

SHADOWRUN[®]

HINTER DEM VORHANG

SAEDER-KRUPP

REGELWERK



Pegasus Press

SHADOWRUN®

TRICK HINTER DEM VORHANG



SAEDER-KRUPP



Pegasus Press



INHALT

EINLEITUNG

SHADOWRUN

Am Rand des Chaos

Weiterdrehen

Das Erwachen

Der Punk geht ab

Fusion

Orte und Horizonte

CHARAKTERE

Charakterbau

Teamrollen und Konzepte

Wie löst dein Charakter Konflikte?

Was sind die Werkzeuge deines Charakters?

Was ist das Narrativ der Rolle?

Mehr als die Summe ihrer Teile

Welche Rollen gibt es also?

Rollenbeispiele für Shadowrunner in drei Varianten

Scharfschütze/Feuerunterstützung

Infiltrator

Mediziner

Nahkampfspezialist

Jockey/Transporteur

Alternative Baukonzepte

Weitere Beispiele für Wissensfertigkeiten

Allergien in Shadowrun

Phobien in der Sechsten Welt

Beispiele für Phobien

Umgebungen/Situationen

Sechste Welt

Gründe, Hintergründe, Abgründe

Innere Konflikte

Warum bist du ein Shadowrunner?

Beispielgründe für ein Leben als Shadowrunner

Das Leben ist kein Spiel

Der Fahrplan

Das Elternhaus

Ereignisse

Äußerlichkeiten und Merkmale

Persönlicher Stil

Connectionbau

5

Schatten-Connections

Connections beim Charakterbau

Connections im Spiel

Connections in Zahlen

Einfluss- und Loyalitätsstufe im Spiel

Schatten-Netzwerke

Lebendige Connections

8

Gruppenbau

Die Zeche gemeinsam zahlen

Rollen im Team ersetzen

Beispiele für den Ersatz von Teamrollen

Alternative Zusammenführung von Gruppen

Zigarettenlänge-Methode

Der Klappentext

Ein Beispiel

Der Beziehungskatalog

Charakterentwicklung außerhalb des Spiels

Nach dem Run ist vor dem Run

Nachsorge

Vom Feuergefecht hinter die Ladentheke

Warten auf das Päckchen

Du bist, wen du kennst

Und als Spielleitung?

Ich mach dem jetzt ein Ende!

6

6

7

7

8

8

9

11

11

11

11

12

12

12

12

13

13

14

15

15

16

17

18

18

19

20

20

20

21

21

22

22

23

23

24

24

25

26

ABENTEUER

Abenteuerbau

Allgemeines

Struktur

Steuerung

Motivation

Szenen

Elemente

Letzte allgemeine Worte

Abenteuer bei Shadowrun

Abenteuerarten

Ein paar Bautipps

Besonderheiten bei Shadowrun

Inspirationen

Alternative Abenteuerbausteine

Start ins Abenteuer

Verwandte und Bekannte

26

27

28

28

28

29

29

30

32

32

33

33

34

34

34

34

35

35

36

36

36

37

37

37

38

38

38

38

39

40

41

41

44

44

44

45

46

46

46

47

47

Spielerschmidt	48	Ausstieg und Belohnung	74
Der falsche Schmidt	48	Mehr als heiße Luft	74
Kein Schmidt	48	In den Run	74
Kampfalternativen	48	Handlung	74
Möglichkeiten nehmen	48	Ausstieg und Belohnung	74
Bewegliches Terrain	49	Eine heilsame Erfahrung	74
Besondere Bedingungen	49	In den Run	74
Showdown	50	Handlung	74
Alternative Konzepte	50	Ausstieg und Belohnung	75
Problemlösungen	50	Online spielen	75
Stimmungsvolle Herausforderungen	51	Was ändert sich beim Onlinespiel?	75
Spiel mit der Atmosphäre	51	Mein Tisch - meine Regeln	76
Sinneseinschränkungen	51	Technik und Unterschiede zu Stift und Papier	76
Informationsvermittlung	52	Tipps für erfolgreiches Online-Rollenspiel	77
Der Weg zur Info	52	KAMPAGNEN	78
Die Quelle der Info	52	Kampagnenbau	78
Zeitdruck und Timing	52	Vor- und Nachteile einer Kampagne	78
Kontrahenten beleuchten	53	Der Entwurf einer Kampagne	79
Magie und Matrix	53	Serienfertigung	79
Connections	54	Was zum Henker ist ein Metaplot?	79
Reaktionen der Umgebung	54	Wie viele Metaplots benötigt eine Kampagne?	79
Schauplätze in unterschiedlichen Ebenen	54	Dynamische oder passive Metaplots?	80
Kontakte zwischen den Ebenen	54	Struktur einer Kampagne	81
Zurück in die Spur	55	Von der Serie zur Staffel	81
Kontrahenten justieren	55	Von der Staffel zur Folge	82
Ort und Wissen	56	Weniger ist mehr	83
Der schnelle Dreh	56	Dramaturgie	83
Der Notschalter	56	Hintergrundverwaltung	84
Antagonisten	57	NSC und ihre Verbindungen	84
Gute Antagonisten und ihre Fähigkeiten	57	Was ist mein Plot und wohin will er?	85
Vorshadowing	57	Locations	85
Verdienter Hass	57	Die liebe Zeit	85
Schwächen und Grautöne	58	Frischer Wind: Alternative Konzepte	86
Auftritt und finale Hürde	58	Shadow Ops	86
Welche Antagonisten passen wozu?	59	Die Abteilung	87
Ein Klassiker: Konzern-Forschungsleiterin	59	Dunkelzahn's Fänge	87
Finstere Blutmagie: Aztech-Nahualli	59	Tatort Zukunft	88
Magie frisst Seele: Toxische Schamanen	60	Shadow Six	88
Überlegene Feuerkraft: Ex-Militär	60	Herren des Ödlandes	88
Aalglatte Lügen: Spindoktor	60	Rettungseinsatz	89
Gentleman-Bastard: Adlige Betrüger und Diebe	60	Showtime	89
Ripper-Mania: Eiskalte Serienkiller	61	Das Syndikat	89
Herr über den Tod: Meistershedim	61	Das eigene Setting	90
Handouts	61	Das Beispiel Siegen	91
Der Mini-Run im Run	62	Auf ins Abenteuer	93
Unterwegs in der Stadt	62	SPIEL-ZEUG	94
Unterwegs in Gebäuden	63	Generische Locations	94
Unterwegs in der Wildnis	63	Autohof	94
Kurz und knackig	64	Beschreibung	94
Ganz besondere Ereignisse	64	Sicherheit	95
Feierlicher Anlass	64	Zentraler Hauptbahnhof	96
Ausnahmestandard	65	Beschreibung	96
Wetterkatastrophen	65	Einsatzmöglichkeiten	97
Starkregen	65	Ökumenische Kapelle	97
Hagel	66	Beschreibung	97
Windhose	66	Service und Betreiber	98
Sturm und Gewitter	66	Einsatzmöglichkeiten	98
Der Run-Generator	66	Flughafen	99
Kontaktaufnahme	66	Beschreibung	99
Mitten ins Getümmel	67	Illegales Gepäck	100
Das Treffen mit Schmidt	67	Einsatzmöglichkeiten	100
Zeitpunkt des Treffens	67	Museum	100
Ort des Treffens	67	Beschreibung	100
Komplikationen beim Treffen	67	Einsatzmöglichkeiten	100
Der Auftraggeber	68	Der Schrottplatz	101
Der Auftrag	68	Beschreibung	101
Das Ziel	68	Mitarbeiter	102
Der Schwierigkeitsgrad	68	Geschäftliche Probleme	102
Komplikationen	69	Alternativen	102
Daumenschrauben	69	Großraumdisko	103
Bezahlung	70	Beschreibung	103
Runs auf die Schnelle	70	Besondere Geschäfte	104
Feuer frei!	70	Alternativen	104
In den Run	70	Luxuswohnhaus eines Konzerns	104
Handlung	70	Beschreibung	104
Ausstieg und Belohnung	70	Kanalisation	105
Heiße Reifen	70	Beschreibung	106
In den Run	71	Bewohner	106
Handlung	71	Alternativen	107
Ausstieg und Belohnung	71	Sportbar mit Hinterzimmern	107
Extraktion	72	Beschreibung	107
In den Run	72	Soziales Umfeld	108
Handlung	72	Alternativen	108
Ausstieg und Belohnung	72	36 Begegnungen	108
Der Anschlag	72	Kurz & knackig	113
In den Run	72	In einer AAA-Gegend	113
Handlung	72	In einer AA-Gegend	113
Ausstieg und Belohnung	73	In einer A-Gegend	113
Ein kleiner Zuverdienst nebenher	73	In einer B-Gegend	114
In den Run	73	In einer C-Gegend	114
Handlung	73	In einer D-Gegend	114
Ausstieg und Belohnung	73	In einer E-Gegend	115
Empfänger unbekannt	73	In einer Z-Gegend	115
In den Run	73		
Handlung	73		

In der AR	116	Fußball	149
In der Matrix	116	Liga Norddeutscher Bund (LNB)	149
Im Astralraum	116	Mitteldeutsche Liga (MDL)	149
Hosts für den Schnellgebrauch	116	Rhein-Hessen-Liga (RHL)	149
KommRinn! (Kiosk/Trinkhalle)	117	Ruhrliga (RL)	150
Pizzicato (Lieferdienst)	117	Südalians-Liga	150
AldiReal (Supermarkt)	117	Cup der Meister 2080	150
Stuffer-Plus (Supermarkt)	118	Stadtkrieg in der ADL	150
HomeHelper (Baumarkt)	118	Stadtkrieg: ADL Allstars	152
Woll & Pörschke (Gemeinschaftspraxis)	118	Austragungsorte	153
Taxiline (Taxi-Rufdienst)	118	Andere Sportarten der Sechsten Welt	154
Das Bezirksamt	119	Combatbiking	154
BVB (ÖPNV-Anbieter)	119	Hoverball	154
Sankt Marien (Kirchengemeinde)	120	Musik	155
4Worxx (Gemeinschaftsbüro)	120	Bands	155
Lifecube (Sarghotel)	120	Künstler	156
Elysium (Nobelhotel)	120	Labels	156
Sternschutz (Servicehost)	121	Gangs und Sprawlguerilla	157
Nichtöffentlicher Host	121	Organisation	157
Urbanys (Steuerungshost)	121	Beziehungen	157
Nichtöffentlicher Host	121	Profil	157
Taschenplündern	121	Namen	157
Und in der Schublade?	124	Erkennungszeichen	158
Das Kommlink: das unbekannte Wesen	127	Agenda	158
36 Datenfunde	127	Motto	158
1. Profilinfos und Lizenzen	127	Verbindungen	158
2. Nachrichtenverkehr	128	Baukasten	159
3. Kalender und Bewegungen	128	Ressourcen (1W6)	159
4. Feeds, Bilder und Kanäle	128	Grösse (1W6)	159
5. Kontakte und Verbindungen	129	Struktur (1W6)	159
6. Programme und Funktionen	129	Hintergründe (1W6)	159
NSC-Bautabelle	129	Motivation/Agenda (1W6)	160
Passanten	130	Dunkle Geheimnisse/Überraschungen (1W6)	160
Wichtigere NSC	131	Beispiele	160
Besondere Ressource	131	Deep Green	160
Optionale Regeln	132	Jünger der Erkenntnis	160
Edge	133	Höllenhunde	160
Der entscheidende Vorteil	133	Unternehmen	161
Charaktererschaffung	134	Unternehmensbaukasten	161
Mehr Wissen	134	Branche	161
Kampf	134	Firmenname	161
Eine raue Welt	134	Logo	161
Fühl' dich nicht zu sicher	134	Inhaber & Geschäftsführung	161
Hau den Lukas	134	Größenverhältnisse	162
Nicht mal ein Kratzer	134	Erfolg	162
Matrix	134	Alleinstellungsmerkmal	162
Heimliches Hacking	134	Kultur des Unternehmens	162
Mein Netzwerk ist meine Festung	134	Umfeld & Wettbewerbssituation	162
Riggen	135	Leichen im Keller	162
Bordschütze	135	Unternehmensglossar	162
Deine CPU hat Grenzen	135	Grundlagen	163
Fünf-Sterne-Crashtest	135	Unternehmensformen	163
Schneller ist besser	135	Wichtige Personen und	163
Sicheres Riggen	135	Gremien in einem Unternehmen	163
Ausrüstung	135	Funktionsbereiche innerhalb eines Unternehmens	163
Eine unpassende Welt	135	Vorgänge in einem Unternehmen	163
		Zusammenarbeit von Unternehmen	164
		Wirtschaftskriminalität	164
UNTERWEGS IN DER WELT	136	Unternehmen to go	164
Restaurantlisten & Speisekarten	136	Bilqis Kosmetik GmbH	164
Italienisch	136	Bilal & Berger	164
Deutsche Küche	136	FBV Liegenschaftsverwaltung VII GmbH	164
Griechisch	136	Garde Sicherheit GmbH	165
Edel-Restaurant	137	Igel Matrix Solutions	165
Asiatisch	137	Jürgen Kortwein Handel & Entsorgungs KG	165
Fast Food	137	marsupii! Umzugsservice GmbH	165
Imbiss	137	Rudi Simmer GmbH	165
Café	137	Scheutzel Securitech	165
Bar	138	Stoertebecker Investors	166
Lieferservice	138	Namensliste	166
Cyber-Restaurant (Online-Simsinn-Eindrücke)	138	Männliche Vornamen	166
Filme und Spiele	144	Weibliche Vornamen	166
Namen zum Auswürfeln	144	Or'zet	167
Struktur des Titels	144	Männlich	167
Deskriptoren	145	Weiblich	167
Hauptwörter	145	Sperethiel	167
Protagonisten	145	Männlich	167
Präpositionen	145	Weiblich	167
Aktivitätsverb	145	Beliebte (Zweit-)Namen bei den Konzernen	167
Pronomen	145	Ares	167
Die Welt des Trideos	145	Aztechnology	167
Favorit des Jahres:		Evo	167
Geschichte und Spekulative Vergangenheit	145	Horizon	167
Aktuelle Filmhits	146	MCT	167
Spiele im Spiel	147	Renraku	167
Klassische AR-, VR- und Simsinn-Computerspiele	147	Saeder-Krupp	167
Eskapistik	147	Shiawase	167
Gesellschaftsspiele	147	Spinrad Global	167
Besser als das Leben	148	Wuxing	167
Fundgrube für Chipheads	148	Nachnamen	167
Sport in der ADL	149		

EINLEITUNG

Hinter dem Vorhang ist ein Spielwerkstatt-Buch, so jedenfalls haben wir es in der Redaktion genannt, bevor es seinen Titel bekommen hat. Es soll Spielende und Spielleitung unterstützen, und zwar mit einem bunten Potpourri aus Tipps, Anregungen, Spielvereinfachungen, Inspirationen für die Gestaltung von Charakteren, Abenteuern, Kampagnen und Ideen fürs Spiel.

Im Kapitel *Shadowrun* wird auf die Hintergründe des Spielens in der Sechsten Welt eingegangen: ein kleiner Ausflug in die Fantasy, und in den Cyberpunk und die Atmosphäre.

In *Charaktere* geht es um die Runner selbst: Tipps für den Hintergrund, Anregungen zum Aussehen, Gedanken zu Allergien und Phobien in der Sechsten Welt finden sich in diesem Kapitel, genau wie Inspirationen zu Connections, der Zusammenführung einer Gruppe vor dem ersten Run und Antworten auf die Frage: Was machen Runner eigentlich zwischen ihren Aufträgen?

Um genau diese Aufträge geht es in *Abenteuer*. Hier werden Elemente für den Abenteueraufbau beleuchtet, die Besonderheiten der modernen und mystischen Welt von Shadowrun näher betrachtet, alternative Abenteuerszenen für mehr Variation am Spieltisch vorgeschlagen. Es gibt Ideen zu Handouts, Antagonisten, Problemlösungen am Spieltisch, Mini-Szenarien für den Einbau in Runs auf die Schnelle, einen ausführlichen Run-Generator und natürlich auch ein paar

Mini-Aufträge, die einzeln oder als Zwischensequenz in einem größeren Abenteuer oder einer Kampagne gespielt werden können.

Und da wären wir schon beim Thema des nächsten Kapitels: Was genau sind *Kampagnen*? Wie verwaltet man ihren Hintergrund, wie kann man sie aufbauen, was für alternative Konzepte sind in der Welt von Shadowrun möglich? Und wie kann man sein ganz eigenes Setting für eine Kampagne entwickeln, sogar gemeinschaftlich als Gruppe?

In *Spiel-Zeug* findet sich eine Werkstatt voller Dinge, mit der man sich das Spiel am Tisch erleichtern kann: NSC-Bautabellen, generische Locations wie Flughafen oder Wohnanlagen, Zufallsbegegnungen, Hosts für den Schnelleinsatz, Kommlink-, Taschen- und Schubladeninhalte für Runner, die alles untersuchen und auch überall etwas finden wollen. Sogar ein Part mit optionalen Regeln ist enthalten.

Unterwegs in der Welt haucht der Sechsten Welt mehr Leben ein: für Charakterhintergründe und die Atmosphäre bei Runs. Speisekarten, Namenslisten, Unternehmen und Gangs zum Zusammenbauen, Sport, Filme, Spiele ... all dies findet sich hier.

Wir hoffen, dass dieses Buch als Anregung verstanden und genutzt wird, als Werkstatt, als Baukasten, aus dem jeder sich nehmen kann, was er spannend findet, und den Rest einfach links liegen lässt. Vor allem hoffen wir aber, dass ihr einfach weiter viel Spaß habt in den Schatten. In diesem Sinne: auf in den nächsten Run!

IMPRESSUM

Texte: Jamal Abu El-Hawa, Lars Blumenstein, Cristo Fe Crespo, Torben Föhrder, Christian Götter, Tobias Grunow, Tina Hagner, Tobias Hamelmann, Jeannie Heinzmann, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Florian Oldenburg, Christian Paschke, Benjamin Plaga, Frank Plenert, Jan Rütther, Andreas „AAS“ Schroth, Niklas Stratmann, Mháire Stritter, Raphael Sturm, Karsten Vogt

Redaktion: Tobias Hamelmann

Illustrationen: Felix Mertikat, Andreas „AAS“ Schroth

Grundrisse: Andreas „AAS“ Schroth

Coverbild: Andreas „AAS“ Schroth

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Layout: Tobias Hamelmann

Lektorat: Tobias Hamelmann, Benjamin Plaga

Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann

Chefredaktion Shadowrun: Jason M. Hardy

Design: Matt Heerdt

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Shadowrun und Topps sind Handelsmarken und/oder eingetragene Marken von Topps Company, Inc. in den USA, in Deutschland und/oder anderen Staaten. Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke von InMediaRes Productions, LLC.



ISBN 978-3-96928-007-2

Druck und Bindung via GrafikMediaProduktion

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





SHADOWRUN

Die Welt von *Shadowrun* wurde Ende der 1980er-Jahre in den USA geboren – und in ihr kam vieles zusammen, was die Popkultur dieses Jahrzehnts geprägt hatte: Es war eine düstere, dystopische Vision einer nahen Zukunft, in der Konzerne einen ausgebeuteten und von Katastrophen heimgesuchten Planeten beherrschten, in der die Grenze zwischen Mensch und Maschine verschwamm und die Antwort auf die Frage, wer der Herr war und wer das Werkzeug, längst nicht immer klar war. Es war aber auch eine Welt, in der die Magie zurückkehrte, und mit ihr Zauberer, Elfen, Orks, Zwerge, Trolle, Geister, Vampire, Sasquatche, Höllenhunde und Drachen. Eine Welt, in der einige aus den Rängen der macht- und namenlosen Massen durch ihre Stärke, ihren Witz und ihre Entschlossenheit Wege fanden, gegen die Ungerechtigkeit, gegen allmächtige Konzerne oder zumindest gegen ihr eigenes Ende anzukämpfen, während sie sich als Bauern im Schachspiel der Großen verdingten: als namenlose Gestalten, als Gesetzlose, die nichts als eine verirrte Kugel, ein fehlerhaftes Programm, ein vernichtender Zauber vom Tod trennte. Als Shadowrunner.

Was im Spiel in den Straßen Seattles in den 2030er-Jahren begann, wuchs rasch zu einem der erfolgreichsten Rollenspiele heran, zu einer

komplexen Welt mit einer reichhaltigen Hintergrundgeschichte, die weltweit und tagtäglich von zahllosen Menschen bereist, erkundet und weitererzählt wird. Heute, in den 2080ern, bist du am Zug: Tauche mit deiner Spielrunde ein in die Welt von *Shadowrun*, bestaune ihre schillernden Facetten, erlebe ihre vielfältigen Geschichten und überlebe ihre zahlreichen Gefahren. Und damit du weißt, worauf du dich einlässt, hier ein kurzer Überblick über die Welt von *Shadowrun*, ihre bestimmenden Themen, ihre Stimmungen und Genres, ihre Geografie und Geschichte.

AM RAND DES CHAOS

Shadowrun ist dystopisch. Es spielt in einer ausgebeuteten, düsteren und zerstörten Welt voller Unterdrückung, Ungleichheit und Ungerechtigkeit – und das selbst aus der Sicht der USA der 1980er! Die Umwelt wurde durch ungezügelter Raubbau, alltägliche Verschmutzung und chemische, atomare, aber auch ausufernde Naturkatastrophen ruiniert. Auch die menschlichen Gesellschaften und ihr innerer Zusammenhalt sind vielerorts zerfallen, manchmal infolge der eigenen Hybris,

QUELLEN ZU SHADOWRUN

Die Mischung verschiedener Genres, die *Shadowrun* ausmacht – gewissermaßen eine Kombination der Welten, die William Gibson und J. R. R. Tolkien geschaffen haben –, ist ziemlich einzigartig. Dennoch gibt es zahlreiche Geschichten, die Elemente dessen enthalten, was auch *Shadowrun* ausmacht. Falls also deine Spielrunde heute Abend keine Zeit hat und du Gibsons *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986) und *Mona Lisa Overdrive* (1988) schon gelesen hast, schau dir doch einen dieser Filme an:

Johnny Mnemonic (1995), *Blade Runner* (1982), *The Matrix* (1999), *Strange Days* (1995), *Total Recall* (1990), *Ghost in the Shell* (1995), *Sneakers* (1992), *Repo Men* (2010), *Ronin* (1998), *Crying Freeman* (1995), *Soylent Green* (1973), *Ready Player One* (2018), *Surrogates* (2009), *The Fifth Element* (1997), *Ex Machina* (2014), *Bright* (2017), *New Rose Hotel* (1998), *TRON* (1982), *Swordfish* (2001), *Entrapment* (1999).

manchmal aber auch durch äußere Einflüsse: Tödliche Pandemien – etwa VITAS, dessen erste Welle ein Viertel der Weltbevölkerung dahinraffte –, (Bürger-)Kriege, Verluste von Wissen und Vermögen in den Wirren der Geschichte der Matrix, wild gewordene Künstliche Intelligenzen, die sich mithilfe von Naniten vervielfältigen, ein entfesselter Kapitalismus, ganz zu schweigen von brutalen Reaktionen auf das Erwachen, teils mit blutigen Rassenunruhen – am bekanntesten ist die weltweite Nacht des Zorns 2039 –, teils mit massiven, systematischen, politischen Repressionen gegen Magie oder Metamenschen – etwa in Japan oder auch in Teilen der Allianz Deutscher Länder –, sie alle haben weltweit die sozialen Netze zerrissen. Zu allem Überfluss haben viele einstmals bedeutende Staaten an Macht und Einfluss verloren, und mit ihnen zerstoßen der Status und die Rechte ihrer Bürger. Ein wenig abgemildert wurde der tiefe Fall für diejenigen, die Untertanen der weltumspannenden, exterritorialen Konzerne geworden sind; aber sie haben für die relative soziale Sicherheit den Preis der Freiheit bezahlt und müssen sich den Doktrinen ihrer kommerziellen Herren völlig unterordnen. Wer das nicht tut – oder unproduktiv wird –, der landet auf der Straße, ohne Geld, ohne Freunde, ohne eine der Systemidentifikationsnummern, die in den Augen der alles überwachenden Bürokratien, die die Welt beherrschen, erst eine Person ausmachen. Der Sturz aus dem gleißenden Neonlicht der Metropole führt meist in die Schatten am Rande der Gesellschaft, in die wuchernden Slums der Megastädte, wo zwischen zerstörten Resten einer überforderten Infrastruktur der alltägliche Überlebenskampf wartet, mit Hunger, Drogen, Gangs und Verbrechersyndikaten. Und wer sein Glück abseits der Zivilisation sucht, dem machen weniger metamenschliche Räuber das Leben schwer: Außerhalb der Sprawls lauert der ungezügelte Zorn der geschändeten und oftmals Erwachten Natur, mit vergifteten Böden, ätzendem Regen und mutierten Abscheulichkeiten, die ausgehungerte

Grizzlys wie Kuscheltiere erscheinen lassen. Wer hier überlebt, ohne wahnsinnig zu werden, der findet vielleicht fernab des trügerischen Lichts einen schattigen Weg zurück in die Gesellschaft.

WEITERDREHEN

Shadowrun ist (technik-)utopisch. Die Metamenschheit hat gewaltige Fortschritte gemacht, mit denen sie in der Lage ist, das Leben eines jeden Einzelnen zu verbessern. Zahlreiche Krankheiten wurden besiegt, biomedizinische Durchbrüche erlauben es, Jugendlichkeit und Gesundheit bis ins höchste Alter auszudehnen und verletzte Körper zu reparieren – oder gesunde zu verbessern. Und falls biologische Komponenten den gewünschten Zweck nicht erfüllen können, sind kybernetische Körperteile eine kostengünstige und variantenreiche Alternative. Doch nicht nur die Körper profitieren von der Forschung; es ist gelungen, Geist und Technik zu verschmelzen. Neue Fertigkeiten oder fremde Sprachen sind nur einen Download entfernt, falls man sich überhaupt noch mit seinem Körper befasst und nicht vollständig in die weltumspannende Matrix mit ihren unendlichen, virtuellen Welten eintauchen möchte, die nicht nur der Lebensraum zahlreicher mehr oder minder entwickelter Künstlicher Intelligenzen ist, sondern in Form der Augmented Reality gewissermaßen in den Alltag aller Metamenschen hinüberschwappt. Informationen sind jederzeit und überall verfügbar, und zahlreiche alltägliche Aufgaben können von vernetzten Gegenständen automatisiert übernommen werden, von der Drohne, die sich um den Hausputz kümmert, über das Auto, das einen selbstständig ins Büro und zurück fährt – falls man nicht ein Rigger ist und den eigenen Geist mit dem Fahrzeug verschmelzen möchte –, bis hin zum Autodoc, der sich um die Gesundheit kümmert.

Angetrieben wird all das nicht zuletzt von sauberer Fusionsenergie, die es auch ermöglicht, gänzlich von der Außenwelt autonome Arkologien zu errichten – selbst unter Wasser. Und die Metamenschen haben nicht nur auf der Erde neue Lebensräume erobert, sondern auch den (näheren) Weltraum besiedelt und mit dem Konzerngerichtshof eine Kontrollinstanz geschaffen, der es tatsächlich gelungen ist, allzu ausufernde Konflikte zwischen den mächtigsten Konzernen (und auch Staaten) einzudämmen. Die Mächte der Welt sind zivilisierter als je zuvor. Ihre Streitigkeiten tragen sie wenn irgend möglich aus, ohne die produktiven Metamenschen zu belästigen – mithilfe von Profis, die sich im Zwielficht der Schatten bewegen.

DAS ERWACHEN

Shadowrun ist fantastisch. Mit dem Beginn des Erwachens im Jahr des Chaos 2011 kehrte die Magie zurück und hat, begleitet von gewaltigen

Naturkatastrophen, die Sechste Welt entstehen lassen. Ihre Geburt wurde durch die Rückkehr der Drachen am Ende des Jahres besiegelt, die seitdem wichtige Positionen in Gesellschaft, Politik und Wirtschaft besetzen und Pläne verfolgen, die weit über das Fassungsvermögen gewöhnlicher Sterblicher hinausgehen. Aber was ist schon gewöhnlich in einer Welt, in der wissenschaftliche Überzeugungen und Gewissheiten plötzlich entwertet wurden, als sich herausstellte, dass in zahlreichen Sagen, Legenden und religiösen Überlieferungen viel mehr Wahrheit steckte, als es die Menschheit seit Jahrhunderten geglaubt hatte?

Mit einem Mal gab es Zauberer, die unerhörte Dinge tun konnten, vom Gedankenlesen über das Schweben bis hin zum Herbeirufen gewaltiger Feuerbälle oder dem Beschwören von Geistern. Was derartige Fähigkeiten für die ganze Welt bedeuten, zeigte sich zuerst im Geistertanzkrieg, in dem indianische Schamanen durch ihre Kontrolle über Natur und Wetter die USA und Kanada in die Knie zwangen und eigene Staaten auf dem amerikanischen Kontinent gründen konnten. Da scheint es fast belanglos, dass einige die Magie nutzen konnten, um ihre Körper zu verbessern und ungeahnte sportliche Leistungen zu vollbringen. Überhaupt nicht belanglos war aber, dass mit der Magie auch die Menschheit selbst verändert und die Metamenschheit geboren wurde: Schon 2011 kamen elfische und zwergische Babys zur Welt. Zehn Jahre später verwandelte sich plötzlich ein Zehntel der Menschen in Orks oder Trolle. Velerorts leben Metamenschen mehr oder weniger gleichberechtigt mit- und nebeneinander, es gibt allerdings auch Orte oder gar Staaten, die von einzelnen Gruppen dominiert werden. Sie alle jedoch teilen sich den Planeten mit einer magischen Umwelt, die vielerorts durch Erwachte Tiere und Pflanzen zu einer für die Metamenschheit unbekannten und teilweise bedrohlichen Wildnis wurde. Eine Umwelt, in der sich Wälder, Seen, Sümpfe und Nebel plötzlich, scheinbar einem eigenen Willen folgend, ausbreiten, Lindwürmer durch Berge streifen oder Harpyien am Himmel kreisen.

Das Erwachen war aber nicht nur auf die mit bloßem Auge sichtbare Natur beschränkt: Erwachte Krankheitserreger, wie etwa MMVV (das Menschlich-Metamenschliche Vampirische Virus), überfielen die Metamenschheit und brachten unter anderem Ghule und Vampire hervor. Einige der Erwachten wurden in die Lage versetzt, die Astralebene wahrzunehmen, die von Magie und Leben geprägt wird und in der sich magische Wesenheiten wie etwa Geister aufhalten. Letztlich aber ist die Astralebene nur eine Schnittstelle zwischen der physischen Welt und den Metaebenen, magischen Welten mit eigenen Naturgesetzen und teils völlig fremdartigen Wesenheiten, deren Erforschung selbst in den 2080ern noch ganz am Anfang steht. Klar ist nur, dass jenseits dieser Welt andere Welten liegen, deren Bewohner es längst nicht immer gut mit der Metamenschheit meinen. Das Wissen um solche Bedrohungen, seien es Shedim, die Tote zum Unleben erwecken, oder Insektengeister, die Metamenschen als Wirte

benutzen, wird von den Mächten der Welt jedoch ungern geteilt – und oftmals sind es Runner, die ausgeschickt werden, um sich ihnen zu stellen.

DER PUNK GEHT AB

Shadowrun ist (Cyber-)Punk. Das Leben einer unüberschaubaren Zahl von Metamenschen findet in den Schatten der wuchernden, urbanen Sprawls statt, in denen die dunklen Seiten der weltumspannenden Megakonzerne nur allzu sichtbar sind. Sie leben dort, wo die utopische Technologie und die fantastischen, magischen Möglichkeiten zwar immer sichtbar, aber doch kaum mehr als ferne Rettungsringe sind, die einen Ausweg aus dem dystopisch dominierten Strudel aus Armut, Elend, Krankheit und Tod versprechen – wenn man sie nur erreichen kann. Es ist ein Leben, in dem einige wenige mit Glück, Mut, Entschlossenheit, Stärke und Gerissenheit nicht die ihnen zugedachten Rollen spielen, sich nicht unterkriegen lassen wollen, sondern mit all ihren – begrenzten – Möglichkeiten versuchen, nicht nur zu überleben, sondern etwas anderes zu tun und zu sein als das, was von ihnen erwartet wird: gegen alle Wahrscheinlichkeiten und gegen die Regierungen, die Konzerne, das System, dessen Teil sie dabei doch unentrinnbar sind. Hier werden die Geschichten derer geschrieben, die aus dem Netz gefallen (oder gesprungen) sind, und die nun ihr Leben, ihren Verstand und ihre (Meta-)Menschlichkeit aufs Spiel setzen, um im Spiel der Mächte so lange zu bestehen, bis es ihnen gelungen ist, einen Ausweg zu finden: für sich selbst, und manchmal auch für ein paar andere, vielleicht die große Liebe, die Familie, die Nachbarn oder gar ein ganzes Stadtviertel. Es sind Geschichten des Aufstands und der Rebellion derjenigen, die gegen das Schicksal aufbegehren, das ihnen die Welt zugedacht hat – Geschichten von Shadowrunnern.

FUSION

Wie stark diese verschiedenen Elemente in deiner Version von *Shadowrun* sein sollen, bleibt dir

WAS IST NEO-ANARCHISMUS?

Der Neo-Anarchismus ist eine Philosophie, die unterdrückerische Normen und Gesetze ablehnt, die allein dazu konstruiert wurden, um die Herrschaft bestimmter Personen oder Gruppen über die Masse der Metamenschen zu etablieren und erhalten. An ihrer Stelle werden nur solche Regeln oder auch Anführer akzeptiert, die zu einem jeweiligen Zeitpunkt ohne Zwang von allen Betroffenen angenommen werden. Nur in einer solcherart organisierten Gesellschaft ist die Freiheit jedes Individuums gewährleistet – und diese ist das oberste Gut des Neo-Anarchismus.



und deiner Spielrunde überlassen. Manche setzen den Schwerpunkt lieber auf die fantastischen Elemente, wollen vielleicht Geschichten erleben, in denen Zauberer, Geister oder Vampire im Zentrum stehen, Expeditionen in andere Metaebenen anführen oder sich auf die Suche nach verschollenen Artefakten machen, die Feenwelten besuchen oder Abenteuer in einem der elfischen Staaten bestehen, etwa im von einem nebligen Schleier umhüllten Tír na nÓg oder in der Trollrepublik Schwarzwald.

Andere bevorzugen vielleicht die technischen Aspekte, möchten die Tiefen der Matrix erkunden, in geheimen Laboren oder Versuchseinrichtungen Forschungsprojekten der Konzerne auf die Spur kommen – möglicherweise in einer der aquatischen Arkologien von Proteus oder in den Tiefen der radioaktiv verseuchten SOX (dem Gebiet Saar-Lothringen-Luxemburg) –, ihren Geist mit Fahrzeugen verschmelzen oder sich Gefechte mithilfe modernster Waffen wie Monofilamentpeitschen oder Lasern liefern. Sie möchten vielleicht sogar Ausflüge in den Weltraum unternehmen – vielleicht auf der Spur einer KI, die der Erde den Rücken gekehrt hat.

Eventuell geht es dir und deiner Spielrunde aber auch um die neo-anarchistische Überzeugung (s. Kasten *Was ist Neo-Anarchismus?*), darum, gegen das System aufzustehen, sich für die Unterdrückten einzusetzen und den Machthabern und vor allem den Konzernen eins auszuwischen. Möglicherweise willst du einen Kiez im alternativen Teil Berlins ins Zentrum deiner Geschichte stellen, dessen Freiheit und Unabhängigkeit es zu verteidigen und dessen Überleben

es zu sichern gilt. Vielleicht sollen aber auch dystopische Elemente im Mittelpunkt stehen, und die Runner müssen erkennen, dass, was auch immer sie unternehmen, sie nichts ändern können – und möglicherweise treibt sie diese Erkenntnis dann so weit, dass sie selbst zu einem Teil der Düsternis werden, die sie eigentlich hatten bekämpfen wollen.

Egal, ob ihr dystopische Getto-Ganger, Hightech-Runner oder irgendwas dazwischen spielt: eine „richtige“ Mischung all dieser Elemente und dem, was Runner bewegen sollten und welche Ressourcen sie haben, gibt es nicht – es ist an euch, herauszufinden, womit ihr am meisten Spaß habt, und womit keinen. Wenn alle ein wenig Rücksicht aufeinander nehmen, warten viele spannende Spielabende in den Weiten der Welt von *Shadowrun* auf euch, die sich über den ganzen Globus und darüber hinaus erstreckt. Denn es gilt weniger, alles unter einen Hut zu bringen, als euch selbst den Hut zu schneiden, der euch am besten passt.

ORTE UND HORIZONTE

Die Welt von *Shadowrun* ist nicht nur sehr vielfältig, sie ist auch sehr groß. Sie umspannt unsere Erde und geht darüber hinaus, sie reicht hinab in die Tiefen der Ozeane und hinaus ins Weltall, sie erstreckt sich in die virtuellen Weiten der Matrix und findet ihr Spiegelbild auf der Astralebene, sie ist eingebettet in die Resonanzräume jenseits der physischen Bestandteile des weltumspannenden

Kommunikationsnetzes und in die unendliche Vielzahl der Metaebenen. Doch allein schon der mit mundanen Händen greifbare Erdball ist so gewaltig, dass kein Runner jemals all seine Geheimnisse ergründen könnte.

Sucht man nach einem zentralen Punkt, um den sich diese Welt dreht, dann landet man über kurz oder lang in **Seattle**, einem Metroplex an der nordamerikanischen Pazifikküste, der so gut wie alle Elemente von *Shadowrun* auf kleinstem Gebiet vereint. Gewaltige Elendsviertel, in denen – mit Glück – Straßengangs oder Verbrechersyndikate für ihre Art von Recht und Ordnung sorgen, liegen Seite an Seite mit luxuriösen Wohngebieten. Die Umweltzerstörung ist am prägnantesten im allgegenwärtigen, giftigen Nieselregen präsent, während die ehemalige Renraku-Arkologie eine unübersehbare Mahnung technologischer Hybris darstellt. Die wirtschaftsliberale Politik der autonomen Stadtregierung lässt den Megakonzerne auch außerhalb ihrer exterritorialen Gelände weitgehend freie Hand, was Seattle, die Emerald City, zu einem Zentrum für wirtschaftliche, aber auch Schattenaktivitäten macht.

Umgeben ist Seattle von den **Native American Nations**, die nach dem Ende des Geistertanzkrieges mit dem Vertrag von Denver geschaffen wurden. Sie teilen sich den Nordamerikanischen Kontinent mit den **Vereinigten Kanadischen und Amerikanischen Staaten** (UCAS), den miteinander verschmolzenen Resten Kanadas und der USA, jedoch ohne die Südstaaten, die sich als **Konföderation Amerikanischer Staaten** (CAS) 2034 abgespalten haben. Daneben existieren weitere, kleinere Staaten, nicht zuletzt die elfische Nation **Tír Tairngire**, und **Aztlan**. Dieser vom Megakonzern Aztechnology kontrollierte Staat erstreckt sich bis an die Nordspitze Südamerikas, dessen nordöstliche Hälfte von Amazonien dominiert wird, einem Erwachten Staat unter der Vorherrschaft eines Drachen.

Australien, das sich mit Neuseeland zu einem Staatenbund zusammengeschlossen und Neuguinea erobert hat, ist durch das Erwachen zweigeteilt worden: Im Outback haben die Aborigines einen Weg gefunden, mit den entfesselten Kräften von Magie und Natur zu leben, während sich die übrige Bevölkerung vor den zerstörerischen Manastürmen in die Küstenregionen zurückgezogen hat.

Afrika wurde durch VITAS hart getroffen. Die Erwachende Natur tat ihr Übriges, um das Innere des Kontinents in eine weitgehend entvölkerte Wildnis zu verwandeln, in der metamenschliche Stämme Seite an Seite mit verschiedenen Erwachten Kreaturen leben – und das nicht immer friedlich. Am Rande des Kontinents haben sich einige Staaten erhalten oder neu gebildet, darunter die **Ghulnation Asamando** im Westen, die **Azanische Konföderation** im Süden des Kontinents oder das stark expandierte, islamisch geprägte **Ägypten** an der Grenze zur arabischen Halbinsel.

In **Asien** haben sich zahlreiche Grenzen verschoben, viele Staaten sind gefallen oder neu entstanden, darunter das **Arabische Kalifat**, das

die arabische Halbinsel dominiert, das zentralasiatische **Turkestan** oder die **Freie Stadt Konstantinopel**, die nicht nur ein Verkehrsknotenpunkt zwischen den Kontinenten ist, sondern auch eine Wirtschaftsmetropole und eine Hochburg für Söldner. **China** dagegen zerfiel, nachdem sich 2011 eine magische Wolke um Tibet legte und es von der Außenwelt abschirmte. In den folgenden Jahren spalteten sich zahlreiche Provinzen ab – nicht zuletzt **Hongkong**, das sich als Freie Wirtschaftszone zu einem der wirtschaftlichen Knotenpunkte des Welthandels entwickelte. Zwei Jahrzehnte nach China ereilte **Russland** ein ähnliches Schicksal, als Gestaltwandler in seinem Osten den Erwachten Staat **Jakutien** schufen, in dem Metamenschen weitgehend unterdrückt werden. Zu den Staaten, die die Umwälzungen der Sechsten Welt weitgehend überstanden haben, zählen die verarmte **Indische Union** und das **Japanische Kaiserreich**, das nicht nur Heimat dreier der weltgrößten Megakons, sondern auch selbst eine wirtschaftliche Großmacht ist.

Auch die Landkarte **Europas** hat sich stark verändert. Der Kontinent wurde in der ersten Hälfte des 21. Jahrhunderts von zahlreichen Katastrophen erschüttert – von der Schwarzen Flut, die weite Teile der Niederlande und Norddeutschlands vernichtete und auch andere Anrainerstaaten der toxischen Nordsee schwer schädigte, über zahlreiche Reaktorkatastrophen, in deren Folge verstrahlte Landstriche wie die SOX im deutsch-französischen Grenzgebiet entstanden, bis hin zu den Eurokriegen, die den Osten und Südosten des Kontinents verheerten. Dennoch ist Europa nach wie vor äußerst wohlhabend. Viele Nationalstaaten, wie **Frankreich**, **Großbritannien**, **Österreich**, **Spanien** oder **Polen**, bestehen (in veränderter Form) weiterhin und haben gemeinsam mit zahlreichen Eurokons die New European Economic Community (NEEC) gegründet, die sich über einen Großteil des Kontinents erstreckt.

Im Herzen Europas liegt die **Allianz Deutscher Länder**. Die von Hannover aus regierte konföderierte Republik besteht aus zahlreichen kleinen und mittelgroßen Staaten sowie einigen assoziierten Territorien, die gern ihre kulturellen und politischen Unterschiede hervorkehren, gemeinsam aber eine der wirtschaftlich stärksten Nationen des Planeten bilden. Die ADL beherbergt mit dem Rhein-Ruhr-Megaplex einen der größten Sprawls des Kontinents, mit Brandenburg aber auch eine fast menschenleere Weite. Die Trollrepublik Schwarzwald und das assoziierte Herzogtum Pomorya sind Länder, die von Erwachten Bevölkerungsgruppen dominiert werden, die im theokratischen und reaktionären Freistaat Westphalen kaum geduldet würden. Das Land ist aber auch Heimat Saeder-Krupps, eines der größten Megakons der Welt, geführt von einem der mächtigsten Wesen: dem Drachen Lofwyr. Die ADL ist ein Land voller Gegensätze – und die Schatten von Frankfurt, Hamburg und Berlin sind mindestens ebenso tief wie diejenigen von Konstantinopel, Hongkong oder Seattle.



CHARAKTERE

CHARAKTERBAU TEAMROLLEN UND KONZEPTE

Vor Spielbeginn stehen neben anderen Elementen der Charaktererschaffung auch die Konzeptionierung und der Aufbau des Charakters an. Je nach individuellen Wünschen, kampagnenspezifischen Vorgaben und Spielerfahrung kannst du diesen Prozess sehr unterschiedlich angehen. Eine der maßgeblichen Überlegungen dabei ist die Frage danach, welche Aufgaben dein Charakter im Team übernehmen soll und wie seine Herangehensweise an diese Aufgaben aussieht. Die im Grundregelwerk beschriebenen Team-Rollen (SR6, S. 61) sind nur sehr grob gefasst und keineswegs ausformulierte Konzepte (*Shadowrun* ist kein System mit festen Charakterklassen). Im Abschnitt *Wie Dinge geschehen* (SR6, S. 51) werden wichtige Grundlagen für die fünf primären Tätigkeitsfelder – Kampf, Magie, Matrix, Riggen und Soziales – aufgeführt. Findest du dein Konzept in diesen klassischen Stereotypen, kommst du damit vermutlich schon recht weit. *Shadowrun* bietet dir allerdings viele verschiedene Möglichkeiten, an ein Rollenkonzept oder gar das Team an sich heranzugehen. Manchmal

lohnt es sich, dabei die klare, aber eben auch sehr allgemeine Greifbarkeit von Stereotypen hintanzustellen oder sie zumindest zu erweitern.

Eine Möglichkeit dafür ist, die Aufgabenstellung an deinen zukünftigen Charakter aufzuteilen und einzeln zu definieren. Runner sind in erster Linie dazu da, um die Konflikte anderer Leute zu lösen, von denen in der Regel keiner wissen soll. Hieraus ergeben sich drei Fragen, die für das Rollenkonzept eines Shadowrunners wichtig sind.

WIE LÖST DEIN CHARAKTER KONFLIKTE?

Bei dieser Frage geht es nicht darum, ob dein Charakter in der Matrix surfen, Kung-Fu beherrschen oder Geister herbeirufen können soll, sondern eher darum, was seine Grundeinstellung ist und wie er der Welt begegnen soll. Natürlich tun die meisten Shadowrunner früher oder später viele verschiedene Dinge, aber jeder hat einen bevorzugten Plan A und hofft, keinen anderen zu brauchen. Beispiele hierfür sind:

Kämpfen – Dein Charakter begegnet Konflikten oft gewaltsam und soll sich in einer gewaltsamen Auseinandersetzung behaupten können.

Dabei kann es ebenso um Kugeln oder Fäuste wie um Feuerbälle gehen.

Hindernisse überwinden/vermeiden – Dein Charakter bewältigt Konflikte, indem er sie frühzeitig erkennt und direkte Auseinandersetzungen geschickt vermeidet oder umgeht. Schleichen, Türen öffnen, levitieren oder Drohnenüberwachung sind nur wenige der möglichen Beispiele.

Beeinflussen – Dein Charakter löst Probleme oft, indem er andere dazu bringt, so zu handeln, dass er einen Vorteil daraus ziehen kann und sich eventuell gar nicht erst die Hände schmutzig machen muss. Ob er nun Personen überredet, mit Wissen erpresst oder verhext – es gibt viele Wege, jemanden zu beeinflussen.

Unterstützen/versorgen – Dein Charakter hilft anderen dabei, Konflikte zu bewältigen, indem er die Rahmenbedingungen verbessert. Heilen, schützen (etwa durch oder vor Magie, Matrixangriffen usw.), das Verbessern von vorhandenen Fähigkeiten, eine mögliche Opposition beeinträchtigen oder auch der Transport durch ein Gefahrengebiet sind hierfür geeignete Beispiele.

WAS SIND DIE WERKZEUGE DEINES CHARAKTERS?

Wie so oft gibt es auch bei *Shadowrun* mehr als einen Lösungsweg und somit mehr als ein passendes Werkzeug für den Job. Bei der Frage danach, mit welchen Mitteln der Charakter sein Ziel erreicht, kommt man schnell auf die klassischen Aspekte von *Shadowrun* zurück, die sich auch direkt in der Prioritätentabelle des Kapitels *Charaktererschaffung* (SR6, S. 65) wiederfinden.

Talent & Erfahrung – Dein Charakter verlässt sich primär auf das, was er gelernt hat. Alles andere kann jederzeit den Dienst versagen oder gehackt werden.

Zauberei & Geister – Magier, Aspektzauberer und Magieradepten: Egal wie, der Charakter nutzt arkane Mächte, um seine Ziele zu erreichen. Magie bietet Werkzeuge für fast alles, was ein Shadowrunner braucht. Dabei ist man schnell versucht, alle möglichen Optionen abdecken zu wollen. Es lohnt sich jedoch, sich mindestens leicht zu spezialisieren.

Tech & Gadgets – Dies ist die Domäne der Hacker (Decker und Technomancer) und Rigger. Lösungsansätze werden im Reich der AR und VR, im Netz von Draht und Funkverbindungen und mittels Algorithmen und Sensorik gesucht.

Persönliche Verbesserung – Adeptenkräfte, Gentherapie, Implantate. Ob nun Technik oder Magie, der Charakter schreckt nicht vor Mitteln und Wegen zurück, um über seine natürlichen Grenzen hinauszuwachsen.

WAS IST DAS NARRATIV DER ROLLE?

Um diese Elemente zu einer Rolle zu verbinden, kann es schon genügen, der Sache einen Namen zu geben. Auch wenn es eher zum Hintergrund gehört, ist es für die letzte Definition der

Teamrolle sinnvoll festzulegen, wie die Rolle des Charakters in die Welt passt. Ein Unterstützer, der auf Magie setzt, kann ebenso gut ein Heiler sein wie ein verrückter thaumaturgischer Wissenschaftler. Das hat letztlich auch Auswirkungen darauf, welche Spielwerte er im Detail braucht.

Abseits der Spielwerte sollte ein Charakter aber auch seine eigenen Schwächen kennen. Schwächen sind genau wie Stärken die Stützpfeiler des Rollenspiels deiner Figur. Eine Figur ohne Schwächen ist blass und macht auch den anderen Spielern am Tisch wenig Spaß, wenn du sie ausspielst. Lücken lassen und Schwächen finden gehört zur Gestaltung und auch zum Narrativ einer guten Rolle fast zwingend dazu.

MEHR ALS DIE SUMME IHRER TEILE

Eine Teamrolle ist letztlich eine Art Spezialisierung. Dabei kann eine Rolle unterschiedlich eng gefasst sein. Beispielsweise kann „der Decker“ eine Teamrolle sein, man kann aber auch ein auf Einbruch spezialisierter Decker oder vielleicht ein Kampfdecker sein. Hinzu kommt, dass es in *Shadowrun* nicht nur möglich, sondern oft auch nötig ist, mehr als eine Rolle auszuüben. Manche Spezialisierungen kombinieren sich dabei besser als andere, vor allem dadurch, dass sie sich überschneidende Anforderungen haben: Jemand mit einem hohen Logik-Wert (etwa Decker und hermetische Magier) hat gute Grundvoraussetzungen dafür, auch als Sanitäter des Teams zu agieren, da sich die Fertigkeit Biotech in vielen Fällen auf dieses Attribut stützt. Das mag es vielleicht etwas schwerer machen, ein wahrer Meister einer einzelnen Aufgabe zu werden, aber oft ist es spannender, in diversen Aufgabenfeldern zu glänzen oder einfach nur mitzuspielen.

WELCHE ROLLEN GIBT ES ALSO?

Tatsächlich ist das eine Frage mit vielen Antworten. Ja, *Shadowrun* hat bestimmte Tätigkeitsfelder, aber letztlich sind die Grenzen immer dort, wo einem nichts mehr einfällt. Beispiele für die verschiedenen Rollen, die Runner einnehmen, fangen bei der bekannten Liste aus Decker, Magier, Rigger, Samurai und Unterhändler an und verzweigen sich von dort in viele mögliche Unterkategorien und Kombinationen. Das Grundregelwerk bietet mit seinen Archetypen (SR6, S. 83) bereits einige interessante Beispiele dafür. Wichtig bei der Zusammenstellung ist fast immer, dass man nicht nur auf Spaß an der Rolle schaut, sondern auch, dass man beim Bau Lücken für andere Rollen lässt. Klar kann man schauen, dass man in allem oder in besonders vielem gut ist. Aber macht das dann noch den anderen Spaß, die ihre Spezialisierungen in den noch vorhandenen, sehr engen Nischen finden müssen?



ROLLENBEISPIELE FÜR SHADOWRUNNER IN DREI VARIANTEN

SCHARFSCHÜTZE/FEUERUNTERSTÜTZUNG

Die Hauptaufgabe von Spezialisten in diesem Feld besteht darin, den Gegner in einem Gefecht unter Kontrolle zu halten oder sogar aus großer Entfernung auszuschalten. So ziemlich jeder kann sich eine Feuerwaffe greifen und damit wild um sich schießen. Ein erfolgreicher Waffenspezialist hingegen braucht Disziplin, Aufmerksamkeit und Training. Fertigkeiten wie Feuerwaffen und Wahrnehmung haben daher eine hohe Priorität, gefolgt von Heimlichkeit und Athletik. Spezialisierungen auf Waffen mit hoher Reichweite, ebenso wie auf automatische Waffen, Schleichen, Tarnung und visuelle Wahrnehmung, helfen dabei, an den wichtigen Stellen noch etwas mehr herauszukitzeln. Die wichtigsten Attribute dieses Spezialisten sind Geschicklichkeit und Intuition. Geschicklichkeit hilft nicht nur dabei, das Ziel zu treffen, sondern auch, sich möglichst unmerklich zu bewegen – beispielsweise von einer Deckung zur nächsten. Intuition hilft dabei, Ziele aufzuspüren und zu identifizieren, aber auch die Verteidigungsprobe und der Initiativwert profitieren von diesem Attribut.

Auch wenn man mit Fleisch und Blut in diesem Feld schon recht weit kommt, gibt es natürlich

eine Auswahl an Implantaten und Adeptenkräften, die für Scharfschützen hilfreich sind. Alles, was die Geschicklichkeit steigert, wie etwa Muskelstraffung oder die Adeptenkraft Verbessertes Körperliches Attribut, kann dabei für einen maßgeblichen Bonus sorgen. Sichtverstärkungen wie Blitzkompensation, Infrarotsicht, Restlichtverstärkung, Sichtverbesserung, Sichtvergrößerung und Smartlink sind als Implantate oder tragbare Geräte verfügbar. Initiativeverbesserungen wie der Reflexbooster oder die Verbesserten Reflexe sind letztlich für jeden reizvoll und bestechen vor allem durch die zusätzlichen Nebenhandlungen und eine verbesserte Verteidigung, sind aber auch eine große Investition, die wohlüberlegt sein will. Solltest du dich für Implantate entschieden haben, bietet der Reflexrekorder noch eine günstige Gelegenheit, deine Feuerwaffenfertigkeit etwas aufzuwerten.

VARIANTEN

In den 2080ern ist es nicht unbedingt nötig, sich selbst in die Schusslinie zu bringen, schließlich lassen sich Gewehre auch auf Fahrzeugen und Drohnen installieren. Als **Rigger** ist man also in diesem Feld sehr gut aufgehoben und kann sich praktisch sein eigenes Feuerteam zusammenstellen, um mit einer Mischung aus Kampf- und Überwachungsdrohnen aus verschiedenen Richtungen Druck auf die Opposition auszuüben. Statt auf die Fertigkeit Feuerwaffen setzt der Rigger auf Mechanik (Geschütze) und statt Geschicklichkeit auf Logik. Das Attribut In-

tuition wird umso wichtiger, da es beim *Hineinspringen* für die Fertigkeit Steuern benutzt wird. Für Drohnen, die ohne direkte Steuerung durch den Rigger operieren, sind entsprechende Autosofts nötig. Für Rigger in dieser Rolle sind primär andere Implantate von Interesse als für die Basisvariante. Die Riggerkontrolle und der Zerebralbooster (für das Attribut Logik) sind essenziell. Da dein Charakter in dieser Variante sehr viel Geld benötigen wird, fehlt es eventuell etwas an Fertigkeiten. Talentleitungen können dabei helfen, eine größere Vielseitigkeit zu erreichen.

Magie bietet eine weitere Variante dieser Rolle (auch wenn der Adept bereits mit im Rennen ist). Implantate stehen hierbei zwar meist nicht zur Debatte, aber die Verbindung aus Zaubern, Geistern (und eventuell Adeptenkräften) kann zu sehr effektiven Kombinationen führen. Kampfzauber sind in dieser Variante häufig die Hauptbewaffnung. Illusions- und Wahrnehmungszauber (oder alternativ Geisterkräfte) ersetzen zwar die entsprechenden Fertigkeiten Heimlichkeit und Wahrnehmung nicht, können aber Schwächen in diesen Bereichen sehr gut ausgleichen. Geister können gegnerische Magier binden und Gegnern ohne magische Unterstützung übel zu setzen. Magie, das jeweilige Traditionsattribut, Willenskraft und Intuition sind für die magische Variante dieser Rolle sehr wichtig. Während bei den Fertigkeiten vor allem Wahrnehmung und in geringerem Maß auch Athletik und Heimlichkeit wichtig bleiben, wird ein hoher Wert in Hexerei oder Beschwören für den Kampf wichtig. Dabei sollte man sich auf eine der beiden Fertigkeiten konzentrieren, ohne die andere komplett zu vernachlässigen (es sei denn als Aspektzauberer). Selbstredend ergeben für diese Fertigkeiten Spezialisierungen auf Kampfzauber und das Herbeirufen von Geistern am meisten Sinn. Es ist ratsam, sich auf Attribute und Fertigkeiten zu konzentrieren und das Attribut Magie durch Anpassungspunkte zu erhöhen. Die Auswahl an Zaubern muss zunächst nicht groß sein und kann später leicht aufgestockt werden. Geld spielt erst mal eine untergeordnete Rolle.

INFILTRATOR

Sich an Orte zu schleichen, an denen man nicht sein sollte, ist wohl eine der typischsten Aufgaben eines Shadowrunners. Der Infiltrator kann aber auch als Vorhut für seine weniger heimlichen Teamkameraden dienen. Der körperliche Ansatz (ob nun Einbrecher oder Sprawl-Ninja) macht hauptsächlich Gebrauch von den Fertigkeiten Athletik, Heimlichkeit, Mechanik und Wahrnehmung und stützt sich dabei primär auf die Attribute Geschicklichkeit und Intuition. Athletik dient dazu, sich auch auf alternativen, weniger zugänglichen Wegen ans Ziel bewegen zu können, kann aber praktischerweise auch als Kampffertigkeit verwendet werden. Als Spezialisierungen dienen Akrobatik oder Klettern am besten den Bedürfnissen des Infiltrators. Heim-

lichkeit ist ohne Frage das Herzstück dieses Spezialfeldes und dient nicht nur dazu, sich unbemerkt zu bewegen, sondern unterstützt auch so hilfreiche Handlungen wie Taschendiebstahl. Die wichtigste Heimlichkeits-Spezialisierung bleibt aber Schleichen. Mechanik (Schlösser knacken) erfüllt für den Infiltrator eine wichtige Funktion beim Öffnen von Schlössern und der Manipulation von Mechanismen. Die Fertigkeit Wahrnehmung dient dazu, Fallen und Personen (zum Beispiel Wachen) rechtzeitig zu bemerken. Da sich der Infiltrator auf alle seine Sinne verlässt, sollte man sich eher auf passende Umgebungen spezialisieren als auf einen Sinn.

Alles, was die Geschicklichkeit steigert, wie Muskelstraffung oder die Adeptenkraft Verbessertes Körperliches Attribut, ist selbstredend hilfreich für einen Spezialisten dieser Art. Sichtverstärkungen wie Infrarotsicht, Restlichtverstärkung und Sichtverbesserung sollten als Implantate oder tragbare Geräte erworben werden. Die Adeptenkräfte Gefahrensinn, Spurloser Schritt und Wandlaufen machen das Leben eines körperlich versierten Infiltrators wesentlich leichter. Für den vercyberten Infiltrator bieten Reflexrekorder eine günstige Gelegenheit, die wichtigsten Fertigkeiten zu unterstützen. Als Abendgarderobe für den Einsatz empfiehlt sich ein Chamäleonanzug, schließlich ist das Ziel, gar nicht erst bemerkt zu werden. Neben dem umfassenden Einkauf im Bereich Einbruchswerkzeug und einer passenden Werkzeugkiste (meist Elektronik oder Mechanik) empfehlen sich noch der Sprühkleber und der Thermitbrennstab. Während der Sprühkleber neben seinen vielen anderen Anwendungsmöglichkeiten in der Lage ist, Türen zumindest zeitweise zu blockieren, schafft der Thermitbrennstab im Notfall einen neuen Durchgang. Aber Vorsicht: Zu viel Gepäck kann tödlich sein.

VARIANTEN

Decker infiltrieren regelmäßig die Systeme der Matrix. Das kann natürlich auch genutzt werden, um sich Zugang zu Gebäuden und anderen elektronisch gesicherten Bereichen zu verschaffen. Die meisten Fertigkeiten des körperlichen Ansatzes bleiben auch für den Decker wichtig, auch wenn sich der Fokus etwas auf Cracken, Elektronik und Heimlichkeit verschiebt. Dementsprechend werden auch die Attribute Logik und Intuition wichtiger als Geschicklichkeit. Die Möglichkeit, die Kameraüberwachung in bestimmten Bereichen zu übernehmen, auf Wachpläne zuzugreifen und die Sicherheitssysteme direkt im Host zu identifizieren, kann einen hohen Wahrnehmungswert aber nicht vollständig ersetzen. Beim Tech-Ansatz steigt aber nicht nur der Anspruch an die Vielfältigkeit der Fertigkeiten, sondern auch ans Budget, denn ein Decker braucht heutzutage neben einem teuren Cyberdeck (und den entsprechenden Programmen) auch eine Cyberbuchse. Und tatsächlich ist auch ein implantiertes Deck eine Erwägung wert. Der Zerebralbooster erhöht das Logik-Attribut, und

mit dem nötigen Kleingeld können Talentleitungen über Schwächen bei den Fertigkeiten hinweghelfen.

Die Tatsache, dass die größte Schwachstelle eines Sicherheitssystems stets sein Benutzer ist, macht das sogenannte **Social Engineering** zu einer hervorragenden Methode, um sich Zugang zu gesicherten Orten und Dingen zu verschaffen. Während Heimlichkeit und damit auch Geschicklichkeit weiterhin von Bedeutung bleiben, rücken Charisma und Intuition als wichtigste Attribute in den Fokus. Selbst Willenskraft kann zur Unterstützung von Proben auf Menschenkenntnis ebenso wichtig werden wie der Würfelpool für Heimlichkeit. Der sozial orientierte Infiltrator benötigt ein breites Feld an Fertigkeiten, vor allem aber Einfluss und Überreden. Die wichtigsten Spezialisierungen hängen dabei stark vom bevorzugten Vorgehen ab. Während für diese Variante die Maßgeschneiderten Pheromone unter den Implantaten interessant werden, bleiben die Talentleitungen eine zumindest verlockende Option. Wird der soziale Infiltrator als Adept konzipiert, profitiert er hauptsächlich von den Kräften Körpersprache, Stimmkontrolle und Verbesserte Fertigkeit. Eine üppige Auswahl an Garderoben (mit passenden Sozialwerten), Wissenssofts (sofern anwendbar) und gefälschten Identitäten auf verschiedenen Kommlinks hilft dabei, für jeden Anlass die richtige Lüge bereit zu haben.

MEDIZINER

So sehr der Mediziner als Spezialfeld oft unterschätzt wird, so wichtig ist er im Gegenzug. Auch wenn es besser ist, keine medizinische Hilfe zu brauchen, ist es doch der Mediziner, der das Team am Leben hält, wenn etwas schiefgeht. Obendrein kann das zusätzliche Wissen um Drogen, Cybertech, Gifte und Krankheiten gerade in den Schatten sehr wertvoll sein. Der Mediziner stützt sich voll und ganz auf das Attribut Logik. Intuition eignet sich, als Basis für Wahrnehmung und Verteidigung, jedoch als gute lebensverlängernde Maßnahme und hilft dabei, unübliche medizinische Prozeduren durchzuführen. Die Hauptfertigkeit dieses Spezialisten ist Biotech mit einer Spezialisierung auf Erste Hilfe. Implantate wie der Logik steigernde Zerebralbooster und eine Talentbuchse für den schnellen Zugriff auf Fremdwissen sind für den mundanen Mediziner wichtige Hilfsmittel. Erste-Hilfe-Sets, ein Medkit mit Nachfüllpacks und eventuell ein paar Patches sollten definitiv auf der Einkaufsliste stehen.

VARIANTEN

Nicht zwingend als Alternative, sondern eher als passende Ergänzung kann das Konzept des medizinischen **Riggers** betrachtet werden (ihn Rettungsfahrer zu nennen, würde seinen Möglichkeiten nicht gerecht werden). Abgesehen davon, dass der Mediziner auf diese Weise gleich mehrere Rollen für das Team übernehmen kann, ist er auch in der Lage, sein eigenes Rettungsteam

aus Drohnen und anderen Fahrzeugen zusammenzustellen. Die Basis des Mediziners sollte hierfür um die Fertigkeiten Mechanik und Steuern ergänzt werden. Die Fertigkeiten Elektronik und Cracken sind dabei nicht essenziell, aber sehr hilfreich, wenn man seine Rolle als Rigger ausbauen möchte. Spezialisiert der Mediziner seine Mechanik-Fertigkeit auf Geschütze, kann er sein wahrscheinlich ausgezeichnetes Logik-Attribut über seine Drohnen auch im Kampf einsetzen. Natürlich erweitert sich auch die Einkaufsliste um alles, was man als Rigger so braucht: von der Riggerkontrolle über die Riggerkonsole bis hin zu Drohnen und Autosofts wird diese Variante einiges an Geld verschlingen.

Wunderheilung ist in der Sechsten Welt Realität, und **Magier** haben es recht leicht, im Bereich der Heilung mitzumischen, ohne viel Potenzial in anderen Bereichen zu verlieren. Ein laienhafter Heiler wird nicht an einen Mediziner mit magischen Fähigkeiten heranreichen. Sowohl auf mundane Behandlungen als auch auf Magie zurückgreifen zu können, hat klare Vorteile. So kann ein Patient direkt nacheinander Erste Hilfe erhalten und magisch geheilt werden. Während Mediziner schamanischer Traditionen einen gesteigerten Bedarf an allen geistigen Attributen haben, kommen Hermetiker mit Logik, Intuition und Willenskraft aus, was sich gut mit der Fertigkeit Biotech ergänzt. Da viele Punkte für die Attribute und Fertigkeiten benötigt werden, sollte das Magieattribut keine hohe Priorität erhalten und wenn möglich später mit Anpassungspunkten oder Karma gesteigert werden. Neben der Fertigkeit Biotech rückt in dieser Variante auch Hexerei (Spruchzauberei) in den Fokus. Weiterhin kann das Lesen der Aura des Patienten bei der Diagnose sehr hilfreich sein. Beschwören ist zwar keine essenzielle Fertigkeit, kann aber Leben retten, wenn es darum geht, einen Verwundeten zu bergen oder dem Mediziner die Rückendeckung zu geben, die er im Kampfeinsatz braucht. Heilen ist logischerweise der wichtigste Zauber des Mediziners, aber auch Gegenmittel und Stabilisieren können äußerst nützlich sein (je nachdem, wie heiß es in deiner Kampagne hergeht). Die Möglichkeit, Attribute durch Zauber zeitweise zu steigern, kann sowohl dem Mediziner bei der Ausübung seiner Aufgabe zugutekommen als auch wichtige Proben anderer Teammitglieder unterstützen (und so eventuell vermeiden, dass überhaupt erst medizinische Hilfe nötig wird).

NAHKAMPFSPEZIALIST

Viele Jobs führen Shadowrunner an Orte, die zumindest für einen Kampf als eng, einschränkend oder unübersichtlich gelten. Es ist die Aufgabe des Nahkampfspezialisten, in solchen Situationen den Überblick zu wahren und die Kontrolle des Teams sicherzustellen. Im Kampf ist es sein Ziel, dem Gegner die verhältnismäßige Sicherheit von Deckung und Abstand zu verwehren und ihn möglichst schnell auszuschalten, bevor

er selbst zum Hauptziel wird. Gelingt ihm das nicht, ist es sein Job, die Aufmerksamkeit vom Rest des Teams abzulenken. Das ist eine Aufgabe mit hohen Anforderungen. Die Hauptattribute des typischen Nahkampfspezialisten sind Geschicklichkeit, Intuition und Reaktion (Konstitution sollte aber nicht vernachlässigt werden). Geschicklichkeit unterstützt jeglichen Versuch, ein Ziel mit einer Waffe zu treffen (egal, ob es sich dabei um eine Nahkampf-, Wurf-, Projektil- oder Schusswaffe handelt). Dazu passend sollten die Fertigkeiten Feuerwaffen (Pistolen) und Nahkampf beherrscht werden. Athletik hilft dabei, schneller an den Gegner heranzukommen, während Heimlichkeit dabei hilft, es unbemerkt zu tun. Wenn du dich weder athletisch noch heimlich bewegen möchtest, sollte dein Charakter besser viel einstecken können. Intuition und Reaktion sind deshalb überlebenswichtige Werte, weil sie gemeinsam den Würfelpool für Verteidigungsproben bilden und Deckung im Nahkampf oft nicht verfügbar ist. Außerdem wird aus beiden Attributen der Initiativwert errechnet, und in vielen Fällen wirst du die Initiative haben wollen. Intuition unterstützt zusätzlich noch die Fertigkeit Wahrnehmung, die unverzichtbar ist, wenn man Gefahren frühzeitig bemerken will.

Implantate, die wie Muskelstraffung das Attribut Geschicklichkeit steigern oder wie der Reflexbooster die Initiative durch ein gesteigertes Reaktionsattribut und weitere Würfel – und somit Nebenhandlungen – unterstützen, sind quasi der Rettungsanker dieses Runners. Für den Adepten gilt das genauso: Die Kräfte Verbessertes Körperliches Attribut (Geschicklichkeit) und Verbesserte Reflexe sind seine Entsprechungen der jeweiligen Implantate. Natürlich gibt es noch eine Vielzahl von weiteren geeigneten Implantaten und Kräften für Nahkämpfer, jedoch ist es bereits eine größere Investition, Angriff und Verteidigung wie erwähnt aufzuwerten.

VARIANTEN

Der **Beschwörer** (Aspektzauberer) ist hier eine Alternative. Er lässt sich von Geistern sowohl durch ihre Kräfte als auch ihre Stärke im Kampf unterstützen und kann mit ihnen Seite an Seite stehen oder seine Geister für sich kämpfen lassen. Sein Fokus liegt klar auf den Attributen. Benötigt werden das jeweilige Traditionsattribut, Willenskraft und Magie zum Zaubern sowie Intuition und Geschicklichkeit für den Nahkampf. Demnach muss man vor allem in die Fertigkeiten Nahkampf und Beschwören investieren, gefolgt von Wahrnehmung. Heimlichkeit und Athletik sollten grundlegend vorhanden sein, können aber durch Geister (Bewegung/Verschleierung) unterstützt werden. Interessante Ausrüstungsstücke sind natürlich ein Waffenfokus, der seine Stufe praktischerweise auf den Angriffspool der Nahkampfpfrobe addiert, und ein Herbeirufungsfokus.

Der **Rigger** stützt sich in dieser Variante darauf, dass inzwischen sehr nahkampftaugliche Droh-

nen hergestellt werden, die sogar erschwinglich sind (etwa die Nissan Oni). Springt ein Rigger in diese Drohnen, wird er zu einer wahrscheinlich unterschätzten Gefahr für den Gegner. Wie so oft beim Rigger werden primär Logik und Intuition gebraucht, wobei in diesem Fall sekundär auch Willenskraft und Charisma sehr hilfreich sein können. Die Liste der wichtigsten Fertigkeiten setzt sich aus Steuern, Mechanik, Heimlichkeit und Wahrnehmung zusammen. Neben der Riggerkontrolle als unverzichtbares Implantat kann Logik durch einen Zerebralbooster erhöht werden. Eine gute Riggerkonsole, die nötigen Drohnen, deren Bewaffnung und ein paar Autosofts für eventuelle Unterstützungsdrohnen im autonomen Betrieb stellen den Basisbedarf dieser Variante dar.

JOCKEY/TRANSPORTEUR

Je nach Job, Lage, Sprawl oder Region gibt es verschiedenste Möglichkeiten, sich einem Ziel anzunähern. Wie üblich übernehmen die Geräte die Aufgaben des Alltags selbst. Für einen glatten Einstieg und eine saubere Flucht braucht es aber jemanden, der sich auskennt. Ungesehen, ungehört oder zumindest lebendig – für andere ein Job, für den Jockey eine Kunst. Diese Rolle ist dem Rigger wie auf den Leib geschrieben. Die wichtigsten Attribute für diese Rolle sind Intuition und Logik, mit einem sekundären Augenmerk auf Willenskraft. Intuition dient dabei neben seinen Aufgaben als Attribut für Wahrnehmung, Verteidigung und Initiative zum Steuern eines Fahrzeugs, in das der Rigger hineingesprungen ist. Logik, neben all seinem Nutzen für weitere technische Fertigkeiten, findet seine Anwendung beim Abfeuern von fahrzeugmontierten Waffen (Mechanik (Geschütze)). Willenskraft ist unter anderem für die Verteidigung wichtig, vor allem bei Angriffen aus der Matrix. Ganz oben auf der Liste der Fertigkeiten sollten für den Fahrer Steuern und Mechanik stehen. Wahrnehmung, Heimlichkeit, Elektronik und Cracken können sehr hilfreich sein und sollten zumindest vorhanden sein.

Neben der Riggerkontrolle, die unabdingbar ist, sind Implantate zur Steigerung der Hauptattribute wünschenswert, beispielsweise der Zerebralbooster, der mit einem Bonus auf das Logik-Attribut die Kampfkraft des Riggers deutlich erhöht. Neben gut ausgestatteten Fahrzeugen, die aber eventuell auch auf die Spesenliste gehen, ist eine Riggerkonsole interessant, aber nicht zwingend nötig. Die Möglichkeit, Drohnen und ferngelenkte Fahrzeuge zur Verteidigung, Deckung und Ablenkung nutzen zu können, ist wertvoll – aber vor allem wichtig ist, dass der Jockey im Sattel eine gute Figur macht.

VARIANTEN

Der **Adept** ist ein gutes analoges Gegenstück zum technischen Ansatz. Sein Aufbau ist grundlegend anders, muss er doch durch pures Können (und ein bisschen Mojo) allein schon das aus-

gleichen, was die Riggerkontrolle leistet – und das ist nicht wenig. Am wichtigsten ist hierbei das Attribut Reaktion, gefolgt von Intuition und Geschicklichkeit (oder Logik, wenn der Jockey vorhat, montierte Waffen abzufeuern). Bei den Fertigkeiten gewinnen Steuern, Heimlichkeit und Wahrnehmung sogar noch an Bedeutung. Je nachdem, ob der Adepten-Jockey seine Waffen montiert oder per Hand abfeuert, braucht er die Fertigkeiten Feuerwaffen oder Mechanik. An Kräften liegt der Fokus auf Verbesserte Reflexe und Verbesserte Fertigkeit (Steuern), da er das Fahrzeug mit Steuern und Reaktion lenken muss. Wenn später etwas mehr Karma in den Topf kommt, kann die Kraft Kampfsinn im Fahrzeugkampf eine angenehme Hilfestellung sein.

Einen ungewöhnlicheren Ansatz bieten **Magier** oder **Aspektzauberer** (Beschwören). Dieser Ansatz bietet Optionen mit und ohne Fahrzeuge. Im Fall von Fahrzeugen ergibt sich die beste Synergie mit einem anderen Fahrer zusammen, aber den hat man eben nicht immer. Der Fokus liegt hierbei im Vertrauen auf die Fähigkeiten der Geister, namentlich Bewegung, Schutz, Unfall und Verschleierung. Ob nun zu Fuß oder im Fahrzeug, mit der Kraft Bewegung wird für schnelles Vorankommen der Gruppe gesorgt, während Kräfte wie Verschleierung und Schutz für die nötige Deckung sorgen. Diese Herangehensweise wird viele Dienste verschlingen und das Beschwören diverser Geister erfordern. Bei den Attributen liegt der Fokus zuallererst auf dem Traditionsattribut, Willenskraft und Magie. Soll der Beschwörer auch Fahrer sein, benötigt er außerdem ein gutes Reaktionsattribut. Außerdem ist ein ausgezeichneter Wert in der Beschwören-Fertigkeit erforderlich, am besten mit einer Spezialisierung auf Herbeirufen. Optionen ergeben sich daraus, ob der Beschwörer auch fahren will und ob er sogar noch zaubern können möchte. In letzterem Fall wären vornehmlich Zauber wie Attribut Steigern, Levitation (ein weiteres Transportmittel) und Physische Barriere interessant. Auf der Einkaufsliste steht mindestens ein Herbeirufungsfokus für eine Geisterart, die auf die nötigen Kräfte zurückgreifen kann. Solltest du mehrere Geisterfoki wollen, ist auf Dauer ein Kraftfokus interessanter.

ALTERNATIVE BAUKONZEPTE

Willst du dich nicht an den gängigen Fertigkeitsebegriffen von *Shadowrun* orientieren, öffnen sich dir für den Charakterbau noch ganz andere Türen.

Vielleicht möchtest du einfach mal **brainstormen** und schauen, was dabei herauskommt. Schreib dir ohne viel nachzudenken zehn Begriffe auf, die dir gerade einfallen und die du für eine Figur cool findest. Und dann schau, was für einen Charakter das geben könnte. Variiere ein bisschen, passe an und finde dann erst eine Rolle und Fähigkeiten, die das so erstellte Konzept unterstützen.

Oder du gehst im Ausschlussverfahren heran und fragst dich: **Was kann der Charakter nicht?**

UNGEWÖHNLICHE CHARAKTERKONZEPTE

Nicht immer muss der Kämpfer vom Militär kommen oder der Magier der typische Straßenschamane sein. Hier ein paar Inspirationen für andere Charakterkonzepte:

Grubenwehr: Im Rhein-Ruhr-Plex gibt es die Grubenwehr, eine bewaffnete Miliz, die unter Tage wohnt und dort den versteckten Lebensraum gegen Konzerne und andere Gefahren beschützt. Du bist einer davon: ein ganz harter Knochen, ausgebildet im Kampf in Dunkelheit und beengten Räumen. Leider hast du Mist gebaut und musstest ans Sonnenlicht. Nun strebst du nach Wiedergutmachung.

Kammerjäger: Chemikalien und Sprühtanks, das ist deine Welt. Köder, Fallen und Karten der Kanalisation gehören ebenfalls zu deinem Repertoire. Da die Critter aber immer größer werden, kannst du dich auch mit der Schrotflinte mit aufgeschraubtem Bajonett verteidigen. Und wenn die Viecher sich mal wieder verkrochen haben, nimmst du eben auch andere Aufträge an.

Illusionist: Eigentlich bist du ja ein Künstler. Wenn im Filmgeschäft das Budget klein ist und man trotzdem Spezialeffekte braucht, kleine Rauchwolken, Explosionen, Fake-Geister – dann ruft man dich mit deinen magischen Künsten. Leider zahlen die Independentproduktionen meist schlecht, und deswegen bietest du deine Künste auch als Ablenkung und Unterstützung im illegalen Gewerbe an.

Techno-Beastmaster: Sie reden mit dir. All die kleinen Geräte und Krabbeldrohnen und kleinen Flugroboter ... sie sind deine wahre Familie. Keiner sorgt sich so um sie wie du. Mit ihnen kannst du alles sehen, alles hören, schon seit Jahren, seit du „erwacht“ bist. Manche nennen dich Technomancer, aber davon willst du nichts wissen. Eigentlich sprichst du nur mit deinen kleinen mechanischen Freunden und sie mit dir. Und auch wenn du sehr, sehr sonderbar bist: Deine Fähigkeiten zusammen mit deinen kleinen Freunden machen dich für manch ein Runnerteam sehr interessant.

Und damit sind nicht nur Fertigkeiten gefragt, wie Magie oder Autofahren. Sondern auch Lebenskonzepte und andere Tätigkeiten. Er kann keine Tiere verletzen. Er kann quietschendes Metall nicht ab. Er findet sich in der Natur nicht zurecht. Was bleibt also, und was könnte der Charakter werden beziehungsweise sein?

Eine andere Möglichkeit des Charakterbaus funktioniert über die Frage: **Wo will ich hin?** Vielleicht will dein Charakter mal Magier werden, ist es aber noch gar nicht. Er bekommt also ein Magieattribut und sonst nichts und weiß gar nicht, dass er Erwacht ist, bis in der Kampagne sein Lehrmeister auftritt. Oder aber du weißt, dass er ein sehr begabter Schütze werden soll, spielt ihn aber als totalen Newbie, der sein Talent (und damit seine aktive Steigerung dieser Fertigkeit) erst im Spiel entdeckt: bis der ehemals friedfertige Barbesitzer besser schießt als der Mafiasoldat.

Oder versuche es mal mit einer **merkwürdigen Kombination**. Überlege dir ein Teilkonzept und ein anderes, die auf den ersten Blick kaum

miteinander verknüpfbar zu sein scheinen. Technik-Nerd und Magier zum Beispiel. Und nun? Vielleicht kommt dabei ein sehr eigensinniger Elektromarder-Schamane heraus, der zwar zaubert, aber mit dem esoterischen Hokuspokus nichts zu tun haben will. Dafür kann er echt gut Sachen zusammenlöten und fühlt sich in Elektroniklabors sehr wohl.

WEITERE BEISPIELE FÜR WISSENSFERTIGKEITEN

Bräuche der/des [Subkultur] – Von großen Syndikaten bis zum Fandom einer wenig bekannten Serie: Jede Subkultur hat ihre eigenen Gepflogenheiten, und du bist eingeweiht.

Erwachte Erreger – Auch Krankheitserreger sind Erwacht und stehen an vorderster Front der bisher unheilbaren Krankheiten. Du kennst ihre Kategorien, Stämme, Symptome usw. Dies ist noch recht allgemein gehalten; eine Wissensfertigkeit wie z.B. „MMVV“ würde dich zu einem Spezialisten auf dem Gebiet machen.

eSports [Genre] – Du weißt, wie die großen Titel dieses Genres ticken, und hast eventuell sogar Skillz.

Filme des 20. Jahrhunderts – Wer kennt sie nicht, die alten Actionstreifen. Und da du sie alle kennst, weißt du auch zu jeder brenzlichen Situation einen coolen Streifen, in dem sich ein Actionheld genau aus dieser Situation mit einem genialen Kniff oder mit Kaltschnäuzigkeit befreit hat.

Gaming-Szene – Was erscheint wann, wer entwickelt was, und warum hatte *Space Awakening* ein so mieses Ende? Du bist am Puls der Szene, kennst die News und den Tratsch und weißt, wo man sich so trifft.

Geschichte der/des [Themenbereich] – Geschichte ist nicht nur nach Epochen geordnet: Du weißt alles über die Geschichte deines Lieblingsthemas (oder etwa nicht?).

Globale Krisenherde – Bug-Citys, Kriegsgebiete, abgesperrte Arkologien, toxische Sperrgebiete. Wenn etwas richtig schiefgeht in der Welt, musst du mehr darüber wissen.

Glücksspiel- und Wett-Szene [Sprawl/Medium] – Wo setze ich Wetten, wer bricht mir die Beine, und welche Spieler sind berüchtigt?

Illegale Rennstrecken [Sprawl] – Du kennst die Ticks und Tricks, die Kurven und Kreuzungen illegaler und unregistrierter Strecken deiner Gegend. Vermutlich nicht vom Zusehen.

Metasapiente Persönlichkeiten – Das Who's Who der Reichen, Schönen und Einflussreichen, zumindest wenn es Drachen, Geister, Sasquatche, ... eben keine Metamenschen sind.

Recht [Stadt/Staat/Konzern] – Jeder Staat, viele Städte und definitiv jeder Großkonzern hat sein eigenes Rechtssystem. Es ist besser, zu wissen,

wann man ein Gesetz bricht oder es für sich nutzen kann.

Schattenbanken [Sprawl] – Schattenwährungen und Kredite: Du weißt, wie sie funktionieren, wer sie vergibt und was zu beachten ist.

Schattenkliniken [Sprawl] – Schusswunden, Implantate, Trauma-Therapie, leuchtende Ausschläge – du weißt, wohin man gehen muss und wie es dort zugeht.

Tiermedizin – Verrückt, aber wahr: Eventuell sind nicht alle im Team menschlich, ob nun metasapient oder abgerichtet. Du bist vorbereitet und kannst deine medizinischen Kenntnisse [Biotech] ungehindert auf sie anwenden.

Untergrund-Kampfarenen – Auf der Straße, im Käfig, bis aufs Blut oder bis einer weint – du weißt, wo es für Cash aufs Maul oder sogar Training gibt.

Urbane Brennpunkte von [Sprawl] – Überall gibt es gute und schlechte Gegenden. Du kennst die richtig üblen und weißt um die Probleme und die Macher dort.

Urbane Legenden – Urbane Legenden sind in der Sechsten Welt wesentlich gefährlicher als zuvor. Es besteht eine reelle Chance, dass mehr Wahrheit in ihnen steckt, als gut sein kann.

Verschörungstheorien – Ob du nun dran glaubst oder nicht, du weißt, was für Verschwörungsideen gerade die dunklen Gassen der Matrix fluten, oder kennst jemanden, der dir sagen kann, was „sie“ vorhaben. Und wer weiß ...

Wasserwege von [Sprawl/Region] – Du kennst die oft unterschätzten Arterien der Stadt wie andere die Straßen im Kiez.

ALLERGIE IN SHADOWRUN

Bei einer Allergie kann es zu unangenehmen Reizungen, Ausschlägen oder Schwellungen kommen, aber auch Übelkeit, Schwindel und andere Reaktionen sind vorstellbar. Dein Immunsystem schlägt wie wild Alarm und ringt mit allen anderen Reizen um deine Aufmerksamkeit. Wohlgemerkt ist das bereits bei einer leichten Allergie auf Dauer eine Tortur (eine milde Allergie, die dich kaum beeinträchtigt, wäre schlicht kein Karma wert, darf aber natürlich trotzdem ohne Karmabonus gespielt werden). Bei allem, was darüber hinausgeht, kommt es zu schweren Beeinträchtigungen und sogar zu Lebensgefahr. Ironischerweise passiert das, weil dein Immunsystem glaubt, um dein Leben zu kämpfen. Die Reaktion ist meist plötzlich und dementsprechend heftig. Es ist nicht unwahrscheinlich, dass dein Charakter gelernt hat, damit und mit der Angst davor zu leben. Vermutlich wirst du alles daransetzen, dich dem Allergen nicht auszusetzen und dich nicht mit Antihistaminen vollpumpen zu müssen. Vergiss nicht, der Effekt ist nicht einfach ein Malus auf den Würfelpool oder gar eine Wunde – er ist ein anhaltendes Leiden, das nur

WEITERE ALLERGIEEN

Saurer Regen, Luftverschmutzung, Sonnenlicht, Edelmetalle, Stahl ... die Welt von *Shadowrun* ist voller möglicher Allergene, die entweder sehr verbreitet oder sehr selten sind. Dabei unterscheiden sich Seltenheit und Verbreitung innerhalb der Sechsten Welt an einigen Stellen stark von unserer heutigen Welt. Wo heute noch überall Erdnüsse in Spuren enthalten sein können, sind es bei *Shadowrun* vielleicht bestimmte Proteinalgen aus Nährstofftanks. Eine Birkenallergie mag im Sprawl kaum noch anschlagen, dafür aber vielleicht eine Rattenhaarallergie in den Gettos von Recklinghausen. Die folgenden Allergien sollen als weitere Inspiration gelten:

Efeu oder Moos: Eigentlich gar nicht so problematisch, würden manche Erwachten Efeu- oder Moosarten nicht gerne zur astralen Abschirmung von Gebäuden genutzt. Und einen Niesanfall, gerade wenn man in die geheime Forschungsanlage hineinschleicht, will kein Runner.

Grausporen-Pilz: Nicht Erwacht, aber trotzdem neu – der Grausporenpilz ist ein Häuserschwamm, der besonders in Unterschichtvierteln muffige Keller, Hinterhofwände oder feuchte Dachräume befällt. Nicht gerade schön, wenn man dagegen allergisch ist und an solchen Orten in eine Schießerei gerät.

Nocebo: Manche Metamenschen meinen nur, sie seien gegen irgendetwas allergisch, was aber über den Nocebo-Effekt (Gegenteil von Placebo) wirkt. Die Exposition durch einen Stoff oder die Anwesenheit von irgendetwas bewirkt einen Allergie-Effekt, auch wenn es physisch gar keinen Zusammenhang geben muss. Vielleicht sind es die Strahlungen der Kommlinks von Renraku, die mit besonderen Frequenzen funken und Schwindel auslösen. Vielleicht sind es Geister oder astrale Effekte, die Ausschlag und Übelkeit auslösen. Vielleicht redet die Runnergruppe dem Runner andauernd ins Gewissen, dass das doch alles Einbildung sei – aber so oder so, er hat diesen Allergiejffekt und ist überzeugt von der negativen Wirkung des „Allergens“.

Soy: Gegen Soy-Erzeugnisse allergisch zu sein ist nicht nur gesundheitsschädlich, weil sie in fast allen günstigen Nahrungsmitteln enthalten sind ... es ist auch eine kostspielige Allergie. Auch wenn es gute Algen-Produkte gibt, kommt man ohne Soy kaum um das teurere, „echte“ Essen herum.

Verbundkunststoff Typ PC-26: PC-26 ist ein neues, günstiges Polymer, das wunderbare Eigenschaften für die schnelle Herstellung von Verbrauchsgütern hat: Es ist in Kommlinkhüllen, Regenponchos oder manchen Credsticks verarbeitet. Allerdings hat es auch einen erhöhten Allergieauslöser – was die Konzerne natürlich vehement abstreiten.

schwer ignoriert werden kann. Ein Jucken, das sich nicht kratzen lässt, bis es zu einem schmerzhaften Brennen wird, ist zunächst fies, bis es dann anfängt, dich in den Wahnsinn zu treiben und die Aussicht auf Linderung dich zu Unvernunft oder gar Achtlosigkeit verführt. Während das Team darauf vertraut, dass du wachsam und auf Position bist, kann das schwere Folgen haben.

Leiden von gängigen Allergien müssen aber nicht zwingend Juckreiz sein. Spontaner Ausschlag und Anschwellung von Gesichtsteilen können zu merkwürdigen Blicken von Gesprächspartnern führen. Atemnot oder andauernder Husten erklären Würfelpool-Modifikatoren, ebenso Übelkeit oder spontanes Erbrechen. Letztlich sollte einer Regel wie dem Allergie-Modifikator auch immer ein rollenspielerischer Effekt für deinen Charakter folgen.

Auch wenn dein Charakter auf allerlei verschiedene Substanzen allergisch reagieren kann, sollte die Allergie als Nachteil bei *Shadowrun*, so wie fast alles in der Sechsten Welt, von zwei Grundgedanken geprägt sein: den Leiden einer dystopischen, überzivilisierten Welt und den beinahe neurotischen Gewohnheiten uralter, frisch erwachter Magie. Auch wenn dein Charakter natürlich eine Allergie gegen Tierhaare haben kann, greift es die Grundstimmung von *Shadowrun* eher auf, wenn die Auslöser moderne Errungenschaften oder eben symbolisch aufgeladene Elemente der Natur sind. Ob nun Heuschnupfen, wahr gewordener Aberglaube oder Gebrechen einer überzüchteten Menschheit: Letzten Endes liegt die Entscheidung bei dir – triff eine interessante.

PHOBIEN IN DER SECHSTEN WELT

Bei einer Phobie handelt es sich um eine Angststörung. Das bedeutet, dass man nicht einfach eine begründete Angst vor etwas hat, sondern im Gegenteil eine irrationale oder zumindest irrational starke Angstreaktion auf bestimmte Situationen oder Objekte zeigt. Der Grund für diese Angst ist oftmals unklar. Für einen Shadowrunner, dessen Job es mit sich bringt, sich regelmäßig großen Risiken zu stellen, ist das nicht nur unangenehm, sondern kann potenziell verheerend sein. Mit einer schweren Phobie konfrontiert (beispielsweise vor Ratten), kann einem der Kugelhagel durchaus als Alternative zur Flucht durch die Kanalisation erscheinen. Wie gesagt, die Phobie ist keine rationale Angst, und der gesunde Metamenschenverstand ist auf sie selten anwendbar. Eine Phobie ist aber nicht nur dann präsent, wenn ihr Auslöser es auch ist. In vielen Fällen spielt die Angst vor der Angst ebenfalls eine wichtige Rolle, und phobische Charaktere werden versuchen, gar nicht erst mit ihrer Phobie konfrontiert zu werden. Das kann in manchen Fällen etwas ausufern und eben dazu führen, dass der Rattenphobiker gar nicht erst in Keller oder Kanalisationen hineingeht.

Schon vor dem Erwachen gab es eine große Zahl bekannter Phobien, und die Sechste Welt mit all ihren Wundern bringt nur noch mehr Unvertrautes, das man fürchten kann. Letztlich ist kaum eine Phobie unvorstellbar. Bei den aufgeführten Beispielen, und wie eigentlich bei

Phobien im Allgemeinen, sollte beachtet werden, dass sie einen großen Einfluss auf das Spiel nehmen können und im Idealfall an die Gruppe und Kampagne angepasst werden. Um eine bessere Spielbarkeit zu unterstützen, empfiehlt es sich allgemein, eine Phobie etwas einzuschränken, entweder in der Schwere oder darin, wie weit das Objekt der Angst gefasst ist. Generell ist es ratsam, den Effekt umso milder zu halten, je allgemeiner der Auslöser definiert ist oder je spielrelevanter er ist. Eine stark ausgeprägte Angst vor Magie oder beispielsweise Elektrizität kann einen Charakter in den meisten *Shadowrun*-Kampagnen unspielbar machen, während die Angst davor, von Enten beobachtet zu werden, für viele Kampagnen wohl zu ungewöhnlich sein dürfte.

BEISPIELE FÜR PHOBIEN

UMGEBUNGEN/SITUATIONEN

Dunkelheit – Für jemanden, der die offene Konfrontation sucht oder sich lieber in der strahlenden, offenen Anonymität des Sprawls verbirgt, ist dies oft kein vordergründiges Problem. Wie das aber so ist, müssen Runner sich oft auch in den dunklen Ecken der Stadt herumtreiben oder den Plex gar verlassen. Dies ist dein schlimmster Albtraum.

Höhen/Tiefen – In einer Konzernwelt aus gläsernen Türmen passiert es schnell, dass man sich vor oder gar während des Jobs in schwindelerregenden Höhen wiederfindet. Viele Nachtclubs, die etwas auf sich halten, setzen inzwischen auf mehrere durch Glasböden getrennte Ebenen.

Feuchtigkeit/Nässe – Wenn man erst mal darauf achtet, begegnet man ihr überall, und das Vermeiden von Feuchtigkeit wird zu einem Spießrutenlauf, der Aufmerksamkeit erregen kann.

Menschenmengen – Im Plex gibt es durchaus verlassene und karge Ecken. Auf Dauer wird man dem Mob aber nicht entgehen können. Wenn das Ziel einkaufen, feiern oder eben stiften geht, kann es schnell passieren, dass man ihm nicht folgen kann. Selbst in der Menge unterzutau- chen, um unauffällig zu bleiben, wäre mindestens eine Folter.

Bestimmte Arten von Wetter oder Naturge- walten – Wetter ist überall und kümmert sich wenig darum, ob du gerade in den Schatten arbeitest. Auch innerhalb von Gebäuden entgeht man Gewalten wie etwa Blitz und Donner nur schwerlich. Versuch doch mal, unauffällig zu bleiben, wenn du bei jedem Aufblitzen darum kämpfen musst, nicht dem Schreck nachzugeben und dich beim Donnergrollen zu verkriechen.

Fahrangst/Flugangst – Ein Problem, das relativ verbreitet ist. Meist bezieht sich diese Phobie auf einen bestimmten Reisemodus, selten auf mehrere. Shadowrunner sind oft auf Fahrzeuge angewiesen, nicht selten zur Flucht. Leider kann es passieren, dass die Aussicht auf eine Fahrt im Luftfahrzeug in dir mehr Panik verursacht als der Kugelhagel.

SECHSTE WELT

Drachen – Es gibt sehr viele Gründe, Drachen zu fürchten. In dir aber kriechen Panik und Ekel schon beim bloßen Gedanken an diese fremd- artigen Echsen empor, lange bevor einer dieser guten Gründe zum Tragen kommt.

Eine bestimmte Metavariante – Mit bewusstem Rassismus hat das wenig zu tun. Manche Me- tavarianten erscheinen so fremdartig, dass sie dich nicht nur ins Uncanny Valley schicken, son- dern direkt Panik bei dir hervorrufen. Natürlich wirst du so einen seltenen Vertreter seiner Art genau dann treffen, wenn dein Team sich auf dich verlässt.

Bestimmte Implantate (z. B. Augen oder Glied- maßen) – Auch wenn die Welt sich daran gewöhnt hat, ist es unnatürlich, und tief in dir reagiert etwas darauf. Besonders üblich bei erkennba- ren Implantaten, die bezeichnende menschliche Merkmale ersetzen (insbesondere Augen), aber auch andere Formen sind vorstellbar.

Geister – Wenn es um fremdartige Wesen geht, wird es wohl nicht fremdartiger als Geis- ter. Unberechenbare körperlose Gestalten aus einer anderen Welt sind nichts, womit du zu- rechtkommst. Potenziell sehr verheerend, wenn man in einer magielastigen Kampagne spielt, also Vorsicht.

Angst davor, besessen zu werden – Die Sechste Welt hat zumindest in den letzten dreißig Jahren diverse größere und kleinere Krisen erlebt, in denen fremdartige Wesen menschliche Körper in Besitz nahmen. Deine Angst davor, so die Kon- trolle zu verlieren, überwältigt dich im Kontakt mit Wesenheiten, von denen du glaubst, dass sie deinen Körper übernehmen könnten.

Angst davor, aus dem Astralraum beobachtet zu werden – Eine Phobie, die vor allem Mundane betrifft, da das Astrale für sie umso fremder und unkontrollierbarer ist. Du kannst es erahnen, aber nie sehen, doch es kann in jedem Moment bei dir sein.

Bestimmte magische Handlungen – Du hast panische Angst davor, Ziel einer bestimmten magischen Handlung zu sein, beispielsweise Auralen, Gedankenlesen, Gedankenkontrolle, vielleicht sogar Heilung. Die Phobie kümmert sich dabei nicht zwingend um die Details der Wahrheit; so können handlungsbeherrschende Zauber für einen Phobiker schon ein ausrei- chender Hinweis auf Gedankenkontrolle sein.

Magische Gegenstände – Foki, Refugien, Re- agenzien – in Gegenstände gebundenes Mojo ist schlechtes Mojo. Kein Argument der Welt kann dich davon abbringen, dass Gegenstände besser tot und seelenlos bleiben sollten.

WiFi – Das drahtlose Netz ist beinahe überall und kontrolliert die Geräte in unserem Leben. Du hast panische Angst davor, dass Hacker, KIs oder sonstige Wesenheiten dich auf diese Wei- se kontrollieren, ausspionieren und gefährden. Selbstredend legst du hohen Wert darauf, kom- plett offline zu sein.

Bestimmte Tierarten – Ob du nun Angst vor bestimmten Vogelarten, Erwachten Vögeln oder

sogar Vögeln im Allgemeinen hast – welches Tier es auch ist, es ist der Level-End-Boss, dem du dich nicht stellen kannst.

GRÜNDE, HINTERGRÜNDE, ABGRÜNDE

Das Ergebnis der Interaktion deines Charakters mit der Welt wird oftmals von Zahlen und Würfeln bestimmt. Diese Spielwerte sollten letztlich aber nur für deinen Charakter eintreten, wenn es heiß hergeht. Der Charakter selbst definiert sich vielmehr dadurch, wer er ist und welcher Weg ihn dahin geführt hat, so zu sein. Um sich tiefer in die Rolle der erdachten Figur versetzen zu können, ergibt es also Sinn, sie erst einmal besser kennenzulernen. Dabei solltest du dich nicht unter Druck setzen, wirklich jedes einzelne Detail festlegen zu müssen. Oftmals reicht es schon, die wichtigsten Eckpunkte auszuarbeiten – je wichtiger, desto eher solltest du ins Detail gehen. Nicht selten führt ein übereifriges Ausmalen der persönlichen Vergangenheit deines Charakters zu einer etwas zu unflexiblen Figur, die sich schlecht in Kampagnen oder Gruppen einbinden lässt, da bereits alles über sie festgelegt und erzählt ist. Selbst bei der genauen Abstimmung auf eine bestimmte Kampagne ist es ratsam, etwas

Spielraum zu lassen. Dieser kann später dabei helfen, Änderungen der Kampagne, wie zum Beispiel neue Team-Mitglieder, einzubinden. Das bedeutet nicht, dass man Details und Nuancen vernachlässigen sollte, es geht vielmehr darum, das richtige Maß zu finden.

Im Grundregelwerk (SR6, S. 62-64) finden sich bereits einige Fragen zum Hintergrund deines Charakters. Die folgenden Fragestellungen können dabei helfen, ihn weiter auszugestalten:

- Wie würdest du die Persönlichkeit deines Charakters mit drei Schlagworten beschreiben?
- Was ist die größte Stärke deines Charakters?
- Was ist die größte Schwäche deines Charakters?
- Was fürchtet dein Charakter am meisten?
- Woran hat dein Charakter am meisten Freude im Leben?
- Was verabscheut dein Charakter?
- Was ist das dunkelste Geheimnis im Leben deines Charakters – etwas, das insbesondere jene, die ihm wichtig sind, nicht über ihn wissen sollen?
- Wer ist die wichtigste Person im Leben deines Charakters?
- Hat dein Charakter Familie, wer ist sie und wie steht er zu ihr?
- Was ist der wichtigste persönliche Besitz deines Charakters?
- Wie unterscheidet sich das Äußere deines Charakters zwischen den Runs von seinem Auftreten während der Runs?

INNERE KONFLIKTE

Niemand ist perfekt. Das sollte auch oder gerade für die Charaktere einer dystopischen Welt wie *Shadowrun* gelten. Und ehrlich gesagt: Die meisten Shadowrunner sind ziemlich kaputte Gestalten. Gesucht wird hier nach einem tief verankerten Konflikt, den dein Charakter mit sich selbst austrägt und dabei sein Umfeld in Mitleidenschaft zieht.

Kurz gesagt ist Konflikt die Mutter der Handlung und meist ein wichtiger Teil des Rollenspiels. Ein Charakter gewinnt an Tiefe, wenn er mit sich selbst nicht im Reinen, also zerrissen ist. Makel geben ihm mehr Potenzial, sich zu entwickeln und über sich hinauszuwachsen. Das gilt im Guten wie im Schlechten.

Ein solcher Konflikt kann zwischen miteinander streitenden Stärken und Schwächen, Bedürfnissen und Motivationen deines Charakters ausgetragen werden. Im



Zentrum dieses Streits steht dabei oft die Frage danach, was dein Charakter braucht, um mit sich selbst ins Reine zu gelangen, eine „bessere“ Person zu werden oder zumindest einen wichtigen inneren, emotionalen Konflikt aufzulösen. Dieses Bedürfnis ist zumeist eines, das dem Charakter nicht bewusst ist, und stellt eventuell sogar eine Veränderung oder einen Schritt dar, vor dem er sich fürchtet und den er meidet, wo er nur kann. Vielleicht hängt sogar sein langfristiges Überleben davon ab, sich einer Wahrheit über sich selbst zu stellen, die im Widerspruch zu dem steht, wie er sich selbst sehen möchte.

Demgegenüber steht ein Verlangen (quasi als andere Seite der Medaille). Etwas, das dein Charakter glaubt zu brauchen, um an sein Ziel zu gelangen und glücklich zu sein. Dies ist natürlich ein Irrtum, eine Ausrede oder sogar eine Lüge, die es deinem Charakter erlaubt, sich dem eigentlichen Bedürfnis nicht stellen zu müssen. Die Erfüllung dieses Verlangens füllt die empfundene Kluft oder Leere vermeintlich aus, hat aber keinen Bestand, steht dem Glück des Charakters im Weg und kann ihm sogar schaden.

Zwischen diesen beiden Polen klafft ein tiefer seelischer Abgrund, ein Makel, der nicht nur deinen Charakter zu verschlingen droht, sondern auch sein Umfeld in Mitleidenschaft ziehen kann. Es ist das Problem, an dem er selbst immer wieder scheitert und durch das er andere mit ins Verderben zieht.

Löst dein Charakter einen inneren Konflikt auf, sollte dies ein intensiver, tiefer und großer Charaktermoment sein, für den sich deine Gruppe die nötige Zeit nehmen sollte. Im Anschluss kann entweder direkt aus den Folgen der Auflösung oder aus anderen Umständen ein neuer innerer Konflikt entstehen. Die so entstehende Charakterentwicklung kann durchaus ein Höhenflug, eine Achterbahnfahrt oder aber eine Abwärtsspirale bedeuten.

Wenn du dir einen inneren Konflikt für deinen Charakter ausdenkst, dann vergiss dabei aber nicht das Wichtigste: Wie bei allen anderen Eigenschaften, über die du deinen Charakter definierst, ist auch das ausformulierte Innenleben deines Charakters eine Aufforderung, damit zu spielen. Diese Aufforderung gilt sowohl für den Spielleiter als auch für deine Mitspieler. Es sollte also auch eine Entscheidung darüber sein, welche Art von Spiel du mit dem Charakter erleben und mit der Gruppe teilen willst.

EIN BEISPIEL

Sam wächst als jüngstes von zwei Kindern einer Polizeifamilie auf. Ihre Eltern haben nicht die Zeit, ihr die Liebe und Zuwendung zu geben, die sie braucht. Stattdessen kümmert sich ihr älterer Bruder um sie. Als dieser später tragisch ums Leben kommt, zerbricht ihre Familie daran, und Sam schwört Rache. Die Polizei zeigt sich unfähig, den Täter ausfindig zu machen, also nutzt Sam die Ressourcen, die sie als Shadowrunnerin aufzutut, um selbst zu ermitteln. Ihren Verlust verarbeitet Sam nicht und lässt

emotional niemanden mehr an sich heran, wird aufbrausend, abweisend und verweigert sich damit die menschliche Nähe, die sie eigentlich bräuchte, um glücklich zu sein. Mit jedem Hinweis, den sie auf den Täter finden kann, legt sie eine falsche Fährte für die Polizei. Schließlich will sie nicht, dass jemand ihrer Rache zuvorkommt. Währenddessen folgen ihre Eltern jeder dieser falschen Fährten fanatisch und riskieren dabei ihre Glaubwürdigkeit und Karriere. Von den Misserfolgen niedergeschlagen, verfällt ihr Vater in tiefe Depression und verliert seinen Job, während die Mutter im Versuch, durchzuhalten, eine Abhängigkeit von aufputschenden Drogen entwickelt und zunehmend zu Gewalt neigt.

Sollte Sam sich irgendwann ihrer Trauer stellen, sie verarbeiten und sich erlauben, wieder emotionale Bindungen einzugehen, wäre sie glücklicher. Ob sie das, was von ihrer Familie dann noch übrig ist, retten kann, ist unklar. Der Versuch wird sie aber viel Arbeit kosten.

Sollte sie stattdessen ihre Rache irgendwann verwirklichen, dürfte sie bis dahin alles geopfert haben, was ihr wichtig war, und jemand geworden sein, den ihr Bruder verachtet hätte. Im Nachgang bleibt eine Leere zurück, die sie verzweifelt und wahrscheinlich selbstzerstörerisch versuchen wird, auszufüllen.

WARUM BIST DU EIN SHADOWRUNNER?

Shadowrunner sind Spione ohne Regierung, Kriminelle ohne Syndikat und herrenlose Ronin. Kurz gesagt: Professionelle Shadowrunner sind mehr als einfache Schläger aus der Gosse. Die wenigsten bleiben wegen des Geldes in den Schatten. Wer für die Schatten taugt, der könnte ebenso gut einen gut bezahlten Job bei einem der Megakonzerne annehmen und es dabei belassen. Das bedeutet nicht, dass Geld stets ausreichend vorhanden ist. Tatsächlich ist es oft knapp. Als Runner am Ball zu bleiben, kann teuer sein. Dennoch ist Geld zwar oft eine gute Motivation für den jeweiligen Auftrag, jedoch eher ein schlechtes Motiv für ein Leben in den Schatten. Ganz gleich, ob du dich scheinbar unauffällig in die Gesellschaft einfügst oder ganz klar aus ihr ausbrichst, tief in dir drin fügt sich irgendetwas nicht in das Leben des Alltags. Du hast Probleme damit oder auch gar nicht erst die Absicht, nach ihren Regeln zu spielen, und arbeitest lieber auf eigene Rechnung. Was es auch ist und was auch immer deine Gründe dafür sein mögen, Geld ist eigentlich nie die ganze Geschichte – das wäre wohl sonst auch etwas langweilig. Warum also bist du ein Shadowrunner?

BEISPIELGRÜNDE FÜR EIN LEBEN ALS SHADOWRUNNER

Idealismus – Du hast ein höheres Ziel vor Augen. Vielleicht bist du ein Neo-Anarchist, Umwel-

taktivist, Humanist oder folgst einem der vielen anderen Ideale, die sich mit der Konzernwelt schlecht vereinbaren lassen. Das allein macht dich natürlich noch nicht zum Shadowrunner. Steine, Schilder und Unterschriften reichen dir aber nicht. In den Schatten sammelst du Macht und Einfluss, um deine Ideale vertreten zu können. Klar, du watest durch die dreckige Wäsche der Konzerne, nimmst ihr Geld und tötest eventuell sogar dafür. Aber du entscheidest, wann und wie. Wann immer du kannst, drehst du den Spieß um. Nicht zuletzt heiligt der Zweck die Mittel, oder nicht?

Ausgebrannt – Vielleicht hat die Gesellschaft dich durchgekauft und ausgespuckt, als du nicht mehr nach ihrem Geschmack warst. Du warst einer der Besten. Jetzt bist du traumatisiert, gebrochen, ungenormt und unbequem. Du bist immer noch gut in dem, was du tust, aber offiziell gehörst du in den Vorruhestand oder auf den Gnadenhof. Nicht, dass du da einen Unterschied sehen würdest. Es ist alles, was du mit dir anzu-fangen weißt, und der Job am Tresen des Stuffer Shacks um die Ecke wäre wohl dein Tod. Die Schatten bieten dir eine neue Perspektive, ganz gleich, wie dreckig sie ist.

Vergessen – Du hast nie ein anderes Leben gekannt als das des SINlosen Bodensatzes der Gesellschaft. Du lebst seit jeher im System der Systemlosen, besiegelst Geschäfte per Handschlag, betreibst Tauschhandel und nutzt alternative Währungen. Anders jedoch als die meisten bist du ambitioniert, getrieben und mindestens talentiert. In den Schatten suchst du nicht nach einem Ausweg in die Welt der SIN-Menschen, sondern nach deinem Weg an die Spitze der Ent-eigneten.

Krimineller Außenseiter – Es geht dir nicht so sehr darum, nicht nach den Regeln zu spielen. Jeder spielt nach irgendwelchen Regeln. Du bist schlicht am besten, wenn du nicht nach denselben Regeln spielst wie alle anderen. Wenn jeder sich an Regeln hält, die für dich nicht gelten, kannst du diese Regeln gegen sie verwenden. Leider birgt das auch gewisse Anpassungsschwierigkeiten. Konzerne, Syndikate, selbst Gangs haben Strukturen, in denen du schlicht nicht funktionierst. Dein Leben ist einfach besser ohne einen Boss, und die Schatten brauchen immer jemanden wie dich.

Verkannt – Du bist einfach zu gut, um dich einzureihen, und du bist es müde, deinen Erfolg von den Weisungen vorgesetzter Idioten abhängig zu machen. Es war für dich immer dasselbe: Mutter, Vater, die Lehrer, Abteilungsleiter und Chefs – ihnen ging es immer um Autorität und darum, dass das System vorsieht, dass sie recht haben, egal wie falsch sie liegen. Befördert wird, wer der beste Arschkriecher ist, und das bist ganz klar nicht du. Natürlich könntest du versuchen, deine eigene kleine legale Firma aufzumachen, aber die Konkurrenz spielt mit gezinkten Karten. In den Schatten weiß man deine Fähigkeiten zu schätzen, dort hat derjenige recht, der sich beweisen kann.

Anerzogen – Die Schatten sind alles, was du kennst. Vielleicht waren es deine Eltern, oder du hattest einen Mentor. Wer es auch war, man hat dich früh auf ein Leben in den Schatten vorbereitet, und es ist die einzige Ausbildung, die du hast. Ob du damit nun glücklich bist oder nicht, in einem anderen Leben wärest du verloren. Welche Wahl hast du also?

Gejagt – Du hast alles verloren. Wer auch immer du warst, wie auch immer dein Leben aussah – das alles ging in Rauch auf. Vielleicht weißt du, was passiert ist, vielleicht wolltest du raus, oder vielleicht hast du keinen Schimmer, was dir widerfuhr. Fakt ist, man ist hinter dir her, und in dem Moment, in dem du im System auftauchst, finden sie dich. In Angst zu verharren, bis sie dich entdecken, ist jedoch nicht deine Art. Die Schatten sind für dich eine Möglichkeit, unerkannt zu bleiben und dennoch die Mittel zu sammeln, die du brauchst, um der Sache ein Ende zu bereiten, wenn es mal so weit ist.

DAS LEBEN IST KEIN SPIEL

Wenn du bei deinem Hintergrund etwas den Zufall spielen lassen willst, helfen dir vielleicht die folgenden Zufallstabellen weiter. Es ist zu empfehlen, das Ergebnis nicht als Regel, sondern als Inspiration zu nehmen. Außerdem sollten die Ergebnisse sinnvoll weitergedacht und in deinen Charakter eingearbeitet werden. Ergebnisse, die etwas aus dem Rest herausstechen oder scheinbar widersprüchlich sind, müssen nicht gleich verworfen werden, sondern können ein Anreiz sein, sich zu überlegen, wie es zu einer solchen abrupten Wendung kommen kann. Nichts ist so absurd wie das wahre Leben.

DER FAHRPLAN

1. Bestimme dein Elternhaus (Eltern, Vermögen der Familie, Grund für den Lebensstil).
2. Bestimme deine Geschwister (Anzahl, Geschlecht, relatives Alter, Beziehung der jeweiligen Geschwister zu dir).
3. Ermittle ein Familienereignis für jede Spanne von jeweils sechs Lebensjahren. Du kannst entweder bestimmen, in welchem der sechs Jahre das Ereignis passiert ist, oder es einfach mit einem Würfelwurf entscheiden.
4. Lege fest, ab welchem Alter du ein eigenständiges Erwachsenenendasein führen und für dich selbst sorgen musst. Ermittle ein Lebensereignis. Soll dein Leben eher rasant und beladen gewesen sein, würfle ein Lebensereignis für jedes Jahr danach. Ansonsten jeweils 1W6 Jahre später ein weiteres.
5. Nutze die ermittelten Eckpunkte, um eine lebendige Hintergrundgeschichte daraus zu formen. Füge Details darüber ein, wer die Personen und was die Ereignisse deines Lebens sind und waren und zu welcher Art von Person dich all das gemacht hat.

DAS ELTERNHAUS

Zunächst einmal wird festgestellt, welchen Start ins Leben du hattest. Waren deine Eltern damals arm oder reich, und warum war das so?

ELTERN

1W6 Ergebnis

- 1 Waise – Du kennst deine Eltern nicht und musst dich irgendwie durchschlagen, ob nun auf der Straße, im System oder als reicher Erbe.
- 2 Adoptiert – Du hast Eltern, es sind nur nicht deine eigenen.
- 3 Ein Elternteil – Mutter oder Vater kümmert sich allein um dich.
- 4 Stieffamilie – Ein Elternteil mag zwar fehlen, aber Mama oder Papa haben für Ersatz gesorgt.
- 5 Beide Eltern – Na was für ein Glück, beide Eltern kümmern sich um dich, ob du nun willst oder nicht.
- 6 Kind einer Gemeinschaft – Du bist ein Kind vieler. Ganz gleich, ob du in einer Kommune, einem Kult, einem Kiez oder einem Labor aufgewachsen bist, du hast die Aufmerksamkeit vieler.

VERMÖGEN DER FAMILIE (LEBENSSTILE: SR6, S. 58)

2W6 Ergebnis

- 2 Luxus
- 3–4 Oberschicht
- 5–6 Mittelschicht
- 7–9 Unterschicht
- 10–11 Squatter
- 12 Auf der Straße

GRUND FÜR DEN LEBENSSTIL

1W6 Ergebnis

- 1 Matrixcrash – Bei jedem der Crashes gab es in allen Schichten Gewinner und Verlierer, vor allem aber Verlierer. Mehr als andere jedoch wurde der Status deiner Familie von diesem Ereignis beeinflusst. Hat deine Familie vom Chaos, einem Datenfehler und dem Leid anderer profitiert, oder haben deine Familienmitglieder ihre Identität und eigentlich auch alles andere verloren?
- 2 Konzernwelt – Die Konzerne nehmen von den Armen und geben es den Reichen. Auf welcher Seite dieser Gleichung stand deine Familie? War alles, was ihr hattet, von den Konzernen gegeben, oder haben sie euch alles genommen und warum?
- 3 Geerbt – Ob nun altes Geld oder ein Leben in der Gosse, es ist nicht leicht, der Welt zu entkommen, in die man geboren wurde.
- 4 Verbrechen – Syndikate, Gangs, Gangster-Familien. Deine Eltern stecken tief drin, entweder in der Schuldenfalle oder in der Organisation. Blut ist dicker als Wasser, und Cash ist dicker als Blut.
- 5 Karma – Es ist, wie es ist. Manchmal spielt einem das Leben zu, ein andermal spielt es einem mit. Hatten deine Eltern

absurdes Glück oder einfach unglaubliches Pech, und haben sie es nicht doch irgendwie provoziert?

- 6 Schattenarbeit – Vielleicht waren deine Eltern selbst Runner, vielleicht gerieten sie aber auch zwischen die Fronten. Was auch immer es war, es hat ihr Leben (und deines) für immer verändert. Sieht so aus, als würdest du ins Familiengeschäft einsteigen, Kiddo.

GESCHWISTER

Hast du Geschwister und wie stehen sie zu dir?

Anzahl [1W6]; Orks würfeln [1W6 + 1] und verdoppeln die Geschwisterzahl, Elfen würfeln [1W6 – 1] und halbieren die Geschwisterzahl (aufrunden).

1W6 Ergebnis

- 0–2 Keine Geschwister
- 3–4 Bruder oder Schwester
- 5 2 Geschwister
- 6+ 2 Geschwister, noch mal würfeln und zusätzliche Geschwister addieren

Geschlecht [1W6]

Bei einem geraden Ergebnis handelt es sich um eine Schwester, bei einem ungeraden um einen Bruder.

Relatives Alter

2W6 Ergebnis

- 2–7 Älter
- 8–12 Jünger

Zeigen beide Würfel das gleiche Ergebnis, ist es ein Zwilling.

Beziehung der jeweiligen Geschwister zu dir

1W6 Ergebnis

- 1 Blanker Hass. Was ist zwischen euch vorgefallen?
- 2 Abneigung
- 3 Gleichgültigkeit
- 4 Blut ist dicker als Wasser
- 5 Zuneigung
- 6 Du bedeutest ihr/ihm alles. Habt ihr eine besondere Beziehung zueinander?

EREIGNISSE

FAMILIENEREIGNISSE

Die Sechste Welt ist voller Wunder. Vor allem aber ist sie, mehr als je zuvor, gut darin, dich fertigzumachen.

1W6 Ergebnis

- 1–4 Es musste ja irgendwann so kommen. (Würfle auf Familientragödie)
- 5 Das Leben ist gut ... für den Moment.
- 6 Glück gehabt! (Würfle ein Lebensereignis als Glücksfall)

FAMILIENTRAGÖDIE

1W6 Ergebnis

- 1 Tod in der Familie – Es geschieht jeden Tag. Eine oder mehrere Personen in dei-

ner Familie verlieren auf tragische Weise ihr Leben.

- 2 Krankheit – Jemand in deiner Familie wird schwer krank oder verwundet.
- 3 Statusverlust – Deine Familie muss einen schweren finanziellen Verlust hinnehmen. Vielleicht brennt die Wohnstatt ab, vielleicht sind es Spielschulden, vielleicht gehört eh alles der Bank.
- 4 Verrat – Jemand aus dem engsten Kreis der Familie hintergeht sie zum eigenen Vorteil.
- 5 Feindschaft – Jemand in der Familie macht sich an den falschen Stellen sehr unbeliebt, und der Rest der Familie muss dafür geradestehen.
- 6 Jemand wird vermisst – Ein Mitglied der Familie geht verloren, kommt einfach nicht mehr heim oder wird entführt.

Du brauchst einen Schuldigen? Dann mach weiter bei „Wer ist verantwortlich?“.

LEBENSEREIGNIS

Der erste Wurf entscheidet, ob es sich um einen Glücksfall oder einen Unglücksfall handelt.

1W6 Ergebnis

- 1 Familienereignis
- 2–4 Unglücksfall
- 5–6 Glücksfall

Der zweite Wurf bestimmt das Ereignis auf der folgenden Tabelle.

1W6 Ergebnis

- 1 Beziehungen – Jemand Neues tritt in dein Leben. Hast du einen Freund gewonnen, dich gar verliebt oder dir wieder mal einen Feind gemacht?
- 2 Fortuna – Es passiert etwas, das du so schnell nicht vergisst. Hast du mehr Erfolg als erwartet, den Gewinn deines Lebens gemacht oder wurdest du schwer verwundet, krank oder sogar ... pleite?
- 3 List – Wurdest du hintergangen, oder hast du jemanden zu deinem Vorteil getäuscht?
- 4 Reputation – Ob nun gerechtfertigt oder nicht, dein Ruf wird von diesem Ereignis

maßgeblich beeinflusst. Wirst du beschuldigt, angeklagt und vielleicht sogar eingekerkert, oder bist du der Held der Stunde? Was ist passiert?

- 5 Schulden – Ob nun Geld oder einen Gefallen, es gibt eine Schuld zu begleichen. Wer ist die andere Partei, und worum geht es?
- 6 Tod – Jemand in deinem Umfeld wird getötet. War es jemand, der dir wichtig war, oder hast du vielleicht Rache an einem Widersacher geübt?

Um mehr über die andere Partei zu erfahren, würfle auf „Wer ist verantwortlich?“.

WER IST VERANTWORTLICH?

1W6 Ergebnis

- 1–2 Jemand, der dir nahesteht.
- 3–4 Nichts Persönliches.
- 5–6 Angebot und Nachfrage.

JEMAND, DER DIR NAHESTEHT

1W6 Ergebnis

- 1–2 Das geht alles auf dein Konto.
- 3–4 Es war jemand aus der Familie.
- 5–6 Ein enger Freund, ein Geliebter oder eine Vertrauensperson ist dafür verantwortlich.

NICHTS PERSÖNLICHES

1W6 Ergebnis

- 1–2 Nationale oder globale Krise – davon gibt es leider reichlich.
- 3–4 Es war ein Unfall – das bedeutet aber nicht, dass keiner Schuld hat, oder wie siehst du das?
- 5–6 Ein Akt der Willkür – ja, es war volle Absicht, es ging dabei nur einfach nie wirklich um dich.

ANGEBOT UND NACHFRAGE

1W6 Ergebnis

- 1–2 Ein Konzern hatte die Finger im Spiel.
- 3–4 Es war das organisierte Verbrechen – ob nun Syndikat, Ganten oder Gangs.
- 5–6 Runner – aber wer steckt wirklich dahinter?

ÄUSSERLICHKEITEN UND MERKMALE

In den nachfolgenden Tabellen sind absichtlich keine exakten Größenangaben oder Haarfarben angegeben. Groß oder klein könnte zwar über Würfel noch problemlos ermittelt werden, die Haar- und Augenfarbe ist aber in der Welt von *Shadowrun* so einfach auszutauschen, dass wir hier wirklich nur auf den persönlichen Stil eingehen wollen. Nimm die folgenden Tabellen als Anreiz, Inspiration, oder würfle tatsächlich deinen Runner komplett aus, ganz nach eigenem Geschmack.



PERSÖNLICHER STIL

Um deinen persönlichen Stil zufällig zu ermitteln, würfle erst mit 1W6 auf der Liste für Stilarten und danach mit 1W6 auf die jeweilige Folgeliste.

STILART

- 1W6 Ergebnis**
1–2 Streng/chic/dabei
3–4 Leger/praktisch/daran
5–6 Punk/wild/darin

HAAR

Streng

- 1W6 Ergebnis**
1 Wohlgetrimmt und pingelig gepflegt
2 Geschoren oder kahl
3 Glatt und mit Gel zurückgekämmt
4 Lang und geflochten
5 Militärisch (Flat Top)
6 Im Dutt

Leger

- 1W6 Ergebnis**
1 Sasquatch ist dein zweiter Vorname – im Ernst, es ist überall
2 Verwegen und ungekämmt
3 Lang und wallend
4 Üppig und lockig
5 Bob
6 Kurzer Undercut

Punk

- 1W6 Ergebnis**
1 Selbstgeschnitten und außer Kontrolle
2 Vokuhila
3 Iro
4 Spitz und abstehend
5 Rasierte Muster
6 Jede Woche anders

KLEIDUNG

Chic

- 1W6 Ergebnis**
1 Stets im Anzug
2 Gepflegte Uniform
3 Haute Couture
4 Anachronistisch
5 Elektrochrom durch und durch
6 Trachten

Praktisch

- 1W6 Ergebnis**
1 Motorradkluft
2 Komplet in Jeans
3 Unauffällige Alltagskleidung
4 Overalls
5 Sportlich
6 Tarnmuster

Wild

- 1W6 Ergebnis**
1 Lange Mäntel
2 Abgetragen und zerschissen
3 Zusammengewürfelt
4 Lack und Latex

- 5 So wenig Kleidung wie möglich
6 Cosplay

PERSÖNLICHES MARKENZEICHEN

Dabei

- 1W6 Ergebnis**
1 Monochrom; alles an dir muss denselben Farbton haben
2 Bestimmter Stil an Brille
3 Speziell verziertes Ausrüstungsstück (z. B. Werkzeug, Waffe, Gehstock)
4 Ungewöhnlicher Hut
5 Übertriebene Stiefel
6 Bestimmtes, auffälliges Symbol (z. B. Gangtag, Totem, Logo usw.)

Daran

- 1W6 Ergebnis**
1 Auffällige Tattoos
2 Viele Piercings
3 Auffällige Narbe(n)
4 Gesichtsbemalung oder üppiges Makeup
5 Seltener/charakteristischer Duft oder Geruch
6 Individuelle offensichtliche Cyberimplantate

Darin

- 1W6 Ergebnis**
1 Auffällige Stimme oder Sprachmuster
2 Nervöser Tick
3 Ungewöhnliche Statur für den Metatyp
4 Auffälliges Lachen oder ungewöhnlicher Humor
5 Eigenes Schlagwort/Slogan
6 Sehr spezifische kulinarische Vorliebe

CONNECTIONBAU

Du bist, wen du kennst. Das gilt jedoch nicht nur für das Berufsleben in der Sechsten Welt, sondern auch für die Schatten. Connections sind daher eine Ressource, die es zu gewinnen, pflegen und auszubauen gilt. Und auch wenn es viele Shadowrunner gibt, die ihre Connections vor allem als Aktivposten ansehen, sind Connections doch vornehmlich eines: Personen. Personen, die einen Charakter haben, mit Gefühlen (zumindest wenn sie keine digitalen KIs sind), Wünschen, Zielen und Bedürfnissen. Ja, und auch mit Macken und Problemen.

Natürlich kann man mit Connections auch nur auf distanzierterem, professionellem Level umgehen. Aber helfen sie einem dann, wenn die sprichwörtliche Kacke am Dampfen ist?

SCHATTEN-CONNECTIONS

Grundlegende Informationen zu Connections findest du in SR6 auf Seite 52f. und Seite 212ff. Daher werden wir an dieser Stelle nur kurz auf grundlegende Regelmechanismen eingehen.

Connections können auf zwei Arten erworben werden: bei der Charaktererschaffung (SR6, S.

70), aktiv im Spiel durch Begegnung mit NSC oder sogar durch gezielte „Akquise“ von Personen während eines Runs (SR6, S. 238).

Dabei ist Networking nicht alleine Aufgabe des sozialen Chamäleons in der Gruppe, auch wenn dieser Charakter-Archetyp aufgrund seiner kommunikativen Fähigkeiten (sprich sozialen Fertigkeiten) und/oder Körperverbesserungen sicherlich prädestiniert für diese Aufgabe ist und daher oft durch seine Kontakte handelt (oder sie für sich arbeiten lässt).

Der Aufbau und die Pflege von persönlichen und beruflichen Kontakten sind für jeden Runnertyp hilfreich. Gerade bei spezialisierten Kontakten im Magie-, Rigger-, Matrix- oder Waffenbereich ist es natürlich einfacher, wenn Frau (oder Mann) „dieselbe Sprache“ (Matrix-Lingo, Magiertermini, Drohnenspecs) spricht und sich über Dinge austauschen kann, die für beide interessant sind und bei denen andere Spielercharaktere nur bedingt mitreden können. Und jeder Charakter hat natürlich Bedürfnisse für Ausrüstung, die vor allem für seinen Archetyp interessant ist.

CONNECTIONS BEIM CHARAKTERBAU

Während der Charaktererschaffung kannst du insgesamt [Charisma × 6] Punkte für Einfluss- und Loyalitätsstufen deiner Connections ausgeben (SR6, S. 70). Zu diesem Zeitpunkt kann keine der beiden Stufen höher sein als das Charisma deines Charakters.

Doch welche Connection solltest du auswählen, welche passt zu deinem Runner?

Viele deiner Connections können und sollten mit dem Hintergrund deines Charakters verwoben sein oder mit den Gründen, warum dein Charakter in den Schatten aktiv ist.

Spielleiter und Spieler sollten eng zusammenarbeiten, da Connections nicht nur eine Möglichkeit sind, die Welt lebendiger werden zu lassen, sondern Connections vom Spielleiter auch aktiv in Handlungsstränge eingebaut werden können, sodass du (sowohl als Spieler als auch als dein Charakter) zu ihnen im Laufe der Kampagne eine emotionale Beziehung aufbauen kannst. Denk dabei etwa an die Beziehungen zu Gruppenmitgliedern in Computerrollenspielen wie *Mass Effect* oder *Dragon Age* oder an wiederkehrende Protagonisten in Spielen oder TV-Serien: Connections sind Chancen, das Leben deines Runners auch jenseits von Aufträgen interessant zu gestalten. Und bieten dem Spielleiter im besten Fall Anknüpfungspunkte für sehr persönliche Handlungsaufhänger für deinen Charakter.

Was mögliche Kontakte angeht, so kann eigentlich so ziemlich jede Person in der Sechsten Welt auch eine Connection sein (Beispiele findest du in SR6, S. 213ff.). Für die Charaktererschaffung (bei der man nur begrenzt Punkte zur Verfügung hat) ist es nicht verkehrt, Connections auszuwählen, die einem primär im Spiel helfen, da abseits vom Rollenspiel ihre regeltechnische Funktion

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Hier ein paar Fragen zum Hintergrund, die bei der Auswahl von Connections helfen können. Denk daran, dass eine Connection vielleicht auch in mehrere dieser Themensparten passen könnte (wie etwa der Autorenn-Buddy, der Kontakte zur Mafia hat und eine kleine Bar betreibt).

Schatten-Jobs: Kennst du jemanden, der dir (oder euch als Gruppe) Aufträge in den Schatten vermittelt? Ist die Person auf bestimmte Aufträge spezialisiert (Transport, Diebstahl usw.)?

Waffen: Wo kaufst du deine Waffen und Munition?

Biotech/Medizin/Heilmagie: Wer flickt dich wieder zusammen, wenn du auf einem Run über den Haufen geschossen wirst?

Körperverbesserungen: Wurden Teile deiner Körperverbesserungen in den Schatten implantiert, und wenn ja, bei wem? Wer besorgt und implantiert neue Körperverbesserungen? Gibt es einen Cyberdoc oder Cybertechniker, der die Implantate instand hält?

Erwachte: Wer hat dir deine Magie beigebracht, und steht ihr beide noch in Kontakt? Kaufst du deine Zaubermaterialien bei einem Taliskrämer deines Vertrauens?

Decker/Technomancer: Hat dir jemand das Cracken/Kompilieren beigebracht? Wo hast du dein Cyberdeck her?

Rigger: Gibt es jemanden, der dein Fahrzeug moddet? Wo kaufst du deine Drohnen/Fahrzeuge?

Infos: Wen kennst du, der dich in deinem Plex mit Informationen versorgt? Wo fehlt dir Insider-Wissen, das für Runs hilfreich sein könnte?

Interessen: Wofür interessiert sich dein Charakter? Braucht es Buddys zu deinen Wissenstalenten, wie etwa einen Urban-Brawl-Fan, mit dem du alle Spiele schaut?

Familie: Hast du vielleicht Familie? Vielleicht hast du nach dem Auswürfeln deines Hintergrunds (S. 23) nahe Verwandte, die als Connections taugen? Warum könnten sie einen niedrigeren Loyalitätswert haben, als man es von einem Familienmitglied annehmen könnte?

Unterschlupf: An wen wendet sich dein Charakter, wenn die Kacke am Dampfen ist? Wo könnte er sich gegebenenfalls verkriechen?

Motivation: Gibt es jemanden, der damit zu tun hat, wie dein Charakter in die Schatten gekommen ist (aufgewachsen oder in die Gosse gespült)? Ist dein Charakter politisch motiviert, gibt es also Verbindungen zu irgendwelchen Policlubs oder Sprawlguerilla (Pro-Meta, Anti-Konzern, Neo-Autonomie)?

Unterwelt/Gangs: Hat dein Charakter Verstrickungen mit der Unterwelt?

darin besteht, Wissen und Ausrüstung für deinen Charakter bereitzustellen.

Daher bieten sich am Anfang Connections aus den Bereichen Unterwelt (z. B. Gangs, Yakuza, Triaden, Mafia, Vory), Konzern (A- bis AAA-Konzerne), Polizei und Sicherheit (Plexpolizist, Kommissar, private Polizeidienstleister oder Ermittler), Politik (Politiker, Metaaktivisten, Policlubs oder Sprawlguerilla), Nachtleben (Hotels, Bars, Nachtclubs, Restaurants, Food Trucks, Musik-Szene), Matrix (Decker, Tech-

CONNECTIONS WEITERGEDACHT

Niemand sagt, dass Connections zwingend einzelne Personen sein müssen. Gut, das Regelwerk suggeriert es, aber in Absprache mit der Spielleitung ist vieles möglich:

- Für manche Runner bietet es sich an, direkt eine ganze Gruppe als Connection zu nutzen. Die Gang von der nächsten Ecke etwa. Oder den Urban-Brawl-Fanclub. In diesem Fall müsste festgelegt werden, was die Loyalitätsstufe ausdrückt, denn sicherlich sind nicht alle Mitglieder der Gruppe gleich eng mit dem Charakter verbunden. Außerdem ist eine Anpassung der Einflussstufe wichtig. Noch wichtiger ist aber die Absprache mit der Spielleitung, wie viel solch eine Connection wohl in der Generierung „kostet“.
- Auch Orte können gute Connections sein. Vielleicht ist es gar nicht der Barkeeper der Lieblingskneipe, sondern die Lieblingskneipe selbst, die als Connection im Sinne einer Loyalitäts- und Einflussstufe dienen könnte. Oder aber der Soy-Imbiss, in dem der Runner tagsüber öfter mal aushilft. Vielleicht ist er auch wirklich oft zu Besuch im Aquarium, sodass dieser Ort fast wie eine Connection wirkt.
- Zuletzt ist zu überlegen, ob der Spielleiter Gruppenconnections erlaubt: Connections, die mehr als ein Runner in der Gruppe besitzt und über die sich die Runner verknüpfen. In diesem Fall könnte man überlegen, ob der gemeinsame Schieber oder der Schattendoc des Vertrauens der Gruppe tatsächlich von allen Runnern bei der Generierung einzeln „gekauft“ werden muss. Vielleicht gibt der Spielleiter ja einen gewissen Vorschuss und lässt dafür die Runner in einem ersten Run die Connection festigen.

nomancer, Hacktivist*innen) und Magie oder Glauen (Deutsch-Katholische Kirche, Hexen-Coven, Straßenmagie) an, die für das Überleben und die Schatten in deinem Metroplex von Bedeutung sind. Connections, die Ausrüstung, Dienstleistungen oder Aufträge für die Schatten bereitstellen, sind zum Beispiel Job-Schieber, Waffenhändler, Taxi-Fahrer, SIN-Fälscher, Deckmeister, Taliskrämer, Infobroker, Cyberdocs (Schattenkliniken), Fahrzeug-Modder und Waffenschmiede, um nur einige zu nennen. Das ist natürlich keine vollständige Liste, aber wie du siehst, sind deiner Fantasie keine Grenzen gesetzt.

Es bietet sich an, bei der Erschaffung deines Charakters deine Connections nicht nur mit dem Spielleiter, sondern auch mit deinen anderen Mitspielern abzusprechen, damit ihr nicht zu viele Connections vom selben Typ doppelt und euch während der Runs eine größere Bandbreite an Connections zur Verfügung stehen (sofern ihr Kontakte teilt). Es kann allerdings auch interessant sein, wenn mehrere Runner einer Gruppe ein und dieselbe Person als gute Connection haben: ein Ansatzpunkt, der sie vielleicht direkt zu einer Interessensgruppe zusammenschweißt.

CONNECTIONS IM SPIEL

Im Spiel hast du als Spielleiter die Kontrolle darüber, welcher von den NSC sich als eine Connection für die Spieler eignet, und legst Einfluss- und Loyalitätsstufe fest. Allerdings kann es immer vorkommen, dass Spieler spontan versuchen, NSC zu akquirieren, die du vielleicht vorher nicht vorbereitet hast. Falls dir mal spontan keiner einfällt oder du eine Inspiration für eine Connection suchst, schau in die NSC-Auswurfeltabelle auf Seite 129.

CONNECTIONS IN ZAHLEN

Natürlich haben Connections die üblichen NSC-Charakterwerte (Beispiele hierfür findest du in SR6, S. 238). Darüber hinaus besitzen sie zwei spezielle Werte: ihre Einflussstufe und ihre Loyalitätsstufe. Beide können von 1 bis 12 reichen.

Die **Einflussstufe** gibt an, wie wichtig die Connections in ihren Kreisen der Sechsten Welt sind, und bestimmt, wie gut diese Personen an Informationen (SR6, S. 53) oder Ausrüstung (Waffen, Elektronik, SINs) herankommen, da eine Connection nur Ausrüstung beschaffen kann, deren Verfügbarkeit kleiner als ihre Einflussstufe ist (SR6, S. 244). Beispiele für die Einflussstufe findest du in SR6 auf Seite 53.

Die **Loyalitätsstufe** hingegen ist ein Maß dafür, wie gut die Beziehung zum Charakter ist, beziehungsweise wie viel Vertrauen (und manchmal auch Vertrauensvorschuss) die Connection dem Spielercharakter entgegenbringt. Regeltechnisch wird die Loyalitätsstufe verwendet, um festzulegen, wie viel Wissen die Connection mit dem Spielercharakter zu teilen bereit ist (SR6, S. 53) oder ob sie ihm das Stück Ausrüstung besorgt, das er haben will (SR6, S. 244). Je nach Connection kann eine Beziehung professioneller, persönlicher oder beides sein. Die Tabelle *Loyalitätsstufen* kann als Richtwert verwendet werden, wie gut die Beziehung zwischen dem Spielercharakter und der Connection ist. Allerdings kann die Loyalitätsstufe aufgrund von persönlichen Ereignissen in der Hintergrundgeschichte der Connection (s. u.) positiv beeinflusst werden. Ein Beispiel: Ist deine Connection ein elfischer Go-Go-Tänzer, der deinen Spieler zuvor zwar kaum kannte (Basis-Loyalität 1–2), dem du aber während einer Schießerei im Strip-Club das Leben gerettet hast, wäre es durchaus möglich, dass die Loyalitätsstufe aufgrund dieser Ereignisse höher einzustufen ist (zum Beispiel Stufe 4 oder höher). Oder vielleicht ist deine Waffenschieberin eine alte Flamme, der du noch viel bedeutest und deren Loyalitätsstufe aus diesem Grund höher ist. Das letzte Wort hat hierbei immer der Spielleiter.

EINFLUSS- UND LOYALITÄTSSTUFE IM SPIEL

Als Spielleiter oder als Spieler solltest du im Hinterkopf behalten, dass sowohl die Einfluss- als auch die Loyalitätsstufe einer Connection

nach Beginn des Spiels kein statischer Wert bleibt. Sie können sich – gerade im Rahmen einer Kampagne – positiv oder negativ verändern und bieten Möglichkeiten, sie im Rollenspiel zu beeinflussen.

Am einfachsten kann man die Loyalitätsstufe beeinflussen, indem man die Connection pflegt. Ein wiederholter Geldbonus für geleistete Dienste, gegenseitiger (und nicht nur einseitiger) Austausch von Informationen, ein offenes Ohr für die Probleme der Connection (oder das Lösen von Problemen durch einen kontaktgetriebenen Run): All dies kann der Spielleiter über die Zeit mit einem Anstieg der Loyalitätsstufe belohnen. Einschneidende Erlebnisse können die Loyalität möglicherweise auch mehrere Punkte nach oben treiben. Je höher die Loyalitätsstufe bereits ist, desto schwieriger, einschneidender oder länger müssen die Handlungen des Spielercharakters sein, um diese Beziehung noch weiter zu festigen. Aber natürlich funktioniert das Ganze auch auf umgekehrte Weise: Beschießt und belügt ein Charakter seine Connection (und bekommt diese das raus), kann die Loyalitätsstufe um mehrere Punkte nach unten purzeln. Und auch Connections, die wiederholt oder über einen langen Zeitraum vernachlässigt werden (keine Einkäufe, keine Netzwerkpfege), sind vielleicht deutlich weniger bereit, etwas für den Spielercharakter zu tun (ihre Loyalität sinkt).

In einem ähnlichen Maße wie die Loyalitätsstufe kann auch die Einflussstufe verändert werden. Allerdings ist dies ungleich schwieriger, da die Aktionen des Spielercharakters (oder des gesamten Teams) dazu führen müssen, dass sich der Einfluss der Connection erhöht. Ein Mafiasoldat, der sich mithilfe der Runner als Teil eines vom Spielleiter vorgegebenen Handlungsstrangs zum Gangboss mausert, wäre ein Beispiel, wie sich die Einflussstufe im Spiel erhöhen kann. Umgekehrt können Connections Einfluss verlieren, wenn sie ins Kreuzfeuer von Dingen geraten, die eigentlich nur die Runner betreffen.

SCHATTEN-NETZWERKE

Gilt das bisher Gesagte grundsätzlich für die Interaktion zwischen einzelnen Connections und deinem Runner (oder einer Gruppe von Runnern), lässt sich das auch auf dein/euer gesamtes Netzwerk übertragen. Das Ziel eines Netzwerks ist es, dass eine Gruppe von Personen, die zueinander in Beziehung stehen, sich privat, vor allem aber beruflich unterstützen, helfen oder kooperieren. Das heißt, es kann vorkommen, dass nicht eine, sondern die Verbindung von zwei oder mehreren Connections (und deren Netzwerk) Synergien schafft, die es dir als Spieler erlauben, eine Information (oder einen Gegenstand) zu erhalten. Etwas, das die einzelne Connection vielleicht nicht vermocht hätte. Als Spielleiter kannst du hier entweder Bonuswürfel bei Proben vergeben oder einen Schwellenwert oder die Verfügbarkeit beeinflussen.

LOYALITÄTSSTUFEN

Stufe 1–2: Einfache Geschäftsbeziehung; lose Bekannte oder Einmalbegegnungen.

Stufe 3–4: Solide/wiederholte Geschäftsbeziehungen; Bekannte, mit denen man im unregelmäßigen Kontakt steht (Abstand von Monaten) oder mit denen man eine positive Lebenserfahrung verbindet.

Stufe 5–6: Gute/regelmäßige Geschäftsbeziehungen; Bekannte oder Freunde, mit denen man im regelmäßigen Kontakt (Abstand von Wochen) steht oder mit denen man eine besondere Lebenserfahrung verbindet.

Stufe 7–8: Sehr gute Geschäftsbeziehungen (aufgrund hoher Regelmäßigkeit oder weniger, aber sehr profitabler Geschäfte); gute Freunde/Bekannte, mit denen man im häufigen Kontakt steht (Abstand von Tagen) oder mit denen man eine einschneidende Lebenserfahrung verbindet.

Stufe 9–10: Stammkunden, die einem wichtig sind; sehr gute Freunde/Bekannte, mit denen man täglich in Kontakt steht und die zum engen Kreis gehören.

Stufe 11–12: Topkunden, möglicherweise mit Sonderkonditionen, Familienmitglieder (biologisch oder Leute, mit denen man aufgewachsen ist), extrem gute Freunde oder der Lebenspartner; Leute, mit denen man durch dick und dünn gehen kann oder mit denen man mehrfach täglich in Kontakt steht.

LEBENDIGE CONNECTIONS

Wie bereits oben angemerkt, sind Connections mitunter häufig wiederkehrende NSC, die rollenspielerische Möglichkeiten geben, die Welt lebendiger zu gestalten und Spieler emotional zu involvieren. Auch wenn Connections beim Charakterbau von Spieler und Spielleiter erschaffen werden sollten, obliegt es dem Spielleiter, sie weiter mit Leben zu füllen und erlebbar zu machen.

Nicht alles, was diese Connections betrifft, muss von vornherein festgelegt sein. Neben dem oben genannten Typ (welcher Profession geht die Connection nach?), den Fähigkeiten und Spielwerten reichen zu Beginn oft der (Straßen-) Name, Alter, Geschlecht, Metatyp, Kontaktmöglichkeiten (wie kann man mit der Connection physisch oder virtuell in Kontakt treten) sowie der Hintergrund (wie sich der Spielercharakter und die Connection kennengelernt haben) aus. Hinzu kommen eine Erklärung des Einflusses der Connection (Einflussstufe) und der aktuellen Beziehung zum Charakter (Loyalitätsstufe). Der Rest wächst in der Regel organisch im Spiel und gibt dem Spielleiter mehr Freiheiten, die Connection in Runs oder in die Handlungsstränge einer Kampagne einzubinden und so die Beziehung zu deinem Runner zu entwickeln.

Bilder (etwa Shadowrun-/Cyberpunk-Artwork, das sich im Internet kostenlos auf gängigen Portalen finden lässt) helfen nicht nur dir als Spielleiter, sondern auch den anderen Spielern, den Charakter zu visualisieren. Hilfreich ist es auch, wenn du dir als Spielleiter Gedanken darüber machst, wie du die Connections im Spiel darstellst. Welche Mimik



verwendest du? Wie verstellst du deine Stimme (femininer, maskuliner, redest du mit den Hauern eines Orks oder mit einer grollenden 2,80-Meter-Trollstimme)? Hat die Connection irgendwelche Eigenheiten (stottert sie, zwinkert sie immer nervös mit einem Auge), die ihren Wiedererkennungswert erhöht? Oder spricht man mit ihr gar nicht physisch oder am Kommlink, sondern textet man nur über die Matrix? Vielleicht ist es ein Sasquatch, der nur mit Gestik und Pfeifen kommuniziert? All diese kleinen Dinge helfen deinen Spielern, sich besser auf den NSC einzustimmen und in ihrer Rolle zu agieren.

GRUPPENBAU

Der Aufbau eines Runnerteams kann, je nach bevorzugtem Spielstil, ähnlich komplex sein wie der eines einzelnen Runners. Beispielsweise lohnt es sich, Spielwerte und Ausrüstung so auf die anderen Mitglieder deines Teams abzustimmen, dass sie sich gut ergänzen. Wichtig ist dabei aber auch, dass deine Gruppe sich darüber einig ist, welchen Stil sie bespielen will. Natürlich kannst du es einfach halten, dir deinen Runner erstellen und ihn dann zusammen mit anderen Runnern, ohne weitere Planung, in die Schatten schicken. Es ist nichts Falsches daran, einige der Detailbenen von *Shadowrun* einfach auszublenden und draufloszuspielen, solange es das ist, woran alle Beteiligten Spaß haben.

Der Grundton von *Shadowrun* weckt jedoch gewisse Erwartungen an das Spiel. Trotz vieler fantastischer Elemente erbt die Sechste Welt diesen Grundton direkt von ihren Wurzeln im Cyberpunk-Genre. Die Namensgeber des Spiels, die Shadowrunner, sind professionelle Kriminelle, die in einer dystopischen, alternativen Zukunft operieren. Häufig prägt sich dadurch bei Spielern die Erwartung daran, wie gespielt wird und wie sich ein Runnerteam aufbaut. In vielen Gruppen wird daher gerade der Punkt der Professionalität sehr gerne betont und eventuell auch als eine Art Schwierigkeitsgrad betrachtet. Je professioneller das Team sein soll, desto weniger sollten die Runner wie ein zusammengewürfelter Haufen mordlustiger Squatter operieren, und umso mehr sollten sie sich koordinieren, um effizient kooperieren zu können.

Oft muss sich ein Runnerteam mit einer überwältigenden Vielzahl der unterschiedlichsten Herausforderungen auseinandersetzen. Auch wenn ein Team schwerlich auf jeden möglichen Fall vorbereitet sein kann, hilft es ungemein, wenn so viele Teamrollen wie möglich kompetent abgedeckt werden. Dabei können sich Charaktere durchaus auf mehrere Rollen spezialisieren. Auch wenn manche Bereiche besser miteinander kombinierbar sind als andere, bietet *Shadowrun* eine gewisse Flexibilität bei der Charaktererschaffung. Um in den Schatten überleben zu können, müssen Runner aber auch dazu bereit sein, jeden noch so guten Plan fallen zu lassen, wenn es nötig wird. Nicht selten bedeutet das, die eigene Kom-

fortzone zu verlassen und gezwungenermaßen Dinge zu tun, auf die man nicht spezialisiert ist. Hast du in einem solchen Fall nur ein Standbein, kann das (ganz egal, wie gut du in diesem Feld bist) besonders gefährlich werden und eventuell sogar das ganze Team auslöschen. Und wer will das schon?

Was also braucht ein ausgewogenes Team von Shadowrunnern noch? Die klassische *Shadowrun*-Kampagne wird sich mit einer Gruppe von Leuten befassen, die in Bereiche eindringen, die (zumindest für sie) gesperrt sind, um Dinge zu tun, die sie nicht tun dürfen – und dann versuchen, nach Möglichkeit lebend wieder herauszukommen. In einer dystopischen Welt zwischen Hightech und Magie bedeutet das, dass die Gruppe wahrscheinlich hacken, kämpfen, täuschen, zaubern und grob gesagt entkommen müssen wird. Weiterhin sieht der beste Fall oft vor, dass man dabei unbemerkt bleibt, und darin liegt ein wichtiger Punkt, der auf einige der wichtigsten Fähigkeiten verweist, die ein Runner haben sollte. Natürlich ist Karma oft knapp, aber nicht jeder im Team muss ein Meister in diesen Fertigkeiten sein. Schon 5 Karma für den ersten Fertigkeitspunkt machen den recht großen Unterschied von immerhin zwei Würfeln mehr im Vergleich zu einem ungeübten Anwender. Wenn dann das passende Attribut nicht etwa das Schicksal eines Dumpstats fristet, ist schon viel gewonnen. Sollte sich eine passende Spezialisierung in der fraglichen Fertigkeit anbieten, kann man den Würfelpool auf diese Weise für ebenfalls 5 Karma günstig aufbessern.

Unterschiedliche Fertigkeiten und Spezialisierungen sind aber nicht nur für den Run im Spiel wichtig, sondern auch für das Spiel und die Spieler von Vorteil: Eine einzigartige Position im Team zu besetzen bedeutet auch, dem Spielleiter leichter zu ermöglichen, einem sogenannte Screentime zu gewähren: Hauptfokus einer Szene oder einer Sequenz zu werden und mit seinen Fähigkeiten vor der Gruppe zu glänzen, etwa wie ein Rigger bei einer Verfolgungsjagd oder ein Magier, wenn mitten im Kampf plötzlich ein mächtiger Geist das Team bedrängt.

Heimlichkeit ist nicht die einzige Fertigkeit, die dir dabei hilft, unbemerkt zu bleiben – aber wohl jene, die einem zuallererst einfällt. In einer üblichen Runnergruppe sollte jeder ein wenig schleichen können. Vielleicht hat dein Team sogar einen professionellen Einbrecher oder Sprawl-Ninja – umso besser. In vielen Fällen wird es aber nicht ausreichen, dass *ein* Runner unbemerkt bleibt, während die anderen wie eine Gruppe Touristen durch die Szene walzen. Schon wenn jeder ein Mindestmaß an Heimlichkeit beherrscht, macht das einen großen Unterschied. Je nach Situation kann die passende Ausrüstung, wie zum Beispiel ein Chamäleonanzug, deine Heimlichkeitsprobe unterstützen. Liegt der Fokus der Gruppe auf Professionalität oder Heimlichkeit, ist diese Fertigkeit quasi unverzichtbar.

Athletik sorgt als Fertigkeit dafür, dass deine Gruppe nicht im entscheidenden Moment

(beispielsweise auf der Flucht) an Hindernissen wie einer Mauer scheitert. Klettern, Springen, Schwimmen und Rennen sind letztlich für die meisten Runner überlebenswichtig. Noch dazu macht ein Teamkollege, der sich nicht am Seil festhalten konnte, enorm viel Krach. Wenn es um ungewöhnliche, schnelle oder geschickte Fortbewegung geht, werden Gruppenmitglieder ohne eine vernünftige Basis in dieser Fertigkeit Schwierigkeiten haben, mit dem Rest des Teams mitzuhalten – und entweder zurückbleiben oder das Team aufhalten. Als Bonus unterstützt Athletik auch Angriffsproben mit Wurf- und Projektilwaffen. Diese können eine leisere Alternative zu anderen Waffen sein. Nicht nur deshalb ist Athletik sowohl für heimlichere als auch für actionbezogenere Gruppen eigentlich ein Muss. Eine Granate mag etwas verzweifelt und laut sein (und hat oft nichts mehr mit Unauffälligkeit zu tun), kann deinem Team aber im rechten Moment einen Weg bieten, sich den Rückzug zu decken oder das Ruder sogar noch mal herumzureißen. Dabei sollten Rauch- und Betäubungsgranaten (SR6, S. 263) nicht unterschätzt werden, da sie die Fähigkeit des Gegners zum Angreifen beeinträchtigen können. Liegt der Fokus der Gruppe auf Professionalität, Heimlichkeit oder Action, sollte man nicht leichtfertig auf diese Fertigkeit verzichten.

Wahrnehmung ist eigentlich immer essenziell. Was du nicht weißt, macht dich nicht heiß, aber es kann dich durchaus kaltmachen. Dem Gegner immer einen Schritt voraus zu sein, ihn geschickt zu umgehen und bei Bedarf einen Hinterhalt legen zu können, erfordert zunächst einmal, dass

ALTERNATIVE GRUPPEN

Die hier vorgestellten Überlegungen behandeln vor allem die Standard-Runnergruppe, wie sie oft vom Spiel vorgedacht wird: Zwar sind alle Underdogs und Individualisten, aber letztlich Profis in ihrem Gebiet und in der Gruppe zu einem Team vereint. Aber natürlich geht es auch anders.

Manche Gruppen mögen sich komplett nach dem individuellen Charakter der einzelnen Mitglieder zusammenstellen: der kluge Planer, die cholerische Misanthropin, der smarte Draufgänger, das immer fröhliche Glückskind. Auch so findet jeder seine Nische und seinen eigenen Raum im Gruppenspiel, ohne die Fertigkeiten vorher abzugleichen. Und wenn dann drei Magier und ein Rigger im Team sind? Nun, dann hat die Gruppe ganz sicher ein gehöriges Entwicklungspotenzial, indem die „professionellen“ Nischen (wer heilt, wer infiltriert, wer kämpft) im Spiel erst nach und nach besetzt werden.

Gleiches gilt, wenn man eine der alternativen Kampagnen (S. 86) ausprobiert und aus Spaß zum Beispiel vier Streifenpolizisten spielt, die erst zu Shadowrunnern werden. Und die am Anfang sogar die gleiche Ausbildung haben, sich dann aber aufgrund der Umstände im Laufe der Runs auseinanderentwickeln: vielleicht oder gerade, weil sie sich durch ihre Freizeitaktivitäten (Wissensfertigkeiten) voneinander unterscheiden.

du mehr über die Situation weißt als dein Widersacher. Es kann ausreichen, wenn ein einzelnes Teammitglied für den Rest den Überblick behält. Aber was, wenn nicht jeder am gleichen Ort ist, die Aufklärung lückenhaft ist oder der Späher einen schlechten Tag hat? Jeder im Team sollte ein Mindestmaß an Wahrnehmung leisten können. Noch dazu lässt sich eine Wahrnehmungsprobe nicht nur durch Implantate oder Magie unterstützen. Audio- und sichtverstärkende Geräte (SR6, S. 274ff.) bieten eine gute Möglichkeit, in diesem Bereich aufzurüsten, ohne dabei arm zu werden. Liegt der Fokus der Gruppe auf Professionalität oder Heimlichkeit, ist diese Fertigkeit quasi unverzichtbar.

Während der Einsatz von **Kampffertigkeiten** für manche Gruppen bereits bedeutet, dass etwas nicht nach Plan läuft, sind Actionsequenzen für andere das Highlight des Runs. Dabei muss Action nicht bedeuten, dass nur gekämpft wird. Auch wilde Verfolgungsjagden, cineastische Parkourmanöver und letztlich alles, was etwas drastischer, bewegter und ja, oft auch lauter ist, gehören irgendwie dazu. Während also die Fertigkeiten Athletik und Steuern in solchen Szenarien vermehrt Anwendung finden, ist das Wichtigste, darauf zu achten, dass du dich in einer Weise an der Action beteiligen kannst, die dir Spaß macht. Häufig bedeutet das allerdings, dass auch Charaktere ohne direkte Kampfausrüstung so aufgestellt sind, dass sie eine Waffe benutzen können (ob nun geschossen, geworfen, gezaubert oder im Nahkampf). Verbesserte Initiativewerte sind zwar erstrebenswert, aber auch recht teuer und daher oft eher etwas für Kampfspezialisten, die es explizit darauf anlegen, schnell zu sein. Liegt der Fokus der Gruppe auf Action, stehen Kampfwerte oft im Mittelpunkt.

Heilfähigkeiten helfen dabei, das Überleben der Gruppe zu sichern und zu große Downtimes zwischen den Szenen zu vermeiden. In vielen Fällen sorgt ein Magier dafür, der abseits seiner sonstigen Ausrichtung nur in den richtigen Heilzauber investieren muss. Für jemanden, der bereits zaubern kann, ist das keine allzu große Anforderung. Aber es schadet sicher nicht, wenn neben dem Heilzauber des Magiers und dem Medkit aus dem Stuffer Shack noch andere Teammitglieder der Ersten Hilfe mächtig sind. Gibt es keinen spezialisierten Sanitäter in der Gruppe, ist es ratsam, ein wenig Karma darin zu investieren, die Fertigkeit Biotech zu lernen und sich auf Erste Hilfe zu spezialisieren. Liegt der Fokus der Gruppe auf Action, ist Heilung fast unverzichtbar.

DIE ZECHEN GEMEINSAM ZAHLEN

Bespielt deine Gruppe ein Team, das über längere Zeit zusammen in den Schatten operiert, ergibt es Sinn, früh damit anzufangen, über Investitionen in das Team nachzudenken.

Beispielsweise sind ein oder zwei aufgerüstete Einsatzfahrzeuge, die dein Team in unterschiedlichen Situationen sicher rein- und wieder rausbringen können, erstrebenswert und keine alleinige Angelegenheit des Riggers. Gefälschte teamspezifische IDs, die das Team als Sicherheitsfirma, Reinigungsdienst oder Mitglieder eines privaten Rettungsdienstes ausweisen, ein oder mehr versteckte Unterschlupfe zum Untertauchen, Bestechungsgelder und mehr als nur ein paar Creds zum Einkaufen von unterstützendem NSC-Personal sind nur ein paar der vielen möglichen Investitionen, die in einem festen Team nicht jeder für sich allein erledigen sollte. Um solche Investitionen als Team zu tätigen, kann es helfen, die Bezahlung am Ende des Runs nicht durch die Anzahl der Runner zu teilen. Stattdessen kann das Team eine Kasse anlegen, die ebenfalls einen Anteil erhält. Bei einem Team von fünf Runnern würde also jeder ein Sechstel der Bezahlung als Anteil erhalten. Fallen Teamkosten an, können sie dann aus diesem Pool bezahlt werden.

ROLLEN IM TEAM ERSETZEN

Je nach Kampagne verändern sich auch die Ansprüche daran, wie sich ein Runnerteam zusammensetzen sollte. Rollen, die immer essenziell sind, gibt es also nicht. Was aber, wenn ein bestimmtes Aufgabenfeld irgendwie abgedeckt werden muss, obwohl keiner der Spieler dazu Lust oder die Möglichkeit hat? In dem Fall, dass ein Mitspieler über einen ungünstigen Zeitraum hinweg ausfällt, ist die Lösung meist, die Basisfunktion des entsprechenden Charakters weiter von ihm ausfüllen zu lassen. Am einfachsten funktioniert das wohl bei Deckern und Riggern, die über Remote Services hilfreich sein können. Der Decker kann im Hintergrund Datensuchen durchführen, Daten entschlüsseln, hacken und Informationen besorgen, wo der Spielleiter es braucht, damit die Geschichte weitergehen kann. Drohnenüberwachung und Shuttle-Service fallen für Rigger in eine ähnliche Kategorie. Eine wirklich aktive Rolle sollten diese Charaktere währenddessen aber nicht einnehmen.

So ein Fall kann aber auch auftreten, wenn sich die Kampagne oder die Gruppe selbst etwas abseits der ausgetretenen Pfade bewegt. In diesem Fall bietet es sich an, NSC-Unterstützung anzubieten. Die Spieler können einen Runner oder Kontakt anheuern, der ihnen die gefragte Unterstützung leistet. In bestimmten Bereichen sind auf Dauer auch Lösungen vorstellbar, die weniger direkt in Erscheinung treten müssen oder sich oft von Natur aus eher im Reich der NSC bewegen. In den meisten Fällen sollte darauf verzichtet werden, die Gruppe stärker in Feldern zu fordern, die sie nicht besetzt hat – es sei denn, das ist genau der Punkt und dient der erhöhten Schwierigkeit oder dem Flair. Für die Fälle, in denen es aber doch nötig wird, bietet die Sechste Welt viele Möglichkeiten.

BEISPIELE FÜR DEN ERSATZ VON TEAMROLLEN

DEN HORIZONT ERWEITERN

Auf Dauer kann es natürlich sinnvoll sein, eine Gruppe aus zu eng orientierten Spezialisten dazu anzuregen, Sekundärrollen aufzugreifen, die sich gut mit ihren jeweiligen Hauptfeldern ergänzen. Der Spielleiter sollte zusammen mit der Gruppe daran arbeiten, die Hürden dafür zu minimieren. Jeder sollte Spaß dabei haben, seinen Charakter und das Teamwork zu erweitern. Fehlt dieser Spaß, schadet dies natürlich mehr, als es hilft. In dem Fall sollte die Gruppe auf andere Mittel zurückgreifen.

DEN KÄMPFER ERSETZEN

Zwar ist es selten der Fall, dass ein Team gar keine Kampffähigkeiten mitbringt, aber oft genug braucht man auch etwas Verstärkung. Angeheuerte Schläger sind die einfachste Option, es gibt aber natürlich auch Möglichkeiten, die darüber hinausgehen. Sofern die Gruppe einen Rigger oder zumindest Hacker aufweist, kann sie beispielsweise Zugriff auf eine (oder mehrere) den Ansprüchen angemessene Kampfdrohne haben. Diese kann dann die nötige Feuerunterstützung leisten.

HACKER UND RIGGER ERSETZEN

Auch hier gibt es Lösungen, die auf Fleisch und Blut (und bei Bedarf auch komplexe Persönlichkeiten) verzichten können. Ein fortgeschrittenes Agenten-Programm oder eine kleine KI dienen als Kontakt (oder Ausrüstungsgegenstand wie eine mysteriöse Blackbox) für die Gruppe und können die matrixbezogenen Dienstleistungen erbringen, die gebraucht werden. Alternativ kann das Gerät auch den nötigen Würfelpool bereitstellen, um Charakteren, die das Gerät benutzen, entsprechende Handlungen zu erlauben. Weiterhin kann es auch eine unterhaltsame Variante sein, die Spieler vor ein Code-Rätsel zu stellen, um zum Beispiel in der Matrix an Informationen zu gelangen.



DEN MAGIER ERSETZEN

Wenn Cash das Problem nicht löst, kann die Gruppe Kontakt zu einem freien Geist haben, der aus Gründen, die die seinen sind, ein besonderes Interesse an den Abenteuern der Gruppe hat und diese hin und wieder bereitwillig unterstützt. Alternativ kann das auch kämpferische Probleme lösen.

DEN UNTERHÄNDLER ERSETZEN

Letztlich läuft es darauf hinaus, die benötigten Proben zu vereinfachen oder zu streichen und das Ergebnis umso stärker vom Rollenspiel abhängig zu machen.

ALTERNATIVE ZUSAMMENFÜHRUNG VON GRUPPEN

„Von einem Kontakt informiert sitzt ihr in dieser Kneipe, zufällig am gleichen Tisch, als ein Schmidt auf euch zukommt und euch einen Run anbietet.“

Dies ist gleichzeitig die älteste und auch die am wenigsten interessante Art, eine Gruppe für ihren ersten Run einer Kampagne zusammenzuführen.

Sie hat Vorteile: Es geht schnell und ist etabliert. Sie hat Nachteile: Die Gruppenmitglieder haben keinen Grund, einander zu trauen. Es verbindet sie nichts miteinander, außer dem Interesse, den Auftrag anzunehmen. Oft genug fallen Interesse des Spielers (heute Abend ein Abenteuer zu spielen) und der Spielfigur (innerhalb der Spielwelt logisch die eigenen Interessen zu verfolgen) auseinander – mit der oft gehörten Frage: Warum sollte mein Charakter mit wildfremden Leuten einen offensichtlich höchst gefährlichen Auftrag angehen, der viel Vertrauen in die Verlässlichkeit, Kompetenz und Ehrlichkeit der anderen Gruppenmitglieder erfordert? Wenn das die Absicht des Spielleiters ist – wunderbar. Wenn nicht, spielen die Spieler hier einen Konflikt aus, der die Runde am Tisch sprengen kann, bevor das Szenario überhaupt angefangen hat.

Wir stellen in diesem Kapitel Alternativen zur klassischen Gruppenzusammenführung vor, die jeweils eigene Vor- und Nachteile mit sich bringen, damit du die für deine Runner am besten passende Variante wählen kannst. Viele profitieren davon, dass du mit deinen Mitspielern und -spielerinnen die Runner gemeinsam baust, denn viele Verknüpfungen lassen sich schon beim Charakterbau etablieren. Wenn diskutiert wird, wer Erste Hilfe beherrschen soll, kann man auch gleich darüber sprechen, wo und wann der Charakter Erste Hilfe gelernt hat: Eventuell kennt er ja aus dieser Zeit einen der anderen Runner.

Wir möchten betonen: Was in diesem Kapitel steht, ist eine Auswahl von optionalen Ideen, die Charaktere miteinander zu verknüpfen. Wir empfehlen, diese Ideen auszuprobieren – so, wie sie hier stehen, oder angepasst an euren Ge-

schmack. Aber wenn ihr glücklich damit seid, ohne Charakterverknüpfungen zu spielen, dann ist das natürlich völlig in Ordnung. Manche Leute trennen einfach Beruf und Privatleben ...

ZIGARETTENLÄNGE-METHODE

Für Cons, auf denen zeitaufwendiges Verknüpfen der Charaktere nicht sinnvoll ist, gibt es die Zigarettenlänge-Methode. Der Spielleiter geht mit den Worten „Wenn ich zurückkomme, habt ihr euch überlegt, warum ihr zusammenarbeitet“ für ein paar Minuten vor die Tür.

Eine sehr schnelle Methode, die die Verknüpfung zu einer Aufgabe der Spieler macht. Ausreichend, um Glaubwürdigkeitsprobleme einer Conrunde zu beheben. Spielimpulse werden so nicht erzeugt.

DER KLAPPENTEXT

Bei dieser deutlich aufwendigeren Methode geht es vor allem darum, eine Gruppe zu bilden, die sich schon kennt und ein gewisses Grundvertrauen ineinander hat. Drama, Beziehungsprobleme und ähnliche, höchst menschliche Dinge produziert diese Methode nicht automatisch. Am Ende zeigen wir aber eine Modifikation, die dies ermöglicht.

Jeder Spieler schreibt einen sehr kurzen (6-8 Zeilen) Klappentext für einen fiktiven Run, den er schon – vor Spielbeginn – durchgeführt hat. Klappentext, weil natürlich nur ein Spannungsbogen eröffnet wird, aber die Auflösung offen bleibt und keine Details ausgeschmückt werden. Schließlich soll der Klappentext verkaufen, nicht zusammenfassen. Die Spieler, die jeweils direkt links und rechts neben demjenigen sitzen, der den Text schreibt, dürfen sich dann in den Klappentext „reinschreiben“: nicht als Held der Geschichte, aber als nützliche Helfer.

EIN BEISPIEL

Ben spielt *Anker*, einen orkischen Straßensamurai. Er denkt sich einen Run aus, den er bereits vor Spielbeginn erlebt haben möchte.

Angeheuert als Wache an Bord eines Frachters muss Anker Angriffe von Ghulen zurückschlagen, die sich die kostbare Fracht unter den Nagel reißen wollen, während das Schiff auf Hamburg zusteuert. Als die Mannschaft ihn im Stich lässt, ist Anker plötzlich für ein Schiff mit einer Ladung hochmoderner und höchst illegaler Waffen verantwortlich.

Gina, die eine zwergische Deckerin namens *Jockey* spielt, sitzt links von Ben. Sie setzt den Klappentext fort.

Noch weiß Anker nicht, wer der eigentliche Empfänger dieser Waffen ist, denn die Zollpa-

piere sprechen von landwirtschaftlichen Maschinenteilen. Er ruft Jockey an, eine zwergische Deckerin, die eine überraschende Entdeckung macht!

Rechts von Ben sitzt Paul, der einen menschlichen Straßenschamanen namens *Piet* spielt. Er setzt die Geschichte fort und schreibt Piet in die Geschichte. Leider hat Paul gar keine Idee, was ein Schamane da jetzt machen soll. Aber für einen Klappentext ist das eigentlich auch nicht nötig:

Als Anker und Jockey sich über die Folgen dieser Erkenntnis klar zu werden versuchen, ist es Piet, ein menschlicher Schamane, der die alles entscheidende Information hat. Aber dieses Wissen kommt mit einem hohen Preis.

Der Vorteil dieser Methode ist, dass Anker jetzt Jockey und Piet bereits kennt. Sie haben gemeinsam ein Abenteuer erlebt und so bereits eine gemeinsame Vergangenheit und entsprechendes Vertrauen aufgebaut. Sie können auf diese Geschichte zurückkommen – und sie auch gerne noch ausschmücken. Oder eben auch nicht. Aber jetzt ist zumindest geklärt, warum sie sich kennen und vertrauen.

Natürlich hätte man den „Klappentext“ auch anders formulieren können:

Angeheuert als Wache an Bord eines Frachters muss Anker Angriffe von Ghulen zurückschlagen, die sich die kostbare Fracht unter den Nagel reißen wollen, während das Schiff auf Hamburg zusteuert. Als die Mannschaft ihn im Stich lässt, ist Anker plötzlich für ein Schiff mit einer Ladung hochmoderner und höchst illegaler Waffen verantwortlich.

Noch weiß Anker nicht, wer der eigentliche Empfänger dieser Waffen ist, denn die Zollpa-piere sprechen von landwirtschaftlichen Maschinenteilen. Er ruft seine Ex an, eine zwergische Deckerin namens Jockey, die eine überraschende Entdeckung macht!

Während Anker und Jockey sich wieder näherkommen, hat Ankers aktueller Liebhaber Piet, ein menschlicher Schamane, die alles entscheidende Information.

Wir haben hier dick aufgetragen, um die Methode deutlich zu machen: Plötzlich kennen sich die Runner nicht nur, sie haben auch persönliche Beziehungen zueinander und jede Menge Potenzial für konfliktgeladenes Rollenspiel untereinander. Man sieht: Es ist möglich, so jede Form der Charakterverknüpfung zu schaffen, auf die die Gruppe Lust hat.

DER BEZIEHUNGSKATALOG

Unten findest du eine Liste von Beziehungsfragmenten, die auf verschiedene Arten verwendet werden können. Die Spielleitung kann sie dem Spieler stellen, oder ein Spieler kann sie einem

anderen Spieler stellen. Wir empfehlen der Spielleitung, eine Auswahl von drei Fragmenten zu treffen, die sie dann jedem Spieler gibt: Diese wählen daraus interessante Teile, die sie verwenden können.

Die Beziehungsfragmente geben den Spielern sehr viel Auswahl, wie sie zueinander stehen wollen. Sie sind darauf ausgelegt, ein bisschen von der Charaktererschaffung aus der Hand des Spielers in die Hände der Mitspieler zu legen. *Vorsicht:* Das mag nicht jeder!

Schlussendlich sind die Ergebnisse dieser Fragmente Verhandlungssache. Deshalb halten wir es für wichtig, den Spielern eine gewisse Auswahl aus den Fragmenten zu gestatten: Nicht jeder möchte eine romantische Beziehung haben, nicht jeder kann damit leben, dass jemand ihm ein grobes Versagen in den Hintergrund schreibt. Hier sind Einfühlungsvermögen und vor allem Rücksicht auf den Spielspaß des Spielers an seinem Charakter geboten.

JEMAND AM TISCH ...

- ... hat dir ein Geheimnis anvertraut, und du hast bisher dichtgehalten. Du hast einen Gefallen gut. Frag ihn, was das Geheimnis ist.
- ... denkt, er beschützt dich. Dabei beschützt du ihn.
- ... wurde von dir erpresst, dir zu helfen. Das war kein gutes Gefühl. Was kannst du tun, um es wiedergutzumachen?
- ... hat dir geholfen, als du deine Ausrüstung verloren hast. Alles, was du hast, verdankst du dieser Person.
- ... bedeutet nur Ärger für dich. Trotzdem bleibst du sein Freund. Warum?
- ... hat dir dein Leben gerettet. Wer, und was war passiert?
- ... hat dich für einen Job angeheuert, und du hast richtig schlimm versagt.
- ... ist derjenige, zu dem du gehst, wenn du Probleme hast. Du schuldest ihm noch was.
- ... hat dir ein Versprechen gegeben und es dann gebrochen. Er versprach, es wiedergutzumachen. Frag ihn, was für ein Versprechen das war.
- ... ist mit dir blutsverwandt. Frag, wie ihr verwandt seid.
- ... ist dein bester Freund, dem du absolut vertraust.
- ... hatte eine romantische Beziehung mit dir. Oder du hättest es dir zumindest gewünscht. Frag, was passiert ist.
- ... kennst du schon seit dem Kindesalter.
- ... war dabei, als du entschieden hast, kein Lohnsklave zu werden, sondern Shadowrunner. Erzählt gemeinsam, wie es dazu kam.
- ... ist [jüngeres Geschwisterchen, Kind usw.], auf das du früher aufpassen musstest.
- ... ist derjenige, zu dem du gehst, wenn du deinen moralischen Kompass verloren hast.

Hier sind zahlreiche weitere Fragmente denkbar, derer ihr euch bedienen könnt. Die Grundidee ist klar: Ein Spieler wählt die Art der Beziehung aus, der andere Spieler definiert sie. Wichtig ist, dass beide hinterher mit dem Ergebnis zufrieden sind.

CHARAKTER-ENTWICKLUNG AUSSERHALB DES SPIELS

Was machen die Charaktere eigentlich in der Zeit, nachdem der Schmidt die Nuyen transferiert, die Beute aufgeteilt und der Magier seinen Entzug weggeschlafen hat? Dieser Zeitraum zwischen den aktiv bespielten Momenten, wenn die Spieler zusammenkommen und die Spielleitung versucht, ihr Grinsen hinter dem Spielleiterschirm zu verbergen, nennt man auch *Downtime* oder *Auszeit*. Es ist die Zeit, in der die Charaktere in ihr Privatleben zurückkehren und sich um eigene Probleme kümmern. Oder eben einfach: das Leben genießen. Es muss nicht immer dramatisch zugehen.

NACH DEM RUN IST VOR DEM RUN

Die meisten Spielleiter werden nach dem Ende des Runs (oder eben vor Beginn des nächsten Runs) bekannt geben, wie viel Zeit inzwischen in der Spielwelt verstrichen ist. In einem eher intensiven Kampagnenspiel mag es sich hierbei nur um ein paar Stunden handeln, während in einem eher episodentartigen Spielstil durchaus Wochen oder Monate vergehen können. Üblicherweise werden die Spieler jetzt auch das angesparte Karma nutzen wollen, um die Werte ihrer Charaktere zu verbessern oder neue Zauberei zu lernen, da es sich viel einfacher trainieren lässt, wenn gerade niemand auf einen schießt.

Die Spielleiterin sollte sich kurz Gedanken machen, wie viel Downtime die Charaktere haben, bis der nächste Run ansteht. Je nachdem kann dies auch bedeuten, dass die Spieler nicht genug Zeit haben, um all ihre Pläne umzusetzen. Für die Spielleitung ist die Zeit zwischen den Runs daher auch ein gutes Mittel, das Tempo der Kampagne zu bestimmen und den Fortschritt der Charaktere zu steuern.

Wenn du für deinen Charakter viele Ziele festgelegt hast, die er verwirklichen will, dann solltest du dir überlegen, ob du einiges davon nicht in der Auszeit zwischen den Runs erledigen kannst. Während des Spiels ist es die Aufgabe des Spielleiters, seine Aufmerksamkeit zwischen allen Spielern aufzuteilen und gleichzeitig seine Geschichte voranzubringen. Wenn dein Charak-

ter etwas tun möchte, das nicht direkt mit der Gruppe, der Kampagne oder dem aktuellen Run zu tun hat, verschieb es in die nächste Auszeit. Die Spielleitung kann sich so die Zeit nehmen, mit jedem Spieler zu planen, was sein Charakter macht, bis der nächsten Run ansteht. Und sie hat auch Gelegenheit, seine Geschichte an das Geschehene anzupassen.

Vor allem in eher kurzen Auszeiten, die vielleicht nicht zwischen zwei Spielrunden stattfinden und euch damit Spielzeit kosten würden, solltet ihr euch darauf verständigen, kurz anzusagen, was passiert, um dann wieder ins aktive Spiel zu finden.

NACHSORGE

Oft passiert es, dass nach dem Run für die Runner die Motivation zu einer gewissen Nachsorge besteht. In einer passiven Form warten sie vielleicht einfach nur auf einen Bericht über die Ereignisse, die sie in ihrem letzten Run ausgelöst haben: Was ist mit dem brennenden Haus passiert, das sie zurückgelassen haben? Welche Auswirkungen hatte es, dass sie die sensiblen Konzerndaten dem Piratensender zugespielt haben? In diesen Fällen lohnt es sich, nicht nur zwischen den Runs einen kurzen Abriss der Ereignisse zu präsentieren, sondern vielleicht auch darauf zu warten, dass die Runner in Aktion treten: Wenn der Piratensender plötzlich explodiert oder aber rein gar nichts von diesen Daten an

die Öffentlichkeit gelangt, könnten die Runner in einer kleinen Nachrecherche schon direkt in den nächsten Run gezogen werden.

In einer aktiven Version könnten sich Runner um neue Schutzbefohlene (das Waisenkind, das sie aus dem geheimen Labor befreit haben) kümmern wollen und sich um deren Schicksal sorgen. Auch hier kann ein neuer Run aus den Ereignissen erwachsen. In beiden Fällen kann aber auch einfach eine gemeinsame Nacherzählung und etwas Rollenspiel zum Ausklang und Abschluss führen oder vielleicht Akzente setzen, die irgendwann in anderen Runs wieder angespielt werden können (wenn die Connection, bei der das Waisenkind untergebracht wurde, dank der Runner plötzlich im Fokus eines rachsüchtigen Mafiaklans steht).

VOM FEUERGEFECHT HINTER DIE LADENTHEKE

Ob dein Charakter nun ein frustrierter Angestellter ist, der es seinem Arbeitgeber heimzahlen will, oder einfach Geld für die gute Sache braucht: Es gibt viele Gründe, warum ein Runner einen Brotjob haben kann. Sprich dies am besten vorher mit deinem Spielleiter ab, da es einen großen Einfluss auf die Kampagne haben kann, vor allem wenn nicht alle Charaktere einer normalen Arbeit nachgehen.

Einen Job zu haben bedeutet vor allem, dass dir weniger Zeit zwischen den Runs für deine persönlichen Ziele und die Entwicklung deines Charakters zur Verfügung steht. Dafür hat dein Charakter (hoffentlich) ein regelmäßiges Einkommen. Die Vor- und Nachteile eines Arbeitsplatzes sollten sich möglichst ausgleichen, um den Charakter nicht zu sehr zu behindern (es sei denn, das ist gewollt).

Je nachdem, wie euer Runnerteam miteinander verknüpft ist, kann eine gemeinsame Arbeitsstelle natürlich auch der Aufhänger für die Spielrunde sein. Das hätte zumindest (im Falle einer klassischen *Shadowrun*-Kampagne) den Vorteil, dass die Charaktere ihr Doppelleben nicht vor jedem verheimlichen müssen und dass die Ressourcen des Arbeitgebers leichter für Schattenaktivitäten missbraucht werden können.

WARTEN AUF DAS PÄCKCHEN

Natürlich gehört es zu guten Runnern, zwischen den Runs auch ihre Munition aufzufüllen, neue Programme zu erwerben, das Auto wiederherzurichten oder auf die Jagd nach neuem, illegalem Spielzeug bei den Schiebern ihres Vertrauens zu gehen. Auch dies kann rollenspielerisch ausgespielt werden, wobei vielleicht sogar neue Kontakte aus dem letzten Run dafür sorgen, dass das heißbegehrte Scharfschützengewehr endlich in greifbare Nähe gerät ... oder aber in fremde Finger.



WORK, WORK, WORK

Kann jeder Charakter einen festen Job haben? Sofern dies in das Thema eurer Spielrunde passt, spricht nichts dagegen. Der Spielleiter sollte hier aber das letzte Wort haben. Grundsätzlich gilt: Je mehr Zeit ein Job in Anspruch nimmt, desto lukrativer sollte er sein. Natürlich benötigt man für die meisten legalen Jobs eine SIN und für die besseren Jobs sogar eine echte. Die folgende Tabelle sieht vor, dass eure Charaktere sich mit ihrem Job ihren Lebensstil finanzieren, nicht mehr und nicht weniger. Denk daran, dass der Job an der SIN hängt, mit der dein Charakter dort registriert ist. Wird sie verbrannt, ist der Job vermutlich auch weg.

Monatsgehalt	Wochenarbeitsstunden	SIN benötigt
500 ¥	10	nein
2.000 ¥	20	Stufe 1–3
5.000 ¥	40	Stufe 4–6

DU BIST, WEN DU KENNST

Du kennst das Problem: Die Lage spitzt sich zu, irgendwo knallt's, und dein Charakter kennt genau die Person, die jetzt noch alles retten könnte. Leider sind zwischen dem letzten Telefonat und dem Moment, in dem die Kacke zu dampfen anfing, mehrere Monate vergangen. Deine Connection ist etwas angefressen, dass sich so lange niemand bei ihr gemeldet hat.

Connectionpflege ist das A und O für ein erfolgreiches (und langes) Runnerleben, und die nächste Auszeit ist der beste Moment, um dies zu tun. Einer der Vorteile ist, wie bereits beschrieben, dass du nicht mit deinen Mitspielern um die Zeit des Spielleiters konkurrieren musst. Wenn ihr Spaß daran habt, spielt die Treffen mit euren Connections in Ruhe aus, das gibt dem Charakter und seinen NSC-Buddys eine Möglichkeit, gemeinsam Erlebtes zu erzeugen, auf das man sich später besinnen kann. Der Satz „Ich kann grad nicht reden, aber wir treffen uns da, wo sie diesen scheußlichen Apfelkuchen serviert haben!“, macht viel mehr Spaß, wenn du mit deiner Spielleitung dieses Treffen tatsächlich irgendwann einmal ausgespielt hast. Es ist aber natürlich auch völlig okay, deine Aktion einfach anzusagen und das Thema damit abzuhaken.

Connectionpflege kann aber auch direkt in den nächsten Run münden: Wenn nämlich die Spielleitung ein oder zwei der Connectiontreffen nutzt, um die Runner in einen persönlich motivierten Auftrag hineinzuziehen.

UND ALS SPIELLEITUNG?

Als Spieler musst du dich nur um deinen eigenen Charakter kümmern und sein soziales Umfeld im Auge behalten. Als Spielleiter wirst du das

Gleiche mit deinen wichtigsten NSC machen wollen. Je nachdem, was für eine Spielrunde du leitest, kann dies bedeuten, den Alltag einer Handvoll bekannter, wiederkehrender NSC oder die Schicht- und Dienstpläne aller Mitarbeiter von Saeder-Krupp Neu-Essen zu verwalten.

Dein Vorteil als Spielleiter ist, dass du weißt, was wann passieren wird. Erstelle einen Zeitstrahl, der die wichtigsten Ereignisse der nächsten Woche oder Monate auflistet, die für deine Kampagne relevant sind. Dadurch hast du im Blick, wie viel Zeit vergeht, bis wieder etwas passiert, das für die Spielcharaktere relevant ist.

Denk daran, dass die Länge der Auszeit das Tempo deiner Kampagne maßgeblich beeinflusst. Eine lange Auszeit ermöglicht es den Charakteren, sich zu entwickeln, und deinen Antagonisten, ihre Pläne durchzuführen. Die beiden Aspekte werden zwangsläufig irgendwann miteinander kollidieren, denn während die Charakterentwicklung immer mehr Zeit in Anspruch nimmt, werden die Pläne der Gegenseite irgendwann beendet sein und Früchte tragen. Kurze Auszeiten bauen Druck bei den Spielern auf, und sie werden irgendwann merken, dass sich etwas Großes ankündigt.

Eine weitere Möglichkeit für dynamische Auszeiten sind die besonderen Ereignisse, die im Kapitel *Abenteuer* (S. 64) beschrieben werden. Eine dreiwöchige Pause zwischen den Runs klingt nach viel Zeit, aber wenn nach einer Woche das öffentliche Leben aufgrund einer toxischen Wolke lahmgelegt wird, schränkt das die Möglichkeiten der Charaktere stark ein. Dieses Ereignis wird möglicherweise auch deine Antagonisten daran hindern, ihre Operation wie geplant durchzuführen, sofern du das nicht von Anfang an so eingeplant hattest.

ICH MACH DEM JETZT EIN ENDE!

Hast du als Spielleitung den richtigen Dreh in einer längeren Kampagne gefunden und eine ordentliche Dramatik und persönliche Motivation für die Runner bereitgelegt, kann es irgendwann passieren, dass deine Spieler früher wieder aktiv werden möchten, als du geplant hast: Sie wollen aktiv und in eigener Initiative auf Abenteuer losgehen und suchen sich ihren eigenen Run. In dem Fall musst du abwägen, ob du deine Geschichte einfach vorziehst und wie geplant weitermachst, oder ob die Gegenseite jetzt unter Druck gerät, weil die Charaktere ihr auf der Spur sind. Wie schon erwähnt sind Druck und schnelles Tempo eine gute Sache, und die NSC werden sich nicht bei dir beschweren. Wenn du es geschafft hast, deine Spieler so weit in deine Geschichte reinzuziehen, dass sie selbst die Initiative ergreifen wollen, überlege dir, wie du damit weitermachen kannst, um einen grandiosen Showdown hinzulegen.



ABENTEUER

ABENTEUERBAU

Egal, wie komplex die Spielwelt ist, wie ausgefeilt der Hintergrund oder wie vielschichtig der Meta-plot: Letztlich wollen Spieler in einem Rollenspiel Abenteuer erleben. Das ist es, was ein klassisches Rollenspiel ausmacht und weswegen sich die Spieler und die Spielleitung zusammenfinden.

Abenteuer zu gestalten ist – gerade bei *Shadowrun* – nicht besonders schwierig. Ein Auftrag, ein Hindernis, ein Showdown, und den Rest machen die Spieler mit ihrem Rollenspiel. Es kann trotzdem nicht schaden, sich ein wenig mit Aufbau und Architektur von Abenteuern zu beschäftigen. Vielleicht, um sich Inspirationen zu holen, vielleicht, weil man die Einheitskost bei Runs in der heimatlichen Gruppe leid ist. Deswegen wollen wir ein wenig in die Theorie abschweifen, mit folgendem, wichtigem Vermerk: Letztendlich ist das einzig Entscheidende bei allen Tipps und Gedanken zum Thema: Wenn die Spielgruppe Spaß hatte, hat sie alles richtig gemacht – egal wie.

ALLGEMEINES

Wenn du ein Abenteuer planen und nicht komplett improvisieren willst, hat es immer eine *Struktur* und einzelne *Elemente*. Es hat eine

Steuerung, es wird von den Spielern gespielt, weil ihre Runner eine *Motivation* dazu haben, und es ist in unterschiedliche *Szenen* unterteilt.

All diese unterschiedlichen Teile sind mal mehr, mal weniger wichtig für ein Abenteuer, sollten aber in jeder Abenteuerplanung zumindest kurz bedacht werden. Dabei steht im Vordergrund immer die Überlegung: Was will ein Abenteuer überhaupt? Die Antwort muss sich natürlich jede Gruppe selbst geben, aber wir gehen hier mal von Folgendem aus: Ein Abenteuer soll Spaß machen. Und das passiert mit Humor, Drama, Spannung und Aha-Effekten, wenn Rätsel gelöst werden.

STRUKTUR

Bei der Struktur eines Abenteuers sollte man zwischen Story und Plot unterscheiden. Der Plot ist die Handlung des Abenteuers – das, was die Charaktere erleben sollen. Die Story ist das, was bei den Spielern ankommt. Egal, wie komplex ein Plot ist, wie unterschiedlich er aufgebaut ist, wie vielschichtig, handlungsoffen oder eng er ist, die Spieler werden immer eine geradlinige Story erleben. Sie gehen von Szene zu Szene und *erfahren* etwas, das sie im Nachhinein wie an einer Schnur heruntererzählen können. Selbst mit Zeitsprüngen, Rückblenden oder parallelen

Runs: Der Mensch ist in seiner Wahrnehmung nicht multidimensional und nimmt daher jegliche Handlungen in Reihe wahr.

Wenn die Story aber eh linear wahrgenommen wird, warum dann komplizierte Plots und Abenteuergerüste mit Handlungsfreiheiten? Zum einen ist es ein Unterschied, ob man geradlinig wahrnimmt oder zum geradlinigen Handeln gezwungen wird. Die Spieler möchten ganz sicher Herr ihrer eigenen Entscheidungen sein, und je weniger sie das Gefühl haben, sich frei entscheiden zu können, desto weniger Spaß werden sie haben. Natürlich gibt es forcierte Szenen, in denen mächtige Gegner die Runner nur vor wenige Wahlmöglichkeiten stellen. Aber das sollte nicht dem Plot und der Story dienen, sondern der Atmosphäre des Runs. Spieler wollen frei entscheiden und es als Eigenleistung empfinden, ein Abenteuer zu lösen.

Braucht es dazu einen komplexen Plot? Natürlich nicht. Auch einfache Plots können wunderbar funktionieren, wenn die Spieler sich nicht gegängelt fühlen und nicht permanent das Gefühl haben, sie hätten keine Handlungsalternativen.

Die rübergebrachte Story soll also spannend sein und den Spielern Spaß und Drama bringen. Der Plot sollte dafür sorgen, dass das funktioniert und in allen Handlungsoptionen enthalten ist. Wie sehr du dabei improvisieren möchtest, bleibt völlig dir überlassen. Für einen sicheren Spannungsbogen solltest du aber zumindest einzelne Teile deines Plots vorplanen. In den *Elementen* gehen wir auf einige dieser Teile ein. Hier wollen wir uns erst mal nur die Struktur genauer anschauen.

Eine klassische Struktur hat einen Anfang, ein Ende und einen Zwischenteil. Und irgendwo sollte es diesen ominösen Spannungsbogen geben, der die Situation verschärft, das Tempo anzieht, die Runner fordert, ihnen Dinge nach und nach klar macht und irgendwann in das furiose Finale, den Showdown, mündet. Um das zu planen, ohne den Runnern Handlungsmöglichkeiten zu rauben, kannst du Folgendes berücksichtigen:

- Für einfache Runs braucht es keinen ausgefeilten Plot. Rein, raus, Verrat, Verfolgung, Showdown – das ist eine der ganz klassischen Strukturen eines Shadowruns. Stellst du ein Haus hin, einen verräterischen Schmidt, etwas (anfangs) verborgenen Hintergrund zu ihm und vielleicht noch eine zweite Partei, dann kannst du die Dinge oft einfach laufen lassen.
- Für einen etwas komplexeren Plot musst du vorausplanen. Für ein Detektivabenteuer etwa musst du deine NSC planen, dein Informationsmanagement, die Szenen. Du kannst kein genaues Drehbuch schreiben, weil du letztlich keine Kontrolle über deine Hauptakteure, die Runner, hast. Aber du solltest wissen, was wann passieren kann, was wodurch ausgelöst wird und welche Fortschritte die Runner durch welche Handlungen machen. Da-

zu kannst du sogar einen Strukturbaum zeichnen. Eine Handlungskette. Oder ein Blatt mit Kreisen, in denen die einzelnen Elemente beschrieben sind und wann sie wie ins Spiel kommen. Ein Strukturbaum hat den Vorteil, dass du Spannung und Geschwindigkeit gezielter vorausplanen kannst. Und er hat den Nachteil, dass er manchmal zu enge, vorgefertigte Wege vorgibt. Denn letztlich weißt du nie genau, was deine Runner tun werden.

- Egal, wie genau du deine Struktur entwirfst, du solltest dir immer überlegen, wie die Runner von A nach B kommen. Und dieses *Wie* hat sehr viel mit Motivation und Szenenplanung zu tun. Dazu unten mehr. Und du solltest darauf achten, dass alle Hindernisse zwischen dem Anfang des Abenteuers und dem Ende von den Runnern auch wirklich zu schaffen sind. Sie dürfen nie hängen bleiben, und du solltest nie in die Bedrängnis geraten, den Runnern einen Weg vorzugeben, damit sie weiterkommen. Bau also gerne Strukturen für deine Runs, überleg dir eine Dramatik, Stellschrauben für den Spannungsanzug, aber achte auch darauf, dass du dich nicht in deinen Planungen verrennst. Und dass die Runner durchkommen können und du auf alternative Lösungswege vorbereitet bist.

Wie du siehst, vermeiden wir in diesem Kapitel die Begriffe *Sandbox* und *Railroading*. Wir sind der Auffassung: Jede Plotstruktur hat automatisch etwas *Sandbox* in sich. Und *Railroading* ist es nur, wenn die Spielleitung die Runner in eine Richtung drängt (oder für den Plot drängen muss), in die sie gar nicht gehen wollen.

STEUERUNG

Ein Abenteuer wird immer etwas gesteuert, und damit meinen wir nicht die Spielleitung. Sie sollte natürlich die Fäden in der Hand haben und den Plot im Blick behalten, aber die Steuerung eines Abenteuers funktioniert im Spiel über andere Mechanismen.

Manche Abenteuer werden zum Beispiel vom Plot gesteuert. Der Plot an sich ist spielbestimmend, alle anderen Elemente ihm untergeordnet. Das bedeutet nicht – nur um es immer wieder zu betonen –, dass die Runner zu Handlungen gezwungen werden, um im Plot zu bleiben. Es bedeutet lediglich: Bei einem Detektivabenteuer sollten Szenen, Elemente und Motivation auf den Plot abgestimmt sein, weil dieser Plot, der Kriminalfall, die Steuerungseinheit des Abenteuers ist.

Bei anderen Abenteuern kann die Steuerungseinheit eine Person sein. Ihr Schicksal, ihre eigene Motivation, ihre Handlungen. Natürlich gibt es auch hier einen Plot. Aber der Plot wird durch die Person gesteuert, und damit steuert die Person auch den Rest des Abenteuers: Das Schicksal einer extrahierten Forscherin, die aus Hass und



Wut auf einen eigenen Rachefeldzug geht und gestoppt werden muss, wäre ein Beispiel für eine Personensteuerung.

Es gibt noch viele andere Möglichkeiten für zentrale Steuerungselemente. Schicksale von Orten. Zeitlimits oder Zeitfenster. Was du als Steuerungselement verwendest, um darauf deinen Plot und alle anderen Teile des Abenteuers aufzusetzen, bleibt deiner Fantasie überlassen.

MOTIVATION

Wir haben oben schon gesagt, dass die Runner niemals in eine Richtung gedrängt werden sollten, in die sie gar nicht gehen wollen. Um deinen Plot zu verfolgen, ergeben sich daraus zwei Fragen: Wie gebe ich keine oder mehrere Richtungen vor und kann trotzdem den Plot erhalten? Und wie bringe ich Runner in eine Richtung, ohne sie zu drängen?

Die erste Frage wird hoffentlich in den *Szenen* und *Elementen* beantwortet werden. Die zweite Frage aber ist ein zentrales Thema jedes Abenteuers: Was motiviert die Runner überhaupt, sich auf das Abenteuer einzulassen? Bei *Shadowrun* ist es fast immer ein Auftrag, aber dabei bleibt es für gewöhnlich nicht. Persönliche Motivation aufgrund von Moral, Hintergrundgeschichte oder sozialen Verflechtungen ist immer ein viel stärkerer Handlungsgrund für die Spieler, um ihre Runner handeln zu lassen. Und genau an diesen starken Handlungsgründen solltest du dich orientieren.

Prinzipiell gehen wir davon aus, dass alle Runner den Auftrag beziehungsweise das Abenteuer auch wirklich spielen wollen und sich darauf einlassen. Wenn das Ziel dafür in Sichtweite ist, gibt es für sie kaum einen Grund für komplette Ausbrüche. Ein Beispiel: Der Auftrag lautet, eine Person aus einem Gebäude zu holen. Das Gebäude ist gefunden. Neben ein paar möglichen Nebenschauplätzen ist es ziemlich logisch, dass die Runner irgendwann in dieses Gebäude eindringen werden.

Ein anderes Beispiel: Die Runner suchen einen Serienmörder, der mittlerweile sogar einen Freund von ihnen getötet hat. Sie finden bei einem neuen Opfer drei unterschiedliche Hinweise, die vielversprechend sind. Zudem ruft plötzlich ein anderer Freund an, weil er sich bedroht fühlt. Vier Wege, die der Motivation deiner Spieler entgegenkommen und ziemlich sicher beschritten werden.

Bei diesem Spiel mit der Motivation solltest du aber auch bedenken, dass du nicht immer nur triggern musst. Der Charakter mit den Polizei-Connections könnte ohne Hinweis auf die Idee kommen, dort mal nachzufragen. Oder die Runner befragen die Nachbarschaft. In deiner Plotplanung solltest du auch diese nicht getriggerten Motivationswege berücksichtigen – und vielleicht in der Nachbarschaft und bei der Polizei Hinweise deponieren.

Bei alldem solltest du immer die Grundregel bedenken: Alle Hindernisse müssen überwindbar sein. Und damit ist auch gemeint, dass die

Runner ohne den Hinweis in der Nachbarschaft weiterkommen müssen, falls sie nicht an diese Möglichkeit denken.

SZENEN

Jedes Abenteuer lässt sich prinzipiell in Szenen unterteilen – manchmal schon vor dem Erleben der Story, manchmal erst danach. Vorher geplante Szenen wären etwa die Untersuchung eines Tatorts oder der Überfall einer Gang. Eine Szene, die sich erst während des Erlebens der Story ergibt, wäre eine längere Diskussion zwischen zwei Teammitgliedern über ihre schlimme Kindheit, während sie eine Konzern-Grundschule durchsuchen.

Besonders gut kannst du natürlich mit den geplanten Szenen arbeiten. Dabei kannst du dir folgende Fragen stellen:

Was will die Szene im Abenteuer? Eigentlich sollte jede Szene eine Existenzberechtigung haben. Vielleicht treibt sie die Story voran. Vielleicht soll sie Atmosphäre schaffen. Vielleicht soll sie die Runner auf einen Missstand oder eine interessante Information aufmerksam machen. Vielleicht führt sie eine wichtige Person ein oder sorgt für Motivation. Das gilt natürlich nur für geplante Szenen. Szenen, die die Runner selbst herbeiführen, haben schon deswegen ihre Existenzberechtigung, weil die Runner sie offensichtlich wollten.

Wohin führt die Szene? Natürlich muss nicht jede Szene zu einer nächsten führen. Vielleicht führt sie auch zu drei anderen. Oder sie führt zu gar nichts, aber dann sollten die Runner noch ein paar andere Wege zu Szenen im Schlepptau haben. Eine Sackgasse ohne weitere Wege und Ausweg musst du dringend vermeiden.

Was löst die Szene aus? Meistens wird eine Szene von etwas getriggert. Oft wird sie ausgelöst, weil die Runner etwas tun: Sie gehen zu einem Tatort. Sie brechen in einen Konzern ein. Sie überfallen einen Tanklaster. Das sind alles **aktive Szenen**, denn die Runner handeln, und die Szene beginnt. Es gibt aber auch **reaktive Szenen**: Die Runner werden plötzlich von unbekannten Attentätern angegriffen. Eine Connection der Runner ruft an, weil sie in Bedrängnis geraten ist. Mit diesen reaktiven Szenen kannst du das Abenteuer puschen, du kannst den Plot vorantreiben und das Tempo anziehen. Du solltest immer reaktive Szenen im Ärmel haben, auch um mit der Motivation der Runner zu spielen und sie im Plot zu halten. Du solltest aber auch überlegen, was wann eine reaktive Szene auslösen kann: Solange die Runner bei der Gang noch gar nicht für Aufmerksamkeit gesorgt haben, kann sie die Runner auch noch nicht angehen.

Bringen versteckte Szenen etwas? Versteckte Szenen sind ein Zwischending aus aktiver und reaktiver Szene. Sie sind irgendwo im Plot verbuddelt, nichts führt direkt zu ihnen, aber wenn die Runner drauftreten, fliegt sie ihnen um die Ohren. Bei der Jagd nach dem Serienkiller ist zum Beispiel nirgendwo direkt erwähnt, dass

die Runner die Polizei kontaktieren. Irgendwie kommen sie aber auf die Idee und lösen so eine vorbereitete Szene aus, bei der ein versteckter Spitzel zusammen mit dem Killer den Runnern eine Falle stellt.

ELEMENTE

Kommen wir zu den Elementen eines Abenteuers. Die folgende Liste hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder auf die einzig wahre Einteilung von Abenteuer-elementen. Sie soll dir vielmehr einen Eindruck geben, auf was man alles achten *kann*, wenn man will, und was diese Elemente für dein Abenteuer bringen.

EINSTIEG

Der Einstieg in ein Abenteuer kann aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet werden – und für einen strukturierten und verzweigten Plot muss er das auch. Abenteuer-einstiege sollen die Charaktere direkt ins Geschehen ziehen, entweder mit einem Paukenschlag oder in einem unweigerlichen und bannenden Sog. Sie müssen eine klare Motivation geben und vor allem die ersten Informationen mitbringen, die für Info-Ketten, den Plotablauf und das Szenenmanagement wichtig sind. Welche wichtigen Hinweise bekommen die Runner mit auf den Weg, wenn sie den Serienkiller in Hamburg-Wildost suchen? Welche Möglichkeiten bieten sich ihnen nach der Einstiegsszene, und welcher Antrieb führt sie dort hin?

Der Einstieg sollte übrigens nicht mit dem Anfang des Plots verwechselt werden. Der Plot und die Geschichte haben vermutlich schon viel früher angefangen, und die Runner steigen in die Geschichte erst zu einem bestimmten Zeitpunkt ein: Der Serienkiller hat schon ein paar Mal zugeschlagen. Der Forscher will dringend extrahiert werden, aber sein Sohn ist entführt worden, und nun wendet er sich über eine Kontaktperson an die Runner.

Plane also nach dem Entwurf der Hintergrundgeschichte und des Plots, wo der beste Einstiegspunkt für deine Runner ist, damit sie direkt in die schon losgetretenen Geschehnisse eintauchen können.

EINSTIEG

- Welches Flair hat der Einstieg?
- Welche Informationen brauchen die Runner?
- Welche Motivation(en) haben die Runner nach dem Einstieg?
- Was sind die ersten Wege/Szenen/Ziele nach dem Einstieg für den Plot?
- Was geschah bisher?
- Warum lasse ich die Runner genau hier einsteigen?

TWIST

Ein Twist ist eine plötzliche Änderung mitten im Plot, die für die Runner möglichst überraschend kommen, aber spätestens im Nachhinein für sie

nachvollziehbar sein sollte. Warum etwa wendet sich der befreite Konzernforscher plötzlich gegen die Charaktere? Warum ist plötzlich das Hochhaus explodiert, in das sie gerade wegen einer wichtigen Datei einsteigen wollten?

Plot-Twists sollen die Runner fesseln, ihre Aufmerksamkeit neu fokussieren, sie aufschrecken und die Spannung anziehen. Dafür müssen Twists unerwartet kommen, sie brauchen einen triftigen Grund, und sie sollten vorgeplant werden. Spontane Twistideen sind natürlich auch toll, wenn sie einem als Spielleitung gerade vor die Füße fallen. Aber letztlich ist ein geplanter Twist deswegen schön, weil auf ihn bestimmte Ereignisse oder Szenen maßgeschneidert werden können, wie etwa das plötzlich explodierende Hochhaus.

Kein Plot braucht zwingend einen Twist. Aber es gibt kaum einen, der mit Twist nicht noch etwas spannender wird. Er schützt vor zu viel Geradlinigkeit – allerdings sollte man auch nicht immer den gleichen Twist nutzen, sonst erwarten die Runner schon bei der Auftragsannahme, dass der Schmidt sie wieder mitten im Abenteuer verrät.

TWIST

- Wird das Abenteuer durch einen Twist besser? Und wenn nein, warum nicht?
- Wo und wann kann der Twist platziert werden?
- Was löst den Twist aus?
- Was ändert er an der Motivation der Runner?
- Und was ändert er bei den NSC?
- Hat der Twist einen nachvollziehbaren Grund, und können die Runner sich das Wissen um diesen Grund auch im Abenteuer erarbeiten?
- Was passiert, wenn der Twist ausfällt?

SHOWDOWN UND ENDE

Der Showdown eines Abenteuers ist die letzte Hürde, bevor die Runner ihren Erfolg feiern können. Diese Hürde sollte natürlich so niedrig sein, dass die Charaktere eine Chance haben, aber auch so hoch, dass sie sich ihren Erfolg wirklich erarbeiten müssen und der Showdown ein Höhepunkt des Abenteuers wird.

Abgesehen davon, dass hier der Endgegner präsentiert wird, sich aller Hass und alle persönliche Motivation der Runner entladen kann und die losen Enden der Handlung hier zusammenlaufen sollten: Ein Showdown sollte viel mehr sein als ein simples Gefecht. Eine normale Schießerei hat oft gar keine vernünftige Dramaturgie für einen Showdown. Man schießt sich durch die Ganger, erledigt sie nach und nach trotz massiver Gegenwehr, und wenn es nur noch ein paar sind, gerät der letzte Teil des Showdowns zu Aufräumarbeiten. Dabei sollte gerade das Ende des Showdowns der Höhepunkt sein. Und nach dem Showdown sollte alles geklärt sein – es sei denn, offene Enden sind für eine Kampagne oder spätere Abenteuer wichtig.

Jeder Showdown gewinnt durch eine eigene kleine Dramaturgie. Gegnerwellen lassen das Kampfglück hin- und herwogen, bis im finalen Aufbäumen der Runner doch noch das Steuer herumgeworfen wird.

SHOWDOWN

- Was passiert im Showdown?
- In der Story steht er am Ende, aber wo und wann findet er im Plot statt?
- Was löst ihn aus? Wie bringst du die Runner dorthin?
- Hat und braucht er eine eigene kleine Dramaturgie?
- Wer braucht einen Auftritt?
- Welche Gegner bekommen einen besonderen Fokus? Und wie?
- Sind alle losen Enden nach dem Showdown verknüpft und den Runnern bekannt? Und wenn nein, warum nicht? Was hast du damit noch vor?
- Mit welchem Erfolg oder Misserfolg sollen die Runner aus dem Showdown gehen?

RÄTSEL

Rätsel sind eine ganz eigene Kategorie von Elementen, die vor allem für Schatzjagden oder Detektivplots wichtig sind. Dabei muss ein Rätsel nicht zwingend ein mystisches Zahlenrad oder ein Zettel mit Geheimschrift sein. Eine Mail mit merkwürdigem Inhalt, der sich den Runnern erst nach und nach erschließt und sie dann auf die richtige Spur führt, gilt genauso als Rätsel wie die wohlplatzierten Hinweise auf den Täter bei einem Mord.

Wichtig ist: Rätsel sind da, um gelöst zu werden. Das ist ihre einzige Existenzberechtigung in einem Abenteuer. Rätsel sind Hürden, und wie wir oben schon erwähnt haben, müssen alle Hürden überwindbar sein, damit die Runner vorankommen. Dabei sollte ein Rätsel Spaß machen, Atmosphäre verströmen und die Spieler fordern, damit sie bei der Lösung ein echtes Erfolgserlebnis spüren.

Rätsel knifflig, aber lösbar zu machen, darüber könnte man ganz eigene Bücher schreiben. Im Zweifel solltest du ein wichtiges Rätsel einem Unbeteiligten zum Durchknobeln oder Nachdenken geben, um es zu testen: etwa die geheime Zahlenschrift auf den Datenchip oder die gesamte Hinweiskette, bis er den Täter errät. Im Zweifel kannst du das Rätsel so konstruieren, dass es den Runnern bei der Lösung nur einen Vorteil verschafft und nicht zwingend fürs Weiterkommen notwendig ist. Oder es gibt nach Erhalt des Rätsels immer mehr Hinweise mit immer mehr Schwierigkeiten, bis sich das Rätsel quasi selbst löst, allerdings mit schlimmen Folgen: etwa weil der Serienkiller bei jedem Hinweis eine weitere Connection der Runner eliminiert.

Außerdem solltest du bedenken: Ein gut platziertes Rätsel muss nicht zwingend genau dann gelöst werden, wenn die Charaktere es finden.

Vielleicht können sie es etwas mit sich herumtragen, daran herumräteln, nach und nach ein paar weitere Hinweise finden, und irgendwann später macht es „Klick“, und bei den Runnern setzt ein Aha-Effekt ein. Und Aha-Effekte sind toll.

RÄTSEL

- Warum gibt es das Rätsel? Wer hat es gemacht?
- Wie löst man das Rätsel?
- Aus wie vielen Teilen besteht das Rätsel, und wo finden sich die einzelnen Teile?
- Gibt es Möglichkeiten, das Rätsel mit der Zeit zu vereinfachen?
- Gibt es eine Zeitkomponente für das Rätsel? Bis wann muss es gelöst sein?
- Was passiert, wenn die Runner es nicht lösen?

INFOMANAGEMENT

Das Infomanagement eines Abenteurers ist ein sehr zentrales Element, vor allem bei Detektivabenteuern oder einer verflochtenen oder offenen Plotstruktur. Um einen Plot bei den Spielern zu einer dramatischen Story zu machen, sollte dir klar sein, wann, wie und von wem sie welche Information bekommen. Die Information an sich kann banal sein, im Zweifel setzt sie sich aber mit anderen Informationen zu einem Gesamtbild zusammen, das den Runnern etwas über den Hintergrund und den Plot verrät.

Hast du zum Beispiel ein komplexes Plotgerüst gebaut oder arbeitest mit einem offenen Plot und lauter möglichen Stationen, solltest du alle Informationen, die du vergeben willst, auf einen Zettel schreiben: die Hintergründe des Serienkillers, damit dieser entlarvt werden kann. Alle dunklen Geheimnisse des Schmidts. Sämtliche Verstrickungen in der politischen Intrige. Dann „zerschneidest“ du den Zettel mit den Infos, sodass nur noch zusammenhanglose Informationen übrig bleiben, und verstreust sie auf den unterschiedlichen Orten und NSC.

Denke aber daran, dass du immer damit rechnen musst, dass die Runner an einer Informa-

tion vorbeilaufen. Auch für diesen Fall solltest du gerüstet sein und die Information entweder doppelt vergeben, Alternativen der Informationsvermittlung aus dem Ärmel schütteln oder die Informationen so planen, dass die Runner zur Lösung des Plots nicht zwingend alle erlangen müssen.

NSC

Jede Geschichte lebt von ihren NSC – sei es als Gegner der Gruppe, als Kontaktpersonen, Auftraggeber oder einfach als Stimmungsmittel. Die Hauptansprechpartner der Charaktere verdienen eine gründliche Ausarbeitung, mit Porträt (ein Bild sagt mehr als tausend Worte), Beschreibung, typischen Eigenheiten, gegebenenfalls Zitaten und vor allem: Motivation und Zielen. Was ist ihre Aufgabe im Plot? Wofür ist die Figur wichtig? Kann sie ersetzt werden – und wenn ja, durch wen oder was (besonders beim *Infomanagement*)? Was sind ihre Eigenschaften in Werten – und wie gut ist sie in Fähigkeiten, in denen die Spielercharaktere sie fordern könnten? Wie viel Überblick hat sie über den Plot, welche Ressourcen, und wie stark ist sie in Trigger für Szenen verwoben?

NSC sind ein wichtiger Faktor bei Wegen zwischen Szenen, Motivation, aktiven und reaktiven Szenen. Du solltest sie, ihre Agenda und ihr Wissen immer im Auge behalten, auch wenn sie gerade nicht auf der Bühne stehen.

NSC

- Wie heißt der NSC?
- Wie sieht er aus (Bild)?
- Hat er besondere Merkmale, an denen er leicht wiederzuerkennen ist?
- Was kann er (Werte)?
- Wie mächtig ist er, welche Ressourcen stehen ihm zur Verfügung?
- Welche Funktion hat der NSC im Plot?
- Welche Agenda verfolgt er?
- Was sind seine Freunde, Feinde, sozialen Verflechtungen? Vielleicht auch mit anderen NSC des Plots?
- Wo tritt der NSC zum ersten Mal auf, wo oder wie findet man ihn?

INFORMATIONEN

- Hast du eine Liste aller Informationen, die die Runner nicht haben, aber bekommen sollen?
- Wozu brauchen die Runner die Information?
- Wozu braucht der Plot die Information?
- Welche Form hat die Information?
- Ist sie als Information vielleicht erst später zu erkennen (Tathinweis, der erst später als relevant eingestuft wird)?
- Hat jede Information einen Übermittler (Person, Datenchip, versteckten Ort)?
- Können die Runner an alle Informationen kommen?
- Gibt es zu der Information entweder eine alternative Information oder einen alternativen Übermittler?

LOCATIONS

Jeder Ort hat einen erzählerischen Zweck und ein eigenes Flair. Der Zweck mag nicht immer der sein, den die Spieler erwarten: In einer Bar, in der sie mit einem Schmidt verabredet sind, können sie auf Bekannte treffen – oder auf Gegner, die mit dem aktuellen Auftrag nur am Rande zu tun haben.

Das Flair bestimmt die Stimmung und auch die Spannung vor Ort. Wenn in der Bar hauptsächlich Metas – oder nur Norms – unterwegs sind, kannst du bei einer gemischten Gruppe noch ein paar zusätzliche Spielanreize setzen – entweder die Gruppe geht im Hintergrundrauschen unter

und hatte Glück (oder hat gut geplant). Oder aber sie sticht heraus und hat mehr Action an der Backe, als sie wollte, um ihren Auftrag abzugreifen.

Du solltest außerdem im Blick behalten: Welche NSC sind vor Ort? Im Versteck einer Gang ist mit dem Boss und seinen Handlangern zu rechnen, die den Runnern ganz schön einschenken können – aber vielleicht findet sich hier auch das entführte (oder davongelaufene) Konzernsöhnchen, das die Runner extrahieren sollen. Oder ein neuer und noch unbekannter Verbündeter, den die Runner genau jetzt auf ihre Spur bringen? Vielleicht wird ein bestimmter Ort auch überwacht, und ein Besuch dort löst eine reaktive Szene aus.

Manchmal wollen die Charaktere auf gar keinen Fall einen bestimmten Ort aufsuchen. Prüfe in diesem Fall, welche erzählerische Funktion und welche Actionszenen dort stattfinden sollten, und verlege sie an den nächsten möglichen Ort.

LOCATIONS

- Wie sieht der Ort aus?
- Was für eine Stimmung trägt er?
- Welchen Zweck nimmt er im Plot ein? Was soll hier passieren?
- Wer beherrscht ihn?
- Welchen Zugang zum Ort haben die Runner?
- Sind Grundrisse notwendig?
- Welche NSC sind hier (und wann)?
- Braucht er Ersatz – wenn ja, was taugt dafür?

ZEIT

Der Zeitstrahl ist wichtig für den Plotüberblick – was passiert unabhängig von den Handlungen der Charaktere wann? So kann ein Mafiaboss, der von den Taten der Gruppe betroffen ist, zum Termin X in der Stadt eintreffen – und die Gruppe hat nur einen bestimmten Zeitrahmen, um sich vorzubereiten. Vielleicht gibst du auch der Saeder-Krupp-Einheit eine bestimmte Zeit, bis sie die Runner ermittelt hat und gegen sie vorgehen wird.

Zeit im Plot ist nicht nur für die Planung mit den Charakteren wichtig, bestimmte Zeitintervalle können auch Triggerpunkte für reaktive Szenen sein.

ZEIT

- Wie lange dauert das Abenteuer im Spiel?
- Sind zeitkritische Elemente enthalten?
- Was passiert unabhängig von den Charakteren wann?
- Was passiert, wenn die Charaktere früher (oder später) als geplant irgendwo sind oder irgendwas tun?
- Was treiben die Antagonisten zu welcher Zeit? Und ist es von den Handlungen der Charaktere abhängig?

LETZTE ALLGEMEINE WORTE

Mit all diesem Handwerkszeug, der Motivation, den Elementen, dem Plot, den Szenen und der Steuerung kannst du dir ein tolles Abenteuer basteln. Und du solltest immer daran denken, dass du ohne Improvisation nie besonders weit kommst, egal, wie gut du vorgeplant hast.

Außerdem solltest du dich fragen: Wie kann ich variieren? Kann ich auch mal szenenbrechend denken und ganz neue Wege beschreiten? Nutze ich vielleicht zwei oder drei Twists statt nur einen oder gar keinen? Und will ich überhaupt eine geplante Dramaturgie? Letztendlich ist bei allem der daraus resultierende Spielspaß der entscheidende Faktor. Das alleine zählt.

ABENTEUER BEI SHADOWRUN

Die Theorie ist schön und gut, aber wie sieht die Umsetzung bei *Shadowrun* aus? *Shadowrun* lebt unter anderem von der Tatsache, dass sich Abenteuer für das System sehr leicht konzipieren lassen: Man nehme einen Auftrag, eine Location, einen Gegner, fertig. Schmidt will eine Extraktion aus einer Firmenzentrale mit Konzerngardisten. Der Ladenbesitzer braucht Hilfe gegen den Angriff einer Gang auf seinen Laden. Ein wertvolles Bild soll aus dem bewachten Haus eines Kunstsammlers entwendet werden.

Immer das gleiche Schema, wenn man den Plot so weit herunterbrechen will. Tatsächlich kannst du das natürlich nicht nur mit den oben genannten Abenteuerarten variieren, sondern die Struktur auch komplett aufbrechen. Warum nicht mal ein Detektivabenteuer bei *Shadowrun*? Eine Schatzjagd? Eine Agenten-Undercover-Operation während einer Eisenbahnfahrt durch ganz Osteuropa?

ABENTEUERARTEN

Bei *Shadowrun* gibt es eine ganze Menge unterschiedlicher Abenteuerarten. Bei der **Extraktion** muss eine Person mit oder ohne ihre Einwilligung aus dem Kontrollbereich eines Antagonisten gebracht werden. Beim **Datendiebstahl** gilt es, sensible Daten zu klauen, entweder durch nackte Gewalt oder mit viel Geschick. Auch bei einem **Einbruch** kann es um Daten gehen, meist soll aber eher etwas Physisches gestohlen werden: ein Prototyp oder ein Kunstwerk vielleicht. In einem **Detektivabenteuer** müssen die Runner einen Kriminalfall lösen, was nicht immer ein Mord sein muss. Vielleicht gilt es stattdessen eine Verschwörung aufzudecken oder einen Spion zu entlarven. Bei einer **Jagd** gibt es fast immer eine Zeitkomponente, und es ist immer eine Suche: nach einer entführten Person, einem besonderen Critter in der Kanalisation, einem versteckten Schatz. Ein **Attentat** oder eine **Sabotage** haben immer zur Folge, dass ein Objekt zerstört oder eine Person eliminiert wird. Im Gegensatz dazu soll bei einem **Schutz** genau dies verhindert werden. Natürlich gibt es noch diverse Mischformen oder Abenteuer, die sich in keine dieser größeren

DER DUNGEON BEI SHADOWRUN

Dungeon, das klingt erst mal gar nicht nach *Shadowrun*, sondern nach Schwertkämpfern, Schätzen und Skeletten. Aber im Grunde ist ein Gebäude in der Sechsten Welt nichts anderes als ein Dungeon: eine Konstruktion aus festen Räumen und Gängen, in die die Charaktere eindringen und ein Abenteuer erleben.

Auch ein Dungeon kann einen dramaturgischen Aufbau haben. Der Five Room Dungeon (S. 45) ist zum Beispiel eine Möglichkeit, eine Plotstruktur auf ein Gebäude anzuwenden. Aber natürlich kannst du auch andere Teile aus der Abenteuertheorie in einen Dungeon transferieren: das Zeitelement, wenn irgendwo eine Bombe tickt. Locations, wenn die Räume alle unterschiedlich aufgebaut sind und unterschiedliche Zwecke erfüllen. NSC, denn das Gebäude ist vielleicht bewohnt. Rätsel (verschlossene Türen, bei denen auch der Magschlossknacker nicht hilft). Wertvolle Datenchips in Schreibtischschubladen, die zu neuen Spuren oder anderen Hindernissen führen.

Ein Dungeon, also ein Grundriss, sollte immer besonders beleuchtet werden, da er bei *Shadowrun* ein wichtiges Element ist. Er braucht nicht nur einen Sinn und Zweck, sondern auch einen spannenden Aufbau, er soll die Runner beschäftigen, ein eigenes Motto haben und eine eigene Atmosphäre. Und da Kämpfe bei *Shadowrun* sehr taktisch werden können und man oft mit Deckung und daher dem Grundriss arbeitet, braucht ein guter *Shadowrun*-Dungeon sogar noch mehr Planung.

Du willst eine düstere Alien-Atmosphäre? Dann brauchst du ein bunkerartiges Labor, bei dem die Lichter irgendwann ausfallen und aus dem die Runner kaum wieder rauskommen, weil ihr Fluchtweg versperrt wird.

Du willst eine anständige Schießerei mit wilder Flucht? Dann brauchst du einen Komplex, bei dem es mehrere Fluchtwege und Rundgänge und ein paar ordentliche Einrichtungsgegenstände zum Kaputtschießen gibt.

Du möchtest einen coolen Einbruch mit einer ordentlichen Hausdurchsuchung und ein paar düsteren Überraschungen? Dann brauchst du vielleicht ein altes Herrenhaus, in dem es spukt, oder einen Forschungskomplex, in dessen unterschiedlichen Räumen immer neue Herausforderungen auf die Runner warten.

Kategorien richtig einordnen lassen. Aber solch eine Klassifizierung hilft dabei, die Thematik der unterschiedlichen Abenteuer zu variieren. Und natürlich lassen sie sich kombinieren.

Dies, zusammen mit unterschiedlichen Plotstrukturen und den anderen Bestandteilen von Abenteuern aus dem vorangegangenen Kapitel, ergibt einen ganzen Strauß an Möglichkeiten, um den Runnern das Leben schwer zu machen und für Spannung zu sorgen.

EIN PAAR BAUTIPPS

Im Internet und in diversen Büchern gibt es eine ganze Reihe von verschiedenen Tipps zum Aufbau von Abenteuern. Wir möchten hier drei davon vorstellen:

FIVE ROOM DUNGEON

Der Five Room Dungeon ist zwar eigentlich für feste Orte gemacht, kann aber auch auf normale Plots ausgeweitet werden. Solch ein Dungeon besteht aus folgenden Räumen:

- Raum 1 ist der **Eingang mit Wächter**. Er erklärt, warum hier noch keiner war und den Dungeon ausgeraubt hat. In einem Beispielszenario könnte es das Haus mit dem Kunstobjekt sein, das vom Wachschatz gesichert wird.
- Raum 2 ist ein **Rätsel oder eine Rollenspielherausforderung**. Ein Hindernis, das eben nicht mit einem einfachen Kampf aus dem Weg geräumt werden kann, sondern das mehr Aufwand erfordert. Nach dem Diebstahl des Kunstobjekts sind die Runner mit dem Mafiaboss konfrontiert, einer mächtigen Persönlichkeit. Da hilft nur noch verhandeln.
- Raum 3 bedeutet **Rückschlag oder Gefahr**: Die Spielleitung wirft einen weiteren Kontrahenten oder ein weiteres großes Hindernis in den Weg der Runner. Während sie noch dabei sind, mit dem Mafiaboss zu verhandeln und sich mit ihm über mögliche Ausgleichshandlungen für den Diebstahl zu einigen, taucht plötzlich ein freier Geist auf, der an das Kunstobjekt gebunden ist und sich rachsüchtig auf die Runner stürzt.
- In Raum 4 wartet ein **Höhepunkt**. Nun werden die Runner mit Mafiaboss und freiem Geist gleichzeitig konfrontiert oder müssen, um beide zu besänftigen, einen finalen Run unternehmen.
- Raum 5 enthält die **Belohnung oder eine unerwartete Wendung**. Die Runner haben herausgefunden, was Mafiaboss, Kunstwerk und freier Geist miteinander zu tun haben, und den Konflikt aufgelöst. Vielleicht ist das aber erst der Anfang vom Ende, denn nun setzt sich die Draco Foundation auf ihre Fährte.

ADVENTURE-FUNNEL

Der Funnel ist ein einfaches und geführtes Brainstorming, der in wenigen Sätzen die Inspiration für ein Abenteuer liefern kann:

Im ersten Schritt formulierst du einen prägnanten Satz, der mit einem Verb beginnt:

Klaut das Kunstwerk aus dem Haus des Mafiabosses.

Im zweiten Schritt formulierst du fünf Hindernisse. Einfach und schnell, nicht zu lange überlegen:

Im Kunstwerk wohnt ein freier Geist.

Ein Drache will den Sockel des Kunstwerks.

Der Mafiaboss hat eine Tochter, die auf dem Kunstwerk verewigt ist.

Irgendetwas explodiert in einer grünen Flamme.

Das Kunstwerk besteht aus zwei Tonnen Granit.

Im letzten Schritt schmückst du die fünf Punkte mit Details aus und schreibst wieder auf, was dir gerade einfällt:

Der freie Geist kann den Drachen nicht leiden, die beiden haben eine Vorgeschichte.

Der Mafiaboss liegt im Clinch mit der Firma des Drachen und sucht gerade Verbündete bei den Vory.

Die Tochter des Mafiabosses ist mit einem der Vory zusammen, aber das darf ihr Vater nicht wissen.

Wenn der Granit des Kunstwerks mit einem Drachen in Kontakt gerät, gibt es eine heftige, grüne Explosion.

So baut sich nach und nach die Inspiration für ein Abenteuer mit einigen interessanten Verflechtungen auf.

ABCDEF-METHODE

Diese Methode wurde eigentlich für Pulp-Rollenspiele erfunden, eignet sich aber auch hervorragend für *Shadowrun*. Die Buchstaben geben die Struktur der Handlung vor:

Anfang: Die Runner werden in die Handlung geworfen. Das Kunstwerk muss aus dem Besitz des Mafiabosses gestohlen werden.

Bedrohung: Die eigentliche Gefahr, der freie Geist im Kunstwerk, wird enthüllt.

Complication: Noch mehr Hindernisse tauchen auf: Der Konzern des Drachen erscheint auf der Bildfläche und will das Kunstwerk haben.

Deathtrap: Die Todesfalle. Der Kreis zieht sich enger, und der freie Geist vergiftet langsam die Gedanken der Runner, während Konzern und Mafiaboss ihren Unterschlupf umstellt haben.

Ereignis: Der Twist. Der freie Geist bietet den Runnern einen Deal an, wenn sie ihm gegen den Drachen helfen, denn den hasst er noch mehr als sie.

Finale: Gemeinsam geht es mit gewalttätigen und diplomatischen Mitteln gegen den Drachenzirkel und den Mafiaboss.

BESONDERHEITEN BEI SHADOWRUN

Du hast vielleicht schon mal ein Abenteuer für ein anderes Rollenspiel geschrieben und versuchst dich nun an deinem ersten *Shadowrun*? In der Sechsten Welt musst du ein paar Dinge bei der Planung deines Plots und der unterschiedlichen Elemente beachten:

Die magische Welt. Die Runner und ihre Gegner agieren nicht nur in der mundanen Realität. Bei *Shadowrun* gibt es noch den magischen Kosmos, der sich im Astralraum aufspannt, einer Parallelwelt, in der Geister und Magier nicht nur existieren, sondern sich auch sehr schnell bewegen, durch Wände dringen und Leute belauschen können. Bei Aufklärungsarbeiten solltest du darauf vorbereitet sein, dass ein magisch begabter Runner mal eben durch das Haus fliegt oder in einen Raum eindringt und ein Gespräch abhört. Außerdem kann sich ein Magier sehr leicht an die

Fährte eines Flüchtenden hängen, auch darauf solltest du gefasst sein.

Zauberei. Auch außerhalb des Astralraums musst du auf Besonderheiten der magischen Welt von *Shadowrun* achten. Hier können sich Runner unsichtbar machen, fliegen, sich in Tiere verwandeln ... denk an diese Möglichkeiten, wenn du Szenen planst.

Matrix. Und noch eine Welt spannt sich bei *Shadowrun* auf: In den digitalen Weiten der virtuellen Realität sind Decker zu Hause und können mit Glück und Verstand schnell an relevante Daten kommen. Überlege dir also, wo was bei deinem Infomanagement platziert ist. Und denk daran, dem Decker auch ein paar Aufgaben zuzuschauen.

Die moderne Welt. Wenn du bisher in Fantasywelten unterwegs gewesen bist, solltest du die modernen Möglichkeiten von *Shadowrun* nicht aus dem Blick verlieren: Hier können die Runner mittels Kommlink innerhalb von Sekunden Leute kontaktieren. Sie setzen sich ins Auto und sind in ein paar Stunden Hunderte von Kilometern entfernt. Und mit ihren Waffen können sie flüchtende Ganger problemlos auch noch auf weite Entfernung stoppen.

INSPIRATIONEN

Und woher kommen nun die tollen Plots, die Ideen für Abenteuer oder die kleinen Schnipsel, die die Bausteine der Abenteuerbauanleitungen bilden? *Shadowrun* ist erfreulich offen, was das angeht, denn prinzipiell kannst du jeden Film, jedes Buch, jede Serie plündern und aus einzelnen Elementen oder sogar ganzen Werken ein Abenteuer schaffen. Neu zusammengesetzt oder verfremdet gibt das ganz neue Geschichten, die deine Spieler sicherlich gerne spielen. So kannst du etwa die *Schatzinsel* in einem Konzernbunker verlegen, in dessen Keller noch Ghule aus einer vorangegangenen Expedition leben und in dem ein noch ganz anderer Schatz lauert, als die Green-War-Zelle verraten hat, die die Runner mit in das Gebäude einschleusen sollen. Oder aber du spielst die *Belagerung von Troja* nach, in einer ökoaktivistischen Wattkommune, an deren Grenzmauern die toxische Nachbargemeinde zum Sturm ansetzt. Nutze Comics, Theaterstücke, antike Sagen ... alles mit einem Plot oder einem Setting kann verfremdet oder Teile davon neu zusammengesetzt zum nächsten Abenteuer komponiert werden. Und ansonsten hilft ein Brainstorming wie bei der *ABCDEF-Methode* (S. 46).

ALTERNATIVE ABENTEUERBAUSTEINE

In vielen Abenteuern kommen immer wieder gleiche oder ähnliche Abenteuerbausteine vor: Der Einstieg als Anwerbung über einen Auftraggeber, Herrn Schmidt; Kampfszenarien, in

denen sich die Runner gegen Wachleute oder Konzerngardisten wehren; das große Finale, in dem die Charaktere die letzte Hürde überwinden müssen und sich meistens dem Hauptantagonisten stellen müssen.

Abenteuerstrukturen und vor allem -aufhänger werden für fast jedes Szenario neu entworfen und entwickelt. Meist kommen dabei aber die Bausteine etwas zu kurz. In diesem Kapitel stellen wir ein paar alternative Möglichkeiten für eben diese Bausteine vor, als Inspiration oder zur Adaption in deinem nächsten Abenteuer.

START INS ABENTEUER

Shadowrun hatte es schon immer leichter als andere Rollenspielwelten: Wo in vielen Settings die Charaktere langsam in merkwürdige Ereignisse gezogen werden, persönlich motiviert werden sollen und Gruppen mit viel Geschick zusammengeführt werden müssen, treffen sich in der Sechsten Welt die Runner alle zu einem bestimmten Zeitpunkt mit Herrn Schmidt, und der Auftrag geht los. Das Team ist sofort beisammen, das Ziel ist klar, die (zumindest anfängliche) Motivation auch, und die Spielleitung kann die Runner gezielt mit genau den Informationen vorfüttern, die sie für maximalen Spielspaß und Überraschungsmomente brauchen.

Das Treffen mit dem Schmidt und die klare Auftragsannahme erleichtern vieles, haben aber auch einen Haken: Schnell ruht man sich als Spielleitung auf genau diesem einfachen Mechanismus aus. Dabei gibt es noch so viel mehr.

Prinzipiell solltest du als Spielleitung einfach einmal umdenken: Wenn du andere Rollenspiele spielst, wie kommen da die Abenteuer ins Geschehen? Kann nicht einfach ein Einstieg aus einem der letzten Cthulhu-Abenteuer adaptiert werden? Runner sind immer noch Glücksritter, die fast immer nach Geld streben ... aber kannst du sie nicht auch mit einer anderen Motivation locken? Hier ein paar Gedankenspiele zur Inspiration:

VERWANDTE UND BEKANNTE

Vielleicht musst du den Schmidt gar nicht ersetzen, sondern seine Position einfach neu überdenken: Niemand sagt, dass der Auftraggeber für den nächsten Run immer ein namenloser Konzernmann oder eine Frau aus dem organisierten Verbrechen sein muss. Viel interessanter könnte es mal sein, wenn der Schmidt aus dem nahen Umfeld der Runner stammt: Der Bruder eines der Charaktere braucht dringend Hilfe, weil er zu Unrecht verdächtigt wird. Die Lieblingsconnection der Adeptin will einen Konkurrenten ausschalten. Der Barkeeper der Stammkneipe des Teams ist an zwielichtige Kontakte geraten und will nun wissen, was da im Hintergrund vor sich geht.

Prinzipiell sind es zwar normale Aufträge, aber die persönliche Motivation ist viel höher, und die Folgen, wenn etwas schiefgeht, sind viel kritischer. Solche Aufgaben können die Runner meist



nicht einfach fallen lassen, wenn sie merken, dass etwas nicht stimmt oder den Bach runtergeht. Und vor allem ist es noch schlimmer, wenn sie von einer nahestehenden Person für ihre Zwecke missbraucht werden – selbst wenn es für diese Person vielleicht gerade lebensnotwendig ist.

SPIELERSCHMIDT

Die meisten Charaktere werden von ihren Spielern mit einer langen und liebevollen Hintergrundgeschichte ausgestattet. Im Run oder zwischen den Runs bei einer Kampagne sollte eine gute Spielleitung diese Geschichte aufleben, relevant und präsent werden lassen: Der Erzfeind kommt wieder in die Stadt und will dem Runner an den Chrom; endlich taucht ein neuer Beweis auf, der zum Mörder der Schwester einer Runnerin führt.

Daraus kannst du auch komplette Abenteuer machen und in diesem Fall den Runner zum Schmidt machen. Er muss den anderen im Team etwas aus seiner Vergangenheit beichten, weil es die Gruppe oder ihn bedroht und er die Hilfe der anderen braucht, um weiterzukommen.

DER FALSCHER SCHMIDT

Manche Schmidts sind einfach fies und hintergehen die Runner, was diese erst irgendwann mitten im Run feststellen. Das könntest du aber auch einfach vorziehen und den Schmidt von vornherein so konzipieren, dass die Runner niemals seinen Auftrag annehmen und dadurch direkt in einen Run mit ganz anderer Motivation hineingezogen werden. Vielleicht will der Schmidt einen Berliner Kiez niederbrennen, mit allen Erwachsenen und Kindern darin. Solche Jobs könnten Teams durchaus strikt verweigern und im Gegenzug vielleicht sogar den Kiez warnen und so zwischen die Fronten geraten. Vielleicht ist das Ziel des Schmidts auch eine der Lieblingsconnections eines der Runner.

In einer unmoralischen Welt muss solch ein Auftrag vom Schmidt natürlich noch viel unmoralischer sein, damit er abgelehnt wird und die Charaktere gegen den Job in Aktion treten. Oder aber es ist viel lukrativer, den Auftrag abzulehnen und etwas anderes aus den Infos zu machen. Dann haben sie allerdings vermutlich andere Runner gegen sich, die nach ihnen vom Schmidt oder seinen Hintermännern angeheuert wurden.

KEIN SCHMIDT

Runner können auch ohne Schmidt aktiv werden und höchst motiviert zur Tat schreiten. Vielleicht melden sich Altlasten aus früheren Runs wieder zurück: Die eigentlich aufgeriebene Gang hat sich neu formiert und zieht nun gegen das Team zu Felde. Vielleicht haben die Runner bei der Durchsuchung eines Hauses durch Zufall einen Datenchip gefunden, auf dem sehr interessante Daten zu einem versunkenen Wrack mit Prototypen zu finden sind. Oder Anzeichen

DAS UNGEWÖHNLICHE TREFFEN

Selbst wenn es nur ein normaler Auftrag mit einem ganz normalen Schmidt wird, kann das Auftragstreffen ungewöhnlich gestaltet werden.

- Der Schmidt ist in heller Panik und vergisst die Hälfte. Er ist ein totaler Amateur und reitet die Gruppe mit seiner schlechten Informationspolitik in den Dreck.
- Der Schmidt und das Team werden schon beim ersten Treffen von der Konkurrenz angegriffen, und Schmidt muss während des Feuergefechts die Auftragsvergabe machen, falls er nicht überlebt.
- Der Ort des Treffens ist sehr ungünstig gewählt: mitten in einer Sportbar beim Teutonen-Cup oder in einer Kneipe, in der schon der Mantel von Herrn Schmidt ein begehrtes Diebesobjekt darstellt. Vielleicht sogar an einem Ort, in den die Runner eigentlich gar nicht reinkommen, was schon die erste kleine Run-Szene sein könnte.
- Oder der Ort ist sehr ungewöhnlich: tief in einer Giftbrache, in einem überfüllten Eventzirkuszelt, in der Sauna ... alles, weil dem Schmidt gerade nichts Besseres einfiel.

einer Verschwörung, die auch das nahe Umfeld der Runner (etwa ihren Kiez) betrifft. Vielleicht werden die Runner auch einfach verwechselt, gejagt und so gezwungen, den Dreck anderer Leute wegzukehren oder den wahren Schuldigen zu entlarven. Oder aber ein Serienkiller treibt sich um, den die Runner bisher nur am Rand in den Medien wahrgenommen haben und dem nun eine Connection des Teams zum Opfer fällt. Oder aber der Schmidt wird noch vor dem ersten Wort erschossen, und nun glauben alle, die Runner wären von ihm angeheuert und informiert worden ... mit sehr brisanten Geheiminformationen.

KAMPFALTERNATIVEN

Shadowrun ist ein kampflastiges Spiel. Natürlich kann man es auch ohne Kämpfe spielen, die Frankfurter Schule in der ADL etwa gibt viele Anreize für Runs ohne Waffennutzung. Trotzdem bleibt der Kampf ein prägnantes Element im Spielsystem, nicht nur, weil *Shadowrun* ein eher regellastiges System ist.

Zudem lieben viele Runner Action, und Action findet sich in Kämpfen natürlich immer. Es stellt sich allerdings die Frage, wie du so ein prägnantes Element variieren kannst. Natürlich kannst du das Terrain verändern, mit neuen Deckungen, gar keiner Deckung, Übermächten, Gegnerscharen, Crittern mit merkwürdigen Eigenschaften. Anbei noch ein paar weitere Möglichkeiten zur Inspiration:

MÖGLICHKEITEN NEHMEN

Nimm den Runnern Möglichkeiten, auf die sie sonst einfach zugreifen können oder mit denen

sie eigentlich im Kampf rechnen. Du kannst zum Beispiel die Riggerunterstützung ausschalten, indem du den Kampfschauplatz in eine Funkverzerrung legst. Oder den Magier dank hoher Hintergrundstrahlung behindern. In sehr engen Gängen und Räumen bringen schwere Waffen plötzlich nichts mehr, und auch der Scharfschütze muss umplanen und mal zur Seitenwaffe greifen. Letztlich schaltest du so allerdings immer nur einen Teil der Gruppe aus, der dann eine andere oder ungewöhnliche Aufgabe erhalten sollte, damit er sich nicht unnütz vorkommt: Der Magier in der Hintergrundstrahlung könnte sich um den Exec kümmern, den das Team extrahieren muss, und ihn zur Mitarbeit überreden, während die Kugeln umherschwirren. Zudem sollte bei solchen Szenarien jeder mal mit einer Restriktion an die Reihe kommen und nicht permanent nur einer der Runner.

BEWEGLICHES TERRAIN

Jeder kennt Schießereien während einer Verfolgungsjagd: Während die Runner im Van flüchten, heftet sich eine Go-Gang an ihre Fersen und bedrängt sie. Ein klassisches Szenario, das sich trotzdem sehr abwechslungsreich gestalten lässt und sich vom normalen Häuserkampf mit den Wachen in einer Konzerneinrichtung unterscheidet.

Das Gleiche geht natürlich auch auf einem Boot. Das Schöne daran: Es ist gar nicht so schlimm, wenn mal jemand aus dem Fahrzeug stürzt. Im Gegenteil kann es sogar eine zusätzliche Anforderung im Kampf sein, den Kameraden aus dem Wasser zu bergen, während dieser noch schnell ein paar Flusspiraten von ihren Jetbikes hext.

Ein Kampf auf einem Schiff ist einem Kampf an Land relativ ähnlich, außer es herrscht raue See. Wenn das Schiff in den Wellen ordentlich rollt und sich Runner und Gegner andauernd irgendwo festhalten müssen, um nicht aus der Deckung zu rutschen (oder die Deckung von ihnen weg), kann das einen ganz eigenen Reiz haben. Auch auf rollende Granaten sollte das Runnerteam dann noch ganz anders aufpassen.

In einem Flugzeug ist es ähnlich, kann aber noch turbulenter werden. Im Sturzflug schießen und stechen sich die Charaktere mit der gegnerischen Partei, fast in Schwerelosigkeit prügelt man sich durch den Innenraum, während einer der Runner verzweifelt versucht, zum Cockpit zu kommen, um den Flug zu stabilisieren.

BESONDERE BEDINGUNGEN

Auseinandersetzungen unter besonderen Bedingungen sind eine beliebte Variation für Kämpfe, weil besondere Bedingungen neue Anforderungen an die Runner stellen: Sie müssen umdenken, kommen aus ihrem normalen „Kampftrott“ heraus und werden neu gefordert.

- Die klassischste dieser Bedingungen ist: **keine Hilfsmittel**. Diese Anforderung ist

sehr leicht umsetzbar, indem man die Runner in einen Hochsicherheitsbereich (Konzernsitz, Flugzeug) bringt oder ihnen am Eingang eines Etablissements alle Waffen abnimmt. Bei *Shadowrun* kann das leicht zu einem Ungleichgewicht führen, da Magier immer noch voll einsatzbereit sind und auch Adepten oder Metamenschen mit Cyberwaffen deutliche Vorteile haben. Im Zweifel muss man auch diese ausschalten: etwa mit Cyberwareblockern und hoher Hintergrundstrahlung beim Parabelflug in der oberen Atmosphäre.

- Meistens geht es bei Kämpfen darum, dass man entdeckt wurde und deswegen angegriffen wird. Oder jemanden überwinden muss, damit man irgendwohin kommt. In den meisten Fällen sind die Runner dabei im Rückzug begriffen oder zumindest mobil. Bei einem **Positionsgefecht** kann das aber anders aussehen: etwa wenn die Runner eine Bar verteidigen müssen oder einen Ritualplatz, bis die Magiergruppe dort ein Reinigungsritual vollzogen hat. Dann können die Runner nicht ausweichen, müssen sich verschanzen oder können sich vielleicht sogar, anders als bei anderen Gefechten, akribisch auf die Konfrontation vorbereiten.
- Eine andere Art der Schwierigkeit ist, wenn eine **bestimmte Bedingung erfüllt** werden muss und das einen Teil der Aufmerksamkeit der Runner auf sich zieht. Wenn etwa der freie Geist nur dann gebannt werden kann, wenn alle Statuetten auf dem uralten Bannkreis aufgestellt worden sind. Oder wenn bestimmte Schalter in eindeutiger Reihenfolge umgelegt werden müssen, damit das Ziel erreicht wird und die Bohrplattform untergeht. In diese Bedingungen können sogar Rätsel einfließen, die noch während des Feuergefechts gelöst werden müssen. Oft kann man dadurch nicht kampffaffine Charaktere hervorragend beschäftigen.
- Und auch das Gegenteil erhöht den Spaßfaktor an einem Kampf: **bestimmte Bedingungen dürfen nicht eintreten**. Niemand will zum Beispiel in der aztlanischen Dschungelpyramide Blut vergießen. Genauso wenig liegt irgendwem daran, dass einer der Giftgastanks in der Umgebung getroffen wird. Weniger tödlich ist es, wenn das Gefecht im Porzellanmuseum stattfindet, der Auftraggeber aber jeglichen Schaden von der Bezahlung des Runs abziehen wird.

In vielen Fällen ist ein besonderes Terrain erforderlich, um diese Alternativen in den Run einzuarbeiten: gesicherte Bereiche, Freizeitbäder oder ein Lagerhaus mit Chemikalien. Oft kann damit aber auch nur oder zusätzlich Flair im Kampf verbreitet werden, etwa wenn die Runner ihren Einsatz im FKK-Club bestreiten oder in

der Farbmittel-Fabrik – und die Spielleitung bei jedem Treffer schaut, welche wasserunlösliche Farbe sich denn jetzt über die Runner ergießt.

SHOWDOWN

Der Showdown sollte bei jedem Abenteuer der krönende Abschluss sein und sich trotzdem vom vorangegangenen Showdown unterscheiden. Auch wenn in den allermeisten Fällen eine gewaltreiche Auseinandersetzung den finalen Höhepunkt bestimmt, solltest du als Spielleitung diese Auseinandersetzung immer wieder variieren. Natürlich stehen am Ende immer neue Gegner gegen die Charaktere, und vermutlich ändert sich auch die Location regelmäßig. Aber das sind nur zwei der Stellschrauben, an denen du drehen kannst.

Wie im *Abenteuerbau* schon beschrieben, sollte ein Showdown ein klares Ende haben. Wie kannst du an solch ein Ende kommen? Natürlich könnten sich alle Gegner ergeben oder weglaufen, wenn der Hauptantagonist von den Runnern erledigt wurde. Viel interessanter ist aber die Kampfalternative der *bestimmten Bedingung*: Wenn im Kampf alle Kerzen angezündet sind, schmilzt der toxische Wassergeist mit einem elenden Schrei zusammen, und die Aufgabe ist vollbracht. Aufgaben während des Kampfes zu lösen ist ein großer Pluspunkt für jeden Showdown, vor allem, weil bei guter Planung alle Runner beteiligt werden können: Auch die Nicht-Kämpfer stehen nicht dumm herum oder hocken in der Deckung, sondern sorgen dafür, dass die Kerzen angezündet werden und die Diener des Wassergeistes sie nicht immer wieder austrampeln.

Eine Aufgabe kann dabei unterschiedliche Formen annehmen, es muss nicht nur etwas Bestimmtes getan werden. Vielleicht muss auch eine bestimmte Zeit überbrückt oder ein bestimmter Ort erreicht werden. Noch im Kampf müssen die Runner die Schwäche eines Gegners herausbekommen, sonst können sie ihn kaum besiegen. Vielleicht haben sie auch nur begrenzt Zeit, weil ihnen während des Kampfes und der Aufgabe nach und nach das Haus unterm Hintern wegbrennt und immer mehr Teile davon einstürzen.

Und im Zweifel kann es auch mal ein Showdown ohne Kampf sein, auch wenn es trotzdem immer eine Auseinandersetzung bleiben sollte: Vielleicht müssen die Runner ja in einer Gerichtsverhandlung in einem Berliner Kiez ihren Metamenschen stehen und mit ihren Beweisen die Massen umstimmen.

ALTERNATIVE KONZEPTE

Neben kleineren Bestandteilen kann natürlich auch das komplette Setting verändert werden. Bei *Shadowrun* gibt es ein paar interessante Möglichkeiten dazu. Meist handelt es sich dabei um eher exotische Plots, weswegen du behutsam damit umgehen solltest.

Prinzipiell kann für jede Kampagne eines der alternativen Kampagnensettings (S. 86) genutzt

werden, und zwar als sogenannter One-Shot: ein einmaliger Ausflug in die Welt des Militärs, der Medien oder der Rettungsdienste. Dazu brauchen die Runner nur den richtigen Auftrag: etwa als Aushilfe bei einem unabhängigen Medien-dienstleister, dem gerade die Reporter weggeschossen werden, oder als Undercover-Agenten, die innerhalb eines gegnerischen Konzerns spionieren oder sabotieren sollen.

Aber natürlich bietet *Shadowrun* noch mehr Möglichkeiten. Mithilfe von Magie ist eine Reise auf die Metaebenen möglich, und dort spannt sich eine riesige, fantastische Welt für die Spielleitung auf. In diesen Metaebenen gelten eigene Regeln, und so ist es denkbar, dass sich die Runner plötzlich in einer antiken Arena-Welt wiederfinden oder in einem Mittelalter-Setting, in dem die geliebte Schrotflinte der Trollkämpferin plötzlich ein beeindruckender Streithammer ist. Vielleicht ändern die metamagischen Verflechtungen auch die Gestalt der Runner, und sie landen als vercyberte oder magische Ratten in einem endlosen Kanalsystem oder müssen als Hasen-Tag-Team einen Wald vor bösen Baulöwen retten.

Ähnlich variantenreich wie die Magie ist auch die Matrix – und zwar nicht nur für Decker. In einem Experiment gefangen, könnten die Runner innerhalb eines virtuellen Raums ähnliche Merkwürdigkeiten wie auf den Metaebenen erleben. Vielleicht sogar Zeitschleifen oder surreale Albtraumwelten, die mit spezieller Logik überlistet werden müssen. Und wenn sie sich dann selbst haben aufwachen lassen, müssen sich die Charaktere im medizinischen Nachthemd und ohne jegliche Ausrüstung aus ihren Simsinn-Schlafteinheiten erheben und einen Weg aus der Forschungsanlage in der Arktis finden ...

PROBLEMLÖSUNGEN

Im Laufe eines Runs werden die Spieler immer wieder mit Herausforderungen konfrontiert, die sich nicht sofort lösen lassen. Die Gründe dafür können genauso vielfältig wie die entstehenden Probleme sein: Möglicherweise fehlen dem Team wichtige Spezialfertigkeiten, oder die Charaktere sind in einigen Bereichen so überragend aufgestellt, dass die entsprechenden Szenen keine Herausforderung mehr bieten und zu einem flüchtigen Element des Spielabends verkümmern. Für versierte Runden sind die Vorbereitungen zu einem Run oft kaum mehr Hindernisse, die einen stimmungsvollen Einstieg vermitteln sollten. Besonders, wenn hochstufige Connections im Spiel auftreten, sind Abkürzungen zu einigen Zwischenzielen nur noch mit einem Anruf verbunden. Statt erhöhter Schwierigkeiten und mit der Kompetenz der Charaktere mitwachsender Preise für Dienstleistungen und Ausrüstung bieten sich alternativ dramaturgische Methoden an, mit denen auch erfahrene Runner aus der Reserve gelockt werden können.

STIMMUNGSVOLLE HERAUSFORDERUNGEN

Wenn die Fähigkeiten des Teams die bevorstehende Konfrontation oder Aufgabe deutlich übersteigen, kannst du dich darauf konzentrieren, mit der Atmosphäre zu arbeiten. Hierbei ist es wichtig, dass du in der Szene genügend Zeit für den Stimmungsaufbau einplanst. Egal, ob ein Kampf mit unterlegenen Gegnern oder eine vorteilhafte Verhandlungsposition ausgespielt wird: Wenn die Spieler auf deine Darstellung der Szene anspringen, werden sie weniger mit rationalen Würfelwerten ihre Entscheidungen treffen, als sich von der Atmosphäre beeinflussen zu lassen.

Um die Spieler dabei nicht zu bevormunden, nimm Abstand davon, ihnen Empfindungen aufzuerlegen. Es finden sich in jeder Szene mögliche Ansatzpunkte, um die Umgebung und Handlung so darzustellen, dass entsprechende Empfindungen und Assoziationen das geistige Bild der Szene bestimmen. Etwa, wenn sich eine Situation ergibt, in der ein Charakter für einen Einbruch wahrscheinlich nur wenige Ansätze benötigt, um ein Schloss zu knacken und anschließend einen Ventilationsschacht zu öffnen: Statt die Beschreibung darauf zu beschränken, wie mit den gewürfelten Erfolgen der gewünschte Zutritt verschafft wird, kannst du den Fokus auf weitere Details der Szene lenken. Beschreibe für eine stimmungsvolle Herangehensweise, wie das Schloss verdreckt und von saurem Regen zerfressen wurde. Zudem haben Critter ihre Hinterlassenschaften an der Tür verrichtet, da es offensichtlich jahrelang nicht benutzt wurde. Ob es wohl noch einwandfrei funktioniert? Sobald das Schloss erfolgreich geöffnet wurde, verursacht das Gitter des Ventilationsschachts ein quietschendes Geräusch, und die Scharniere bewegen sich nur schwerlich unter der dicken Rostschicht. Eine Pfütze aus Kondenswasser sammelt sich, und Wolken abgestandener Luft schlagen dem Charakter entgegen.

Wenn du einen Zustand beschreibst, der erschwerte Bedingungen verdeutlicht, wirken auch höhere Schwellenwerte oder Würfelpoolmodifikatoren nicht aus dem Ärmel geschüttelt und inkonsistent. Jeder Spieler wird sich sofort vorstellen können, warum die Situation nicht so einfach ist wie sonst. Zudem spielen in die Überlegungen noch weitere Faktoren hinein, die auch ein intensiveres Rollenspiel anregen. Die Spieler überlegen, ob sie gute Klamotten tragen oder riskieren, diese im Ventilationsschacht zu verschmutzen und damit vielleicht später aufzufallen. Vielleicht hat auch einer der Charaktere eine Phobie oder Allergie, die du in die Szene einflechten kannst.

SPIEL MIT DER ATMOSPHÄRE

Shadowrun bietet viele Möglichkeiten, damit Charaktere nicht den herkömmlichen Begrenzungen des menschlichen Wahrnehmungsvermögens unterliegen. Ein hoher Wahrnehmungs-Pool

verhindert schnell die stimmungsvolle Herangehensweise, die unter anderem für Gruselszenarios so wichtig ist. Trotzdem kannst du mit dem, was die Charaktere sehen, hören und riechen, eine bestimmte Atmosphäre aufbauen. Die Art und Weise, wie du die Eindrücke darstellst, bestimmt den Eindruck, den deine Spieler davon in Erinnerung behalten, wenn sie ihre eigenen Aktionen planen. Lichtverhältnisse können nicht nur Dinge verbergen oder enthüllen, sie schaffen die Grundstimmung einer Szene. Eine Umgebung kann durch betriebsame Blinklichter von Arbeitsstationen oder flackernde und wechselhafte Werbeeinblendungen besonders herausfordernd werden und zugleich ein klares Bild von der Grundstimmung vor Ort vermitteln. Die passenden akustischen Assoziationen ergänzen die Szene schnell automatisch. Achte daher darauf, ob deine Vorstellung hier abweicht und ob dies für den weiteren Verlauf eine Rolle spielt. Meist reichen schon zwei wesentliche Kennzeichen für die visuelle und hörbare Umgebung, wie zum Beispiel: *Die dunkle Gasse wird kaum vom Straßenlicht erfasst, nur zwei Notausgangsschilder leuchten trübe mit einem grünlichen Schimmer. Alles scheint ruhig zu sein, doch gedämpft lassen sich Wohngeräusche aus den Fenstern vernehmen: streitende Paare und plärrende Trideos.* Mit wenigen Worten kannst du so bündig und stimmungsvoll eine Szene einleiten. Wenn die Spieler diesen Faden aufnehmen, wird sich die Atmosphäre von ganz allein für den Rest der Szene weitertragen.

SINNESEINSCHRÄNKUNGEN

Möchtest du mit dieser Methode eine Szene leichter oder schwieriger gestalten, bietet *Shadowrun* eine Vielzahl von Möglichkeiten, mit der du eine Situation modifizieren kannst. Neben den Primärsinnen kannst du auch mit den Eindrücken, die die Charaktere mittels ihres Geruchs- und Tastsinns erfahren, eine bestehende Stimmung weiter ausbauen. Ungewöhnliche Oberflächen, Temperaturunterschiede und Luftfeuchtigkeit beschreiben sehr subtile Veränderungen, die aber eine große Wirkung in der Vorstellung der Spieler über ihre Charaktere in dieser Szene haben können. Auch wenn Charaktere mit Restlichtverstärkung und Blitzkompensation in ihren Cyberaugen nur selten mit diffusen Eindrücken ihrer Sehfähigkeiten verunsichert werden mögen: Die urbanen Spielorte der Sechsten Welt erlauben den reichhaltigen Einsatz von dampfenden Gullydeckeln und Klimaanlage, die auch für die Träger von Infrarotsichtgeräten eine Blockade darstellen können. Viele Veränderungen der Umgebung, die die Sichtverhältnisse erschweren, beeinflussen auch Schall und die Möglichkeit, Geräusche ihrem Ursprung zuzuordnen zu können. Regen, Wind, Staub, Nebel oder ähnliche Effekte entstehen vielleicht auch erst durch einen Kampf, bei dem die Umgebung Schaden erleidet und Wasserleitungen, überlastete Ventile oder Abluftsysteme getroffen werden.

INFORMATIONSMITTEILUNG

Oft basiert ein wesentlicher Teil eines Runs darauf, dass die Charaktere sich im Vorfeld ausreichend über ihr Ziel und mögliche Vorgehensweisen informiert haben. Die klassische Beinarbeit kann verschiedene Formen der Nachforschung umfassen: Matrixrecherchen, das Aufsnappen von Gerüchten auf der Straße oder das Nachfragen bei Connections sind die üblichen Herangehensweisen, meist ergänzt um hilfreiche Wissensfertigkeiten der Charaktere. Diese Szenen stellen die Spieler selten vor wirkliche Herausforderungen, da alle Beteiligten nach dem Haupttakt des Abends streben und das Beschaffen der benötigten Informationen vor dem eigentlichen Run schnell zu einem Würfelwurf degradiert wird, der das Ausmaß der Erkenntnisse bestimmt. Technisch orientierte Charaktere ermöglichen in dieser Situation ein tiefgehendes Spiel, wenn sie spannende Orte in der Matrix aufsuchen oder wertvolle Datensammlungen entschlüsseln müssen. Der häufig stark ausgeprägte solitäre Aspekt dieser Charaktere und ihrer Aufgaben erschwert allerdings einen flüssigen Spielverlauf, wenn die anderen Spieler dabei tatenlos bleiben müssen und nicht genügend ins Spielgeschehen involviert sind.

DER WEG ZUR INFO

Solange keine ausdrücklich illegalen oder herausfordernden Aufgaben anstehen, bietet es sich tatsächlich an, die grundlegende Phase der Informationsbeschaffung möglichst kompakt abzuhandeln. Du kannst die einzelnen Milieus, in denen die Runner nach Hinweisen suchen, entsprechend beleuchten. In der Matrix müssen Berge von Daten gefiltert werden, sozial orientierte Charaktere treiben sich in Bars und Clubs herum und halten die Ohren offen. Anrufe bei Connections sind selten nur Zweizeiler, ein Charakter kann durchaus auch eine halbe Stunde Smalltalk betreiben müssen, bevor er auf das Anliegen zu sprechen kommt. Für die Präsentation der Erkenntnisse bietet es sich an, markante NSC zu nutzen, die am Ende der Suche befragt werden müssen. In der Matrix kann die Spur zu einem speziellen System führen, das die gewünschten Daten enthält und dessen Beschreibung ausführlicher ausfällt. So vermittelst du das Gefühl eines Zwischenerfolgs, der den investierten Aufwand wert ist. In so einer Szene kannst du den Grad des Erfolgs auch daran bemessen, wie geschickt die Spieler mit der Begegnung umgehen. Weitere (Vergleichende oder Ausgedehnte) Proben müssen vielleicht im Gesprächsverlauf abgelegt werden und beeinflussen die Antworten, die der Charakter erhält. Bei einer Verhandlung können ausgespielte Dialoge natürlich ebenso mit viel Spaß am Spieltisch verbunden sein, laufen aber Gefahr, die Fähigkeiten eines Charakters mangelhaft zu reflektieren. Daher kannst du beide Herangehensweisen kombinieren und dem Spieler je nach Würfelergebnis ein paar Argumente vorschlagen, die für seinen Charakter im Gespräch

nützlich sind. In der virtuellen Realität kannst du das Ausmaß der erhaltenen Informationen ebenso gut mit einem spannenden Kampf gegen ein IC verbinden, das versucht, den Download der Dateien zu unterbrechen. Ein Entschlüsselungsversuch als Ausgedehnte Probe legt vielleicht nur Teile der erbeuteten Daten frei und bestimmt so an der Anzahl der Erfolge, welche Informationen schlussendlich verfügbar sind.

Letztlich lebt gerade die Beinarbeit vom Rollenspiel und kann besonders schöne Szenen am Spieltisch herbeizaubern. Zudem lassen sich hier auch Abstecher vom Plot einbauen: kurze Dienstleistungen, die ein NSC von den Spielern möchte und die kurz die Aufmerksamkeit der Gruppe binden.

DIE QUELLE DER INFO

Um die gewonnenen Erkenntnisse zu differenzieren und eine Doppelung zu vermeiden, beleuchte die Herkunft der Informationen. Für Spieler ist es unbefriedigend, wenn mehrere Formen der Beinarbeit mit ähnlichem Würfelglück Ergebnisse liefern, sich der Inhalt aber stets gleicht. Führe dir in dieser Situation noch einmal vor Augen, woher der Charakter seine Informationen bezieht und inwiefern diese dann durch eine persönliche Ansicht gefärbt sein könnten. Um die harten Fakten als Antwort auf eine offene Frage zu ermitteln, müssen die Spieler erst die Perspektiven ihrer Quellen vergleichen und den Kerninhalt herausfiltern. Besonders detektivisch ausgelegte Runs erfordern eine Abfolge von Informationsbeschaffungen, da die ersten Nachforschungen oft mehr neue Fragen aufwerfen, als sie Antworten liefern. Für risikoreiche Runs möchten die Spieler sicherlich auch das größtmögliche Ausmaß an Vorbereitungen treffen. Du kannst diese Gelegenheit nutzen, um die vorhergehende Beinarbeit und Recherche mit mehreren kleinen Szenen zu beleuchten und die gewonnenen Erkenntnisse als interessante Handouts verteilen. Visitenkarten von Etablissements und wichtigen NSC, Matrixkontaktlisten oder eine besondere Nachricht auf dem Kommlink lassen sich ohne großen Aufwand gestalten und beleben das Setting. Wenn die Spieler eine große Auswahl an verschiedenen Informationsbrocken mithilfe ihrer Wissensfertigkeiten zu einem wertvollen Rückschluss kombinieren können, vermittelst du ihnen damit ein persönliches Erfolgserlebnis.

ZEITDRUCK UND TIMING

Eine weitere Möglichkeit, mit Informationen zu spielen, ist der Zeitfaktor. Viele Informationen können langsam gesammelt werden, einige allerdings benötigt man schnell. Vielleicht muss aber auch der Kontakt der Runner erst noch seinerseits Kontakte anrufen und sich umhören, was Zeit benötigt. Die Dringlichkeit einer Information kann so forciert werden, vielleicht ruft der Kontakt die Runner dann auch wirklich erst in letzter Sekunde an.



Auch das Timing kann zu interessanten Themen führen. Vielleicht hat der Kontakt ein wichtiges Detail der Anfrage nachgeliefert bekommen und schickt einem der Runner nun eine kurze Nachricht aufs Kommlink, dass der Typ, den sie treffen wollen, eigentlich ein Informant von Aztechnology ist. Und zwar gerade dann, wenn sie schon vor ihm stehen und in Verhandlungen mit ihm sind.

KONTRAHENTEN BELEUCHTEN

Runner wären nicht Runner, wenn sie nicht gelegentlich den Ärger ihrer Feinde auf sich ziehen würden. Abseits der Schießereien, Matrixkämpfe und magischen Gefechte, die während der unmittelbaren Ausführung eines Auftrags entstehen, möchtest du vielleicht die Vorgehensweise der Kontrahenten im Hintergrund etwas mehr in den Fokus rücken. Wenn eine Organisation oder Einzelperson Anstrengungen unternimmt, die Charaktere zu finden oder Informationen über sie einzuholen, hängt das Wissen der Spieler darüber oft von wenigen Würfelwürfen ab. Bei einer gegnerischen Observation durch verfolgende Drohnen oder Fahrzeuge etwa: Eine Probe bestimmt, ob die Runner die Opposition bemerken oder weiter unwissend ihre Ziele verfolgen. Solch eine Probe erschwert zudem die Trennung von Spielerwissen und Charakterverhalten für die Gruppe, da naturgemäß jeder einen Anlass für die Probe vermutet, egal ob das Ergebnis erfolgreich war oder nicht.

Eine Fahndung nach den Runnern lässt sich möglicherweise noch indirekt darstellen, indem die Charaktere Einzelheiten aus den Nachrichten oder anderen Medien erfahren. Eine direkte Observation diskret zu veranschaulichen, ohne die Spieler mit dem Zaunpfahl sozusagen zu erschlagen, ist um einiges schwieriger. Ebenso besteht häufig ein Grund für die Opposition, ihre Unternehmungen zu verbergen und sich der Aufmerksamkeit der Runner aktiv zu entziehen. Umso schwieriger wird es, einen nachvollziehbaren und authentischen Grund zu finden, warum die Charaktere von ihren Verfolgern erfahren. Eine Variante zum Umgang mit dem Nicht-Bemerkten ist es, möglichst häufig diverse Wahrnehmungsproben von den Spielern ablegen zu lassen, sodass ergebnislose Würfe zu einer Normalität werden und nicht jede Probe automatisch eine Habachtstellung bei den Spielern auslöst. Eine andere Herangehensweise ist, dass du für die Charaktere verdeckte Proben ablegst und nur die Ergebnisse mitteilst. Für diese Methode solltest du das Einverständnis deiner Gruppe einholen.

MAGIE UND MATRIX

Anstatt unmittelbare Verfolger einzusetzen und wie oder ob die Runner sie bemerken, bietet *Shadowrun* eine ganze Reihe indirekter Methoden, mit denen du eine Observation subtiler einfließen lassen kannst. Dabei kannst du magische und virtuelle Möglichkeiten nutzen. Geister oder Watcher zur Verfolgung von Zielen können in

ihrer astralen Signatur verglichen werden, sollten sie entdeckt werden. Auch die Kennungen von eingesetzten Drohnen und Fahrzeugen in der Matrix weisen wahrscheinlich Ähnlichkeiten auf, wenn sie aus dem gleichen Fuhrpark stammen oder einen gemeinsamen Besitzer haben. Im Astralraum können Geister eines magisch aktiven Charakters selbst auf eine Beobachtung aufmerksam werden und ihren Beschwörer darüber unterrichten. In ihren besonderen Eigenarten handeln diese magischen Wesen allerdings mit einer ganz eigenen Perspektive, und die vermittelten Informationen können kryptisch und schwer einzuordnen sein. Die Matrix erlaubt hingegen deutlichere Informationen, umgekehrt ist hier jedoch der Arbeitsaufwand zum Erkennen von Mustern und Suchanfragen höher. Wie stark diese Unternehmungen gegen die Runner erkennbar werden, hängt ebenso von der investierten Zeit des technisch versierten Charakters ab.

CONNECTIONS

Eine weitere Methode zur Kenntlichmachung einer Opposition sind die Connections der Charaktere. Prinzipiell werden sie ein Interesse daran haben, die Runner vor einer möglichen Bedrohung zu warnen. Da sie selbst Aktivitäten im Hintergrund unternehmen, brauchst du dir über die Ergebnisse von Würfelwürfen keine Gedanken zu machen. Du kannst frei wählen, welches Ausmaß einer Überwachung die Connections wahrnehmen und wie deutlich sie diese Opposition erfassen. Unterschiedliche Connections bemerken Aktivitäten in unterschiedlichen Milieus und ordnen die Kontrahenten womöglich falsch ein.

So kann der Barbesitzer den Runnern bei einem Besuch ganz nebenbei mitteilen, dass zwei komische Lateinamerikaner bei ihm waren und merkwürdige Fragen nach etwas gestellt haben, das die Runner mit ihren Aktivitäten gegen Aztech in Verbindung bringen können. Wenn die Runner so herausbekommen, dass sie im Fokus einer Beobachtung stehen, kann es nicht nur eine einfache Probe auf Wahrnehmung, sondern ein aktives und schlaues Handeln der Runner erfordern, um herauszubekommen, wer ihnen wie gerade folgt.

REAKTIONEN DER UMGEBUNG

Für die noch subtilere Darstellung einer Observation, die etwas mehr Aufwand erfordert, kannst du noch mehr von der Umgebung in das Geschehen einbinden. Anstatt die Kontrahenten selbst und ihre Interaktion mit den Runnern in den Fokus zu rücken, besteht eine Chance, dass die Handlungen von Elementen aus dem Umfeld im Zusammenhang mit den Verfolgern bemerkt werden: Eine Gruppe von Straßenkids überfällt einen Beschatter, dessen Aufmerksamkeit zu sehr auf die Runner gerichtet war. Ein Straßenverkäufer berichtet beiläufig, dass in letzter Zeit regelmäßig Anzugträger Essen abholen, die er

in diesem Viertel noch nie gesehen hat. Ganger beschließen, den schönen und sauberen Van während der Observation mit ihren Territoriums-Markierungen zu besprühen, woraufhin das Fahrzeug mit quietschenden Reifen abfährt. Eine Häufung solcher „Zufälle“ wird sicher ziemlich schnell den Argwohn der Spieler wecken.

SCHAUPLÄTZE IN UNTERSCHIEDLICHEN EBENEN

Es ist eine besondere Herausforderung, eine spannende Geschichte im Spielfluss zu halten, sobald sich ein Charakter im Astralraum oder der Matrix aufhält und der Rest der Gruppe weiterhin aktiv bleibt. Wird die Szene noch um die dritte Ebene ergänzt, steigt die Gefahr, dass du dich verzettelst und in ein stockendes Erzählmuster verfällst. Sinkende Aufmerksamkeit bei den Spielern ist dann garantiert, und anstatt eine Bereicherung darzustellen, leiden alle Schauplätze gleichermaßen unter der Erweiterung des Geschehens. Abhilfe verschafft hier eine klare Taktung, bei der du dir vor Augen führst, wie viele Aktionen ungefähr zur gleichen Zeit abgehandelt werden. Wenn du die Einheiten, in denen du dich den unterschiedlichen Ebenen widmest, einigermaßen gleichmäßig verteilst und deinen Spielern deutlich kommunizierst, wie viel Zeit sie haben, bis ihre nächsten Aktionen abgehandelt werden, bleibt die Dynamik der Szene erhalten. Im Kampf ist diese Taktung besonders einfach, da die einheitlichen Kampfunden und Initiativedurchgänge klar bestimmen, wer wann und wie oft dran ist. Außerhalb von Kämpfen kannst du die Anzahl der möglichen Aktionen besser nach Gefühl abstrahieren und die Spieler im Geschehen behalten, indem du beim Wechsel des Spotlights kleine Cliffhanger benutzt. Der entsprechende Spieler kann dann die Phase nutzen, um sich seinen Umgang mit der Situation in Ruhe zu überlegen, während der Rest des Teams handelt.

KONTAKTE ZWISCHEN DEN EBENEN

Droht die Gefahr, dass das Rampenlicht zu lange auf einem einzelnen Schauplatz verweilt und unbeteiligte Charaktere unbeschäftigt bleiben, kannst du die Ebenen an ihren Schnittstellen miteinander verknüpfen. Ein magisch aktiver Charakter bietet nicht besonders viele Ansatzpunkte für Interaktionen, aber seine magischen Handlungen können im physischen Raum durch mysteriöses Leuchten, geisterhafte Geräusche oder heftige unterbewusste Bewegungen, wenn sich der Astralkörper im Kampf befindet, erscheinen. Magie bleibt ein rätselhaftes Element bei *Shadowrun*, und die Spieler können die Gelegenheit nutzen, ihren Umgang damit rollenspielerisch zu beleuchten. Wie gehen die Runner damit um, wenn der magische Charakter völlig dem Schutz des Teams ausgeliefert ist? Wie reagieren sie, wenn sich die magischen Ak-

tivitäten offensichtlich steigern und auf einen Höhepunkt hinauslaufen, den sie nur schwer beeinflussen können? Sorgen sie sich um ihn, oder überlassen sie den Spezialisten abgebrüht seinem Metier? Matrixaktivitäten lassen sich hingegen deutlich leichter in die übliche Spielwelt integrieren. Handlungen in der virtuellen Realität können mit minimaler Verzögerung auf Bildschirmen übertragbar sein. Daten, die erbeutet werden, kann der Rest des Teams unmittelbar sichten und vielleicht aufgrund des persönlichen Hintergrunds oder eigener Fachkenntnisse wertvolle Ideen beisteuern. Im direkten Kampf sind technische Charaktere abseits von reinen Kampfhackern meist weniger effektiv. Du kannst ihre Rolle stärken, wenn technische Hindernisse überwunden werden müssen, während der Rest die Konfrontation bestreitet. Türschlösser zu öffnen, relevante Downloads in kürzester Zeit zu beenden oder übergreifende Koordination sind die wertvollen Fähigkeiten dieser Spezialisten, von denen das Team direkt profitieren kann.

ZURÜCK IN DIE SPUR

Es gibt nur wenige Gruppen, in denen die Charaktere niemals auf Abwege der Handlung geraten. Wenn sich die Spieler selbst im Weg stehen, sind sie vielleicht selbst ihre größte Herausforderung, die zum Erfolg überwunden werden muss. Erzählerisch scheint manchmal nur noch die Holzhammer-Methode zu helfen, wenn alle subtilen Hinweise umgedeutet werden und sich einer fixen Idee anpassen. Mit Pech hat ein Patzer dafür gesorgt, dass relevante Informationen falsch verstanden wurden. Hin und wieder mag es dir erscheinen, als ob die Spieler den Wald vor lauter Bäumen nicht sehen. Dabei sollte dir immer bewusst sein, dass du als Einziger alle Hintergrundinformationen kennst und womöglich einen klaren Ablauf verinnerlichen konntest, der den Spielern so einfach nicht ersichtlich ist. Anstelle abrupter Notbremsen, unter denen schlimmstenfalls Atmosphäre und Dynamik leiden, sind normalerweise sanfte Zurückführungen der Spieler auf den vorgesehenen Handlungsverlauf die elegantere Methode. Dazu bieten sich neue Informationen an, die die Charaktere über ihre Connections oder Beinarbeit erhalten. Wenn diese Hinweise einer verfolgten Theorie direkt widersprechen, müssen die Spieler ihre Überlegungen noch einmal revidieren.

Du brauchst dich auch nicht zu scheuen, die Fachkenntnisse und Wissensfertigkeiten der Runner einzubringen, damit sie erhaltene Informationen verifizieren oder zumindest auf größere Zusammenhänge oder Unstimmigkeiten hin überdenken. Die Vorgabe von Antworten und Rückschlüssen, die sich das Team eigentlich selbst erarbeiten soll, kannst du weiterhin vermeiden. Vorteilhafter ist hier die Arbeit nach dem Ausschlussverfahren: Stelle deutlich heraus, warum eine verfolgte Idee nicht funktionieren kann. Die Erkenntnis hierzu sollte dabei nicht enttäuschend eingesetzt werden, indem

TIPPS FÜR DAS BRETT VORM KOPF

An Informationen vorbeilaufen, Details falsch interpretieren, den logischen Schluss zwischen zwei Hinweisen nicht knüpfen, die Lösung eines Rätsels einfach nicht hinbekommen: Mit all diesen Dingen muss man rechnen. Wichtig ist, den Spielern keinen Vorwurf zu machen, denn manchmal kommen selbst die schlauesten Geister einfach nicht auf das Offensichtliche. Hier noch ein paar kleine Tipps dazu:

- Baue wichtige Informationen nicht so ein, dass die Runner nur eine einzige Chance haben, an sie zu gelangen. Schon gar nicht, wenn diese Information für den weiteren Plot unbedingt notwendig ist.
- Habe für Hinweise oder Handouts immer noch eine Alternative im Kopf, wo sie auch zu finden sein könnten.
- Wenn du das Info-Dropping für den Run planst, kannst du vor allem Rätsel mit einem Zeitstempel versehen: Je weiter der Plot voranschreitet, desto mehr Hinweise gibt es, bis es sich quasi von selbst löst. Der Schwierigkeitsgrad nimmt also immer weiter ab, bis die Runner vielleicht doch von selbst draufkommen und ihr Aha-Erlebnis haben.
- Informationen, die Runner verpassen, können auch neu eingebracht und mit einer Hürde versehen werden. An der offensichtlichen Quelle sind die Charaktere vorbeigelaufen, nun müssen sie sich also mit der Gang anlegen, die die wichtigen Hinweise ebenfalls haben könnte.

ein Plan dadurch verhindert wird. Stelle besser die korrekten Überlegungen heraus und formuliere konkret, an welcher Stelle die Spieler mit ihren Überlegungen falsch abgebogen sind, damit sie den Faden dort neu aufnehmen können. Diese klare Verdeutlichung mag etwas drastisch wirken, lohnt sich aber eher früher als später. Noch schöner ist es, wenn sie durch Rollenspiel erarbeitet oder erfahren wird, indem du in der Diskussion mit NSC den Irrtum der Runner aufdeckst. Dann verliert ihr als Spielrunde nicht zu viel wertvolle Zeit, und den Spielern bleibt der Frust erspart, sich in der Geschichte verrannt zu haben.

Wichtig ist aber auch: Wenn die Gruppe sich unterhalten fühlt und das Verrennen zu tollem Spiel führt, vielleicht sogar zu neuen Plotmustern, dann zwingt dich niemand, sie auf ihren Irrtum aufmerksam zu machen. Niemand hat je behauptet, dass der Spaß nicht auch außerhalb des geplanten Plots liegen kann. Und solltest du gar keinen Plan haben und die Geschehnisse nur laufen lassen, dann können deine Runner eh nicht falsch abbiegen.

KONTRAHENTEN JUSTIEREN

Ein wiederkehrendes Thema sind Kämpfe und Auseinandersetzungen mit Gegnern, die den Runnern das Leben schwer machen. Spielspaß

und Herausforderung bleiben auf der Strecke, wenn diese den Charakteren das Leben nicht schwer genug machen können. Umgekehrt droht der Verlauf einer Spielrunde schnell drastische Ausmaße anzunehmen, wenn die Kontrahenten zu kompetent sind. Die vernünftige Skalierung der Gegner, mit der Stärke des Runnerteams angemessen und nachvollziehbar in Einklang gebracht und an die Ressourcen dieser Opposition angepasst, sollte Teil deiner Vorbereitungen sein. Wenn sich die Gegner aber im Verlauf des Spiels als zu stark oder schwach erweisen, kannst du mit ein paar Tricks das Kräfteverhältnis regulieren.

ORT UND WISSEN

Ein Ansatzpunkt für die Regulierung der Balance zwischen Opposition und Runnern bietet die Umgebung der Konfrontation. In Kämpfen oder Verhandlungen ist in der Regel die Partei im Vorteil, die sich in der Umgebung auskennt und ihre Vorteile zum eigenen Nutzen verwendet. Schieber und Auftraggeber werden immer versuchen, einen Ort für Treffen zu vereinbaren, an dem sie im Vorteil sind. Wenn dies eine Umgebung mit hohem Reizpotential ist, wie Lokale in der Innenstadt, laute Clubs und öffentliche Einrichtungen mit viel Betrieb, kannst du ablenkende Elemente betonen, die die Auseinandersetzung mit dem Gegenüber erschweren. Generell wird ein Konflikt auch für diejenige Partei erleichtert, die möglichst viel über ihre Opposition in Erfahrung bringen konnte, bevor der Konflikt ausgetragen wird. Wenn du dafür sorgst, dass die Spieler wissen, dass eine Schwäche ihrer Charaktere vom Gegner erkannt wurde und womöglich ausgenutzt wird, gibst du ihnen die Chance, Gegenmaßnahmen zu treffen. Wie im Abschnitt *Kontrahenten beleuchten* beschrieben, ist es hier notwendig, dass die Spieler von der Informationsbeschaffung ihres Gegners erfahren. Auf diese Weise wirken charakterbezogene Spezifikationen der Opposition nicht unglaublich und improvisiert. Wenn sich die Umgebung negativ auf ihre Gegner auswirkt und die Runner dies zu ihrem Vorteil nutzen können sollen, ist die Verdeutlichung dieser Informationen ebenso wichtig. Wenn ein Gespräch zwischen zwei Gegnern belauscht wird, ein Kommlink gehackt wurde oder astrale Erkundung möglich ist, sollte als Belohnung ein greifbarer Vorteil entstehen. Wenn die Runner genügend Zeit in die Überprüfung ihrer Gegner investieren, werden selbst scheinbar unüberwindbare Kontrahenten häufig bezwingbar. Wenn die Spieler nicht direkt darauf kommen, kannst du sie mittels ihrer Connections oder passender Wissensfertigkeiten mit hilfreichen Hinweisen versorgen. Fühlen sich die Runner zu sicher und gehen leichtfertig an die Planung heran, geraten sie vielleicht mit Nichtspielercharakteren in Kontakt, die gegenüber dem Runnerteam keine hohe Loyalität empfinden. Die Schatten belohnen jene, die mit Informationen handeln, und Konzerne oder sonstige Ziele eines Runs

sind immer dankbare Abnehmer für hilfreiche Tipps, mit denen sie ihre Sicherheitsprotokolle für einen Besuch der Runner optimieren können.

Das alles ist natürlich für eine Nachjustierung während einer laufenden Konfrontation problematisch. Und oft merkt man erst dann, dass eine Anpassung der Dramaturgie jetzt gerade und auf die Schnelle ziemlich sinnvoll wäre.

DER SCHNELLE DREH

Wenn die Szene dadurch nicht unglaublich wird, bleiben in erster Linie kleinere Modifikationen der Anzahl einzelner Gegnergruppen und ihrer verwendeten Ausrüstung die effektivste Methode, die Opposition anzupassen. Menge und Art mitgeführter Munition lässt sich ohne viel Aufsehen verändern, und verschiedene Mittel können einen kurzzeitigen Boost der Würfel pools erlauben, sei es durch Drogen oder eingesetztes Edge. NSC, die dem Tod ins Auge blicken oder sich in die Ecke gedrängt fühlen, können in diesem Fall um die gleichen Vorteile kämpfen, die sich auch die Spielercharaktere zunutze machen.

Bei Gruppen aus Schergen hängt die Motivation und Koordination von den Fähigkeiten eines Anführers ab. Zumindest in realistischen Kleinigkeiten kann dieser auch mal taktisch versagen und seine Schutzbefohlenen falsch positionieren. Für eine Stärkung der Opposition kann er aber auch in einem Geistesblitz plötzlich die ihm vielleicht viel besser bekannte Umgebung zu seinem Vorteil nutzen. Eine zu starke Gruppe von Gegnern solltest du jedoch nicht bezwingbar gestalten, indem sie unbeholfen vorgehen und ihre Aktionen lächerlich wirken. Eingespielte Teams werden immer eine gewisse Grundkompetenz haben.

Du kannst das Kräfteverhältnis am Tisch auch steuern, indem du dir den Hintergrund der Kontrahenten bewusst machst und ihr Handeln hierdurch beschleunigst oder verzögerst. Ganger neigen zu impulsivem, stürmischem Vorgehen und einer weniger sorgfältigen Untersuchung ihrer Umgebung. Konzernkommandos und Polizeidienste hingegen prüfen meist flächendeckend und mit gleichmäßiger Verteilung ihrer Einheiten das Einsatzgebiet. Dadurch gehen sie etwas langsamer vor, finden aber früher oder später die meisten Individuen, die sich nicht rechtzeitig absetzen. Wichtig können hier auch Befehlsstrukturen werden. Je hierarchischer eine Opposition aufgebaut ist, desto langsamer reagiert sie, und desto vorhersehbarer ist ihr Operationsprofil. Und: Diese Kontrahenten sind natürlich sehr anfällig für eine Störung ihrer Befehlskette.

DER NOTSCHALTER

Bei einer Nachjustierung nach oben braucht es eigentlich keinen Notschalter. Hast du die Gang zu schwach gemacht, dann ist es eben so. Die Runner erfreuen sich ihres professionellen Erfolgs, und du weißt fürs nächste Mal, dass du den Straßenkämpfern doch ein paar mehr

Schusswaffen spendieren solltest. Kritisch wird es bei einer Nachjustierung nach unten, wenn im Kampf klar wird, dass die Opposition zu stark ist.

Sollten geschicktes Anpassen der Ausrüstung, Wegstreichen von Ressourcen oder taktische Fehler nicht reichen, muss die Umwelt herhalten. Vielleicht trifft einer der Runner bei einem Fehlschuss einen Hochspannungskasten, und der gesamte Schauplatz wird unter Funken und Rauch gesetzt, was den Runnern zumindest einen schnellen Rückzug erlauben könnte. Vielleicht schaltet sich auch plötzlich eine dritte Partei ein: Dem Barkeeper reicht es langsam, und er ballert mit seiner Schrotflinte ein paar der Gegner weg. Oder die Straßengang aus der Nachbarschaft wird auf den Plan gerufen. Vielleicht rückt auch endlich die Polizei an – unter Umständen eine bessere Alternative als die hochgerüstete Gegenfraktion der Mafia, die sich mit den Ordnungshütern aus diplomatischen Gründen lieber nicht anlegen möchte. Solche Auftritte haben natürlich oft einen faden Beigeschmack, gerade bei den Runnern, außer du spinnst direkt den Plot weiter und die Ganger oder Polizisten treten in direkte Interaktion mit den Runnern.

Und im Zweifel solltest du immer überlegen, was denn Schlimmes passieren kann, wenn die Runner doch fliehen oder aber Teile der Gruppe in Gefangenschaft geraten. Vielleicht eröffnet das einfach neue Plotchancen.

ANTAGONISTEN

GUTE ANTAGONISTEN UND IHRE FÄHIGKEITEN

Antagonisten von der Stange können passen, aber maßgeschneiderte sind besser – und kosten nur ein bisschen Vorbereitungszeit. Das heißt nicht, dass jeder Wachmann mit Waffe eine ausführliche Hintergrundgeschichte braucht. Antagonisten sind nicht das Kanonenfutter, die üblichen Bewaffneten zwischen den Runnern und ihrem Ziel. Die Antagonisten sollten die sein, die die Fäden ziehen, die Aufträge erteilen und meist nur für die Höhepunkte einer Story in die erste Reihe des Kampfes ziehen.

Für diese Zurückhaltung gibt es zwei gute Gründe: Erstens werden viele Spieler alles daransetzen, den großen Feinden ungeachtet der Chancen und des Spannungsmomentes den Garaus zu machen. Das ist vollkommen okay, aber es heißt auch, dass sich ein schlauer Gegenspieler nur dann in Gefahr begibt, wenn es unausweichlich ist oder einen großen Vorteil bietet. Und zweitens hat ein guter Antagonist auch einen guten Auftritt verdient.

Dieser Auftritt muss nicht zwingend früh in einer Story passieren. Ein guter Antagonist kann sich über einen längeren Erzählstrang im Hintergrund halten und die Lage beobachten. Das heißt aber nicht, dass er keine Präsenz in anderer

Form zeigen kann. Ein Auftritt will angekündigt sein, und so sollten die Runner früh erfahren und regelmäßig daran erinnert werden, dass hinter den Kulissen jemand aktiv gegen sie vorgeht.

VORSHADOWING

Bei einem Abenteuer (oder einer Kampagne, die sich über mehrere Runs zieht) kann die Einführung eines Antagonisten in kleinen Schritten erfolgen. Ein (Code-)Name lässt sich auf verschiedene Arten einbauen:

- Verschlüsselte Nachrichten, die aus dem Datenverkehr einer Organisation gefischt werden, haben vor dem Hacken genau einen klar lesbaren Part: die Signatur des Auftraggebers.
- „Zwischengegner“ berufen sich bei einer Entscheidung auf den Antagonisten. „XY will keine Zeugen.“ „XY hat ausgegeben, mit etwas mehr Fingerspitzengefühl vorzugehen, ihr Amateure.“
- Beim Anschleichen an ein Ziel ist das Ende eines Gesprächs zu hören: „Jawohl, XY.“ „XY out.“ „Das kommt direkt von XY.“

Je nach Spielstil und Gewohnheiten der Gruppe reicht eine solche Erwähnung bereits beim ersten Mal aus, um die Alarmglocken schrillen zu lassen. Spätestens beim dritten Auftreten sollte aber jede Runde wissen, dass der Name wichtig ist, und Gefangene befragen oder sich an die Beinarbeit machen, um Kontakte nach Infos abzuklappen. Hier ist es entscheidend, genügend – aber nicht zu viele – Details für ein stimmiges Bild zu streuen.

- Ein gefangener Untergebener des Antagonisten erzählt, womit der Chef seine Treue gewonnen hat oder wie er einen anderen Untergebenen kreativ bestraft hat.
- Ein Kontakt erzählt von einem Auftrag für oder gegen den Antagonisten, der schiefgegangen ist.
- Eine Handvoll sorgfältig von Spindoktoren bearbeiteter Artikel erwähnt den Antagonisten und hebt dessen Rolle bei der Niederschlagung eines Aufstands, dem Verhindern von Industriespionage oder der Aufklärung eines Verbrechens hervor.

VERDIENTER HASS

Wenn die Runner den Antagonisten nur für Nuyen erledigen wollen – schön. Aber wenn sie ihn wirklich aus eigenem Antrieb ausschalten wollen, wird der Sieg am Ende umso befriedigender sein. Also sollte der Antagonist Hass auslösen und die Runner wirklich unter Druck setzen.

Eine wichtige Stellschraube dabei ist, diese Figur nicht immer nur bei Bedarf einzuschalten. Der Antagonist sollte nicht nur dann agieren, wenn es gerade im Rahmen einer Szene aufkommt, sondern kontinuierlich an Plänen arbei-

ten und auf die Situation reagieren. Gegenspieler, die zwischendrin nur Däumchen drehend am Schreibtisch sitzen, könnten sich niemals in ihrer Position halten und wirken schal.

Wenn die Runner ein Geschäft, einen Schmuggerring oder eine Truppe Untergebener ausgeschaltet haben, sollte der Antagonist zügig und effizient dagegen vorgehen. Wachen an anderen Orten werden verstärkt, gestohlene Daten zurückgekauft, Druck auf Schmidts ausgeübt. Kontakte erwähnen, dass nach den Runnern rumgefragt wird, solche mit geringerer Loyalität werden vorsichtig dabei sein, mit ihnen Geschäfte zu machen. Und schließlich sollte es gezielte Aktionen gegen die Runner geben, die auch dreckig und persönlich werden können. Familien werden aufgespürt, Wohnungen vermint, die Lieblings-Soy-Burger-Bude gesprengt.

Und, wenn irgend möglich, mach es noch persönlicher: Hat ein Spieler in den Hintergrund seines Charakters einen vermässelten Run oder eine persönliche Tragödie geschrieben? Dann lass ihn herausbekommen, dass der Antagonist direkt oder indirekt daran Schuld trägt: Er hat den Auftrag sabotiert, die Software manipuliert, das Wasser des Wohnviertels mit einer experimentellen Droge versetzt. Diese Verbindung aus der Vergangenheit sollte überraschend und nebenbei kommen und zu einem Aha-Erlebnis führen. Idealerweise war der Charakter dabei gar nicht das Ziel, sondern nur zufälliger Beifang. Für den Runner war es der schlimmste Tag seines Lebens – für den Antagonisten nur Dienstag.



SCHWÄCHEN UND GRAUTÖNE

Besser fassbar wird ein Antagonist, wenn er nicht nur aus seiner Funktion als Gegner besteht. Gib ihm auch Schwächen und Eigenschaften, die ungewöhnlich erscheinen. Der gnadenlose Konzern-Exec kann zugleich die Oper fördern und genießen. Er liebt seine Familie und hat sie gründlich vor Feinden versteckt – aber wer hart genug nachbohrt, kann sie finden und gegen ihn verwenden. Vielleicht ist er auch von bestimmten Substanzen abhängig, ein Tierfreund oder hat als Idealist angefangen, nur um sich schließlich selbst in einen dieser Mistkerle zu verwandeln, die er früher verachtet hat. Im besten Fall sorgen solche Grautöne dafür, dass die Spieler über alternative Lösungen für die Situation nachdenken. Aber auf jeden Fall werden sie die Situation realistischer und somit auch immersiver machen, denn vielleicht können die Runner sich sogar mit ihrem Gegenspieler identifizieren: Vielleicht hätten sie auch so gehandelt, wenn ihnen in ihrer Jugend etwas so Schlimmes passiert wäre. Vielleicht ist der Grat zwischen Boshaftigkeit und dem Bedürfnis, Gutes zu tun, eben sehr schmal. Vielleicht beeindruckt der Antagonist die Runner durch seinen sehr hohen (aber eben etwas verdrehten) Moralkodex oder seine Ehre.

AUFTRITT UND FINALE HÜRDE

Antagonisten dürfen sich bei den Runnern auch persönlich bekannt machen. Denn schließlich ist das Kennenlernen des Gegners im persönlichen Gespräch besonders interessant. Dazu musst du dir allerdings die Frage stellen, warum die Runner den Antagonisten in dieser Szene nicht einfach über den Haufen knallen. Dazu ein paar Überlegungen:

- Die Runner wissen noch gar nicht, dass sie den Antagonisten vor sich haben: Der charmante, aber irgendwie merkwürdige Kerl, mit dem sie länger über Informationen verhandelt haben, entpuppt sich erst hinterher als der gesuchte Serienkiller.
- Vielleicht ist der Antagonist beim Kennenlernen auch noch gar nicht der Antagonist. Noch ist er ein unfreundlich gesinnter NSC, der den Runnern schon übel aufstößt, aber den Aufwand eines Kampfes nicht wert ist. Man kauft bei der fiesen Schieberin sein Gewehr, und dann geht man seiner Wege. Im Laufe des Runs wird diese Schieberin dann zur Antagonistin, weil sie genau das haben will, was auch die Runner haben möchten. Und die Runner können mit Fug und Recht behaupten: Sie wussten schon beim ersten Mal, dass es mit der noch Ärger geben wird.
- Die Runner wollen etwas vom Antagonisten, und dazu muss er leben: Bevor sie ihm im Showdown endlich den Garaus machen können, muss er noch eine bestimmte Aktion durchführen, eine Verhandlung führen oder eine Information weitergeben, weswegen er bei dem Treffen tabu ist.

- Sie beobachten den Antagonisten aus einer Perspektive, die ein Eingreifen nicht möglich macht. Unschön ist es meistens, wenn „nur“ zu viele Schergen um ihn herumstehen. Besser ist es, wenn sie ihm in der Saeder-Krupp-Mall in Neu-Essen begegnen, wo man wirklich keinen Kampf vom Zaun brechen will. Oder sie ihn zufällig bei einer entfernten Kameraüberwachung ins Bild bekommen, wo er vielleicht gerade beiläufig einen der Schutzbefohlenen der Runner über den Haufen schießt.

Der finale Auftritt muss dann Stil haben. Und der Antagonist sollte sich sicher fühlen, damit es umso befriedigender ist, ihm mit Planung, Hartnäckigkeit und überlegener Feuerkraft den Garaus zu machen. Das heißt auch, der Antagonist sorgt für Sicherheit, selbst wenn er überrascht wird. Er hat ausreichend Leibwächter, einen persönlichen gepanzerten Wagen und/oder eine treue und immens fähige Person als Magier/Adept/schwer vercyberten Bodyguard zwischen sich und den Runnern.

Dieses letzte Hindernis vor dem Endkampf sollten die Runner mit einem Kniff vereinfachen oder ausschalten können, den sie sich verdient haben müssen. Eine Information, die als unantastbar galt, eine Person, deren Loyalität sie übernommen haben, eine Schwäche des eigentlich unüberwindlichen Giftgeistes wird zum Fallstrick für den Gegner, der sich bis dahin für unbesiegt hielt.

Und am Ende ist ein guter Antagonist eben einer, der überwunden werden kann. Und nicht jemand, der immer wieder ein Gadget oder einen erzählerischen Trick aus der Tasche zieht, um mit einem Schurkenlachen doch noch zu entkommen.

WELCHE ANTAGONISTEN PASSEN WOZU?

Der Gegenspieler sollte zum Thema des jeweiligen Runs passen. Man kann eine ganze Reihe von Storys aber auch allein um den Gegenspieler aufbauen. Auf jeden Fall bringt jeder seinen eigenen Stil, seine Stärken und seine Schwächen mit, die für unterschiedliche Herausforderungen sorgen. Eine Gruppe mit mehr Cyberware und Sprengstoff als Verstand kann von jemandem mit Kontrolle über die Medien gelinkt werden. Wer im Kampf gegen Menschen geübt ist, kann von Kampfdrohnen und Crittern überrascht werden.

EIN KLASSIKER: KONZERN-FORSCHUNGSLEITERIN

Sie macht Karriere, geht über Leichen und kann auf immense Ressourcen zurückgreifen: Die Konzern-Exec mit Kontrolle über ihre eigene Forschungsabteilung ist leicht zu verabscheuen und kann eine Menge Ärger machen. Gleichzeitig kann sie fast überall auftauchen. Labore

FRAGWÜRDIGE EXPERIMENTE

- Tests mit dem Krieger-Stamm des MMVV-Virus, um kontrollierbare duale Soldaten zu schaffen.
- Metaebenen-Portale, um weitere unangenehme Wesen wie Shedim zu rufen.
- Massenkontrolle per Drogen, eine gewisse Anzahl an Todesfällen wird billigend in Kauf genommen.
- Technomancer-Funktionsweise – die Forschung erfordert ein Labor voller aufgebohrter Hirne entführter Teenager.
- Wetterkontrolle auf magisch-technischem Weg, um Staaten zu erpressen oder schlicht die besten Vorhersagen zu bieten, leider mit katastrophalen Auswirkungen in anderen Regionen.

können in Arkologien, in kontrollierten Megaplex-Bereichen oder auch versteckt in abgelegenen Regionen untergebracht sein. Von den großen Konzernen eignet sich Ares Macrotechnology für Waffenforschung aller Art, Renraku für fragwürdige Tech und Saeder-Krupp zum Beispiel für Nuklearenergie und ihre unangenehmen Nebeneffekte.

Ressourcen und Vorgehensweise: Die Exec kann Konzernsicherheitstruppen abkommandieren und viel Geld in die Waagschale werfen. Sie ist ruchlos und hat wenig Respekt vor Metamenschen mit niedrigerem Status, aber die Angestellten und Waffen in ihrem Repertoire sind berechenbar – bis auf das Extra-Flair, das ihre Forschung mit sich bringt. So kann sie zum Beispiel gehirngewaschene Massen, vercyberte Critter oder fiesestes schwarzes IC einem „Praxistest“ an ihren Gegnern unterziehen.

Schwächen und Grautöne: Von der Spitze ihres Konzerns aus gesehen ist diese Exec am Ende doch nur mittleres Management. Wird sie eine zu große Belastung, kann sie fallen gelassen oder präventiv entsorgt werden.

FINSTERE BLUTMAGIE: AZTECH-NAHUALLI

Wer Lebensenergie in Form von Blut für Magie nutzt, ist verachtenswert, magisch mächtig, unberechenbar und irgendwie sogar stilvoll – schließlich hat Blutmagie eine lange Tradition. Ein Nahualli arbeitet jedoch in der Regel nicht allein, sondern gehört zu Aztechnology. Das heißt, ein solcher Blutmagier wird nur dort auftreten, wo Aztech ausreichend Interessen und Ressourcen versammelt – in der ADL zum Beispiel in Megaplexen oder an Orten mit vielen interessanten Crittern, also in Erwachten Wäldern wie an der Spree oder im Schwarzwald.

Ressourcen und Vorgehensweise: Nahualli können Konzernmacht einsetzen und werden als wichtige Aktivposten von Aztech geschützt. Gleichzeitig steht ihnen immense Zauberkraft zur Verfügung, und sie können Blutgeister rufen und binden. Der Bedarf an Blutopfern und die

Beschaffung von Nachschub derselben bringt sie leicht mit verschiedensten Runnern in Konflikt.

Schwächen und Grautöne: Ein Blutmagier für Aztech wird kaum eine andere Wahl gehabt haben, als diesen Pfad zu beschreiten. Seine Untergebenen fürchten ihn und wollen vermutlich trotz aller Treue zu Aztech nicht als Blut-Batterie enden. Blutgeister sind zwar mächtige Werkzeuge, trachten aber nach einer Befreiung vor allem nach Rache an ihrem Beschwörer.

MAGIE FRISST SEELE: TOXISCHE SCHAMANEN

Toxische Schamanen sind verstörend, widerlich und unberechenbar und können durch ihre Geister und den zum Metier gehörenden Wahnsinn zu tödlichen Gegnern werden. Ihre Basen befinden sich in verseuchten Regionen, zum Beispiel in der SOX oder auf verlassenen Bohrsinseln in der Nordsee. Sie werden zu Gegnern, weil die Heimat der Runner Ziel ihrer Rache an Welt und Zivilisation wird – oder die stinkende Heimat des Schamanen selbst Ziel eines Runs.

Ressourcen und Vorgehensweise: Toxiker können auf ihre verdrehte Magie zurückgreifen, vor allem aber auf die Giftgeister, mit denen sie sich verbünden. Unter ihrem Einfluss wenden sich atomare Strahlung, Giftmüll, Abfall und personifizierter Wahnsinn gegen die Runner – eine Begegnung mit einem solchen Schamanen kann dank Gift und Krebsrisiko üble Langzeitfolgen haben, vor denen den Runnern auch gehörig Angst eingejagt werden sollte.

Schwächen und Grautöne: Grau ist nicht gerade die Farbe für Toxiker – ihr Wahnsinn und ihre Magie sind wortwörtlich strahlend bunt und giftig. Ihr unberechenbarer Geisteszustand ist aber auch eine ihrer Schwächen. Etwas in diesen Schamanen ist unwiederbringlich kaputt gegangen, und auch mitten im Kampf plötzlich in brabbelnde Vorträge über menschliche Gier zu verfallen wäre nicht untypisch.

ÜBERLEGENE FEUERKRAFT: EX-MILITÄR

Sie will mit ihrem Wissen einen eigenen paramilitärischen Polizeidienst gründen, als Söldnerin in einer unliebsamen Anarcho-Gegend aufräumen oder ihre Truppen an Menschenjagd ausbilden. Gründe dafür, mit dieser Antagonistin aneinanderzugeraten, gibt es genug. Die Ex-Militär ist beherrscht, professionell und hat absolute Kontrolle über ihre gut ausgebildeten Untergebenen.

Ressourcen und Vorgehensweise: Mindestens ein Dutzend gut bewaffneter und ausgebildeter paramilitärischer Kämpfer stehen unter dem Kommando dieser Anführerin. Ihre Ausrüstung ist einheitlich, sie sind aufeinander eingespielt und haben die Stimme der Ex-Militär im Ohr, die ihnen präzise Anweisungen gibt. Und vermutlich hat die Ex-Militär neben ihren Leuten auch die Ausrüstung für einen recht guten Kommando-

bunker oder ein schwer gepanzertes Fahrzeug mitgehen lassen, als sie bei welchem Staat auch immer ihren Hut genommen hat.

Schwächen und Grautöne: Die Ex-Militär meint es nicht persönlich. Sie ist einfach ein Profi und erledigt ihre Arbeit, nichts für ungut. Im Grunde wie die meisten Runner. Ihre Männer und Frauen sind ihr wichtig, und sie wird sie nicht sinnlos verheizen.

AALGLATTE LÜGEN: SPINDOKTOR

Sein Job ist es, maßgeschneiderte Unwahrheiten wahr zu machen. Er setzt Gerüchte in die Welt, die den Runnern schaden, schreibt ihre Taten anderen zu, schiebt ihnen wiederum grässliche Dinge in die Schuhe und verbreitet ihre Leben in den Medien. Abzutauchen und Gras über die Meldungen wachsen zu lassen, ist die größte Herausforderung bei diesem Antagonisten.

Ressourcen und Vorgehensweise: Der Spindoktor hat Kontakte, und das in rauen Mengen. Er kennt überall irgendwen, in den höchsten wie in den niedrigsten Kreisen. Und er weiß bei allen, wie er ihnen eine Geschichte verpacken muss, um sie glaubhaft zu machen, bis selbst enge Freunde und Verwandte ihre Zweifel haben, ob die Aussage der Runner die Wahrheit ist oder das „was alle sagen“. Und mit der perfekten Lüge im Umlauf haben auch Polizeidienste und Kopfgeldjäger schnell gesteigertes Interesse an den Charakteren.

Schwächen und Grautöne: Der Spindoktor fügt niemandem selbst Leid zu. Er erzählt schließlich nur Geschichten und verkauft sie gut. Auftraggeber oder sein Einkommen als Profilügner ermöglichen ihm recht guten Personenschutz. Seine große Schwäche aber sind Geschichten, die noch abstruser und reißerischer sind als seine eigenen.

GENTLEMAN-BASTARD: ADLIGE BETRÜGER UND DIEBE

Adel ist in der Sechsten Welt relativ, aber in den Augen der Welt bringen die führenden Köpfe der Elfen-Nationen genau die richtige Mischung aus Einfluss, gutem Aussehen und Überheblichkeit mit, um sich in diesem Feld zu behaupten. Diese Antagonistin ist reich, vermutlich gut erzogen, elegant und lässt sich selten zum Einsatz von Gewalt herab. Stattdessen entwendet sie Artefakte, hinter denen auch die Runner her waren, und tauscht auf dem glatten Parkett der High Society verspielte Boshaftigkeiten mit dem Unterhändler der Gruppe aus.

Ressourcen und Vorgehensweise: Die adlige Elfe kann sich auf die Rückendeckung ihrer Nation verlassen und nach Pomorya oder in einen der Tír-Staaten verschwinden, wenn es zu brenzlig wird. Viele neigen dazu, ihr zu helfen und ihr zu vertrauen, weil sie Charme und Manipulation perfekt einzusetzen weiß. Zudem ist sie gerissen und hat ein großes Repertoire an akrobatischen Kunststückchen und Ablenkungsmanövern in der Hinterhand.

Schwächen und Grautöne: Die adlige Elfe ist nicht boshaft oder per se unsympathisch. Viel spricht dafür, sie ziehen zu lassen oder sich mit ihr zu arrangieren. Ihre Schwäche ist zugleich ihr Stolz: Sie sucht Nervenkitzel und Unabhängigkeit und hat nur wenige Verbündete dauerhaft auf ihrer Seite.

RIPPER-MANIA: EISKALTE SERIENKILLER

Er ist unauffällig, gerissen und hat vielleicht der falschen Person liebevoll die Nieren rausgeschnitten. Der Serienkiller handelt aus Drang, Aufmerksamkeitssucht und bizarren Fixierungen auf Gewalt. Er hat einen erprobten Modus Operandi und hinterlässt nur die Spuren, mit denen er seine öffentliche Legende aufbauen will. Er eignet sich für Gruppen, die auch mal weniger für Nuyen und mehr für den guten Zweck arbeiten und Spaß am Katz-und-Maus-Spiel haben.

Ressourcen und Vorgehensweise: Der Serienkiller hat eine kleine Sammlung an erprobten Waffen und vor allem seine exakte Planung der Tat, um Opfer ungesehen zu schnappen und Verfolger in Fallen zu locken. Ansonsten verlässt er sich auf seine scheinbare Harmlosigkeit und hängt sich gerne an Ermittler oder Runner auf seiner Fährte, um sich über ihre Anstrengungen zu amüsieren. Und um das Spiel anzuhetzen, kann er sich schließlich auch an Freunden der Charaktere vergreifen.

Schwächen und Grautöne: Er will berühmt sein, gefürchtet werden. Und wenn man ihn kleinredet oder seine Fährten falsch interpretiert, kann er sich verraten.

HERR ÜBER DEN TOD: MEISTERSHEDIM

Die Ankunft dieser Geister in der Sechsten Welt liegt noch nicht lange zurück, und wenige wissen, wie sie agieren und was ihre Fähigkeiten sind. Ein Meistershedim, der einen Leichnam lebendig erscheinen lassen kann, ist ein hervorragender

wiederkehrender Antagonist, der bei Bedarf den Körper wechselt und in Wahrheit hinter anderen Antagonisten stand.

Ressourcen und Vorgehensweise: Meistershedim sind Taktiker. In Gestalt eines Toten können sie sich in Gangs, reiche Familien oder Konzerne einschleichen. Und wenn sie sich eingenistet haben, bringen sie Armeen von belebten Leichnamen unter Kontrolle niederer Shedim hervor. Darüber hinaus sind sie aufgrund ihrer Natur nur schwer endgültig zu erledigen.

Schwächen und Grautöne: Jeder fürchtet und verabscheut die Shedim. Gegen sie werden sich auch ansonsten verfeindete Gruppen und Personen zusammenschließen.

HANDOUTS

Prinzipiell bereichert jede Form von Handout die Spielrunde auf ihre ganz eigene Art. Du hast wahrscheinlich schon eine Karte benutzt, um Kampfgeschehen darzustellen. Damit werden nicht nur Missverständnisse über Entfernungen, Blickwinkel und Reichweiten vermieden, es ermöglicht den Spielern auch, vorausschauend zu planen und unabhängig von deiner Beschreibung Aktionen miteinander abzustimmen. Diesen Prozess leitest du immer mit der Herausgabe eines Handouts ein. Die Spieler bekommen etwas in die Hand, das sie visuell, haptisch oder akustisch erleben, und setzen sich in Ruhe damit auseinander, während du mit der Geschichte fortfährst. Wenn es für den weiteren Verlauf relevant ist, welcher Charakter die Informationen erhält und ob der Rest der Gruppe diese dann ebenfalls erfährt, solltest du darauf achten, diese Handouts verdeckt herauszugeben. Die Entscheidung über den Umgang damit bleibt dann dem Spieler des betreffenden Charakters überlassen.

Gibst du ein Handout offen heraus oder dient es der gemeinsamen Bespielung durch die Gruppe (wie z. B. eine Karte), wird die enthaltene Information meist unweigerlich zu Metawissen der Spieler. Auf Karten wird in der Regel für die Runde ersichtlich sein, wo sich jeder einzelne Charakter aufhält und was dort geschieht, auch wenn der eigene Charakter gänzlich woanders positioniert ist. Wenn du die Inhalte eines Datenspeichers als Handout vorbereitet hast und sie dem Hacker des Teams nach erfolgreicher Entschlüsselung aushändigst, wird sicherlich ebenso der Rest der Spieler ein Auge darauf werfen. In der Welt von *Shadowrun* mit ihrer immensen Vernetzung kann diese Differenzierung weniger Relevanz besitzen als in gering technologisierten Rollenspielsettings. Wenn die Trennung von Charakterwissen und Spielerwissen dennoch notwendig ist, reicht meistens schon die Betonung dieser Tatsache, damit sich die Spieler selbstständig ihren Spielspaß erhalten.

Ein gutes Handout regt die Fantasie an, verstärkt das Eintauchen in die Welt und bedient im besten Fall mehr als einen Sinn bei der Be-

ANREGUNGEN FÜR HANDOUTIDEEN, DIE EINFACH HERZUSTELLEN SIND

- Eine Serviette, auf die jemand schnell etwas gekritzelt hat.
- Datenspeicher mit Textdateien.
- Kommlinkinhalte, etwa Auszüge aus Textnachrichten.
- Kurze Videoschnipsel (von dir oder einem Freund kurz mit dem Handy aufgenommen).
- Audiodateien mit Hintergrundgeräuschen, die etwas über den Aufenthaltsort verraten und die du auf dem Weg zur Arbeit zum Beispiel am Bahnhof aufnimmst.
- Soy-Verpackungen oder Trinkflaschen mit versteckten Nachrichten darin.

schäftigung damit. Die meisten Handouts sind als visuelle Ergänzungen – Karten, Texte oder Bilder – konzipiert. Achte darauf, dass sie markant sind und klare Assoziationen wecken. Auch reine Textstücke sollten konkrete Ansätze bieten und weniger relevante, hintergründige Informationen nur zusammenfassen. Visuelle Handouts können leicht mit einem futuristischen Flair versehen werden. Das Internet bietet eine Vielzahl von Hintergründen und Rahmen, die holografische oder Bildschirmeffekte darstellen. Wenn du etwas ausdrückst, kann das Papier bereits ergänzende haptische Eindrücke vermitteln. Visiten-, Speise- oder Spielkarten können besonders gut „befühlbar“ sein und in ihren Eigenarten weiteren Aufschluss über den Hintergrund des Handouts im Spiel geben.

Abgesehen von überwiegend visuell orientierten Elementen kannst du auch über andere Elemente zur Herausgabe nachdenken. Ob mittels Audioaufnahme, 3D-Drucker oder gebastelt, ein Handout kann jede denkbare Form annehmen. Alles, womit sich die Spieler eigenständig beschäftigen, bleibt deutlich besser in Erinnerung als reine Erzählungen der Szene. Dabei müssen Handouts nicht zwangsläufig eine tragende Rolle für den Handlungsverlauf übernehmen. Auch als rein atmosphärische Elemente liefern sie einen schönen Einstieg oder können den Spannungsbogen einer Geschichte aufrechterhalten. Finden sich die Runner regelmäßig in einem bevorzugten Restaurant ein, kann dessen Speisekarte wiederholt genutzt werden und ruft sofort wieder die Beschreibung des Lokals vor Augen, ohne dass du sie noch mal erzählen musst. Ein Markenzeichen, das ein bestimmter Antagonist immer hinterlässt, wird bei den Spielern jedes Mal seinen Fundort und die dazugehörige Szene in Erinnerung rufen. Wenn du besonders vorausschauend arbeitest, kannst du in einem vorerst scheinbar weniger relevanten Handout eine Lösung für ein Rätsel verstecken, das erst später im Verlauf deiner Kampagne auftritt, und diese bunten Begleitelemente so mit mehr Tiefgang versehen, als sie zuerst vermuten ließen.

Wichtig ist aber vor allem: Informationen auf Handouts fühlen sich für die Runner sofort mehr „selbst erarbeitet“ an. Wenn du ihnen kurz mitteilst, was in dem Datenspeicher steht, oder wenn ein NSC ihnen den Aufenthaltsort des Antagonisten verrät, kann der beschwerliche Weg zu dieser Information schon das Erfolgserlebnis verstärken. Noch stärker aber wird es, wenn die Runner die Info selbst im Text der Datei finden, nicht einmal zwingend versteckt, sondern auch einfach und offensichtlich. Sie haben es gelesen und selbst erfahren.

DER MINI-RUN IM RUN

Hier folgt ein Sammelsurium zufälliger Geschehnisse, die Runnern während eines Runs plötzlich widerfahren können und die nichts mit dem Run

selbst zu tun haben. Sie sollen Runs aufpeppen, die Welt lebendiger machen, vielleicht eine langweilige Observation interessanter gestalten. Und vielleicht hat der Mini-Run im Run ja plötzlich auch Auswirkungen auf die eigentliche Handlung des Abenteuers.

Die Elemente sind hauptsächlich als simple Anregung gedacht, die der Spielleiter zwar direkt übernehmen, aber auch bloß als Inspiration für die eigene Kreativität nutzen kann. Und wer weiß, vielleicht entwickelt sich aus einem einmaligen Erlebnis ein privater Run oder möglicherweise sogar eine ganze Kampagne.

UNTERWEGS IN DER STADT

AUTODUELLISTEN

Die Runner wecken die Neugierde eines Autoduellisten. Er könnte sich berufen fühlen, sie herauszufordern, um sich mit ihnen zu duellieren, oder er könnte Interesse an ihrem Fahrzeug (oder einem Insassen) haben. Es liegt an deinem Abenteurer, wie unauffällig der Autoduellist den Charakteren folgt und ob er das Zeug für einen ausgewachsenen Stalker hat. Je nachdem, ob es eine ernsthafte Herausforderung oder eher ein amüsantes Intermezzo werden soll, sollte das Fahrzeug im Vergleich zu dem der Runner gewählt werden. Es kann sich auch um eine lokale Go-Gang handeln.

Interessanter kann es werden, wenn die Begegnung stattfindet, während die Runner auf der Flucht sind oder einen Verfolger abzuschütteln versuchen.

KARAMBOLAGE

Auf dem Weg zu einem wichtigen Handlungsort werden die Runner in eine Massenkarambolage verwickelt. Sie könnten als Hauptzeugen vernommen werden, eventuell eine Katastrophe verhindern (ein Tanklastwagen hat Feuer gefangen) oder sogar einem anderen Runnerteam die Tour vermasseln.

Es ist nicht auszuschließen, dass auch ein Konzern mit BuMoNA-Vertrag involviert ist. Und die bewaffneten Rettungskräfte stufen die Runner beim Rettungsversuch als primäre Gefahrenquelle ein.

CONNECTION IN NOT

Während eines Runs wird eine persönliche Connection eines Spielers (oder der Gruppe) lebensbedrohlich verletzt. Sie könnte angefahren oder niedergeschossen werden oder erleidet einen medizinischen Notfall (Herzinfarkt, Schlaganfall, Cyberorganversagen). Sind die Runner vor Ort, könnte eine Erstversorgung notwendig sein, vielleicht muss die Connection auch in Sicherheit gebracht werden. Falls die Runner nicht vor Ort sind, ruft die verletzte, bedrohte oder kranke Connection „ihren“ Runner als letzte Notlösung an und bittet verzweifelt um Hilfe.

Neben einem einfachen Zwischenspiel könnten die Runner auch zwischen ihrem Run und dem Leben der Connection entscheiden müssen, da

nur sie zur Hilfe eilen können. Und gegebenenfalls begleichen sie dabei auch noch ungewollt die offenen Rechnungen der Connection mit einer Gang oder erhöhen ihre Loyalitätsstufe.

DER ZWILLING

Die Gruppe entdeckt das komplette Spiegelbild eines ihrer Mitglieder. Dieser Doppelgänger könnte alles sein: ein unbeteiligter Passant auf der anderen Straßenseite, ein Mitglied der feindlichen Security, die einem das Leben schwer macht, oder der Bodyguard der Zielperson, die extrahiert werden soll.

Vermutlich handelt es sich um puren Zufall. Aber vielleicht wittert der Runner seine Chance für einen kleinen Identitätsdiebstahl, für eine Infiltrationsmöglichkeit ... oder wird selbst Opfer einer Verwechslung, die ihm das Leben schwer macht.

DER HELFER

Einem der Runner eilt ein verstorbener Jugendfreund (oder imaginärer Freund aus Kindertagen) in einem Notfall zu Hilfe. Es kann bei diesem einmaligen, unerklärlichen Zwischenfall bleiben, oder es steckt mehr dahinter. Sei es, dass der Jugendfreund nicht wirklich verstarb und jetzt die Hilfe der Runner braucht. Sei es, weil es sich um einen Geist handelt, der sich dem toten Jugendfreund oder dem Charakter selbst noch zu einem Dienst gegenüber verpflichtet fühlt und der danach vielleicht sogar als lästiger Anhang bleibt.

DER SCHAUPLATZ

Die Runner fahren oder rennen in eine aktive, offene Kampfzone hinein. Die übertriebenen Strukturschäden (gesprengte Straßen, herausgebombte Gebäudemauern) und der unverhältnismäßige Kampflärm sollten sie aber stutzig werden lassen, denn offensichtlich ist das Ganze gestellt: Es könnte sich um eine teure, internationale Trideoproduktion wie die neueste und noch geheime Staffel von *Karl Kombatmage* handeln. Jetzt liegt es an den Charakteren, ob sie klammheimlich verschwinden, als aufdringliche Fans vom Set geworfen werden oder es als absolut realistische Komparsen sogar in die nächste Produktion schaffen.

UNTERWEGS IN GEBÄUDEN

DER UNDERGROUND

In einem weitläufigen Büro- oder Forschungsgebäude stolpern die Runner unerwartet in ein geheimes Etablissement der Mitarbeiter. Entgegen aller Erwartungen ist dieser Teil des Gebäudes nicht leer, sondern gerade mit feierwütigen Konzernsklaven vollgestopft, die in ihrem Untergrund-Club ordentlich die Sau rauslassen wollen. An der improvisierten Bar, an ein paar AR-Spieltischen oder in den aus der Chefetage geklauten Loungemöbeln können die Runner kurz verschnaufen oder sogar neue und interessante Bekanntschaften machen, wenn sie nicht auffallen.

AUSGERECHNET DER!

Bei einem Run entpuppt sich ein Mitglied der gegnerischen Security als entfernter Verwandter des Runners: Der Schwager muss ausgerechnet hier als Konzerngardist seine Runden drehen, die Cousine zweiten Grades ist doch tatsächlich eine der Sicherheitsspinnen. Vielleicht ist man sich gar nicht so grün, und das Familienmitglied hat den Runner trotzdem schon erkannt? Vielleicht schuldet der Runner der Cousine noch etwas Geld oder kann zwar den Schwager nicht leiden, will aber wegen seiner Schwester nicht, dass dieser seinen Job verliert.

VERSTECKE

In einem weiträumigen Fabrikareal entdecken die Runner eine verborgene Ghul-Familie im Untergrund. Sie können versuchen, die Familie zu ignorieren, oder aber in Verhandlungen treten. Ohne notwendiges Fingerspitzengefühl könnte sich die Situation schnell zu einem letzten Gefecht (für beide Seiten) entwickeln. Ebenso besteht die Möglichkeit, mit diplomatischem Geschick ein paar wichtige Informationen über die Lokalität und die hiesige Wachmannschaft zu gewinnen. Vielleicht winken sogar ein paar neue Connections und Freundschaften.

UNTERWEGS IN DER WILDNIS

DIE STRASSE INS NICHTS

Trotz aller zur Verfügung stehenden Informationen aus der Matrix und der Beteuerungen von Herrn Schmidt endet die Straße zum Auftragsorts im Nichts. Es kann sein, dass sie nie zu Ende gebaut oder bei einem militärischen/magischen Zwischenfall komplett zerstört wurde. Auch bizarrere Erklärungen sind möglich: Vielleicht hat der Erwachte Wald das Metamenschenwerk verschlungen. Die Spielleitung kann dies benutzen, um dem Run Tempo zu nehmen oder ihm einen neuen Verlauf zu geben: Es kann als Tatsache belassen werden, und die Runner kehren um. Oder sie entdecken beim Überprüfen der Lage eine seltsame Passage, einen interessanten Geisterort oder eine Aussteiger-Enklave.

DER PLAGEGEIST

Ein kleiner Waldgeist entdeckt die Runner und setzt sich auf ihre Spur, weil ihm furchtbar langweilig ist und die Eindringlinge in sein Refugium ziemlich interessant aussehen. Vielleicht treibt er ein wenig Schabernack mit ihnen, vielleicht lockt er sie auch aus seinem Gebiet, wo leider auch der Zielort der Runner liegt.

DER SCHATZ IM WALD

Gerade eben hat sich der Rigger noch über die ganze Natur und die fehlende Technik beschwert, schon stehen die Runner vor dem alten Wrack eines abgestürzten Hubschraubers. Hinter überwucherndem Gestrüpp finden die Charaktere nicht nur ein paar Leichen, sondern auch ein paar Paydata, die sie zu einer geheimen Forschungsanlage lotsen, sensible Informationen über einen

TIERBEGEGNUNGEN

- Die Runner überfahren nachts einen Brucha (böartige Igel mit Metallstacheln) und handeln sich mitten im Nichts einen Platten ein.
- Ein Elektromarder fühlt sich von den Runnern in seinem Revier bedrängt und schaltet mittels Blitzschlag wichtige Technik der Runner aus.
- Bei einem Run in der Kanalisation stolpern die Runner über einen beeindruckenden Bau von Grabbibern. Wenn sich die Charaktere den Tieren gegenüber nicht sozial verhalten, fluten diese die Kanalisation.
- Ein Zusammentreffen mit einer Rotte hungriger und verwilderter Hausschweine, die von einem Riesenwildschwein angeführt wird, führt zu einer Jagd durch die Vorgärten eines Vororts.
- Ein Technocritter hat die Runner bei einer Überwachung ins Herz geschlossen, schließt sich heimlich der Gruppe an und fängt an, das Gruppenetzwerk mal ordentlich zu sortieren.
- Und schließlich die stets erfreuliche Begegnung mit einem aufgebrachten Stinkiltis, der den Runnern nicht nur lange in Erinnerung bleiben wird, sondern auch für bisher ungeahnte Probleme während eines Runs sorgen kann.

Firmenvorstand enthalten oder den Aufenthaltsort eines vielversprechenden Artefakts preisgeben, das die Runner mit einem kleinen Umweg bergen könnten.

KURZ UND KNACKIG

- Ein paar Halbstarke finden die Runner total interessant und belagern sie während einer Observierung mit Fragen. Werden sie verjagt, nehmen sie die Runner für eigene „Schattenoperationen“ ins Visier.
- Eine der unzähligen Getränkedosen, die die Runner literweise runterkippen, entpuppt sich als Hauptgewinn eines Luxus-Wellnessurlaubs des Konzerns, der das Getränk vertreibt, allerdings läuft die Meldefrist in ein paar Stunden ab.
- Dank einer Funktionsstörung rebootet die Lieblingsdrohne des Riggers plötzlich, landet auf dem Dach einer gesicherten Konzerneinrichtung und macht keinen Pieps mehr.
- Mit dem merkwürdigen Soy-Gyros aus der Aufreißpackung im Unterschlupf stimmt irgendetwas nicht. Vielleicht war die 8 in 2080 auf dem Haltbarkeitsdatum doch eine 6. Es wird dringend Zeit, mit dem Verkäufer der Ware zu reden, wenn man von der Toilette runter ist.
- In der Bar, in der man undercover den wichtigen Kontakt treffen will, ist gerade Chili-Burger-Wettessen. Und Chili-Burger, das ist doch das Lieblingsgericht des Trolls der Gruppe.
- Dank Materialermüdung oder eines kleinen Nagers im Gruppen-Van ist die Schlau-

fe des Waffenfokus aufgegangen und dieser aus seiner Halterung rausgefallen. Hätte man merken können, wenn die Drinks in der Bar nicht so gut gewesen wären. Nun muss man in genau diese Bar wohl am nächsten Morgen noch mal zurückkehren und den Kindern des Kindergeburtstags erklären, dass der Tomahawk kein verstecktes Geschenk war.

GANZ BESONDERE EREIGNISSE

Nun zu einigen ausgefallenen Ereignissen, die als Storyelemente in die eigentliche Handlung eingewoben werden können, um diese besonders zu machen und die Run-Modalitäten zu ändern. Es handelt sich um spezifische Hindernisse, die die Runner beim ersten Mal unvorbereitet erwischen sollten (obwohl manchmal gewisse vorwarnende Anzeichen existieren könnten, wenn man regelmäßig Nachrichten schauen würde). Aber auch wenn sie sich darauf vorbereiten, könnten es immer noch interessante Hindernisse werden.

FEIERLICHER ANLASS

Feierliche Großanlässe (stadtspezifischer oder religiöser Feiertag usw.) sind Anlässe, die praktisch die ganze örtliche Bevölkerung auf die Straße bringen und die Runner unter ständige Beobachtung setzen.

Wer sich über die Medien informiert oder die lokalen kalendarischen Begebenheiten kennt, kann sich meistens vorbereiten oder das Problem umgehen. Doch manchmal muss ein Run stattfinden, wann er stattfinden muss.

Und in diesem Zusammenhang ist der Freistaat Westphalen mit seinem in Stein gemeißelten Kirchenjahr, dem sich alles unterzuordnen hat, eine Unwägbarkeit, der man sich gewahr werden muss. Nichts ist schöner, als wenn man bei einer Verfolgungsjagd oder Flucht in eine Prozession gerät.

Aber auch andere Feiertage, Kirmessen und Veranstaltungen gelten als regionales Kulturgut mit einer überbordenden Besucherzahl, für die man ein sehr lokales Fachwissen braucht, um ihr Datum zu kennen. Deswegen kann man in der ADL jederzeit in ein solches Fest geraten: das Dorfschützenfest, das Farbpulver-Fest des ansässigen Hindu-Tempels, den 66. Jahrestag der Wicca-Vereinigung samt Festumzug usw.

Meistens reicht ein Blick auf einen Kalender oder in die Matrix, um nicht nur die Dauer der Feierlichkeit, sondern auch ihre Besonderheiten zu erfahren. Bewaffnet und mit einem gepanzerten Wagen eine Palmsonntagsprozession zu stören, kann an gewissen Orten die Aufmerksamkeit der lokalen Sicherheitskräfte so stark erregen, dass man danach für Jahre die Gegend meiden muss, wenn man nicht wie ein gefähr-

licher Staatsfeind zur Strecke gebracht werden will.

Zum Glück ist es in den 2080ern üblich, über AROs alle Eintreffenden über den Anlass selbst, die angebotenen Sehenswürdigkeiten und die No-Gos zu informieren. Und das für gewöhnlich schon einige Kilometer vor dem Zielort.

Natürlich überfliegen dann auch gezielt Drohnen das Gebiet. Mehrheitlich um die Festteilnehmer zu zählen und aktuelle Statistiken zu erstellen (etwa den Altersdurchschnitt und die Herkunft der Besucher). Manchmal auch, um zu sehen, ob sich alle Schäfchen so benehmen, wie man es von ihnen erwartet. Meistens wird hierbei auf staatliche Datenbanken zurückgegriffen und die jeweilige SIN angepingt oder durch Sicherheitskräfte gecheckt.

Offensichtlich SINlose oder solche mit auffälligen SINs werden immer kontrolliert. Je nach Anlass verweist man sie aus dem Ort, nimmt sie fest oder informiert sie über die Erwartungen, die sie erfüllen müssen, wenn sie bleiben wollen.

Obiges gilt auch für Arkologien und größere Firmengelände. Vielleicht wird an solchen Orten nicht speziell Ostern gefeiert. Aber umso mehr der Tag der Grundsteinlegung oder der Geburtstag des Firmengründers.

Was immer die Runner unter diesen Umständen unternehmen, die Spielleitung hat ein riesiges Publikum zur Hand, das die Charaktere bei einem einzigen falschen Schritt wortwörtlich hochnehmen lassen kann. Oder in dem die Runner untertauchen können.

AUSNAHMEZUSTAND

Wird man auf dem Weg zum Zielort von Militärfahrzeugen überholt oder von Helikoptern überflogen, die alle in eine Richtung eilen, sind die Chancen groß, dass man auf eine Zone zusteuert, für die der Ausnahmezustand gilt. Hier sind meistens alle Zugänge durch Militär oder andere Sicherheitskräfte abgeriegelt oder begrenzt. Und schon früh auf dem Weg dorthin erwartet einen ein Sperrfeuer aus eindeutigen AROs. Je nach Grund der Sperrung können Erklärungen dazu in der Matrix ausführlich sein („In der Gegend verursacht eine Rotte verwilderter Hausschweine und Riesenwildschweine massiven Sachschaden. Umfahren Sie die Zone weiträumig, wenn Sie Leben und Besitz nicht in Gefahr bringen wollen“, unterlegt mit eindrucklichen Filmaufnahmen) oder ziemlich knapp ausfallen („Eindringen verboten. Es wird scharf geschossen“, begleitet von einem Verbotssymbol).

Dazu werden meistens Drohnen eingesetzt. Aber hier sind sie martialischer unterwegs und halten sich kaum mit der einfachen Überprüfung einer SIN auf. Das gilt vor allem bei bewaffneten Auseinandersetzungen (Jagd auf einen Gefängnisausbrecher) oder wenn Critter die Gegend unsicher machen, gegen die einfache Jäger nicht mehr ankommen.

Bombardiert einen die Drohne jedoch nur mit Warnungen und Drohungen, könnte es gut sein,

dass es sich um einen chemischen oder biologischen Zwischenfall handelt. In diesem Fall will man nur sichergehen, dass der Angesprochene zumindest wusste, an was er gestorben ist. Wird man dafür von Watchern anstatt von Drohnen belästigt, hat der Ausnahmezustand wohl einen magischen Hintergrund.

Solche Territorien sind stets bewacht, und nicht nur Durchfahrtsrechte sind beschränkt. Meistens herrschen innerhalb der Zone Ausgangsbeschränkungen oder Meldepflichten in speziell eingerichteten Kontrollzentren, falls es sich zum Beispiel um einen Seuchenausbruch oder eine magische Massenübernahme handelt.

Technisch gesehen ist dies ein normaler Run – abgesehen von der Tatsache, dass der Spielleiter mit dem wahren Grund des Ausnahmezustandes (etwas wird großspurig vertuscht/ein magisches Ritual läuft auf staatlicher Stufe ab) der bisherigen Story eine Kehrtwende um 180 Grad geben und den Runnern nach Belieben Knüppel zwischen die Beine werfen kann.

WETTERKATASTROPHEN

Wetterkatastrophen kündigen sich zwar meistens an, aber selten mit genug Zeit, um sich darauf vorbereiten zu können. Sei es, weil die Luft von einer seltsamen statischen Ladung erfüllt ist oder urplötzlich alle Tiere Schutz suchen oder verstummen. Und ja, alle hier aufgeführten Katastrophen kommen in der ADL vor.

STARKREGEN

Generell tritt Starkregen im Sommerhalbjahr auf und entsteht meist bei kräftigen Schauern und Gewittern. Er kann auch mit Hagel durchmischt sein. Dieses Phänomen ist zumeist lokal begrenzt. Ab und zu kann es statistisch mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit vorausberechnet werden, aber ebenso kann das Ganze spontan losbrechen.

Da in kurzer Zeit übermäßig viel Regen fällt, hat der Boden kaum Zeit, ihn aufzunehmen, und auch die Kanalisation ist überfordert. Deswegen sind rasch ansteigende Wasserpegel und nachfolgende Überschwemmungen, Sturzfluten oder Erdbeben die Folge. Schon ein Tag Starkregen verursacht einen beachtlichen Schaden. Aber sollte er mehrere Tage andauern, ist das Ergebnis wahrlich katastrophal.

Simple Straßen verwandeln sich in reißende Ströme, auf denen das Wasser von Wand zu Wand alles mit sich reißt. Pkw und Lkw können wie Treibholz davonschwimmen. Türen und Garagentore werden widerstandslos eingedrückt und die dahinter liegenden Räume geflutet. So kann es kommen, dass man in seiner eigenen Wohnstube oder einer harmlosen, hell beleuchteten Unterführung innerhalb von Minuten ertrinkt.

Und auch in der Luft ist man nicht sicher, da wahre Wasserfluten vom Himmel prasseln. Flugdrohnen haben kaum eine Chance, Bodendrohnen schwimmen weg, manche Geister lassen

sich in diesen Umweltbedingungen schwerer beschwören oder sind wilder. Aber selbst in einer milderen Version können ein überschwemmter Keller oder ein überflutetes Kanalsystem einen Run stark erschweren.

Auch in Arkologien kann es zu Wassereinbrüchen, Überschwemmungen ganzer Wohnetagen und spektakulären Wasserfällen kommen. Diese stürzen nicht nur über zig Meter in die Tiefe, sondern setzen auch Kellergeschosse und Labore innerhalb von Augenblicken unter Wasser. So etwas kommt übrigens auch vor, wenn in den oberen Etagen eine Starkwasserleitung platzt, weil ein Runner hinter ihr Deckung vor Beschuss gesucht hat.

HAGEL

Eine allzeit bekannte Wettererscheinung, die selten wirklich ernst genommen wird. Dabei kann Hagel massive Beschädigungen verursachen und auch gepanzerte Fahrzeuge demolieren. Eines der bisher größten gefundenen Hagelkörner hatte einen Durchmesser von 20 Zentimetern und ein Gewicht von 875 Gramm. Es besaß damit beim Aufschlag eine Energie von über 6900 Joule: etwa das Dreifache der Mündungsenergie einer Gewehrkugel.

Auch wenn Hagelschläge meistens nur eine geringe Ausdehnung haben, können sie beträchtliche Schäden an Pflanzen und Tieren, aber auch an Gebäuden und Autos anrichten. Und hierbei sind eingeschlagene Vorder- und Rückscheiben bloß das kleinere Übel (außer bei gleichzeitigem Starkregen, dann könnte man theoretisch im Fahrzeug ertrinken).



Dieses plötzlich auftretende Wetterphänomen kann Straßen rasch unpassierbar machen. Sei es, weil sich die Hagelschicht meterhoch türmt oder weil abgebrochene Äste und umgestürzte Bäume die Fahrbahn blockieren.

WINDHOSE

Ein eher seltenes Wetterereignis, das auf begrenztem Raum überdurchschnittlich viel Schaden anrichten kann. Im Anfangsstadium ist solch ein Tornado fast unsichtbar, und der Luftwirbel muss nicht einmal den Boden erreichen. Wenn aber doch, funktioniert er wie ein riesiger Staubsauger und hinterlässt eine schmale Spur der Verwüstung. Dabei kann er Straßen und Bahnlinien komplett unpassierbar machen, die Kanalisation freilegen oder Strom- und Gasleitungen demolieren. Häuser und Fahrzeuge werden zerstört. Letztere finden sich dann an den unmöglichsten Orten wieder – hoffentlich war nichts Wichtiges darin.

Ebenso kann ein Tornado in einem Chemiekomplex innerhalb von Augenblicken für einen hochgefährlichen Zwischenfall sorgen. Und sollten sich die Runner in einem Flugzeug oder Hubschrauber befinden, kann die Situation schnell extrem brenzlich werden.

STURM UND GEWITTER

Ein ordentlicher Sturm bringt mit, was die oberen Einträge schon angesprochen haben. Aber er kann noch mehr, wenn er zudem ein tosendes Gewitter auf die Metamenschheit loslässt: Durch elektrische Turbulenzen in der Atmosphäre könnte Funk gestört werden, Drohnen könnten abstürzen oder anderes Equipment wie GPS-Dateneempfänger könnte kurzzeitig ausfallen.

Für andere Professionen wird es kritisch, wenn der Sturm für Normalsterbliche gar nicht spürbar ist: Astralstürme und Manaverzerrungen können innerhalb von Sekunden auftauchen, den Astralraum verwüsten und dem magischen Wirken in dieser Gegend einen Strich durch die Rechnung machen. Vielleicht entstehen sogar ein paar freie Geister, die im Astralsturm herumtoben und ihren Gefallen am Chaos finden.

DER RUN-GENERATOR

Der Run-Generator ist für alle gedacht, die spontan einen Run aus dem Ärmel schütteln oder einen laufenden Run etwas aufpeppen wollen. Falls an einer Stelle mehrere Optionen auftauchen, kann ein Hoch-/Tief-Wurf die Entscheidung erleichtern.

KONTAKTAUFNAHME (2W6)

Meist beginnen Runs mit dem Anruf eines vertrauten Schiebers – das muss aber nicht so sein ...

- 2 Ein Gruppenmitglied wird zum Auftraggeber, zum Beispiel weil es von der eigenen Vergangenheit eingeholt wird (weiter bei *Auftrag*).
- 3 Schmidt selbst meldet sich bei der Gruppe. Die Runner sollten sich überlegen, ihre Kontaktdaten etwas besser zu schützen ...
- 4–10 Der übliche Schieber kontaktiert die Runner. Es geht doch nichts über Leute, denen man vertrauen kann.
- 11 Ein renommierterer Schieber hat von den Runnern gehört und meldet sich. Scheint so, als ginge es aufwärts (*Bezahlung +2*). Von wegen Anruf! Die Runner stolpern ungewollt direkt in einen Run. Dabei wollten sie doch nur gemeinsam etwas trinken gehen ... (weiter bei *Mitten ins Getümmel*).

MITTEN INS GETÜMMEL (1W6)

Es gibt zahlreiche Wege, auf die Runner an einen Job kommen können, ohne dass sie vorher angerufen werden ...

- 1 Die Runner werden auf der Straße von der Fluchtwagenfahrerin eines fremden Runnerteams erkannt und angesprochen. Ihr Team ist in Schwierigkeiten geraten, und sie bietet ihnen einen Teil der Bezahlung/einen Gefallen, wenn sie es raushauen.
- 2 Der Fluchtversuch eines anderen Runnerteams endet in unmittelbarer Nähe der Runner mit einem üblen Crash. Der einzige Überlebende bittet die Runner um Hilfe – und falls sie ihn vor den anrückenden Verfolgern schützen, weiht er sie in seinen Auftrag ein.
- 3 Die Runner werden Zeugen eines geheimen und höchst illegalen Deals – zum Beispiel zwischen einem Sternschutz-Gerichtsmediziner und einer Gruppe Ghule –, und werden bemerkt. Wenn sie sich nicht mit beiden beteiligten Parteien anlegen wollen, müssen sie sich mit einem Gefallen deren Vertrauen verdienen.
- 4 Die Runner erfahren durch Zufall von einer unmittelbar bevorstehenden Gelegenheit, Zugriff auf ein wertvolles Ziel zu erhalten, etwa weil ein Fahrer eines Transporters vor Kollegen damit angibt, was er nach der Mittagspause transportieren soll. Sie wissen, dass einer ihrer Kontakte an diesem Ziel sehr interessiert wäre, können ihn aber gerade nicht erreichen – und der Fahrer winkt schon nach der Rechnung.
- 5 Die Runner geraten ungewollt in ein ungleiches Kreuzfeuer, etwa zwischen dem Türwächter eines Wohnblocks und einer lokalen Gang, und die unterlegene Seite versucht, sie anzuheuern – für das laufende Gefecht, und um längerfristig für Ruhe zu sorgen.

- 6 Die Runner werden plötzlich das Ziel der Aufmerksamkeit einer gefährlichen Gruppierung, etwa weil sie von Konzerngardisten als gesuchte Verbrecher erkannt wurden und ausgeschaltet – oder angeworben – werden sollen.

DAS TREFFEN MIT SCHMIDT

Das Treffen mit Schmidt kann – je nach Ort und Zeitpunkt – schon eine Herausforderung für sich sein. Auf jeden Fall sollten es die Runner nicht auf die leichte Schulter nehmen.

ZEITPUNKT DES TREFFENS (1W6)

- 1 Gewissermaßen sofort. Die Runner müssen unverzüglich aufbrechen, um den Treffpunkt rechtzeitig erreichen zu können.
- 2–5 Innerhalb weniger Stunden. Die Runner können sich normal vorbereiten.
- 6 Das dauert. Die Runner haben ein großes Zeitfenster bis zum Treffen und können schon einmal Informationen einholen.

ORT DES TREFFENS (2W6)

- 2–3 Ein Treffpunkt in der Matrix.
- 4 Ein einsamer Ort in der Wildnis, etwa ein Waldweg oder eine Berghütte.
- 5–6 Ein einsamer Ort in der Stadt, etwa ein nächtliches Gewerbegebiet oder eine ausgestorbene Seitenstraße.
- 7–8 Ein völlig durchschnittlicher Treffpunkt, etwa eine Hotellobby oder eine Bar.
- 9 Ein herausgehobener Treffpunkt, etwa ein Luxusrestaurant, ein Golfplatz oder eine Dachterrasse.
- 10 Ein belebter Treffpunkt, etwa eine Mall, ein Konzert oder ein Sportstadion.
- 11 Ein mobiler Treffpunkt, etwa eine Limousine oder ein Zug.
- 12 Ein Ort im Astralraum.

KOMPLIKATIONEN BEIM TREFFEN (2W6)

- 2 Das Ziel des Runs wurde informiert und hat starke Kräfte geschickt, um die Runner abzufangen.
- 3–4 Eine lokale Gruppierung macht den Runnern Schwierigkeiten. Je nach Ort könnte das eine Gang sein, ein Jungesellinnenabschied oder ein Rudel wilder Tiere.
- 5–9 Alles läuft glatt. Es gibt keine Komplikationen – es sei denn, die Runner sorgen selbst dafür.
- 10–11 Die Runner geraten in eine Polizeikontrolle. Hoffentlich haben alle ordentliche SInS und Lizenzen dabei ...
- 12 Fahnder haben sich an die Fersen der gesuchten Runner geheftet und nutzen die Gelegenheit für einen Zugriffsversuch. Vielleicht haben sie sie auch nur verwechselt ...

WER IST SCHMIDT?

Schmidt ist berühmt dafür, ein wenig bemerkenswerter Durchschnittstyp zu sein. Trotzdem ist jeder Schmidt ein Individuum mit besonderen Eigenarten. Schmidt kann männlich oder weiblich sein, ein (2W6) Troll (2), Ork (3–4), Mensch (5–7), Elf (8–10) oder Zwerg (11–12). Manchmal (1W6) ist Schmidt allerdings auch äußerlich auffällig, zum Beispiel durch eine Narbe, Tätowierung oder auffällige Kleidung, wie ein altes Karl-Kombatmagge-Fanshirt (1), manchmal verhält sich Schmidt auffällig, etwa besonders freundlich oder unfreundlich, bemerkenswert neugierig oder desinteressiert, oder nutzt nur Produkte eines einzigen Konzerns (2), manche Schmidts sind Erwacht (3) oder besonders knauserig (*Bezahlung* -2) oder großzügig (*Bezahlung* +2) (4) – meist aber ist Schmidt wirklich völlig durchschnittlich, geradezu auffällig unauffällig (5–6).

DER AUFTRAGGEBER (2W6)

Auf diese Tabelle wird nicht gewürfelt, wenn die Gruppe keinen Auftraggeber hat – oder ihn bereits kennt, etwa weil es einer der Runner selbst ist.

- | | |
|------|--|
| 2 | Ein Geheimbund – der sich nur deswegen den Runnern anvertraut, weil er nicht erwartet, dass sie später davon erzählen können (<i>Schwierigkeitsgrad</i> +2). |
| 3 | Eine offen auftretende politische Gruppe. Leider tendieren diese Gruppen dazu, knapp bei Kasse zu sein (<i>Bezahlung</i> -1). |
| 4 | Eine staatliche oder öffentliche Institution. |
| 5–6 | Ein Konzern von regionaler oder nationaler Bedeutung. |
| 7–8 | Ein Megakon – der freilich für alltägliche Probleme eigene Ressourcen hat (<i>Schwierigkeitsgrad</i> +1, <i>Bezahlung</i> +1). |
| 9–10 | Eine illegale Gruppierung. |
| 11 | Ein zwielichtiges Individuum – was selten etwas Gutes bedeutet (<i>Schwierigkeitsgrad</i> +1). |
| 12 | Eine magische Gruppierung – die nur bei wirklich herausfordernden Fällen Hilfe braucht, aber auch entsprechend zahlen kann (<i>Schwierigkeitsgrad</i> +2, <i>Bezahlung</i> +1). |

DER AUFTRAG (2 * 1W6)

Hier muss zweimal hintereinander gewürfelt werden. Der erste Wurf legt die allgemeine Art des Jobs fest, der zweite regelt die Details.

- | | |
|---|--|
| 1 | Beschaffung ... 1: von Informationen, etwa durch Beschattung oder einen Datendiebstahl, 2: eines leicht zu verbergenden Objektes, 3: einer Lebensform, 4: eines besonders großen und/oder schweren Objektes, 5: eines magischen Artefakts, 6: eines Fahrzeugs. |
| 2 | Anwerbung ... 1: eines freiwilligen, vorbereiteten Ziels, 2: eines bereitwilligen, |

überraschten Ziels, 3: eines bereitwilligen Ziels, das Bedingungen stellt (etwa die Mitnahme weiterer Personen), 4: eines unwilligen Ziels, 5: eines wehrhaften, unwilligen Ziels, 6: eines wehrhaften, unwilligen Ziels, das sich eher etwas antut, als sich entführen zu lassen.

- | | |
|---|--|
| 3 | Zerstörung ... 1: eines Datensatzes, 2: eines kleinen Objektes, 3: eines großen Ziels (etwa eines Gebäudes), 4: eines beweglichen Ziels (etwa eines Drohnentrucks), 5: eines Ziels, das von mehreren Personen frequentiert wird (etwa eine Mall), 6: einer Zielperson. |
| 4 | Infiltration ... 1: eines kleinen Unternehmens, 2: eines nationalen Unternehmens, 3: eines Megakons, 4: einer öffentlichen Stelle, 5: einer privaten Gruppierung (etwa eines Policlubs), 6: eines Geheimbundes. |
| 5 | Schutz ... 1: eines kleinen Objektes, 2: einer Einrichtung, 3: einer Person, 4: einer Personengruppe, 5: eines Ortes, 6: eines Fahrzeugs in Bewegung. |
| 6 | Transport ... 1: von Daten, 2: eines kleinen Objektes, 3: einer größeren Warenmenge, 4: eines gefährlichen Objektes (etwa von Sprengstoff, Krankheitserregern oder einem unbekannten, magischen Artefakt), 5: eines einzelnen willigen/unwilligen Lebewesens, 6: einer Gruppe williger/unwilliger Lebewesen. |

DAS ZIEL (2W6)

Das Ziel des Runs wird nur ausgewürfelt, wenn es nicht bereits durch die Art des Auftrags festgelegt wurde. Ausgearbeitete Beschreibungen unterschiedlicher Orte finden sich zum Beispiel in *Berlin 2080*, S. 182–200, *Datapuls Hamburg*, S. 187–207 oder in diesem Buch im Kapitel *Spielzeug* (S. 94).

- | | |
|-------|--|
| 2–3 | Eine abgelegene Gegend mitten in der Wildnis. |
| 4–5 | Ein ländliches, aber bevölkertes Gebiet. |
| 6–7 | Ein abgelegenes, städtisches Gebiet, etwa ein Gewerbegebiet, ein Vorort oder ein Slum. |
| 8–9 | Ein Innenstadtbereich. |
| 10 | Ein zugangsbeschränktes Gebiet, etwa ein Flughafen, ein Fabrikgelände oder eine Mülldeponie. |
| 11–12 | Eine bewachte Sperrzone, etwa ein Truppenübungsplatz, ein Gefängnis oder eine Arkologie (<i>Schwierigkeitsgrad</i> +2). |

DER SCHWIERIGKEITSGRAD (2W6)

Der Schwierigkeitsgrad des Runs ergibt sich vor allem aus der Anzahl, den Fähigkeiten und der Ausrüstung der Gegner. Beispielhafte Nichtspielercharaktere für die verschiedenen Professionalitätsstufen finden sich in *SR6*, S. 204–211. Die

Karma-Belohnung sollte sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad erhöhen.

- 2 Ein Milkrun! Die Anzahl der Gegner ist gering, ihre Bewaffnung zielt darauf ab, zu betäuben, nicht zu töten, und aufmerksam sind sie auch nicht. Vielleicht sind sie sogar eingeschlafen – und haben den Safe offen gelassen (Professionalitätsstufe 0–1). Die Matrixsicherheit besteht allenfalls aus einer Firewall, magischer Schutz ist nicht vorhanden.
- 3–4 Ein entspannter Auftrag. Die wenigen, schlecht bewaffneten Gegner wollen keine Probleme und gehen verdächtigen Vorgängen höchstens halbherzig nach (Professionalitätsstufe 1–3). Die Matrixsicherheit ist kaum nennenswert, auf der Astralebene patrouilliert möglicherweise hin und wieder ein Watcher, dessen Auftrag eher unpräzise formuliert wurde.
- 5–7 Ein ganz alltäglicher Job. Die Gegner nehmen ihre Aufgabe ernst, sind aber weder sonderlich erfahren noch besonders gut ausgerüstet (Professionalitätsstufe 3–5). Die Matrixsicherheit ist akzeptabel, und das in Wartestellung lauernde IC sollte man nicht unbedingt auf sich aufmerksam machen. Ein Geist mittlerer Stärke patrouilliert regelmäßig.
- 8–9 Eine Aufgabe für erfahrene Runner. Das Sicherheitsteam ist motiviert, routiniert und gut ausgestattet (Professionalitätsstufe 4–6). Die Matrix wird durch mindestens einen aktiven Sicherheitsdecker überwacht, und es gibt eine permanente magische Überwachung durch Geister oder Critter. Sicherheitsmagier können bei Problemen rasch im Astralraum auftauchen.
- 10–11 Eine echte Herausforderung. Die Gegner sind gut bezahlte Veteranen mit hervorragender Ausrüstung (Professionalitätsstufe 6–8). Die Matrixsicherheit ist hoch, die erfahrenen Decker werden durch aggressives IC unterstützt, und es ist mindestens ein Sicherheitsmagier vor Ort.
- 12–13 Ein Himmelfahrtskommando. Die Gegner sind eine schwer bewaffnete Elitetruppe, die von schweren Drohnen unterstützt wird und erst schießt und dann fragt (Professionalitätsstufe 7–9). Das gilt genauso für die Sicherheitsdecker und das tödliche IC wie für die Sicherheitsmagier und ihre Geister.
- 14+ Eine Erklärung dafür, woher der Ausspruch „Lass ab von Drachen“ kommt. Die Sicherheit ist nicht nur ebenso gut wie bei einem Himmelfahrtskommando, sondern wird durch eine Besonderheit der Sechsten Welt verstärkt: einen freien Geist, eine waschechte KI oder eine Elite-Spezialeinheit (Professionalitätsstufe 10). Vielleicht führt sogar ein leibhafter Drache das Sicherheitsteam an. Auf jeden Fall werden die Runner echte Probleme bekommen ...

KOMPLIKATIONEN (2W6)

- 2 Schmidt versucht, die Runner in die Pfanne zu hauen. Vielleicht kann er nicht bezahlen oder stellt ihnen gar nach dem Run eine Falle, vielleicht verrät er sie auch an die Sicherheit des Ziels, um sie ausschalten zu lassen (*Schwierigkeitsgrad* +2).
- 3–4 Die Runner dienen als Ablenkung für einen anderen Run (*Schwierigkeitsgrad* +1).
- 5–6 Die Runner haben Konkurrenz, von der sie zuvor nichts wussten. Das könnte die Sicherheit ablenken – oder im falschen Moment einen Alarm auslösen. Möglicherweise treffen sie sogar direkt auf die Konkurrenz und müssen ihr die Beute abnehmen – oder sich gegen entsprechende Versuche zur Wehr setzen.
- 7 Es kommt zu keinen nennenswerten Komplikationen – außer denen, die die Runner selbst hervorrufen.
- 8 Zu einem Zeitpunkt, der den Runnern völlig ungelegen kommt, werden sie in eine unvorhergesehene Situation geworfen – einen der Ein-Seiten-Runs für den Hausbedarf aus diesem Buch (S. 70).
- 9 Das Zielobjekt stellt sich als etwas anderes heraus, als die Runner erwartet hatten (das detaillierte Ziel bei *Art des Jobs* neu auswürfeln).
- 10–11 Um den Run absolvieren zu können, muss die Gruppe ein besonderes Objekt in ihren Besitz bringen, etwa eine Blutprobe oder ein Programm – was das Aufsuchen eines zusätzlichen Ziels erfordert.
- 12 Das Ziel der Gruppe wird kurz vor Beginn des Runs an einen stärker gesicherten Ort verlegt (*Ziel* erneut auswürfeln, *Schwierigkeitsgrad* +2).

DAUMENSCHRAUBEN (1W6)

Wenn die Runner breitbeinig grölend auf ihr Ziel zulaufen, anstatt zu schleichen, können diese Zufälle helfen, ihnen den Ernst der Situation vor Augen zu führen.

- 1 Eine unerwartete Patrouille der für die Umgebung zuständigen Sicherheitskräfte erscheint (Anzahl 1W6).
- 2 Die Sicherheit des Ziels wird von einer erfahreneren Gruppe der dort eingesetzten Kräfte überprüft, die unangekündigt auftaucht (Anzahl 3W6, Professionalitätsstufe +2).
- 3 Die Informationen der Runner über die Sicherheit des Ziels waren falsch, tatsächlich sind die Kräfte stärker (Professionalitätsstufe +2).
- 4 Die Sicherheitskräfte befinden sich bereits im Alarmzustand, sie sind aufmerksam und halten ihre Waffen im Anschlag.
- 5 Die Runner sind nicht die Einzigen, die es auf das Ziel abgesehen haben. Eine konkurrierende Gruppe sorgt für Zeitdruck – oder löst gar Alarm aus und ruft Verstärkung auf den Plan.

- 6 Es brennt – oder jemand mit einem teuren BuMoNA-Vertrag ist in Schwierigkeiten. Auf jeden Fall tauchen gut bewaffnete Rettungskräfte auf, die zum gleichen Ort wollen wie die Runner.

BEZAHLUNG (2W6)

Wenn Schmidt die Runner nicht betrogen hat oder sie jemandem einen Gefallen getan haben, kann hier die Bezahlung ausgewürfelt werden. Die angegebenen Beträge sollten mit dem *Schwierigkeitsgrad* multipliziert und je nach Ruf der Runner und ihrem Verhandlungsgeschick modifiziert werden. Möglicherweise existiert außerdem noch ein Spesenkonto.

- 0–2 Es gibt keine Bezahlung. Schmidt versucht entweder, die Runner zu betrügen, oder ist pleite. In letzterem Fall bietet er vielleicht einen Gefallen, Informationen oder Ausrüstung als Ersatz an.
- 3–4 Ein echt mieses Geschäft. Die Gruppe erhält 1.000 Euro.
- 5–6 Das ist nicht gerade üppig. Die Gruppe erhält 3.000 Euro.
- 7–9 Ein angemessener Lohn. Die Gruppe erhält 5.000 Euro.
- 10–11 Fair. Wirklich fair. Jeder Runner erhält 1.000 Euro.
- 12–13 Das ist großzügig. Jeder Runner erhält 2.000 Euro.
- 14+ Die Bezahlung ist herausragend. Jeder Runner erhält 5.000 Euro.

RUNS AUF DIE SCHNELLE

Die folgenden Runs können als One-Shots dienen, als Anregung für ein größeres Abenteuer oder auch als kleine Seitenruns innerhalb eines größeren Plots.

FEUER FREI!

Die Runner werden in einen Angriff auf einen Waffenladen verwickelt – auf der Seite des Besitzers, der sie dafür bezahlt, ihn mit seinen eigenen Waren zu verteidigen.

IN DEN RUN

Im Idealfall sind die Runner gerade beim Wafenhändler ihres Vertrauens, wenn dieser überfallen werden soll. Alternativ könnten sie die anrückenden Angreifer aus der Nähe beobachten und zufällig zur Hilfe gerufen werden oder den Wachposten vor der Tür kennen, der als Erstes beschossen wird. In einer leicht abgewandelten Variante könnten sie selbst gerade in den Laden eingestiegen sein und dann von den Angreifern für die Besitzer oder Wachen gehalten werden.

HANDLUNG

DAS GIBT ÄRGER

Eine lokale Gang streckt bei einem Drive-by-Shooting die Wache vor einem Waffenladen nieder, beschädigt Tür und Fenster und erledigt die Kameras. Außerdem macht sie genug Wirbel, um die Straße zu räumen. Der Besitzer des Geschäfts bittet die Runner, ihn zu verteidigen, bis die Sicherheitskräfte eintreffen (je nach Gegend die Polizei, private Sicherheitskräfte oder Schläger des Verbrechersyndikats, das hier das Schutzgeld kassiert). Als Bezahlung verspricht er ihnen eines seiner Schätzchen; außerdem können die Runner auf seine gesamten Waren zurückgreifen, solange sie die Angreifer abwehren.

PAROLE: ALAMO

Die Runner können sich nach Belieben aus dem Sortiment bedienen – inklusive des Materials, das unter der Ladentheke oder im Hinterzimmer aufbewahrt wird. Hier können also auch Waffen zum Einsatz kommen, die sich die Runner ansonsten möglicherweise nicht leisten können. Aber Vorsicht bei der Auswahl dessen, was da ist – immerhin dürfen sie am Ende eine der Waffen als Bezahlung beanspruchen.

Viel Zeit zur Vorbereitung bleibt nicht. Kurz nachdem sich die Runner ausgerüstet haben, kehren die Angreifer samt der restlichen Gang in voller Stärke zurück, um sich die nötige Hardware für einen Revierkampf zu besorgen. Anzahl und Können der Ganger sollten an die Fähigkeiten der Runner und das Waffenangebot des Ladens angepasst werden. Über allzu hochwertige Ausrüstung sollten sie aber nicht verfügen (sonst wäre der Überfall sinnlos). Dafür aber ist die Gang zum Äußersten entschlossen.

EIN WENIG DRUCK VON AUSSEN

Bevor die Situation zur stumpfen Würfelorgie ausufert, sollten die Sicherheitskräfte eintreffen, die der Ladenbesitzer gerufen hat – und die Gang sich unter Beschuss von zwei Seiten zurückziehen.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Wenn die Gang geflohen ist, bedankt sich der Besitzer des Ladens bei den Runnern und überlässt ihnen eine Waffe als Bezahlung. Er selbst kann als Connection gewonnen werden, oder seine Loyalität erhöht sich, wenn er bereits eine Connection ist. Je nach Schwierigkeit des Gefechts können auch 5 Karma vergeben werden.

HEISSE REIFEN

Ein Kontakt der Runner wird auf dem Weg zu einem Treffen mit ihnen von einer Go-Gang angegriffen und braucht Unterstützung, um den Treffpunkt heil zu erreichen.

IN DEN RUN

Der Run kann immer angesetzt werden, wenn die Runner zu einem Treffen mit einer Kontakt-



person unterwegs oder sogar schon vor Ort sind. Im Idealfall sind sie ohne größere Ausrüstung unterwegs, sodass der Zusatzauftrag zu einer größeren Herausforderung wird.

HANDLUNG

EINE UNGEWÖHNLICHE VERSPÄTUNG

Die Runner werden von ihrem Kontakt, ob Schmidt, Informant oder Schieber, kurz vor einem vereinbarten Treffen angerufen: Er ist auf dem Weg zum Treffen, aber eine Go-Gang hat sich seine Route für einen Ausflug ausgesucht und kommt seinem Fahrzeug immer näher. Ohne sofortige Unterstützung der Runner wird es mit dem Treffen nichts werden. Für den Fall, dass es nicht die Runner waren, die um das Treffen gebeten haben, wird ihnen eine Belohnung geboten.

HIER KOMMT DIE KAVALLERIE

Die Runner müssen ihrem Kontakt entgegeneilen. Je nachdem, um wen es sich dabei handelt und wo das Treffen vereinbart war, befindet er sich am Steuer eines Kleinwagens, in einem Drohntaxi oder auf dem Rücksitz einer Limousine auf einer Autobahn, einer einsamen Landstraße oder in den Straßen eines heruntergekommenen Stadtteils. Ihm ist eine Go-Gang auf den Fersen, die beschlossen hat, Katz und Maus mit dem flüchtenden Fahrzeug zu spielen. Je nachdem, wie die Runner auftreten und welche Möglichkeiten sie haben, können sie

versuchen, die Ganger von ihrem Ziel abzulenken, oder sich einen offenen Kampf mit ihnen liefern. Vielleicht gelingt es ihnen aber auch, die Gang zu einem Duell der Champions herauszufordern.

NICHTS WIE WEG

Selbst im tiefsten Niemandsland kosten Straßen Geld, und irgendjemand ist für ihre Sicherheit zuständig. Und sowie die Ganger genug Munition verbraucht haben, taucht dieser Jemand auf. Spätestens dann sollten die Runner das Weite suchen – selbst wenn zu diesem Zeitpunkt einer der Ihren der neue Champion einer Go-Gang ist.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Nach dem Rückzug von der Straße – ob fluchtartig vor der Gang oder mehr oder weniger geordnet vor den Ordnungshütern, in welcher Form auch immer sie auftraten – können die Runner mit einem hoffentlich unverletzten Kontakt ihr ursprünglich geplantes Treffen abhalten. Für das Intermezzo haben sich die Runner 5 Karma, vermutlich eine erhöhte Loyalität ihres Kontaktes und eventuell sogar etwas Ansehen bei einer Gang verdient. Wenn eine finanzielle Belohnung vereinbart wurde, sollte diese jetzt bezahlt werden. Ein eventuell vereinbarter Gefallen kann den Aufhänger für einen späteren Run bilden – ebenso wie ein Sieg in einem Duell mit dem Champion der Gang.

EXTRAKTION

Eigentlich nur ein besseres Wort für eine Entführung, ob freiwillig oder nicht. Dieser Run findet im kriminellen Gewerbe statt, kann aber auch auf den Konzernsektor umgemünzt werden.

IN DEN RUN

Die Runner erhalten den Anruf einer Connection oder eines vertrauten Schmits, dass ein talentierter Chemiker aus einem versteckten Labor des organisierten Verbrechens (vielleicht der Yakuza oder der Grauen Wölfe) extrahiert werden möchte. Die Zielperson zahlt die Extraktion selbst, das Zeitfenster ist aber sehr begrenzt: Die Runner haben ab dem Anruf noch vier Stunden für die gesamte Extraktion.

HANDLUNG

WOHIN?

Die Runner müssen zuerst das versteckte Labor finden, denn der Chemiker hat selbst nur einige Anhaltspunkte, wo er sich befindet. Über das Tracken seines Kommlinks lässt sich grob der Bereich eingrenzen. Ansonsten gibt er Tipps, was er durch die vergitterten Stäbe des Labors sieht. Er redet dabei leise und wird immer wieder unterbrochen: Er hat sich zum Telefonieren vor der Bewachung durch die Verbrecherbande versteckt. Das Zeitfenster ist deswegen so klein, weil er jetzt gerade an ein Kommlink gekommen ist – und das wird auffliegen, wenn derjenige, dem das Kommlink gehört, zurückkommt. Und dann ist der Chemiker dran!

BEFREIUNG

Die Runner können das Gebäude taktisch infiltrieren und die verbliebenen Gangster nach und nach austauschen oder aber das Haus stürmen. Zwar wird in der heruntergekommenen Nachbarschaft niemand die Polizei rufen – allerdings ist die Frage, ob eine Schießerei in einem Labor mit leicht entzündlichen Chemikalien eine wirklich gute Idee ist. Letztlich wird der Chemiker befreit, der mit den Runnern erst einmal in einen sicheren Unterschlupf verschwindet.

KOMPLIKATIONEN

Im Unterschlupf stellt sich heraus, dass der Chemiker gar kein Geld hat, sondern dass die Runner sich von einer anderen Organisation bezahlen lassen müssten. Zu der will der Chemiker überlaufen, sie zahlt mehr und hat ihm mehr Freiheiten versprochen. Dort wird er weiter Straßendrogen für den Markt produzieren. Leider hat die ursprüngliche Organisation noch seinen Sohn als Druckmittel, der aus einem Mietshaus in der Nähe befreit werden müsste. Und zwar schnell, bevor seine Flucht sich rumgesprochen hat.

Die Runner können nun überlegen, was sie tun. Helfen sie dem Chemiker, befreien noch seinen Sohn und übergeben ihn dann der nächsten Organisation? Geben sie ihn wieder zurück, weil er

sie selbst gar nicht bezahlen kann? Oder halten sie Drogenproduktion für so unmoralisch, dass sie ganz andere Schritte einleiten?

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Je nach Ausgang könnten die Runner im schlimmsten Fall von zwei Verbrecherorganisationen gejagt werden und auf der Feindesliste eines talentierten Drogenpanschers stehen. Vielleicht haben sie aber auch neue Kontakte geknüpft, die sie später weiterbringen. So oder so empfiehlt sich eine Bezahlung von 5 Karma, je nach Aufwand, den die Runner hatten.

DER ANSCHLAG

Runner müssen sich ab und zu die Hände schmutzig machen. Dabei kann es besonders schwierig sein, eine Person aus dem Weg zu räumen und dabei nicht umzubringen.

IN DEN RUN

Der Run bietet sich besonders als Gefallen für eine Connection an, von der die Runner gerade akut etwas wollen. In diesem Fall gehen wir davon aus, dass ein Konzernler nicht an die notwendigen Informationen gelangt, weil er zu weit unten in der Hierarchie des Konzerns steht. Würde er aufsteigen, wäre eine Informationsweitergabe kein Problem. Dies kann natürlich als Thema für andere Connections jederzeit variiert werden.

HANDLUNG

RAHMENBEDINGUNGEN EINES ZIVILISTEN

Die Connection möchte auf keinen Fall, dass ihr Teamleiter stirbt, das könnte sie mit ihrer Moral nicht vereinbaren. Allerdings steht der Teamleiter im Weg und muss weg. Und dazu bietet es sich an, dass er eines der wichtigen Meetings am heutigen Tag versäumt und die Connection „heroisch“ und „völlig unvorbereitet“ für ihn einspringt und glänzt. Natürlich soll der Teamleiter dafür nicht entführt werden: Er soll nicht ahnen, dass jemand ihn absichtlich vom Treffen ferngehalten hat.

DURCHFÜHRUNG

Einen Metamenschen außer Gefecht zu setzen ist eigentlich leicht. Allerdings sind den meisten Runnern erst mal alle Werkzeuge genommen, wenn sie die Zielperson nicht einfach umpusten oder entführen dürfen.

In diesem Fall gibt es andere Möglichkeiten. Checken die Runner blitzschnell den Tagesablauf des Teamleiters (etwa über sein gehacktes Kommlink), könnten sie auf dem Weg zum Dienst einen Autounfall provozieren und ihn so hinhalten. Auch könnte der Teamleiter zum Frühstück etwas essen, das ihm gar nicht bekommt. Oder er wird mit einem ominösen Angebot eines anderen Konzerns weggelockt und hingehalten.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Die Schwierigkeit bei diesem Mini-Run liegt mal wieder im engen Zeitfenster und im Anspruch an eine nichttödliche und unauffällige Lösung. Sollte der Plan gelingen, wird die Connection direkt nach dem Meeting zum neuen Teamleiter befördert und kann den Runnern die Information zuspiesen, die sie dringend brauchen. Dazu gibt es noch, je nach Ideenreichtum und Aufwand, 5 Karma.

EIN KLEINER ZUVERDIENST NEBENHER

Die Runner stolpern in den Unterlagen und Dateien, die sie gerade durchsuchen, auf Hinweise, wo jemand interessante Paydata versteckt hat.

IN DEN RUN

Jemand oder etwas hat eine altmodische Textdatei angelegt. Diese ist vermutlich auch noch verschlüsselt (Verschlüsselungsstufe 3). Die Datei kann auf einem elektronischen Papier gespeichert sein oder im Papierkorb des Büros. Jedenfalls kann derjenige, der sie geladen hatte, nichts damit anfangen. Die Runner gelangen bei einem Run an diese Datei und nehmen sie zusammen mit der eigentlichen Beute zufällig mit. Irgendwann können sie sich dann mit dem Beifang des Runs befassen und die Datei entschlüsseln.

HANDLUNG

DER INHALT DER DATEI

„Wenn er nicht durch den Dschungel schwingt und Elefanten reitet, dann hat er seine Liebe gern auf einen Drink verleitet. Doch trinken sie nur dort, wo ihre Namen prangen. Dort ist das Geld im Raum versteckt in hohen Wangen.“

Gemeint sind mit diesem Spruch Tarzan und Jane und eine Bar, die ihren Namen trägt. Allerdings gibt es in der Stadt keine solche Bar, man muss noch etwas knobeln. Tarzan ist natürlich nur ein Name der berühmten Figur, eigentlich heißt der Mann von Geburt an John Clayton. Und eine Bar namens „John & Jane“ gibt es tatsächlich.

IM GROSSSTADTDSCHUNDEL

Gelangen die neugierigen Runner dort an, werden sie feststellen, dass Afrika und Safari das große Thema der Bar sind: Überall liegt Sand, die Tische stehen unter kleinen Palmendächern, an den Wänden und im großen Schankraum verteilt finden sich überall ausgestopfte (unechte) Tierpräparate. Die Bar befindet sich in einer Unterschichtgegend, macht dafür aber einen guten Eindruck. Die Türsteher wirken so, als würden sie keinen Spaß verstehen.

Eines der Exponate ist eine große Giraffe (versteckt in hohen Wangen), in deren Maul tatsächlich ein wichtiger Datenchip verborgen ist. Die Runner müssen nun nur noch überlegen, wie sie

an das Maul in luftiger Höhe gelangen: Die Bar hat rund um die Uhr geöffnet, und weder das Personal noch der Besitzer sehen es gerne, wenn jemand auf ihrer Inneneinrichtung herumkrabbelt und etwas aus den Exponaten schneidet.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Auf dem Datenchip befinden sich wichtige Forschungsdaten eines Mannes, der den gleichen Nachnamen trägt wie derjenige, von dessen Matrix-Account die Runner die Datei heruntergeladen haben: Der ältere Bruder dieses Konzerners hatte Ärger mit dem Konzern und hat, falls ihm etwas passiert, seinem jüngeren Bruder diese Datei hinterlassen. Der allerdings hat sich nie darum gekümmert. Der ältere Bruder ist mittlerweile gestorben, die Forschungsdaten allerdings sind immer noch gute Paydata und könnten eine erfreuliche Summe in die Kasse der Runner spülen – zusammen mit 5 Karma, je nach Aufwand.

EMPFÄNGER UNBEKANNT

Eine Connection der Runner hat ein Problem der ungewöhnlichen Art. Die Mafia hat ihr eine Warnung zukommen lassen, aber die Connection hat zu (diesem Teil) der Mafia gar keine Kontakte.

IN DEN RUN

Zu beliebiger Zeit wird die Connection anrufen und um Hilfe bitten. Am besten panisch und dringlich. Ein Ablehnen des Gesuchs könnte zu neuen Verwicklungen führen oder sich negativ auf Einfluss- oder Loyalitätsstufe der Connection auswirken.

HANDLUNG

DA LIEGT EIN PFERD IM BETT

In der AR liegt ein Pferdekopf im Schlafzimmer besagter Connection. Wenn die Runner die Möglichkeit haben, das Icon zu analysieren (oder jemanden bemühen, der dies kann), führt die Spur zu einem Decker der Mafia. Dieser muss nun kontaktiert und zu einem Gespräch überredet werden. Im Gespräch kann man verschiedene Wege gehen, um an die Informationen zu gelangen:

- Bestechung
- Soziale Interaktion
- Handeln (Besorgen von Paydata oder einem bestimmten Fanartikel (der Decker könnte großer Fan einer Sportmannschaft oder einer Serie sein))

Wenn man sich einig geworden ist, erzählt der Decker den Runnern, dass er dieses spezielle Icon für einen Schuldner seines Capo angefertigt hat. Warum es bei der Connection gelandet ist, weiß er zwar nicht, aber er weiß dafür, wie der eigentliche Schuldner heißt, und wäre sogar bereit, dafür zu bezahlen, wenn die Runner die-

sen kleinen Betrüger aufspüren, damit der Capo nicht merkt, dass der Decker ihn aus den Augen verloren und das Pferd falsch abgeliefert hat. Der Decker sollte das Geld damit eintreiben: Er hofft nun, dass die Runner dies in der realen Welt mit etwas Nachdruck tun. Dafür würde er ihnen auch einen Anteil geben.

DER RICHTIGE ADRESSAT

Ein technikaffiner Charakter oder der Decker können aus dem Icon eine ID herausfinden. Ein Adminzugang ist nun nötig, um das Kommlink des Untergetauchten mit einer Handlung *Icon aufspüren* zu finden (der Schuldner wird dagegen nötigenfalls sein gesamtes Edge einsetzen, da er wirklich nicht gefunden werden will). Sollten die Runner keinen Decker haben, kann der Mafia-Decker das alles im Hintergrund erledigen und sie per Matrix zum Ziel führen.

Die Runner müssen den Schuldner dann noch in der realen Welt einfangen und mit etwas Nachdruck zur Überweisung seiner Schulden ermutigen.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Diese Unterbrechung wird zwar etwas Zeit in Anspruch nehmen, sollte aber problemlos an einer Stelle eingefügt werden können, an der die Spieler nicht weiterkamen oder sich in der Planung verbissen hatten, ohne einen Bruch zu erzeugen.

Die Runner können sich eine neue Connection in Form des Deckers verdienen. Zudem haben sie entweder etwas Geld verdient oder einen Gefallen beim Decker gut (falls sie das gesamte Geld ablieferten). Auch die Connection ist ihnen einen Gefallen schuldig. Zusätzlich gibt es, je nach Aufwand, noch 5 Karma.

MEHR ALS HEISSE LUFT

Kleine Luftschiffdrohnen zu Transportzwecken sind mittlerweile in den meisten Städten Alltags und werden daher oft übersehen. Deshalb werden diese fliegenden Lastenschiffe gerne für illegale Transporte genutzt.

IN DEN RUN

Eine Lieferung an die Runner ist wegen einer technischen Panne vom Kurs abgekommen. Der Schieber ruft die Runner an und teilt ihnen das mit. Für technische Pannen am Lieferequipment haftet er nicht – aber vielleicht können die Runner die Drohne ja abfangen und in ihren Besitz bringen. Dann könnten sie nicht nur den Inhalt, sondern auch die Drohne behalten.

HANDLUNG

ÜBER DEN WOLKEN

Den Runnern sollte schnell klar werden, dass der einfachste Weg, an das Luftschiff zu gelangen, ein forciertes Landemanöver ist. Das Schiff komplett

abzuschießen mag verlockend sein, könnte aber die Ware an Bord beschädigen. Die Drohne zu übernehmen funktioniert nicht: Ihre Steuerungsverbindung ist defekt, und sie fliegt, offline, mit Autopilot im Kreis über dem Stadtzentrum.

Auch darauf zu warten, dass die Batterie leer wird, führt nicht zum Erfolg: Das Luftschiff ist eine motorradgroße Zeppelin Drohne. Und Zeppeline haben einen Auftriebstank, der sie auch ohne Motor in der Luft hält.

LANDEANFLUG

Die Drohne fliegt nicht besonders schnell. Das Luftschiff verfügt über Sensoren, die den nahen Luftraum überwachen, um eine Kollision zu vermeiden, sie haben jedoch einen toten Winkel genau mittig oberhalb des Schiffes – eine relevante Information, da die Drohne über ihren funktionierenden Autopiloten noch über ein paar Schutzmaßnahmen verfügt und leicht bewaffnet ist.

Nun gibt es mehrere Möglichkeiten: Die Runner nutzen Magie (etwa einen Luftgeist), der die Drohne zur Landung zwingt. Eine andere Drohne könnte sie langsam nach unten drücken (würde aber von der Transportdrohne angegriffen werden). Vielleicht wollen die Runner auch mit einer Enterhakenkanone Gewichte an die Drohne schießen. Probleme dabei bereitet das Terrain: Der Stadtteil, in dem die Landung erfolgen würde, oder die Dächer, von denen die Enterhaken abgeschossen werden müssten, liegen alle in einer relativ hohen Sicherheitszone.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Sobald die Drohne gesichert und geborgen ist, können sich die Runner zurückziehen. Sie erhalten den Inhalt der Drohne, den sie ja eh bestellt und vermutlich schon bezahlt hatten. Und die Drohne selbst, die mit wenig Aufwand wieder das tut, was eine normale Drohne tun soll: auf einen Rigger hören. Dazu gibt es, je nach Aufwand und Gefahren, 5 Karma.

EINE HEILSAME ERFAHRUNG

Runs werden so viel einfacher, wenn man einen Insider dazu bringen kann, etwas Sensibles zu tun oder herauszurücken.

IN DEN RUN

Die Runner finden einen solchen Insider, und der ist sogar hilfsbereit – denn er hat ein Problem, das er alleine nicht lösen kann: Seine Tochter hat eine seltene Krankheit, und er hat weder das Geld noch den Rang, um das benötigte Medikament zu beschaffen. Helfen die Runner, gibt er ihnen, was sie brauchen.

HANDLUNG

Natürlich verfügt der Konzern über die Mittel, das Medikament an Bedürftige oberhalb einer

gewissen Karrierestufe zu liefern. Für derartige Ankäufe existiert ein Logistikzentrum, in dem Bulk Orders (rabattierte Massenbestellungen) eingelagert und an die designierten Empfänger verteilt werden. Der Insider stellt Pläne („Logistikzentrum Grundriss“ in der Suchmaschine deines Vertrauens), Lage (*A-Gegend*, SR6, S. 239) und Infos zur Wachmannschaft (12 Mann in Zweier-Patrouillen plus Konzernspinne) bereit.

Leider hat der Insider übersehen, dass im Umfeld der Lagerhalle sechs Kampfhunde – oder sind es Höllenhunde? – aktiv sind, deren Halsbänder mit Vitalmonitoren und Kameras ausgerüstet sind und dem Rigger somit zusätzliche Alarm- und Aufklärungsoptionen geben.

Weitere Hindernisse sind Magschlösser mit Kartenleser (Stufe 4), Kameras auf den Lichtmasten des umgebenden Verladehofes und 2W6 Verladearbeiter plus 1W6 autonome Ladedrohnen. Die Sicherheit ist eher lax, da hier keine sündhaft teuren Arzneien lagern und die Hallen ansonsten Bürobedarf enthalten.

AUSSTIEG UND BELOHNUNG

Werden die Runner geschnappt, ist es für den Konzern wichtiger, das interne Leck zu schließen – somit können ruchlose Profiverbrecher einen Deal aushandeln. Haben die Runner Erfolg, knüpft sich daran die Endübergabe ohne Problem an. Vielleicht hat die Konzernsicherheit aber auch durch Wanzen in der Wohnung des Angestellten von dem Deal erfahren und wartet am Übergabeort darauf, die Runner zu schnappen. Eine erfolgreiche Menschenkenntnis-Probe bei der Endübergabe kann den Runnern rechtzeitig enthüllen, dass etwas fürchterlich schiefgegangen ist, und ihnen die Flucht ermöglichen. Dann leider ohne Insider-Info oder ersehnte Schlüsselkarte. Aber immerhin, je nach Aufwand, mit 5 Karma im Gepäck.

ONLINE SPIELEN

Nicht erst seit der Coronakrise wird online gespielt. Egal, ob ein Mitspieler die Kinder betreuen muss oder eine Mitspielerin umgezogen ist: Das Spiel mit elektronischen Hilfsmitteln und über zugeschaltete Mitspieler kann sehr unterschiedlich gestaltet werden.

Wir wollen hier nicht auf Programme und aktuelle Technik eingehen, sondern Erfahrungen mit euch teilen und Denkanstöße geben, worüber man vor und während einer Onlinesession nachdenken kann.

WAS ÄNDERT SICH BEIM ONLINESPIEL?

Wenn einer oder mehrere Spieler nicht am Tisch sitzen, fallen gewohnte Kommunikationswege weg. Die online agierenden Personen sind



„schwächer“, können sich nicht so gut bemerkbar machen und auch nicht so einfach dazwischenrufen.

Deshalb: Passt gut aufeinander auf und seid aufmerksam!

Du musst dir klar machen, dass das Mikrofon und gegebenenfalls die Kamera das Ziel deiner Stimme ist und dass du auch mit deiner Stimme leitest. Das namentliche Ansprechen von Spielern, die adressiert werden, ersetzt das Zuwenden des Kopfes im persönlichen Kontakt.

Man ist alleine vor seinem Rechner. Vorbereitende Maßnahmen wie Knabberkram und Getränke sind natürlich weiter möglich, aber wer es gewohnt ist, neben dem Spielen Smalltalk zu halten, sollte hierfür gezielt Zeit einplanen. Durch den Flaschenhals der Verbindung, die nur eine Kommunikation zulässt, sind Seitengespräche nicht (gut) möglich.

Jeder Spieler sollte die geeigneten technischen Möglichkeiten haben. Erprobt das vorher und einigt euch auf die Technik/Software/Plattform, die zum Einsatz kommen soll. Du hast hier das letzte Wort, denn du hast die größte Umstellung und musst die Technik im Griff haben.

MEIN TISCH - MEINE REGELN

Jede Runde hat ihre Regeln und Gewohnheiten. Diese werden online infrage gestellt, und dies sollte offen und im Vorfeld passieren.

Wie wird gewürfelt? Jeder mit den eigenen Würfeln (mit und ohne Kamera) oder mit einem elektronischen Tool für alle sichtbar oder gar nicht mehr?

Welche Sprachetikette gilt? Mikrofon grundsätzlich aus, oder steigert das Geraschel von Chipstüten den sozialen Zusammenhalt? Wer darf andere stumm schalten – Spielleiter oder jeder oder gar nicht?

Nutzen wir weitere Kommunikationswege, wie Chat oder Messenger oder einen zweiten Unterhaltungskanal? Vor- und Nachteile hierzu werden noch besprochen.

Ist Video für alle okay? Dies ist eine persönliche Entscheidung, die man akzeptieren sollte. Technische Möglichkeiten, wie Weichzeichner oder austauschbare Hintergründe, mögen Videogegner ihre Entscheidung noch mal überdenken lassen.

TECHNIK UND UNTERSCHIEDE ZU STIFT UND PAPIER

Um online beim Spielen so viel Spaß wie möglich zu haben, solltet ihr einige Dinge vorab klären. Neben der technischen Umsetzung gehören auch die Präferenzen der Mitspielerinnen dazu. Bei Auswahl der technischen Umsetzung müssen alle Teilnehmer mit den gewählten Tools und Modalitäten einverstanden und in der Lage sein, diese auch zu verwenden. Dies betrifft Hard- und Software genauso wie die Bedienung. Einige der möglichen Varianten benötigen durchaus Einarbeitungszeit, bevor ihr sie flüssig verwendet könnt.

TIPPS UND MÖGLICHKEITEN

- Halte Karten, Bilder und Handouts digital bereit, um sie leicht in die Präsentationsumgebung schieben zu können.
- Du kannst Teile von Karten auch „abdecken“, mit anderen Objekten oder Farbe, und bei Bedarf Stück für Stück aufdecken.
- Ihr könnt kooperativ an Karten und Plänen arbeiten, dabei helfen digitale Whiteboards sehr. Prüfe, ob deine Plattform die gemeinsame Nutzung wie etwa Zeichnen zulässt.
- Jedem Spieler einen eigenen Counter und eine eigene Farbe zuzuweisen, erleichtert das Verständnis.
- Mehrere NSC-Bilder können Verwendung finden, ein Porträt für eine Kartei und Bilder für den Erstkontakt (verwaschen, verwackelt, dunkel ...).
- Handouts müssen nicht auf Texte in Schriftform beschränkt sein (Audioaufnahmen, Videos, tatsächliche Dateien mit versteckten Inhalten).
- Erstelle Counter in einem beliebigen Programm und schneide sie digital aus, um sie zu verwenden.
- Du kannst mehrere Präsentationsumgebungen vorbereiten und bei Bedarf mit der Szene wechseln.
- Vergleiche die Möglichkeiten auf verschiedenen Plattformen, jede hat ihre Stärken und Schwächen.
- Digitale Tabletop-Simulatoren vereinen viele dieser Möglichkeiten in einer Plattform.

Viele der technischen Plattformen bieten unterschiedliche Kommunikationsmöglichkeiten, die zum Spielen benutzt werden können. Text- und Audiochats sind oft in mehreren parallelen Kanälen vorhanden. Das kann sehr nützlich sein, um etwa die Gruppe zu splitten, wenn du nur mit einem Teil der Gruppe Informationen oder Beschreibungen teilen willst. Gerade bei Proben wie Wahrnehmung kannst du so unterschiedliche Erfolge differenzierter beschreiben. Dies kann aber auch verwirren oder Spieler ungewollt ausschließen. Gleiches gilt für Funktionen, die Gruppenmitglieder stumm schalten oder anderweitig temporär entfernen. Besprecht die Vor- und Nachteile und entscheidet euch, was zu eurem Spiel am besten passt.

Du kannst mit Seitenchats auch inaktive Spieler außerhalb und innerhalb der Handlung „beschäftigen“. Bedenke hierbei aber, dass du im Gegensatz zum physischen Spieltisch eventuell keinen Überblick über deine Spieler mehr hast. Wenn du deine Spieler wieder einfangen willst, sprich jeden einmal direkt an, damit auch die zu Wort kommen, die vielleicht zwischenzeitlich abgehängt waren.

Eine weitere Überlegung sollte sich der Frage widmen, ob ihr Videoübertragung wollt. Video kann euch helfen, wenn ihr Personen darstellt, egal ob als Spieler oder Spielleiterin, da Mimik und Gestik übertragen werden. Gerade bei Videoübertragung können viele parallele Videofenster aber auch verwirren. Die Hardware-Anforderungen steigen dadurch ebenfalls.

Um eure Runner oder NSC, ohne am gleichen Tisch zu sitzen oder Video zu haben, ebenso plastisch für eure Mitspieler wirken zu lassen wie sonst auch, empfehlen wir, verstärkt verbale Beschreibungen von Mimik und Gestik in eure Rede einfließen zu lassen.

Bei der Frage nach der Toolauswahl ist eine weitere Option das Teilen von Bildschirm beziehungsweise Präsentationsoberflächen. Ob ihr kooperativ daran arbeitet oder dies nur zur Anzeige von Karten oder Handouts verwendet, hängt an den technischen Möglichkeiten genauso wie an den Präferenzen der Mitspieler und insbesondere der Spielleiterin.

TIPPS FÜR ERFOLGREICHES ONLINE-ROLLENSPIEL

Das Online-Spielen hat auch viele Vorteile gegenüber dem herkömmlichen Spiel:

Jeder kann sich seinen Rollenspielplatz nach den eigenen Vorlieben einrichten, niemand muss weite Anfahrtswege einplanen, und nach dem Spielabend kann man direkt ins Bett fallen.

Die visuelle Darstellung von Informationen ist mittels eines digitalen Whiteboards oder spezieller Apps weitaus komfortabler als mit herkömmlichen Mitteln: Hier setzt dir als Spielleiterin einzig die zur Verfügung stehende Vorbereitungszeit eine Grenze. Kampfszenen können minutiös vorgeplant werden inklusive Countern für Edge, Übersichten der Trefferpunkte und natürlich einer Karte, die Entfernungen und Sichtlinien sowie Umwelteinflüsse für alle Spieler erkenntlich macht. Sogar geskriptete Ereignisse sind möglich und erleichtern dir die Arbeit.

In der Vorbereitung kannst du auch planen, ob und wie du andere Informationen visuell darstellen willst. Neben Bildern und Karten sind hier auch Videos möglich! Die musikalische Untermalung mit Geräuschen oder Hintergrundmusik solltest du ebenfalls vorab planen und „bereitlegen“. Es empfiehlt sich bei alldem, insbesondere aber zu Anfang, sich langsam zu steigern und diese Hilfsmittel in einer Art Regieanweisung zu vermerken, damit du ihren Einsatz nicht vergisst.

Natürlich sind das elektronische Umfeld und der Blick auf einen Monitor gerade für Decker, Technomancer oder andere „elektronische“ Charaktere vielleicht sogar interessanter, auch Kampfsituationen, in denen man via Funk kommuniziert, können durch das Spiel mit einem Headset immersiver werden. Wenn dann Karten oder andere Handouts am Monitor eingeblendet werden, kommt es nicht zu Brüchen in der Immersion. *Shadowrun* bietet den Vorteil, dass sich die Runner in der Spielwelt trennen, durch technische Geräte wie das Kommlink aber trotzdem in direktem Kontakt bleiben können. Die (Video-)Konferenz kann diesen Effekt der Echtzeitgespräche an unterschiedlichen Einsatzorten noch verstärken und die Spielleiterin damit spielen: Etwa, wenn mitten in der Absprache plötzlich Funkprobleme auftauchen oder eben nur kurz mit einer der Fraktionen erörtert wird, was gerade am jeweiligen Ort geschieht. Oder wenn durch Verbindungsprobleme beim wichtigen Gespräch mit dem NSC die Informationen nur bruchstückhaft verstanden werden können.

Wichtig bei alldem ist, dass man jedes Programm oder Plug-in vorher testet, auch zusammen mit den Mitspielern. Auch ein Soundcheck vor der Spielsitzung ist wichtig, um sicherzugehen, dass musikalische Untermalungen auch alle Spieler in der individuell passenden Lautstärke erreichen. Als Letztes solltet ihr euch überlegen, ob ihr neben eurer favorisierten Plattform auch eine zweite Alternative bei Ausfall einer Online-Anwendung festlegt, damit euer Abend nicht wegen Wartungsarbeiten oder Absturz ins Wasser fällt.

Abschließend soll erwähnt werden, dass es wie bei allen Facetten im Rollenspiel sehr wichtig ist, dass du als Spielleiter zusammen mit deiner Gruppe vor dem eigentlichen Spiel jede Entscheidung besprichst – egal ob es darum geht, ob mit oder ohne Video gespielt wird, wie gewürfelt wird oder ob nur einzelne Spieler online teilnehmen, während der Rest sich gemeinsam trifft.

Das Online-Spiel bietet neben einigen Einschränkungen also auch viele Möglichkeiten, mit denen man am Computer eine Menge Spaß haben kann.





KAMPAGNEN

KAMPAGNENBAU

Wenn die Runner mehrere Spielabende im selben Sprawl verbracht haben, wenn sich persönliche Bande und Vertrauen zwischen den Charakteren aufbauen und sie immer wieder gegen denselben verhassten Gegner antreten, dann bewegt sich die Spielrunde unweigerlich weg von einem One-Shot und hin zum Kampagnenspiel.

VOR- UND NACHTEILE EINER KAMPAGNE

Es gibt viele gute Gründe für einen Spielleiter, eine Abfolge von Spielabenden als Kampagne zu planen. Der pragmatischste Grund ist, dass Kampagnen, insgesamt betrachtet, wohl weniger Vorbereitungszeit benötigen, als wenn man dieselbe Anzahl von Abenden mit unabhängigen Einzel-Runs planen würde: Viele Gegner und andere Nichtspielercharaktere (NSC) müssen nicht neu erdacht und eingeführt werden, die Schauplätze sind den Spielern bereits bekannt, und statt den Plot für jeden Spieltermin neu zu erarbeiten, kannst du auf die große, zusammenhängende Hintergrundgeschichte der Kampagne

zurückgreifen. Doch auch abseits der Pragmatik bieten Kampagnen dem Spielleiter Vorteile – er kann komplexere, facettenreichere Geschichten erzählen, als es der enge Rahmen eines One-Shots ermöglicht.

Für die Spieler bietet die Kampagne die Chance, tiefer in die gemeinsame Rollenspielwelt abzutauchen. Es bilden sich Beziehungen zu den Charakteren der anderen Spieler sowie zu wiederkehrenden NSC, man setzt sich intensiv mit dem Setting auseinander und beschäftigt sich eingehender mit den Aufträgen und den Absichten, die der Auftraggeber verfolgt. Wird eine Kampagne damit zum *besseren* Rollenspielerlebnis? Nicht zwingend – aber sie bietet beste Voraussetzungen dafür.

Natürlich bietet das Kampagnenspiel auch Herausforderungen für die Spielrunde und für dich als Spielleiter: Wenn deine Spieler beispielsweise die Abwechslung lieben oder ihr euch mit der Spielleitung abwechselt, ist es sicherlich nicht hilfreich, auf mehrere Spieltermine mit demselben System und demselben Spielleiter festgelegt zu sein.

Ein weiteres Thema ist die Zeit: Nicht jeder Spieler hat den Luxus, sich regelmäßig Freizeit für eine Spielrunde nehmen zu können. Wenn

nur alle Jubeljahre ein Spieltermin zustande kommt und es ungewiss ist, wann (oder ob) der Folgetermin stattfindet, gehen viele Vorteile des Kampagnenspiels verloren. Doch auch regelmäßige Sitzungen können Probleme bereiten: Fällt beispielsweise einer der Spieler mal spontan aus, muss die restliche Spielrunde entweder ebenfalls pausieren oder mit reduzierter Kopfstärke ins Abenteuer ziehen, woraufhin der Fehlende vielleicht wesentliche Kampagnenentwicklungen verpasst.

Die meisten Rollenspieler, die ihr Hobby bereits ein paar Jahre betreiben, erinnern sich an mindestens eine Kampagne, die einst hoffnungsvoll startete und dann aus diesen oder jenen Gründen im Sande verlief. Es ist jedoch gut möglich, dass es genau diese (oder eine andere) Kampagne war, in der jene Spieler ihre bis dato intensivsten Rollenspielerlebnisse hatten.

DER ENTWURF EINER KAMPAGNE

Wie die meisten Inhalte dieses Buchs ist auch dieses Kapitel mit Vorschlägen zum Kampagnenbau nicht die eine Wahrheit. Viele Wege führen nach Rom. Einen dieser Wege möchten wir dir hier so konkret und praxisnah wie möglich präsentieren.

SERIENFERTIGUNG

Unsere zentrale Empfehlung für den Entwurf einer *Shadowrun*-Kampagne ist, sich an einem vielbewährten zeitgenössischen Erzählkonzept zu orientieren: der Fernsehserie. (Eine Kampagne verhält sich dabei zu einem abgeschlossenen Einzelabenteuer wie eine Fernsehserie zu einem Spielfilm.)

Während dieses Spielleiterbuch entsteht, ist „Serien gucken“ für weite Teile der deutschen Bevölkerung zur abendlichen Hauptbeschäftigung geworden. Streamingdienste machen nicht nur den etablierten Fernsehsendern Konkurrenz, sondern bereichern das Serienangebot um Eigenproduktionen und tragen zu einer noch nie dagewesenen Vielfalt bei. Der Stellenwert, den Serien im heutigen Unterhaltungsprogramm einnehmen, lässt sich gerade daran erkennen, dass sich auch die A-Riege unter den Schauspielern Hollywoods nicht zu schade ist, in einer Serie mitzuwirken – etwas, das vor zwanzig Jahren noch undenkbar gewesen wäre. Das reichhaltige Angebot und die damit einhergehende Konkurrenz auf dem Unterhaltungsmarkt haben dazu geführt, dass sich, allgemein gesprochen, auch die Qualität der Serien verbessert hat. Nicht nur sind sie besser und aufwendiger ausgestattet, auch die dargebotene Erzählkunst hat sich weiterentwickelt.

Es ist ziemlich wahrscheinlich, dass deine Spieler von der Art und Weise, wie Geschichten in Fernsehserien erzählt werden, beeinflusst werden – ein Grund mehr, ihnen mit vertrauten Konzepten den Weg in deine Kampagne zu erleichtern.

WAS ZUM HENKER IST EIN METAPLOT?

Im Kern der Überlegungen zu einer Kampagne steht der Metaplot. Das ist der rote Faden, der sich durch die Handlung einzelner Spielsitzungen zieht und sie so inhaltlich miteinander zu einem Ganzen verbindet. Oder von der anderen Seite her betrachtet: Der Metaplot ist die große, übergreifende Geschichte einer Kampagne. Diese Geschichte wird, in kleine Stückchen verteilt, während der Spielsitzungen thematisiert.

Dabei kann ein Metaplot unterschiedlich dominant auftreten: als beherrschendes Thema jeder Spielsitzung, als blass durchscheinendes, allgemeines Motiv im Hintergrund, irgendwo zwischen diesen Extremen oder über den Zeitverlauf der Kampagne unterschiedlich.

Ein Metaplot kann sich auf die Außenwelt beziehen, auf Ereignisse, Probleme und Katastrophen, mit denen die Protagonisten der Kampagne konfrontiert werden. Andere Metaplots thematisieren die Innenwelt der Kampagne – Beziehungen verschiedener Personen zueinander, Emotionen und Konflikte, die aus dem Inneren heraus entstehen.

Jeder wichtige Protagonist – also jeder Charakter – hat ebenfalls eine Hintergrundgeschichte, die aber nicht mit dem Metaplot der Kampagne zu verwechseln ist. Die Hintergrundgeschichte ist ebenfalls von äußeren Bedrohungen oder von inneren Konflikten geprägt. Als Spielleiter thematisierst du sie, gewissermaßen als „persönliche Metaplots“, über mehrere Spielsitzungen verteilt.

Nicht selten sind die Metaplots einer Kampagne sowie die Hintergrundgeschichten der Charaktere miteinander verknüpft.

WIE VIELE METAPLOTS BENÖTIGT EINE KAMPAGNE?

Wir empfehlen, die Kampagne selbst auf zwei Metaplots – einen äußeren und einen inneren – zu beschränken. Die meisten Fernsehserien folgen diesem Schema, und zwar aus gutem Grund. Der äußere Metaplot dient dazu, einer Geschichte Dynamik zu verleihen. Der innere Metaplot sorgt hingegen dafür, dass sich die Handlung nicht im Außen verliert und die Protagonisten eine Beziehung zueinander aufbauen.

Fehlt ein äußerer Metaplot und besteht die Handlung ausschließlich daraus, dass sich die Charaktere aneinander reiben, wird der interne Konflikt entweder rasch gelöst oder entpuppt sich als gänzlich unauflösbar, woraufhin die Protagonisten jeweils ihrer Wege ziehen. In beiden Fällen endet die Geschichte bald. Wenn hingegen eine Kampagne ohne innere Metaplots präsentiert wird, verfällt die Handlung zu einem schlichten Abarbeiten äußerer Probleme.

Wäre es nicht denkbar, eine Kampagne mit mehreren äußeren und mehreren inneren Metaplots auszustatten? Gewiss – nur erfordert dies viel Geschick und Erfahrung, denn die komplexen Geschichten, die daraus entstehen, haben das Potenzial, die Spieler zu verwirren und zu

BEKANNTE FERNSEHSERIEN UND IHRE METAPLOTS

ÄUSSERER METAPLOT: Ä INNERER METAPLOT: I

- **Sons of Anarchy:** Die Geschichte einer kalifornischen Motorradgang, die sich der Bedrohung durch Polizei, (andere) kriminelle Organisationen und die öffentliche Meinung behaupten muss (Ä), während innerhalb der Gang ein Führungsstreit um ihre Zukunft geführt wird (I).
- **Der Mentalist:** Ein empathischer Trickbetrüger hilft einem Polizeiteam bei der Suche nach einem Serienkiller (Ä). Sein unkonventionelles Vorgehen bei den Ermittlungen bringt das Polizeiteam immer in Schwierigkeiten, während sich die leitende Ermittlerin und der Trickbetrüger persönlich immer näher kommen (I).
- **Star Trek Discovery:** Ein Raumschiff mit einzigartigen Fähigkeiten und dessen Crew verteidigen die Sternenföderation gegen existenzielle Bedrohungen von außen (Ä). Immer wieder muss sich die Crew zwischen den Idealen der Sternenföderation und pragmatischeren, aber amoralischen Vorgehensweisen entscheiden (I).
- **Leverage:** Eine Crew aus geläuterten Berufsverbrechern führt kühne Missionen aus, um die Interessen schwacher und unterdrückter Mitbürger vor den Einflussreichen und Mächtigen zu schützen (Ä). Dabei wird die Crew fortwährend von den Geistern der Vergangenheit eingeholt und muss sich ihrer erwehren (I).
- **Stranger Things:** Eine amerikanische Kleinstadt wird von einer dunklen, unerklärlichen Bedrohung heimgesucht. Die Hauptdarsteller, vier Jungs an der Grenze zur Pubertät, versuchen, die Bedrohung aufzuhalten (Ä), obwohl ihnen die Erwachsenen nicht glauben und ihre Freundschaft immer wieder auf die Probe gestellt wird (I).

überfordern, zumal neben den übergeordneten Handlungssträngen deiner Kampagne noch die persönlichen Hintergrundgeschichten der Charaktere existieren, die ebenfalls thematisiert sein wollen.

DYNAMISCHE ODER PASSIVE METAPLOTS?

Als Nächstes legst du fest, wie stark die ausgewählten Metaplots in deinen Spielsitzungen durchscheinen sollen.

Die Extremform auf der einen Seite ist die Kampagne, in der ein rasch fortschreitender, dynamischer Metaplot die Charaktere zu Getriebenen der Handlung macht. Es bleibt wenig Zeit für eigene Initiativen, die Protagonisten werden fortwährend mit äußeren und inneren Problemen konfrontiert und sind mit deren Lösung beschäftigt. Im Rollenspieljargon wird in diesem Zusammenhang mitunter von **Railroading** gesprochen: Die Runner bewegen sich entlang des Handlungsstrangs wie auf Eisenbahnschienen, die der Spielleiter für sie ausgelegt hat, ohne

dass ihnen die Chance eingeräumt wird, den vorgegebenen Metaplot zu verlassen, der vom Spielleiter durchchoreographiert ist.

Das andere Extrem ist der passive Metaplot, der den Spielern viel Initiative gibt, aber auch viel abverlangt. Der Spielleiter bereitet eine Hintergrundwelt mit anspielbaren NSC, Orten und Konflikten vor. Die Charaktere bewegen sich frei in der Kampagne und entscheiden selbst, welchen Herausforderungen sie sich stellen. Auch hierfür gibt es einen Rollenspielbegriff. Man spricht von der **Sandbox**: Der Spielleiter bereitet den namensgebenden Sandkasten vor, ein Setting, innerhalb dessen Grenzen die Charaktere frei spielen können. Die Grenzen sind letztlich nur dadurch begründet, dass auch der fleißigste Spielleiter nicht die gesamte Spielwelt von *Shadowrun* für eine Kampagne fertig ausarbeiten kann. Ein Plot kann sich aus dem Spiel der Spieler entwickeln – als Reaktion auf ihre Aktionen.

Sowohl passive als auch stark ausgeprägte, dynamische Metaplots haben ihre Vorteile. Fans der Sandbox mit passivem Metaplot schwärmen für die große Freiheit, die den Protagonisten in solchen Settings geboten wird. Die Gegner der Sandbox verweisen übrigens auch auf die Freiheit – und darauf, dass die Spieler in unterschiedlichem Maße von dieser Freiheit Gebrauch machen, dass einige Spielertypen nicht die benötigte Initiative aufbringen können oder wollen und reaktiv bleiben, weswegen die Handlung hauptsächlich von den proaktiven, dominanten Spielern geprägt wird.

In der Welt der Fernsehserien gibt es einige Sandbox-Beispiele, in denen der Metaplot schwach ausgeprägt ist oder kaum eine Rolle spielt: So bewegen sich die Protagonisten der **Simpsons** ausschließlich im Sandkasten der fiktiven Stadt Springfield, als zeitloser Spiegel der amerikanischen Seele. Bei **Raumschiff Enterprise** und dem Nachfolger, **Raumschiff Enterprise – das nächste Jahrhundert**, ist die Sandbox das namensgebende Raumschiff, welches das Universum durchstreift. Weitere Serienklassiker ohne ausgeprägten Metaplot sind das **A-Team** oder **Knight Rider**. All diese Serien haben die Gemeinsamkeit, dass die Folgen in nahezu beliebiger Reihenfolge angesehen werden können. Der passive Metaplot führt nämlich dazu, dass in der Spielwelt keine großen Veränderungen stattfinden, weil die hierzu notwendigen, einschneidenden Ereignisse fehlen: Die Protagonisten bleiben stets dieselben, zu Beginn einer Folge eingeführte Nebencharaktere verlassen die Handlung zum Ende wieder (die „Redshirts“ des Raumschiffs Enterprise sind ikonische Beispiele dafür), und der Ursprungszustand wird wiederhergestellt. Dies macht Sandbox-Kampagnen im Rollenspiel interessant für Spielgruppen, die sich unregelmäßig oder in leicht wechselnder Zusammensetzung zusammenfinden. Spieler, die ein, zwei Spielsitzungen gefehlt haben, finden sich leicht wieder in der Spielwelt zurecht. Allerdings sollte man auch bedenken: Kampa-

gnen sind keine Serien. Durch Entscheidungen und Handlungen der Spieler kann sich nämlich sehr wohl das Setting verändern: Wichtige NSC können sterben, die Runnergruppe kann plötzlich gejagt werden. Nur reagiert der Metaplot eben die ganze Zeit – und agiert weniger selbst für den Spannungsaufbau.

Kampagnen mit einem hohen Maß an Railroading hingegen können nicht nur alle Spielertypen gleichermaßen gut beteiligen, sondern bringen auch eine größere Dynamik in die Hintergrundwelt. Der Spielleiter kann die Dramaturgie gezielter planen, Spannungsbögen erstellen, leitet aber eben auch das Schicksal der Gruppe durch äußere Aktionen viel mehr an. Am Ende einer Spielsitzung wird der „Sandkasten“ nie geglättet, sondern die Hintergrundwelt mit ihren neuen Verwerfungen wird die Ausgangslage für die nächste Sitzung.

Dynamische Metaplots sind gut geeignet, um die Reifeprozesse der Protagonisten zu verdeutlichen. Spieler erhalten ein immer besseres Verständnis dafür, was in der Umwelt ihrer Charaktere vor sich geht und was diese in der Spielwelt zu leisten imstande sind; durch die Karmavergabe am Ende einer Spielsitzung werden die Charaktere auch tatsächlich immer besser, wachsen über ihr altes Selbst hinaus und können sich im Verlauf der Kampagne Herausforderungen stellen, an denen sie zu Beginn vielleicht noch gescheitert sind. Prinzipiell funktioniert dies natürlich auch in passiven Metaplots, aber eben in einem weniger vorcho-reographierten Rahmen.

Paradebeispiele für Fernsehproduktionen mit solchen dynamischen Metaplots sind britische Miniserien aus dem Politthriller-Bereich wie **Hunted – Vertraue niemandem**, **The Night Manager** oder **Bodyguard**. (Diese drei Serien sind, nebenbei gesagt, Schatztruhen der Inspiration für *Shadowrun*-affine Spielleiter.) In diesen Serien spitzt sich die Handlung fortwährend zu, und die Protagonisten werden zu Getriebenen der äußeren Umstände, während sie gleichzeitig ihre inneren Dämonen überwinden müssen.

STRUKTUR EINER KAMPAGNE

Insbesondere dynamische Metaplots müssen gut geplant und strukturiert werden, damit die Handlung für die Spieler interessant ist und über den Verlauf der Kampagne interessant bleibt.

VON DER SERIE ZUR STAFFEL

Die Frage der Struktur einer Kampagne ist immer auch eine Frage des organisatorischen Rahmens: Wie viele Spielsitzungen stehen dir voraussichtlich zur Verfügung, um deine Metaplots zu erzählen? Es empfiehlt sich, eine Kampagne analog zu Staffeln einer Serie zu organisieren. Am Ende einer jeden Staffel steht das (Teil-)Ziel eines Metaplots: ein überwundener Gegner, ein gelöster Konflikt oder eine wichtige Information, die nun zur Verfügung steht. Dieses Staffelfinale gibt den

BEISPIELE FÜR METAPLOTS IN SHADOWRUN

Hier findest du die Gegenüberstellung von beispielhaften Metaplots – jeweils einmal für ein Sandbox-Setting und einmal als dynamische Kampagne formuliert (äußerer Metaplot: Ä, innerer Metaplot: I).

PASSIVE METAPLOTS

- Soap Opera um eine junge Runner-Crew in ihrem Berliner Kiez, die sich einen Straßenruf erarbeiten möchte (I), während ein skrupelloser Baukonzern den Fortbestand des Viertels gefährdet (Ä).
- Eine Gruppe von Glow-Punks durchstreift die SOX (Ä), dabei sind sie wieder und wieder mit dem Elend des Landstrichs und seiner Bewohner konfrontiert (I).
- Eine Familie von Kunstdieben im Rhein-Ruhr-Plex spielt ein Katz- und Mausspiel mit einer Spezialeinheit der Polizei (Ä), während sie sich mit den Alltagsproblemen einer „normalen“ Familie herumschlagen muss (I).

DYNAMISCHE METAPLOTS

- Eine junge Runner-Crew hat einen Monat Zeit, um einem skrupellosen Baukonzern das Handwerk zu legen, bevor ihr Berliner Kiez von einem Bauprojekt zerstört wird – die Machenschaften des Konzerns ziehen immer engere Kreise (Ä). Dabei müssen sie sich selbst treu bleiben und den Verlockungen des Geldes widerstehen (I).
- Eine Gruppe von Glow-Punks in der SOX sucht verzweifelt nach einem Strahlenmedikament, das auch von einem Konzern gesucht wird (Ä), während sie mit dem eigenen körperlichen und geistigen Verfall konfrontiert sind (I).
- Eine Familie von Kunstdieben will die Exponate einer legendären Kunstsammlung zusammenrauben, während sich die Schlinge der Polizei immer enger um ihren Hals legt (Ä). Währenddessen gilt die Sorge der Familie der schwer erkrankten Mutter, die sich einer überlebenswichtigen, aber teuren Behandlung unterziehen muss (I).

Spielern das Gefühl, mit ihren Charakteren etwas erreicht, einen Einfluss auf ihre Umwelt gehabt und vielleicht sogar die Dinge zum Guten gewendet zu haben. Ein Staffelfinale kann gleichzeitig den Abschluss eines Metaplots markieren. Und es ist gut und wichtig, auch mal einen Schluss zu finden, damit eine Kampagne nicht irgendwann im Sande verläuft, ohne in einem würdigen Finale zu enden. Sollten die Spieler nach dem Finale den Wunsch haben, im selben Setting weiterzuspielen, wird der Kampagne eben ein neuer Metaplot verpasst.

Es spricht natürlich nichts dagegen, eine Kampagne zunächst mal *nicht* bis ins letzte Detail durchzuplanen und auch ganz offen an die Frage heranzugehen, wie lange die Kampagne dauern soll. Doch die Orientierung an Teilzielen hilft bei der Vorausplanung der Handlung für die bevorstehenden Spieltermine.



VON DER STAFFEL ZUR FOLGE

Wie lange darf eine „Folge“ deiner Kampagne sein? Verbringt ihr an einem Spielabend, nachdem alle wichtigen Erlebnisse der vergangenen Woche ausführlich besprochen wurden, effektiv drei Spielstunden am Tisch? Oder erstreckt sich die Spielsitzung über einen Sonntagnachmittag, und ihr kommt auf konzentrierte sechs Stunden Spielzeit? Dies hat eine wichtige Auswirkung darauf, wie du den Inhalt deiner „Staffel“ auf die einzelnen „Folgen“, sprich Spieltermine, herunterbrichst. Und das ist nicht trivial – vielleicht sogar die schwerste Aufgabe überhaupt beim Konzipieren einer Kampagne. Hierzu drei Tipps.

Erstens: Die Spieler müssen zum Beginn des Spieltermins abgeholt werden! Ein Spieltermin innerhalb einer Kampagne kann nicht einfach nahtlos an den vorhergehenden Termin anknüpfen. Selbst wenn ihr häufige Spielsitzungen habt, werden deine Spieler in der Zwischenzeit mindestens die Hälfte der Ereignisse vergessen haben, und auch ausführliche Mitschriften können das nicht völlig rückgängig machen. Gestalte jede Spielsitzung so, dass in ihr ein prägnantes Ergebnis erreicht wird, das du am Folgetermin präsentieren kannst: „Ihr habt letztes Mal die Zugangskarte für das WMV-Forum besorgt!“ oder „Die Gefahr durch die Kosaken-Gang ist erst mal beseitigt!“ Es spielt für die Kampagne keine Rolle mehr, wie die Zugangskarte genau beschafft wurde oder wie viel Schuss beim Gefecht mit den Kosaken abgefeuert wurden – des-

halb ist es auch nicht schlimm, wenn die Spieler die Details nicht mehr präsent haben.

Zweitens: Jeder Spieltermin enthält mindestens ein persönliches Erfolgserlebnis für jeden Spieler! Deine Spieler investieren viel Zeit – typischerweise einen freien Abend – für die Teilnahme an der Spielrunde. Lass es gut investierte Zeit sein, indem du dafür sorgst, dass jeder von ihnen die Chance hat, mit seinem Charakter „sein Moment“ zu haben und zu glänzen. Im Optimalfall bei jedem Termin.

Drittens: Der Spieltermin endet mit einem Gruppenerfolg oder einem Cliffhanger! Dies ist wichtig, um die Spieler motiviert zu halten – entweder, weil sie zufrieden damit sind, den Erfolg erzielt zu haben, oder weil sie gespannt darauf warten, wie sich der Cliffhanger auflöst. Der Cliffhanger ist ein spannungsgeladener Moment zum Ende einer Spielsitzung. Die Runner werden mit vorgehaltenen Waffen bedroht, der mysteriöse Gegner konfrontiert die Gruppe und ist gerade dabei, seine wahre Identität preiszugeben, oder ein Charakter kann sich gerade noch mit einer Hand an der Felsklippe festhalten (daher der Name „Cliffhanger“), während sich unter ihm ein gähnender Abgrund erstreckt – und dann endet eure Spielsitzung, ohne dass dieses Spannungsmoment aufgelöst wird. Deine Spieler müssen bis zum nächsten Spielabend warten, um zu erfahren, wie es weitergeht.

Diese drei Tipps haben zum Ziel, dass jede einzelne Spielsitzung ihre eigene Dramaturgie aufweist. Es genügt nicht, sich darauf zu ver-

lassen, dass die Kampagne in der Gesamtschau spannende und dramatische Themen behandelt!

WENIGER IST MEHR

Unterteile deine Metaplots in ausreichend kleine Handlungsstränge, die die Spielsitzung inhaltlich nicht überlasten. Um alle Spieler/Charaktere gleichermaßen zu beteiligen, stehen dir neben dem inneren und dem äußeren Metaplot auch die persönlichen Hintergrundgeschichten der Runner zur Verfügung.

Beispiel: Für den Diebstahl eines Kunstobjekts (äußerer Metaplot: Teilziel der aktuellen Staffel) sollen die Runner in dieser Spielsitzung eine magisch abgeschirmte Transportkiste beschaffen. Die Einzige, die ihnen dabei helfen kann, ist die alte Lehrmeisterin der Straßenhexe (ein Spielercharakter), doch Lehrerin und Schülerin haben seit Jahren kein Wort mehr gewechselt (Teil der persönlichen Hintergrundgeschichte). Die Straßenhexe benötigt die Hilfe ihrer Mitrunner, um die Lehrmeisterin zur Kooperation zu bewegen. Gleichzeitig versucht die Gruppe herauszufinden, wer von ihnen der Maulwurf ist, der dem böswilligen Auftraggeber Interna durchsticht (Teil des inneren Metaplots).

Nicht jeder Metaplot muss zu jeder Zeit der Kampagne gleich stark präsentiert werden. Es ist sogar ratsam, einen Metaplot zeitweise (etwa für ein, zwei Spielsitzungen) zu pausieren, um zum Beispiel die Hintergrundgeschichten der Charaktere zu beleuchten. So können die Spieler Luft schöpfen, um sich dann mit neuem Elan den Herausforderungen jenes Metaplots zu stellen.

DRAMATURGIE

So viele Geschichten auf der Welt auch erzählt wurden, so sehr sie sich inhaltlich unterscheiden – hinsichtlich ihrer dramaturgischen Struktur sind sie sich alle relativ ähnlich. Prinzipiell ähnelt eine Kampagne einem Abenteuer, das nur in verschiedene Kapitel unterteilt ist. Deswegen sei hier für weitere Tipps, was Aufbau und Dramaturgie angeht, auf das Kapitel *Abenteuer* (S. 38) verwiesen: Vor allem was Spannungsbogen und Showdown angeht, steht die Kampagne dem Abenteuer in nichts nach.

Trotzdem möchten wir dir als Vorlage oder direkte Inspiration für deine Metaplots abschließend einige archetypische Erzählmuster präsentieren.

GROSSE ERWARTUNGEN: SPIELER UND SPIELLEITER

Nicht jeder Charakter eignet sich gleichermaßen für jede Kampagne. Es kann daher notwendig sein, dass der Spielleiter seinen Spielern Vorgaben macht, was die Charaktergestaltung angeht. Umgekehrt ist es notwendig, dass der Spielleiter bei der Gestaltung der Kampagne auf die Wünsche seiner Spieler eingeht. Wichtig ist, dass die gegenseitigen Erwartungshaltungen im Vorfeld offen ausgetauscht werden, um auf einen gemeinsamen Nenner zu kommen.

CASTING DER PROTAGONISTEN

Auf die Zusammensetzung einer Runnergruppe oder auf die Besonderheiten der Charakterausgestaltung in alternativen Kampagnensettings wird an anderer Stelle eingegangen. Hier wollen wir uns auf allgemeine Hinweise darauf beschränken, wie du in die Charakterauswahl und -erschaffung eingreifen kannst (und solltest).

Es empfiehlt sich, dass du mit deinen Spielern die Hintergrundgeschichten der Charaktere zumindest skizzenhaft ausarbeitest, selbst wenn die Spieler darauf normalerweise keinen Wert legen. Durch die Hintergrundgeschichte sollte für die Charaktere eine ausreichende Motivation entstehen, an Geschehnissen der Kampagne teilzunehmen. Fehlt diese Motivation, so entstehen nicht nur für den Spielleiter Probleme, sondern auch für den Spieler, der sich in seinem Charakterspiel verbiegen muss, um sich mit seiner Figur für die Geschehnisse in der Kampagne zu begeistern.

Möglicherweise könnten sich die Runner untereinander bereits kennen und durch eine gemeinsame Vergangenheit verbunden sein, was verhindert, dass die Gruppe gleich bei jedem internen Konflikt auseinanderzubrechen droht. Dies lässt sich notfalls durch gemeinsame Connections bewerkstelligen, zum Beispiel die mutterhaft agierende Schieberin, die die Runnergruppe zusammenzuhalten versucht. Die Erfahrung zeigt, dass sich Spieler recht aufgeschlossen

zeigen, was Vorschläge des Spielleiters zur Gestaltung des Charakterhintergrunds angeht.

Problematisch hingegen ist es, wenn ein Spieler einen Charakter spielen möchte, der nicht gut zum Setting passt oder die Handlungsmöglichkeiten der anderen Runner einschränken könnte. Beispiele dafür sind MMVV-Infizierte, Metasapiente oder gar Drakes, die aufgrund ihrer Besonderheiten ein gut auf sie abgestimmtes Setting benötigen. Hier solltest du konsequent sein, um den Spielspaß für alle Mitspieler zu gewährleisten und zu verhindern, dass ein einzelner Spieler die Kampagne sprengt.

WÜNSCH DIR WAS

Auch wenn du noch nicht sofort alle Inhalte deiner Kampagne verraten möchtest, empfiehlt es sich doch, einige Details im Vorfeld preiszugeben, etwa das Grundthema und den Schauplatz. Wenn deine Spieler beispielsweise an detektivischen Aufgaben keine Freude haben oder den SOX-Schauplatz als beklemmend empfinden, sind sie in derart thematisierten Kampagnen nicht gut aufgehoben. Und während sich solche Spieler durch ein One-Shot-Abenteuer mit investigativem Charakter zur Not durchbeißen können, hängen sie in einer solchen Kampagne doch über einen längeren Zeitraum fest.

Auf die Wünsche deiner Spieler einzugehen, gibt dir nicht nur Fingerzeige, wie du deine Metaplots ausgestalten solltest, sondern kann dir auch als Quelle der Inspiration dienen. Wenn etwa ein Spieler einen Schwertkampfadepten spielen möchte, solltest du ihm die Möglichkeit geben, diesen Aspekt auszuspielen. Das funktioniert natürlich nicht, wenn ihm die von dir entworfenen Gegner immer nur mit Schusswaffen entgegentreten. Wie könntest du dem Thema Schwertkampf zu höherer Geltung in deiner Kampagne verhelfen? Könnten die Gegner deiner Kampagne Katana schwingende Yakuza sein? Oder ein AGC-Manager, der ein begeisterter Fechter ist?

HELDENREISE

Der Mythenforscher Joseph Campbell machte sich verdient darum, das grundlegende Muster einer Heldensaga freizulegen. Durch Vergleich der Struktur von Sagen aus der ganzen Welt arbeitete er seine berühmte prototypische „Heldenreise“ heraus.

Sie beschreibt einen Helden, der durch eine Bedrohung aus seinem Alltag gerissen wird. Auch wenn er sich dieser Bedrohung zunächst stellt, scheitert er an ihr. Verletzt und gebrochen zieht er sich ins Exil zurück. Dort findet er einen Mentor, der ihn unterrichtet und verschiedenen Bewährungsproben unterwirft. Schließlich stellt sich der Held einer großen Aufgabe, einer letzten Prüfung, und erhält dafür eine Belohnung. Mit dieser Belohnung kehrt er aus dem Exil zurück und stellt sich der Bedrohung von einst ein weiteres Mal. Diesmal gelingt es ihm, die Bedrohung zu überwinden (nicht zuletzt dank der Belohnung). Der Held ist nun am Ziel seiner Reise angekommen, das gleichzeitig ihr Ausgangspunkt war.

TEUFELSPAKT

Eine Variante der Heldenreise ist der „Teufelspakt“, der häufig in Metaplots mit sozialen Konflikten zu finden ist: Ein Protagonist hat einen sehnlichen Wunsch. Eine zwielichtige Gestalt erscheint und bietet dem Protagonisten eine Lösung für seine Sorgen. Für die Unterstützung verlangt die Gestalt einen Preis, der dem Protagonisten ganz nebensächlich erscheint, und so geht er auf diesen Handel (den Teufelspakt) ein und erlangt das, was er begehrt.

Bald stellt sich jedoch heraus, dass der Preis viel zu hoch war – mehr noch, dass der Protagonist getäuscht wurde, weil er seinen Wunsch auch aus eigener Kraft hätte erreichen können. Der Protagonist droht nun alles zu verlieren. In einem Prozess der Läuterung besinnt er sich auf die eigenen Qualitäten, löst den Pakt, besiegt die zwielichtige Gestalt und erkämpft sich so mühsam das, was sein Herz begehrte, wieder zurück.

DAS GROSSE BILD

In dieser eher detektivisch geprägten Geschichte werden der oder die Protagonisten Zeuge verschiedener, scheinbar voneinander losgelöster Ereignisse. Je häufiger diese Ereignisse auftreten, desto mehr wird ein grundlegendes Muster dahinter ersichtlich. Die Suche nach Erkenntnis führt die Protagonisten zusammen, und es zeigt sich, dass sie nur gemeinsam, mit ihren jeweiligen Stärken, ihr Ziel erreichen können. Nach einigen Rückschlägen tauchen bei den Protagonisten jedoch Zweifel auf, die Gruppe droht zu zerfallen. Erst ein reinigender Prozess führt die Gruppe wieder zusammen, und sie entziffert schließlich das Muster, löst die Aufgabe oder legt dem Drahtzieher das Handwerk.

Eine Abwandlung des „großen Bildes“ lässt die Protagonisten einer großen Verschwörung auf die Spur kommen. Als sie meinen, sie hätten den obersten Drahtzieher entlarvt, entpuppt

sich dieser als Opfer oder Helfershelfer eines noch viel größeren Drahtziehers in einer noch viel größeren Verschwörung, und die Geschichte beginnt von vorne.

HINTERGRUND- VERWALTUNG

Die allererste und wichtigste Sache, um den Hintergrund deiner Kampagne als Spielleiter im Griff zu behalten, klingt banal, ist aber essenziell: Verschaffe dir eine Übersicht über deinen Plot!

Die Fragen nach dem Wer, Was, Wo, Warum und idealerweise Wann solltest du jederzeit für deine Geschichte, Locations und NSC beantworten können.

Sortiere deine Locations und die zugehörigen NSC, die dort anzutreffen sind – idealerweise mit der erzählerischen Funktion, Verbindungen, geplanten Aktionen der NSC und den Infos und Hintergründen, den diese haben und weitergeben können –, und arbeite, wenn du eine zeitliche Entwicklung im Plot hast, einen Zeitstrahl aus, in dem du die Dinge notierst, die ohne Einwirkung der Spieler zu bestimmten Zeitpunkten passieren.

Ob du diese Liste auf Schmierzetteln, Karteikarten, in einer Tabellenkalkulation oder einer Mindmap auf deinem Rechner hast, ist persönliche Geschmackssache.

Ansonsten: Bleib flexibel! Kein Plan überlebt den ersten Spielerkontakt. Alles, was du tun kannst, ist, deinen Plot so gut zu kennen und die Ausweichmöglichkeiten und den roten Faden so gut ausgearbeitet zu haben, dass du ohne Bluthochdruck auf Schlenker und spontane Einfälle reagieren kannst. Die folgenden Checklisten und Fragen sollen dir eine Werkzeugauswahl geben, um auf vieles vorbereitet zu sein.

NSC UND IHRE VERBINDUNGEN

Nicht nur die Charaktere entwickeln sich im Lauf der Kampagne weiter, auch die NSC sind nicht in ihrem Status gefangen. Sie bilden sich fort, erlangen neue Informationen, neue Kräfte, neue Verbündete, planen Reaktionen auf die Runner oder ändern ihre Agenda je nach Ausgang des letzten Runs.

Bei einem wichtigen Gegner oder längerfristigen Begleiter der Charaktere kann es sinnvoll sein, einen vollständigen Charakterbogen auszuarbeiten – in den allermeisten Fällen reichen aber ein paar Eckdaten: Fähigkeiten, Agenda, Ressourcen, Eigenheiten ... Für die Haupt-NSC lohnt es sich, diese Eckdaten auf einer Karteikarte pro NSC (digital oder analog) zu notieren, bei Fußvolk reichen generische Werte und eine Auswahl an Namen, Äußerlichkeiten und Besonderheiten. Letztere ändern sich kaum innerhalb der Kampagne. Bei den Haupt-NSC aber solltest du Veränderungen und Details nachhalten: Wenn etwa der feindliche Gangboss durchschaut hat,

wo die Runner ihren Unterschlupf haben, oder einen anderen ihrer Feinde kennengelernt hat und nun überlegt, sich mit ihm zu verbünden.

Deswegen solltest du auch notieren, wer mit wem wie zusammenhängt – Gegenspieler, offene Feindschaften, Bündnisse und anderweitige Verbindungen machen den Hintergrund plastisch und Handlungen der NSC für dich besser berechenbar. Und genau hier musst du während der Kampagne auf dem Laufenden bleiben: Motivationen und Einstellungen zu anderen NSC können sich durch Ereignisse oder Handlungen der Charaktere verändern. Soll eine Kampagne leben, muss dies also bei den NSC auch wirklich Auswirkungen haben, und du solltest jederzeit wissen, wer gerade wie und wo steht, damit die NSC-Handlungen nachvollziehbar bleiben. All dies kannst du auf Karteikarten oder einer Mindmap festhalten.

Zudem: Welche Infos hat jeder NSC aktuell für und über die Spielercharaktere? Können diese auch anderswo bekommen werden – und wenn ja, wo und von wem? Was passiert, wenn ein NSC ausfällt?

Was wollen die NSC von den Spielercharakteren? Warum – und was sind sie bereit, für ihre Ziele einzusetzen?

Wenn du diese Fragen im Vorfeld beantworten kannst, wird es dir leichter fallen, auch auf unerwartete Aktionen deiner Spieler zu reagieren. Und hältst du sie in der Kampagne aktuell, fühlen sich die NSC-Gruppen für deine Spieler lebendig an, und man merkt das Fortschreiten der Kampagnenhandlung.

WAS IST MEIN PLOT UND WOHN WILL ER?

Das Kernstück aller Überlegungen: Was ist dein Plot? Und wie entwickelt er sich? Ist eingetreten, was du geplant oder vorausgedacht hast? Musstest du viel improvisieren und nun neue Details festlegen, weil die Runner den Plot durch eigene Fäden und Handlungsoptionen erweitert haben? Oder verläuft alles nach Plan und du bist – zumindest in der groben Struktur deiner Dramaturgie – den Runnern einen Schritt voraus?

Über diese Punkte solltest du dir klar werden – und die Eckdaten in Stichworten festhalten.

Für Runs in einer Kampagne solltest du dich immer Folgendes fragen: Was erfahren die Runner, warum ist der Run wichtig für die Kampagne, wie bringt er die Handlung voran und welche Informationen oder Erkenntnisse erlangen die Charaktere? Und wie kommen sie aus dem Run heraus, was hat sich für alle anderen Elemente im Kampagnensetting verändert? Hat zum Beispiel die feindliche Gang von der Feuerkraft der Runner mitbekommen, und plötzlich sieht man deutlich weniger Motorradfahrer auf den Straßen?

Eine Mindmap kann hier helfen, die Verbindungen im Überblick zu behalten. Klopfe den Plot nach jedem Run erneut auf Ungenauigkeiten,

Inkonsistenzen und Löcher ab – und gehe ihn idealerweise, zur Vermeidung von Betriebsblindheit, öfter mal mit einem Unbeteiligten durch. Zwar werden die Spieler dennoch die eine oder andere Lücke aufdecken, aber allzu große Logikbrüche, die das Spiel hinterher ausbremsen oder Motivation rauben können, kannst du damit größtenteils vermeiden.

Bei einem komplexen Kampagnenplot sind Triggerpunkte und Zwischenergebnisse wichtig – erstelle eine Liste von Zwischenständen und überlege, welche Handlungen sie auslösen, wenn sie erreicht sind.

Das kann etwa bei einer Extraktion eine neue Information über die Gegner sein (oder der Verrat eines solchen an die Gruppe), die dann eine neue Gruppe an NSC ins Rennen bringt oder den Charakteren neue Möglichkeiten (neue Verkehrsmittel, Hinweise auf eine neue Örtlichkeit) eröffnet – oder im Hintergrund eine Entwicklung loslaufen lässt, zum Beispiel das Fortschaffen einer Zielperson durch die gewarnte Gegenseite.

LOCATIONS

Für Kampagnen ist es besonders wichtig, dass sich natürlich auch Orte im Verlauf der Handlung ändern. Haben die Runner ein Haus brennend verlassen, ist es nun vielleicht eine Ruine oder wird gerade von einem Baukonzern komplett neu ausgebaut. Blöd, wenn die Runner dann noch mal hinein müssen, weil sie dort etwas vergessen haben. Veränderte Locations geben den Runnern ein weiteres Gefühl einer lebendigen Kampagne. Die Welt agiert und reagiert auf sie und ihre Handlungen. Was sie tun, hat Konsequenzen. Und die spüren sie deutlich, wenn sie in die Kanalisation zurück müssen, wo sie beim letzten Mal versehentlich die Wohnhöhle der Ghule in Schutt und Asche gelegt haben: Neue Sicherheitsmaßnahmen und eine rachsüchtige Ghulhorde könnten sie erwarten.

Halte also bei allen Locations Veränderungen fest, auch in ihren Verteidigungsmaßnahmen und in ihrer Besetzung: Wer könnte sich an diesem Punkt der Kampagne dort aufhalten? Ergibt es Sinn, dass die Ganger den Konzernsohn immer noch in ihrer Lagerhalle verstecken, wo sie doch dort vor Kurzem von den Runnern aufgemischt wurden?

DIE LIEBE ZEIT

Besonders wichtig in einer Kampagne ist das langfristige Denken. Ab welchem Zeitpunkt handelt welcher Gegner der Runner, auch wenn die Runner selbst keine Handlungen auslösen? Wann schauen die Konzern-Antagonisten doch mal in ihrem versteckten Geheimlabor vorbei, auch wenn kein Notruf herauskam, und merken, dass es ausgeraubt wurde? Wann trifft der Mafiaboss den Vorychef zu einem geschäftlichen Meeting und erfährt von wichtigen Vorkommnissen, auch wenn die Runner niemanden aufgescheucht haben?

FRISCHER WIND: ALTERNATIVE KONZEPTE

Shadowrunner nehmen Aufträge obskurer Klienten an und erledigen diese. Damit ist alles über das generelle Konzept von *Shadowrun* gesagt. Die Vielfältigkeit des Spiels ergibt sich aus der individuellen Zusammenstellung der Gruppe, der enormen Breite denkbarer Auftragstypen, Auftraggeber, Gegner, unerwarteter Twists, spektakulärer Locations und natürlich aus den Besonderheiten der Sechsten Welt.

Trotzdem kann es vorkommen, dass einem das serielle Abfertigen von Runs irgendwann ausbleist. Oder dass man, nachdem man sich gerade alle Staffeln einer Ärzte-, Crime- oder Soldatenserie reingezogen hat, wahnsinnig Lust hat, das Gesehene auf *Shadowrun* anzupassen.

Nun, nichts hält dich und deine Runde davon ab, im *Shadowrun*-Spiel auch andere Genres auszuprobieren.

Wer das nur testweise ausprobieren will, kann einen Run entwickeln, bei dem die Runnercrew eine Weile undercover gehen muss, um so das eigentliche Ziel zu infiltrieren. Entsprechende Fertigkeiten und vom Auftraggeber bereitgestellte SINs vorausgesetzt, könnte das Team zunächst auf Wachmacherdrogen eine 60-Stunden-Schicht bei BuMoNA absolvieren, ehe dann der „eigentliche“ Run der Infiltration einer bestens geschützten Notfallchirurgie beginnt. Oder die Runner lassen sich als externe Unterstützungseinheit für einen Militäreinsatz einkaufen, da der auftraggebende Konzern oder Staat den Konflikt zu verlieren droht und seine Reihen kurzerhand durch freie Straßentalente mit Kampferfahrung auffüllt. Oder die Runner werden verhaftet und so dazu gezwungen, einige Spielsitzungen lang eine Gefängniskampagne zu spielen.

SERIENFORMATE

Gerade Genres, die stark von TV- bzw. Netz-Serien inspiriert sind, können von der Machart von TV-Folgen profitieren: Jede Mission eröffnet mit dem Team in seiner Operationsbasis. Nach einigen Interaktionen miteinander und mit einigen festen NSC – der unwirschen Einsatzleiterin, dem überkorrekten Psychologen, der Datenexpertin oder Mechanikerin, dem schleimigen Reporter, der immer wieder versucht, das Team oder seine Organisation dumm darzustellen – folgt das Einsatzbriefing, und es geht los. Oder die Spielsitzung beginnt direkt im Feuergefecht, und das Briefing wird als Rückblende nach dem ersten Kampf abgewickelt. Oder die Spieler schlüpfen zunächst in die Rollen Unbeteiligter, die zu Opfern der Opposition werden und dann durch die eigentlichen Runner gerettet werden müssen. Jede Art von Erzählstruktur einer TV-Serienfolge kann für *Shadowrun* genutzt werden.

Aber Vorsicht: Werden die Runner chancenlos in eine Gefängniskampagne gezwängt, die die Spieler überhaupt nicht spielen wollen, kann der Genrewechsel gewaltig nach hinten losgehen. Wie immer gilt: Grobe Einschnitte und Änderungen am Spielstil der Runde sollten unbedingt vorab gemeinsam mit den Spielern besprochen werden.

Auf der sicheren Seite ist, wer von Grund auf eine alternative Kampagne plant und dann für diese Kampagne interessierte Spieler sucht. Im Folgenden findest du einige Ideen für solche alternativen Spielkonzepte und wie die klassischen *Shadowrun*-Rollen in ihnen funktionieren. Gerade bei Kampagnen, in denen die Spieler Profis innerhalb eines festen Teams spielen (SWAT-Team, Besatzung einer fliegenden Notfallambulanz, ein Ermittlungsteam usw.), empfiehlt es sich, die Charaktere gemeinsam und eng aufeinander abgestimmt zu erschaffen. Nicht nur werden so glaubwürdige Teams mit sich ergänzenden Kenntnissen und Fähigkeiten generiert, die Entwicklung einer gemeinsamen Vergangenheit schafft auch einen unendlichen Fundus für persönliche Storys und emotionale Ereignisse in Zukunft.

SHADOW OPS

Dieses Alternativkonzept ist noch recht nah am klassischen *Shadowrun*-Spiel: Die Charaktere machen zwar Runs, aber sie sind keine Freelancer. Stattdessen sind sie Mitglieder des Elite-Einsatzteams eines Megakonzerns, das auf der ganzen Welt für Schattenoperationen eingesetzt wird. Die Charaktere sind kein Straßenabschaum, sondern kommen aus den Kaderschmieden des Konzerns. Möglich sind auch eingekaufte Experten von anderen Konzernen (etwa Söldnerkonzernen wie der MET2000), aus militärischen Sondereinheiten (zum Beispiel Marines oder KSK) oder Geheimdiensten. Natürlich können die Schattenagenten des Konzerns auch ehemalige Shadowrunner sein, die der Konzern fest verpflichtet hat.

Der größte Vorteil der Shadow-Ops-Kampagne ist die Erweiterung des Spielfeldes: In einem Abenteuer reagiert das Team auf einen Alarm und wird in einer nahen Forschungsstation abgeseilt, die gerade von Shadowrunnern überrannt wird. Beim nächsten Mal steigen sie in den Luxus-Konzernjet, um Daten aus einer Forschungsanlage in Hongkong zu holen. Danach nimmt sie das Konzernmilitär mit in eine heiße Kampfzone, in der Spuren eines uralten Tempels gefunden wurden, den es zu sichern und zu erforschen gilt.

Ein weiterer Reiz besteht aus den geänderten Begleitumständen: Die Agenten werden bestens bezahlt und sind hervorragend ausgestattet, leben in teuren Apartments, haben womöglich Familie oder genießen zwischen den Aufträgen das Leben als Playboy auf der eigenen Megajacht. Shadow Ops bietet die Chance, all das Spielzeug aufzufahren, das normalerweise außerhalb der Möglichkeiten regulärer Runner liegt. Außer-



dem ermöglicht das Kampagnensetting, dass die Charaktere direkt mit den heißesten Konflikten der Sechsten Welt zu tun bekommen und unmittelbaren Kontakt zu den bekanntesten NSC haben. Und sei es bei Johnny Spinrads nächster Pool-Party.

DIE ABTEILUNG

Bei diesem kompletten Seitenwechsel sind die Charaktere alle Angestellte desselben Konzerns, die gemeinsam in einer Abteilung dafür zu sorgen haben, dass das Quartalsergebnis stimmt. Damit das nicht zu sehr wie eine Folge von „The Office“ wird, bieten sich Arbeitsorte wie Berlin oder Mutterkonzerne mit einem ausgeprägten Hang für interne Konkurrenz der einzelnen Profit Center an. Chef der Abteilung ist entweder ein NSC oder, weit interessanter, zum Beispiel der Unterhändler der Gruppe. Der Straßensamurai ist sein Bodyguard oder der Sicherheitschef der Abteilung, der Decker natürlich das Zahlengenie, das bei den Erfolgswerten gelegentlich nachhelfen muss. Natürlich dürfen auch der Lohnmagier und der Chauffeur/Pilot des Teams nicht fehlen.

Die Abteilung steht unter ständigem Erfolgsdruck, was sich am besten durch ausgeprägte Feindbilder umsetzen lässt: Der direkte Vorgesetzte der Abteilung fürchtet den Erfolg des Teams und versucht, die Abteilung durch unerfüllbare Aufträge, Vorgaben und Fallen klein zu halten. Der Typ von der Abteilung für Interne Ermittlungen hat das Team auf dem Kieker und ist ein unerträglicher Tintenpuscher. Und natürlich

gibt es auf derselben Hierarchieebene eine andere Abteilung, die im direkten Wettbewerb mit dem Team steht.

Und was macht man beim Abteilungsspiel nun? Mal muss das Team die Ankunft eines hochrangigen Gesandten vom Hauptquartier vorbereiten. Es darf nichts schiefgehen, und natürlich will der Gesandte sich abends noch in den wildesten Clubs der Zone amüsieren. Das nächste Mal vertraut der direkte Vorgesetzte dem Team einen unersetzlichen Prototyp an, der bis zum Beginn einer Messe sicher aufbewahrt werden soll. Ein andermal erhält ein Teammitglied einen Anruf von einem Kindheitsfreund, der inzwischen in einem Feindkonzern arbeitet und aussteigen will. Bekäme man das hin, würde man beim großen Boss ganz schön Eindruck schinden. Die einzelnen Aufträge mögen äußerlich klassischen Run-Typen gleichen, die Begleitumstände sind aber ganz anders: Die Charaktere sind keine SINlosen Schattenelemente, sondern bewegen sich mindestens im eigenen Konzern in Öffentlichkeit, Rechenschaft und Überwachung. Fügt man dieser Mischung dann noch die Konzernkultur etwa eines japanischen Mutterkonzerns hinzu, bewegt man sich schnell himmelweit von jedem „klassischen“ *Shadowrun*-Spiel entfernt.

DUNKELZAHNS FÄNGE

Die einzige Art, *Shadowrun* falsch zu spielen, ist jene, die dir und deinen Spielern keinen Spaß macht. Manche mögen ausgehend von den Grundregeln des Spiels denken, dass Spie-

ler, die gerne übermächtige oder ungewohnte Charakterrollen (KIs, Geister, Zentauren, Vampire, Drachen) spielen, bei *Shadowrun* falsch sind. Wahr ist, dass das Grundregelwerk und die Standard-Charaktererstellung ein gewisses Machtniveau und damit eine gewisse Art zu spielen *vorschlagen* und unterstützen. Das bedeutet allerdings nicht, dass man *Shadowrun* nicht auch auf höherem Machtniveau spielen kann – „Superhelden“-Kampagnen eingeschlossen.

Hier ein Vorschlag für eine solche Kampagne: Kein Konzept ist zu abgefahren, keine Kraft zu mächtig, kein Konto zu voll. Die Spieler dürfen spielen, was sie wollen. Ihr einigt euch auf irgendein Limit für Startkarma (und seien es 5.000), bespricht notwendige neue Regelmechaniken zum Beispiel zur Darstellung eines Drachen als Spieler und baut eure Gruppe außergewöhnlicher Schattenhelden. Diese nehmen natürlich keine schnöden Schattenjobs an. Vielmehr wurden sie aus allen Teilen der Welt in einer geheimen, fliegenden Basis zusammengebracht. Sie sind die letzte Hoffnung der Welt gegen ein allumfassendes Böses und dessen (un)sterbliche Schergen. Kopf der geheimen Operation, die die Helden zusammengebracht hat, ist zum Beispiel der Große Drache Dunkelzahn. Immerhin sind wir im Superheldengenre, da haben zentrale Charaktere die Tendenz, dem Tod irgendwie von der Schippe zu springen. Ob die weitere Kampagne maximal episch, überzogen skurril oder wie einige der moderneren Superheldenerzählungen extrem düster angelegt ist, bleibt dem Geschmack deiner Gruppe überlassen. Es ist euer Spiel.

TATORT ZUKUNFT

Es gibt eine Vielzahl von Krimi- und Polizeiserien da draußen, und mit ihnen eine unfassbare Vielzahl an Fällen, Täterprofilen und Einsatzarten, die du in ein Polizei-Abenteuer umsetzen kannst. Die Charaktere können Mitglieder eines Sondereinsatzkommandos oder einer Crime Scene Investigation Unit sein. Sie können Straßencops sein und sich mit dem alltäglichen Wahnsinn dieses Jobs herumschlagen. Vielleicht sind sie Detektive in Anzügen, die in Sachen der Wirtschaftskriminalität von Groß-Frankfurt ermitteln, vielleicht sind sie Bullen in der letzten, noch nicht geschlossenen Wache in einer E-Zone. Möglicherweise sind sie auf Terrorabwehr spezialisiert und folgen der Spur einer neuen Gruppe, die den Plex in Brand setzen will, vielleicht ermitteln sie für PSI Aid in höchst mysteriösen Mordfällen gegen Vampirverschwörungen, Werwolf-Gangs, Magierlogen, Spuke oder ein anderes „Monster der Woche“.

Das Polizeiserien-Format bietet sich besonders für eine geschlossene Kampagnenstruktur an: Die einzelnen Fälle sind durch blutrote Fäden miteinander verbunden. Je weiter die Kampagne voranschreitet, desto klarer tritt der eigentliche Feind hervor, bis dieser am Ende und Höhepunkt der Serie gestellt und – hoffentlich – dingfest gemacht oder erledigt wird.

ES MUSS JA NICHT FÜR IMMER SEIN

Statt einer ganzen Kampagne in einem alternativen Genre kannst du deiner Gruppe natürlich auch vorschlagen, zur Abwechslung mal nur ein einziges Abenteuer in einem anderen Setting zu spielen. Kommt das gut an, kann man ja immer noch verlängern und den One-Shot zu einer Abenteuerreihe oder Kampagne ausbauen. Oder man spielt das nächste Mal den nächsten One-Shot in einem ganz anderen Genre.

SHADOW SIX

Ein weiterer Klassiker der Medienunterhaltung ist das Militärgenre. In dieser Kampagne sind die Spieler Mitglieder derselben Einheit. Der Krieg, in dem sie kämpfen, ist ein schmutziger Konflikt irgendwo auf der Welt, in einem Krieg, für den sich längst kein Reporter mehr interessiert. Dem Militärgenre entsprechend hat jeder Charakter der Einheit einen festen Rang – die Befehlshierarchie bringt eine zusätzliche Dynamik in die Gruppe, und das umso mehr, je mehr Spaß die Spieler an diesem Genre haben. Felsige Ödnis, zerbombte Städte, tyrannische Warlords, unfähige Offiziere, markige Sprüche, versagendes Equipment, Mangel an Nachschub und zu allem die Bedrohung durch fremde Geister und Critter sind das Grundmaterial, aus dem sich ein echtes Kriegepos basteln lässt. Da ist die vernarbte Veteranin, die zu viel Scheiße gesehen hat, und die nach Hunderten Verletzungen mehr Maschine als Mensch ist (Straßensamurai). Da ist ihr Buddy der Aufklärer, der das Schlachtfeld durch seine Drohnen überwacht und das Fahrzeug des Teams lenkt (Rigger). Da ist der naive, schmalzige Kommunikationsoffizier, der eigentlich nur kurz in den Einsatz wollte, um daheim Bonuspunkte für einen besseren Strang im Konzern zu sammeln (Decker). Dann noch der Sani, der zudem ein Sprachengenieur ist und ein unglaubliches Talent dafür hat, mit den diversen Bergstämmen zu verhandeln und per Tauschhandel das aufzutreiben, was die Einheit benötigt (Unterhändler). Und natürlich die neue Magierin, die gerade als Ersatz für den alten Magier eingeflogen wurde ... mit dem irgendetwas passiert ist, über das niemand sprechen will.

HERREN DES ÖDLANDES

Auch wenn die Sechste Welt insgesamt noch nicht in der Postapokalypse angekommen ist, gibt es verschiedene Hotspots, die starke „Mad Max“-Vibes haben. Wem aber das verstrahlte Ödland der SOX zu klein ist, kann natürlich auch die Zeit bis zur Apokalypse vorausschleichen oder direkt in eine alternative Zeitlinie wechseln, in der die Welt kurz nach dem Erwachen – oder *durch* das Erwachen – zur Hölle gefahren ist.

Ein wesentliches Grundthema des Endzeitgenres sind die knappen Ressourcen: Jede Kugel ist kostbar, jedes Stück Cyberware unersetzlich, und

WIRKLICH ABGEFAHRENES

Die meisten der hier genannten Spielideen bewegen sich innerhalb der Sechsten Welt um das Jahr 2080. Natürlich hindert dich niemand, über dieses Jahr oder die bekannte, kanonische Sechste Welt hinauszudenken. Was, wenn die Magie schon zur Zeit der Napoleonischen Kriege zurückgekehrt wäre? Oder zur Zeit des Wilden Westens? Oder zu Beginn des Ersten Weltkrieges? Was, wenn am Grunde des Atlantiks Cthulhu erwacht und Konzerne um sein Wissen buhlen? Wie wäre *Shadowrun*, wenn man es im Jahr 3080 ansiedelt, nachdem die Metamenschheit mehrere Sonnensysteme durch magische Sternenportale erobert hat? Frühere Zeiten lassen sich durch Wegstreichen allzu technischer Ausrüstung umsetzen. Science-Fiction-Szenarien können durch Hinzufügen neuer Ausrüstung und einige neue Regeln zum Beispiel zu Schwerelosigkeit und Druckverlust geschaffen werden. Finde heraus, was dich und deine Spieler reizt, und setz es einfach um.

wenn mitten in der Wüste die Rostlaube verreckt, tun es die Mitfahrenden auch. Decker und Rigger können es in Endzeitkampagnen schwer haben, zu glänzen – aber *wenn* die Gruppe dann vor dem Tor eines vergessenen Hightechbunkers steht, ist ihr Moment als „Technikpriester“ gekommen.

Innerhalb des bestehenden Kanons ist das Spiel als Glowpunks in der SOX eine gute Möglichkeit, gleich mehrere Endzeitgenres abzudecken: Zum einen ist da natürlich die Ödnis mit überwucherten Ruinen, raren Ressourcen und Mutanten (*Fallout* und *The Last of Us* lassen grüßen). Dann ist da das *Klapperschlange*-Feeling (du kennst doch wohl Snake Plissken?) eines großen Gefängnisses, das von einer Mauer umgeben ist und von schwer gerüsteten Sicherheitskräften bewacht wird. Und nicht zuletzt bilden die Effekte der toxischen Verstrahlung auf die Astralwelt unbegrenzte Möglichkeiten, neue, einzigartige Schrecken auf die Charaktere oder deren gesamten Glowpunk-Stamm loszulassen: Denn hier ist es besonders interessant, wenn die Charaktere nicht alleine als Team arbeiten, sondern vielleicht für eine ganze Gruppe verantwortlich sind.

RETTUNGSEINSATZ

Obwohl sie in TV und Netz sehr beliebt sind, eignen sich Ärzte- und Krankenhausserien nur bedingt für eine Adaption am Spieltisch. Was hingegen gut funktioniert, sind Runden, die um eine Einheit von Rettungssanitätern oder anderen Noteinsatzkräften (Seuchenschutz, Feuerwehr, THW) herum organisiert sind. Anders als in der Klinik, wo im Kern nur medizinisches Fachpersonal sinnvoll zu spielen ist, können Einsatzteams leicht um Geleitschützer (Samurai/Söldner), Piloten und Aufklärer (Rigger) und natürlich diverse Magiebegabte erweitert werden. Beim Spiel hilft zudem, dass *Shadowrun* kein striktes Klassensystem hat: Jede Rolle lässt sich ganz nach Bedarf

mit Biotech oder anderen Kenntnissen ergänzen, sodass der Charakter in jeder Situation mehr als genug zu tun hat.

SHOWTIME

Die Medien der Sechsten Welt sind ein gnadenloses Haifischbecken, eine Welt des Scheins und der Lüge, der Gewalt und gnadenloser Wirtschaftsinteressen. Statt die Runner nur isoliert durch einzelne Medien-Jobs mit dieser Welt zu konfrontieren, kann man auch eine ganze Kampagne aus ihr heraus entwickeln. Wie wäre es, wenn die Charaktere die Betreiber eines Piratensenders wären? Beschaffung von Ausrüstung, Ermittlungen zu den Machenschaften der Konzerne, die Organisation von Kundgebungen und der kontinuierliche Aufbau von Ranking und Glaubwürdigkeit des Senders bieten viele Möglichkeiten für spannende Geschichten. Oder wie wäre es mit einer Musiker-Kampagne, bei der die Charaktere Mitglieder derselben Band sind (gegebenenfalls plus Unterhändler als Manager und Decker/Rigger als Roadie/Soundmixer)? Konkurrenten ausbooten, das Konzert vollkriegen, die eigenen Hits durch Datenmanipulation pushen und zur Legende werden klingt nicht schlecht. Oder man geht auch hier den Konzernweg und schafft als Reportage-Team der DeMeKo einen Hybriden zwischen *Showtime* und *die Abteilung*. That's Entertainment!

DAS SYNDIKAT

Die Straßengang, der Motorradclub, das Pusher-Netzwerk, der Schieber und seine Crew oder auch ein Shadowrunnerteam können die Keimzelle für ein neues Verbrechersyndikat sein. Dieser Kampagnenansatz ist hervorragend dazu

SHADOWRUN ALS AUFBAUSPIEL

Die Abteilung, der eigene Club, die Gang, das Syndikat – der gemeinsame Aufbau von etwas, das größer als jeder einzelne Charakter ist, schafft eine ungeheure Dynamik und ist Aufhänger unzähliger Stories. Natürlich kann man die wachsende Stärke der Unternehmung und den Konflikt gegen Konkurrenten rein erzählerisch abhandeln. Wer es gern etwas konkreter mag, kann die Unternehmung aber auch als „Charakter“ mit wenigen Werten abfassen. Als „Charakter“ hat etwa ein Syndikat einen bestimmten Angriffs- und Verteidigungswert, der durch die Aktivitäten der Charaktere erhöht werden kann (etwa durch Rekrutierung neuer Syndikatsmitglieder oder bessere Ausrüstung derselben). Das Syndikat hat eine gewisse Gesundheit (Zustandsmonitor), kann durch Angriffe verwundet werden und sogar sterben. Wichtige Entwicklungen sollten stets durch die Aktionen der Charaktere im Spiel abgewickelt werden. Zwischen den Spielsitzungen können aber die Effekte der im Hintergrund laufenden Konflikte ausgewürfelt werden, was dann direkte Auswirkungen auf die nächste Spielsitzung hat.

geeignet, aus einer laufenden *Shadowrun*-Runde heraus entwickelt zu werden: Es beginnt damit, dass die Runner (zu denen ein Schieber gehören kann, aber nicht muss) im Zuge eines Runs eine Location erobern, die sie fortan als Operationsbasis nutzen (ein Lagerhaus, ein vergessener U-Bahn-Schacht, ein Bunker, ein Schiff, ein alter Hangar, ein schon lange bankrotter Nachtclub). Bei einem späteren Run geht es darum, eine Gang abzuwehren, die sich in der Location der Charaktere einnisten möchte. Indem die Runner die Gang vertreiben oder ausschalten, kommen sie in den Besitz diverser Schwarzmarktwaren oder sogar eines Drogenlabors. Schritt für Schritt erledigen die Runner immer mehr Jobs auf eigene Rechnung, die neben ordentlich Geld auch immer mehr „Assets“ wie Fahrzeuge, Anlagen, Gebäude und Kontakte beziehungsweise Gefolgsleute bringen. Irgendwann wird die Crew so groß, dass sie auf dem Radar benachbarter Gangs und der Syndikate in der Stadt auftaucht. Das Endgame hat begonnen!

DAS EIGENE SETTING

Ein Kampagnenhintergrund gibt der Gruppe die Möglichkeit, in der Welt von *Shadowrun* eigene Akzente zu setzen, in einer vertrauten oder interessanten Gegend zu spielen, für die es noch kein Material gibt, und die Themen auszuwählen, die für die Gruppe besonders spannend sind.

Durch den Kampagnenhintergrund kann man bestimmen, ob die Runde in einer Welt spielt, in der jeder großkalibrige Feuerwaffen mit sich führt, oder ob das Wort (oder der Kontostand) bestimmt, wer das Sagen hat. Ob Magie Trumpf ist oder Nebensache. Wer in seiner Kampagne Nomaden in einer von Atombomben geschaffenen Postapokalypse spielt, braucht keine Deckerin. Wer seine Crew in Monaco startet, braucht eine größere Auswahl an Krawatten oder Ballkleidern als an Pistolen. Für die Unterwasserpiraten von Mogadischu gilt das nicht.

Grundsätzlich gibt es für die Entwicklung eines Kampagnenhintergrunds jeweils zwei gegensätzliche Herangehensweisen auf zwei verschiedenen Ebenen. Die Top-Down- oder Bottom-Up-Entwicklung auf der inhaltlichen Ebene und einzeln oder kooperativ auf der Gruppenebene.

Unter einer *Top-Down-Entwicklung* versteht man die Entwicklung vom Allgemeinen zum Spezifischen: Man beginnt mit dem Thema (Unterwasserpiraten in einer toxischen Umgebung) und entwickelt aus diesem Thema dann die nötigen Teile: Aus dem Thema ergeben sich die Fraktionen (wer ist für die Vergiftung verantwortlich, wer kauft die Beute der Piraten an?). Aus den Fraktionen lassen sich NSC ableiten: Kapitän der konkurrierenden Piratengang, CEO des Konzerns, der die See vergiftet. Aus den NSC lassen sich die Orte ableiten, an denen gespielt wird: U-Boot der konkurrierenden Gang, Bohrsinsel

THEMEN-KASTEN

Shadowrun ist auch ein Spiel, das sich mit den wichtigen Themen unserer Gesellschaft auseinandersetzt. Das Setting stellt Fragen, die von den Charakteren Antworten verlangen. Sich darüber im Klaren zu sein, welche Themen für die eigene Spielgruppe von besonderem Interesse sind, macht einen großen Reiz aus. Typische Themen sind:

- Was macht ein Wesen zu einem „Metamenschen“, wo endet der Metamensch? Beispiele sind Cyborgs und KI: noch oder schon metamenschlich? Oder eher Maschinen?
- Wie verändern uns Technik oder Magie? Bist du noch ein Metamensch, wenn deine Reflexe schneller sind, als du denken kannst? Was macht es aus dir, wenn du als Magier einen Geist beschwörst und dir untertan machst? Oder durch die Astralebene reist? Ist jemand, der das nicht kann, dir noch gleichwertig?
- Wie weit gehen wir für unseren Vorteil? Gibt es eine Grenze für den Charakter, bei der er nicht mehr mitmacht?
- Die Metamenschen lassen uns die Themen Diskriminierung und Rassismus erleben.
- Die Polarisierung der Gesellschaft in eine reiche Oberschicht, die auf den Schultern einer armen Arbeiterschicht mit fragwürdigen Methoden Milliarden scheffelt, hält unserer Gesellschaft den Spiegel vor.

des Konzerns, bis hinunter zum einzelnen Charakterkonzept der Spieler.

Bottom-Up hingegen ist das Gegenteil: Man beginnt mit dem Spezifischen und entwickelt zum Allgemeinen. Die Spieler wünschen sich als Charakterkonzepte Pirat und Umweltaktivistin? So unterschiedliche Konzepte benötigen einen gemeinsamen Ort und gemeinsame Feinde; passende NSC und die zu ihnen passenden Fraktionen müssen entworfen werden. Das ergibt dann zusammen den Kampagnenhintergrund: Piraten in einer zerstörten Umwelt.

Die andere Ebene ist die Gruppenebene: die Frage, ob man den Kampagnenhintergrund *kooperativ*, also mit den Spielern und dem Spielleiter gemeinsam, oder *einzeln* durch den Spielleiter erschaffen möchte. Beides hat Vor- und Nachteile. Gemeinsames Entwickeln erlaubt es, Charakterideen in der Spielwelt anzulegen. Die Umweltaktivistin von oben kann so frühzeitig in der Spielwelt Akteure anlegen, die ihr Spiel ermöglichen: etwa einen Konzern, der Inseln für den Tourismus öffnen möchte und daher vielleicht im Kampf gegen die Vergiftung hilft. Oft sind Spieler, die den Kampagnenhintergrund mitgestaltet haben, stärker an der Kampagne interessiert.

Aber es gibt auch gute Gründe, einen Kampagnenhintergrund nur durch die Spielleitung erschaffen zu lassen. Die Spielleitung muss eine Vision von der Kampagne haben und die Aben-

teuer entwerfen, etwas, das vielleicht leichter fällt, wenn der Kampagnenhintergrund eine Eigenentwicklung ist. Und dann gibt es noch Spieler, die es bevorzugen, eine ihnen unbekannte Spielwelt zu erkunden – und wenn sie Einfluss auf die Gestaltung hatten, geht ein Teil dieses Reizes verloren.

DAS BEISPIEL SIEGEN

Hier soll nun ein Beispiel für ein Kampagnensetting genauer vorgestellt werden: Der kooperative Bau eines Settings für eine neue Runnergruppe, die mal nicht in Seattle oder Berlin einsteigen möchte, sondern sich direkt mit Abenteuern und Charakteren viel intensiver in den Kampagnenhintergrund verflechten will.

Wichtig ist, dass hier die Spielleitung noch keine besondere Rolle spielt. Sie hat eine gleichberechtigte Stimme wie jeder andere am Tisch. Wenn es Konflikte oder unterschiedliche Meinungen gibt, sollte man sich genug Zeit lassen, um für jeden der vorgestellten Schritte eine Lösung zu finden, die allen gefällt. Die investierte Zeit lohnt sich, da später ja viel Zeit in dieser Kampagne verbracht wird.

SCHRITT 1: UM WAS SOLL ES GEHEN?

Ein Kampagnenhintergrund profitiert davon, wenn man einen Blick auf die Frage wirft, was einen am Rollenspiel in der Welt von *Shadowrun* interessiert. Ein Blick in den *Themen-Kasten* (S. 90) zeigt dir die Klassiker. Aber es muss nicht zwingend um solche Meta-Konflikte gehen: Es kann auch spannend sein, in der eigenen Heimatstadt in den Schatten zu laufen oder ein bestimmtes Setting wie „Unterwasserpiraten von Mogadischu“ zu bespielen.

Wichtig ist, dass wir uns in ungefähr drei kurzen Sätzen darauf einigen, worauf wir in der Kampagne besonderen Wert legen.

Für unser Beispiel wollen wir eine Kampagne in Siegen, einer wichtigen Stadt in Hessen-Nassau, spielen. Die Stadt ist vor allem eine vertraute Kulisse, doch das reicht für eine Kampagne nicht. Wir müssen uns immer noch fragen, was Gegenstand der eigentlichen Handlung sein soll. Dazu werfen wir einen Blick in die ADL-Bücher und in die Wikipedia. Siegen scheint von einer starken Metallindustrie, keltischen Ursprüngen und einer wichtigen Universität geprägt zu sein. Für das leichte Leben oder zum Feiern fährt man aber woanders hin.

Für unsere Beispielstadt greifen wir uns als Themen heraus:

- Ohne Konzerngeld geht hier gar nichts (starke Metallindustrie).
- Keltische Magie (in Siegen wurde schon sehr früh von Kelten Eisen verhüttet).
- Autogangs frustrierter Jugendlicher (in Siegen ist nichts los).

An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass in jedem dieser Themen bereits Grundkonflikte

oder spannende Szenario-Ideen angelegt sein sollten, die wir mit den Gesichtern und den Orten weiter ausgestalten können. Diese Themen müssen nicht eindeutig aufzulösen sein: Es ist gerade spannend, wenn sie es nicht sind. Das Konzerngeld ist Fluch und Segen zugleich – es führt zu Reichtum für einige wenige, zu Wohlstand für recht viele und zu Brosamen für den Rest. Aber ohne das Konzerngeld gäbe es gar nichts.

SCHRITT 2: GESICHTER DER THEMEN

Jetzt wird jedem Thema mindestens ein Gesicht zugeordnet, gerne auch zwei oder drei. Sie werden wichtige NSC sein – die Ausgestaltung mit Werten überlassen wir der Spielleitung, gemeinsam werden nur Namen und ein paar Ideen erschaffen.

Für **Ohne Konzerngeld geht hier gar nichts** benötigen wir jemanden, der für den betroffenen Konzern steht, und jemanden, der nicht an das Geld herankommt. Wolfgang Kämmerer ist der Chef von Siegmatt: In der Stadt geht nichts ohne ihn und sein Geld. Es geht um Geld und Metalle: Wir spielen also mit gängigen Fantasy-Klischees und machen ihn zum Elfen. Als Gegenstück entwerfen wir Petra Fliss, die Vorsitzende eines Policlubs, der für den Erhalt der Natur und der geschichtlichen Bauwerke der Stadt kämpft. Sie führt den Widerstand gegen die dem Konzerngeld ergebenden Stadtpolitiker an. Sie ist Zwergin.

Keltische Magie legt einen Lehrstuhl an der Universität nahe, für den wir Prof. Dr. Winzbacher erfinden.

Eine Ausgestaltung des Themas **Autogangs frustrierter Jugendlicher** führt zu Klaus Weber, der für die Landespolizei arbeitet und die Autogangs jagt. Kevin Büdenbender ist der amtierende Champion der Szene, seine extrem getunte Karre zieht Herausforderer aus der ganzen ADL an. Als Underdog, der an der vom Konzern geprägten Gesellschaft nicht teilhaben kann, ist Kevin im *Shadowrun*-Universum ein Ork.

SCHRITT 3: WER WILL VERÄNDERUNG, WER KÄMPFT DAGEGEN AN?

Es gibt immer jemanden, der Veränderung will, und jemanden, der vom aktuellen Zustand profitiert. Wir erfinden ein paar Fraktionen, die das Setting weiter ausgestalten.

Erwähnt wurden schon:

Konservativ

Siegmatt GmbH & Co. KG
Landespolizei

Neutral

Autogangs

Revolutionär

Policlub „Schönes Siegen“

Wir können uns aber noch ein paar weitere Fraktionen ableiten: Entweder, weil es sie in jeder Stadt gibt (wie die lokalen Politiker), oder weil eine alte Bergbaustadt natürlich kaum ohne Grubenwehr auskommen kann.

Konservativ

Stadtpolitik
Universitätsverwaltung
Nachtleben

Neutral

Kriminelle

Revolutionär

Die Grubenwehr, die in den alten Eisenminen einen eigenen Staat gründen will.
Studierende
Naturschutzgebiet Rothaargebirge AG, ein Tourismuskonzern

SCHRITT 4: ORTE

Es ist kein Zufall, dass viele moderne Fernsehserien die Handlung an einigen wenigen Orten spielen lassen. Das gibt der Serie ein bestimmtes Gefühl und erlaubt es, über die Wahl des Ortes eine Stimmung zu verbreiten.

Jeder am Tisch sollte mindestens einen Ort, höchstens aber zwei vorschlagen. Jeder Ort gehört zu einem der Themen aus Schritt 1 und bekommt ein Gesicht zugeordnet – entweder jemanden, der bereits erwähnt wurde, oder einen neuen NSC. Als Spielleitung sollte man immer prüfen, ob man eine Szene an einem dieser Orte spielen lassen kann. Es gibt dem Kampagnenhintergrund mehr Textur.

Aus Platzgründen beschränken wir uns hier auf deutlich weniger Orte als genannt, aber sie sollen die Idee vermitteln, wie wenig konkret ein solcher Ort ausgestaltet sein muss:

Ort: Monte Schlacko

Beschreibung: Ein riesiger Schlackeberg, der von überall zu sehen ist.

Thema: Ohne Konzerngeld geht hier gar nichts.

Gesicht: Fahrhauer, ein mächtiger Erdgeist, der sich auf dem Schlackeberg manifestieren kann.
Toxisch, ehemals mit keltischem Hintergrund.

Ort: HTS

Beschreibung: Reste einer auf Betonstelzen über die Stadt gehobenen Autostraße.

Thema: Autogangs frustrierter Jugendlicher

Gesicht: Kevin Bündenbender, amtierender Champion der lokalen Autobahnduellisten.

Ort: Grubenhof

Beschreibung: In den alten Minen und Luftschutzbunkern in den sieben Bergen Siegens lebt ein abgesprengter Teil der Ruhrpott-Grubenwehr. Angeführt werden sie von einem selbsternannten Marschall.

Thema: Ohne Konzerngeld geht hier gar nichts.
Gesicht: Marschall Theo

Ort: Grabungsort der magischen Fakultät

Beschreibung: Nahe dem Fluss ist ein alter keltischer Tempel ausgegraben worden. Bisher ist nur bekannt, dass eine der Sonnenscheibe von Moordorf ähnliche Goldplatte gefunden wurde.

Thema: Keltenmagie

Gesicht: Prof. Dr. Winzbacher

SCHRITT 5: NSC

Wir ergänzen jetzt NSC, die bisher noch fehlen. Einerseits, um Gegensätze zu personalisieren, andererseits um Themen direkt anspielbar zu machen. Zum Konzernchef Kämmerer fehlen zum Beispiel noch ein Gewerkschafter und ein paar Leute, die außerhalb des Konzerns in (relativer) Armut leben: um zu zeigen, dass ohne Konzerngeld in Siegen nichts geht. Zu Prof. Winzbacher könnte jemand kommen, der dessen magische Funde für sich beanspruchen möchte. Zum Autobahnduellistenchampion Bündenbender ein Rivale. NSC für die Stadtverwaltung, Kriminelle und das Nachtleben können wir erschaffen, wenn wir interessante Konflikte darin sehen.

SCHRITT 6: RUNNER

Jetzt erst ist es Zeit für eure Runner. Im Idealfall sollte sich das Charakterkonzept ganz natürlich aus dem Kampagnenhintergrund ergeben. Ein Doktorand von Winzbacher als Magier? Ein

ANDERE SETTING-BEISPIELE

Die vorgestellte Methode des Kampagnensetting-Aufbaus muss nicht zwingend für komplette Städte oder Regionen genutzt werden. *Shadowrun* ist eine sehr lebendige Welt, die vor allem von ihren schon bekannten Plexen lebt. Auch innerhalb dieser beschriebenen Orte kann ein solches Setting aufgebaut werden, indem man zum einen die schon in den Büchern beschriebenen Fakten einbindet, zum anderen aber auch einfach Leerstellen in der Stadt füllt.

Dabei muss nicht zwingend ein kompletter Stadtteil entworfen werden, in dem die Abenteuer der Runner spielen. Die Grenzen des Aufbaus kann auch das soziale Geflecht der Runner bilden. In Berlin sind drei Themen schnell gefunden: Eines könnte *Macht in den Hinterhöfen* sein. Bei den Gesichtern der Themen können vorhandene oder neu erfundene NSC etabliert werden: Bei *Macht in den Hinterhöfen* ist sowohl das Heranziehen einer offiziellen Vory-Größe denkbar als auch der Chef einer gänzlich neuerfundenen Straßengang. Auch die Orte sind schnell definiert: die Bar der Straßengang, der militante Kiez als Gegenpol dazu, die Kanalisation, in der es angeblich nicht mit rechten Dingen zugeht. In Siegen mag die ganze Stadt Kampagnensetting sein, in Berlin besteht das Setting aus den einzelnen vernetzten Orten, die die Runner kennen und die die Spieler definiert haben.

Und auch der aktuelle und offizielle Metaplot kann hervorragend in Kampagnensettings einbezogen werden: Wer weiß, vielleicht hat der Geist von Monte Schlacko plötzlich merkwürdige Verbündete aus den Metaebenen. Oder in der Kanalisation unter Berlin tun sich kleinere Alcheras auf.

Rigger, der mit Büdenbender zusammenarbeitet? Ein Zwerg, der für die Unabhängigkeit von Hessen-Nassau kämpft? Ein guter Spielercharakter hat schon Beziehungen zu den NSC, Fraktionen und Orten, die sich oben ergeben haben.


AUF INS ABENTEUER

Wenn die Runner erstellt sind, erhält die Spielleitung ganz klassisch die Kontrolle über den Hintergrund, so wie man es gewohnt ist. Wer auch immer Kevin Büdenbender erfunden hat – als Spieler hat man keine Rechte mehr an der Figur, die Spielleitung kann mit ihr machen, was immer sie möchte. Aber man sollte bedenken, dass hier natürlich Bindungen bestehen, die stärker sind als bei gekauftem Material: Wer sich einen NSC ausgedacht, diesen etabliert und vielleicht sogar in das Konzept seines Runners eingebaut hat, ist stärker an der Figur interessiert als sonst. Eine Garantie, dass ein NSC bei einem Konflikt überlebt, ist das aber nicht.

Die angelegten Konflikte zwischen den Fraktionen sollten jetzt zu Abenteuern führen, die sich aus den Charakteren und dem Hintergrund ableiten. Wenn eine Fraktion genauer ausgearbeitet werden muss, findest du dazu in diesem Buch Hinweise in den Abschnitten *Abenteuerelemente* (S. 41), *NSC-Bautabelle* (S. 129), *Unternehmensbaukasten* (S. 161) oder *Gang und Sprawlguerilla* (S. 157).

Nun kann sich eine Kampagnenstruktur über den Aufbau legen. Entweder hast du schon etwas im Sinn und planst ein wenig mit den unterschiedlichen Fraktionen und Elementen des so entstandenen Settings: Du entwirfst einen Metaplot und planst Ereignisse oder Ziele der unterschiedlichen NSC voraus. Oder du lässt die Gruppe einfach loslaufen, positionierst höchstens vielleicht an unterschiedlichen Orten des Settings Abenteuer, die bei einem Besuch ausgelöst werden, und schaut, wie sich die Dynamik des Settings im Zusammenspiel mit deiner Gruppe langsam, aber unaufhörlich entfaltet und entwickelt.





SPIEL-ZEUG

GENERISCHE LOCATIONS

Die folgenden Locations können überall in der ADL eingesetzt werden und sind für den schnellen Gebrauch am Spieltisch konzipiert: Deine Spielgruppe möchte plötzlich den Übergabeort einer Geisel ändern, und du brauchst einen Autohof? Die Runner wollen plötzlich einen Ghul kontaktieren, und der wohnt auf einem Friedhof? Bedien dich!

AUTOHOF

Raststätten und Autohöfe gehören zur Infrastruktur der deutschen Autobahnen. Im Gegensatz zu den Raststätten, die direkt an den Autobahnen liegen, erreicht man Auto- und Rasthöfe über Ausfahrten. Sie sind damit besser an das Umland angebunden und bedienen so auch den lokalen Markt. Der Betrieb von Raststätten und Autohöfen erfolgt in der Regel über private Unternehmen – meist Franchise-Ketten größerer Konzerne. Durch entsprechende Konzessionsvergaben gilt das auch für den überwiegenden Teil der Raststätten auf den noch staatlichen Autobahnabschnitten.

Nicht nur in Ballungszentren haben sich Autohöfe zu regelrechten Ministädten entwickelt, die weit mehr als nur Parken, Essen und Tanken anbieten, auch im ländlichen Raum sind solche Mega-Autohöfe wichtige Schnittstellen zur Versorgung der umliegenden Bevölkerung. Der eigentliche Autohof bildet hier nur das Tor zu einem weit größeren Areal mit Discountern, Einkaufszentren, Outlet-Stores, Drive-Thru-Märkten, Restaurants, Hotels, Casinos und ganzen Freizeitparks.

BESCHREIBUNG

Egal ob Raststätte oder Autohof, der Aufbau folgt immer demselben Schema. Unmittelbar hinter der **Zufahrt** befindet sich eine Tankstelle mit getrennten Zapfsäulen für Pkw und Lkw. Neben Benzin, Ethanol und Diesel gibt es Zapfsäulen für Gas und Wasserstoff. Hinter der Tankstelle folgen Carports mit überdachten Schnellladestationen, die über Solaranlagen mit Strom versorgt werden.

Der **Tankstellenshop** hat die Größe eines kleinen Lebensmitteldiscounters. Beahlt wird an den drei Automatenkassen, und nur ein einzelner Kassierer überwacht hinter seinem schussicheren Glasverhau das Treiben im Shop und greift bei Bedarf über eine Gegensprechanlage in das Geschehen ein.

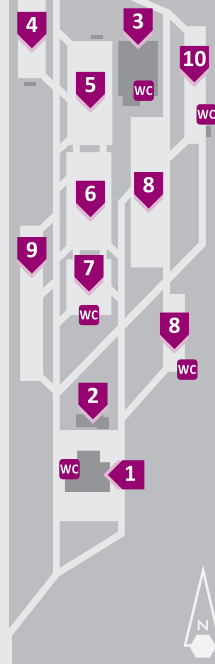
AUTOHOF

- 1 Tankstelle
- 2 Autobahnmeisterei
- 3 Gasthof
- 4 Parkplatz Drohnengespanne
- 5 Parkplatz überlange Lkw
- 6 Parkplatz Sattelschlepper
- 7 Parkplatz kleine Gespanne
- 8 Parkplatz Pkw und Busse
- 9 Abstellbereich für Anhänger
- 10 Abstellbereich Camper
- 11 Schnelllade-Carports
- 12 Tankstellenshop
- 13 Werkstatt
- 14 Waschstraße
- 15 Snack-/Getränkeautomaten
- 16 Lager
- 17 Wickelraum
- 18 Büro
- 19 Kassen

DETAILANSICHT
TANKSTELLEN-
BEREICH



GESAMTANSICHT



Auf der Rückseite des Gebäudes schließt sich eine **Werkstatt** an. Neben ihr liegen drei Waschstraßen, zwei für Lkw und eine für Pkw. Die Wartezeiten für Pkw sind relativ kurz. Für eine Truck-Wäsche werden Zeitkontingente vergeben, die im Voraus gebucht werden müssen.

Verlässt man den Tankstellenbereich, gelangt man zu den **Parkplätzen**. Mit 150 Lkw- und Bus-Stellplätzen übererfüllt der Autohof die gesetzlichen Vorgaben. Der vordere Bereich ist für kleine Gespanne reserviert, dahinter liegen die Plätze für Sattelschlepper. Für überlange Lkw gibt es einen eigenen Bereich, ebenso wie für autonome Fahrzeuge. An der Außengrenze des Hofes liegen die Abstellplätze für Anhänger, die auch für eine Dauernutzung gebucht werden können.

Pkw und Motorräder folgen einer eigenen Spur bis zum Gasthof. Ein Teil der Plätze ist überdacht und verfügt ebenfalls über solarbetriebene Ladestationen. Im hinteren Bereich befindet sich eine parkähnliche Grünanlage mit Stellflächen für Wohnmobilgespanne und Caravans, die mit kostenpflichtigen Ver- und Entsorgungsanschlüssen ausgestattet sind.

Der **Gasthof** ist wie eine kleine Mall aufgebaut. Hinter dem Haupteingang befindet sich auf der linken Seite ein Selbstbedienungsbistro mit dem Charme einer Großkantine. Zur Rechten reihen sich die Filialen einer Burger- und einer Soykaff-Kette neben einem kleinen Budget-Store mit Nippes, Krimskrams und pseudoschicken Souvenirs aus der Region.

Dahinter folgt ein Treppenhaus mit Zugang zum **Motel** im Obergeschoss sowie zu den Sanitäreinrichtungen mit Toiletten und Duschen im

Keller. Dieses ist auch über einen Seiteneingang und die Freiterrasse sowie von der dahinter liegenden Kneipe aus zugänglich. Neben mehreren Einzel- und Mehrbettzimmern mit spartanischer Möblierung bietet das Motel etwa zwei Dutzend Kapselzellen zur kostengünstigen Übernachtung an. Ein permanenter Geruch nach Nikotin und Schweiß liegt in der Luft und ist tief in die vergilbten Tapeten der Flure eingezogen. Offiziell gilt im gesamten Gebäudekomplex ein Rauchverbot, doch der Qualm zieht aus dem darunter liegenden Lokal durchs Treppenhaus.

In der **Truckerkneipe** gelten eigene Regeln. Nur selten verirrt sich ein durchreisender Rasthofbesucher hierher. Im schummrigen Licht flackernder LEDs und altersschwacher Neonröhren treffen hier Lkw-Fahrer, Biker, Ganger und Autobahnduellisten mit großen wie kleinen Kriminellen aufeinander. Das monotone Beige-Braun der Einrichtung wird lediglich durch den Schein der Bildschirmreihen in buntes Licht getaucht, die auf permanent wechselnden Kanälen Live-Spiele und Wettkämpfe übertragen. Das leise Dröhnen der Hintergrundmusik wird vom dumpfen Stimmengewirr übertönt und hin und wieder durch das Piepen der Spielautomaten an der Wand unterbrochen. Wer einen starken Magen hat, bekommt auf Nachfrage bodenständige Hausmannskost serviert, die kulinarisch selten über Kartoffelsalat und Soywürstchen hinausgeht.

SICHERHEIT

Während der Gastro-, Tankstellen- und Shopbereich komplett videoüberwacht sind und verdächtige Aktivitäten sofort den lokalen Si-

cherheitsdienst auf den Plan rufen, sind insbesondere die Lkw-Stellplätze in den Randbereichen nicht so gut ausgestattet. Ist die Sicherheitstechnik nicht ohnehin gerade defekt, hacken sich Gangs und Schmuggler in die Kameras, um die dort abgestellten Anhänger ungestört als Umschlagplatz für ihre Geschäfte nutzen zu können.

ZENTRALER HAUPTBAHNHOF

Der Zentrale Hauptbahnhof ist der Knotenpunkt des öffentlichen Verkehrsnetzes so ziemlich jeder Stadt. Egal, welche Transportweise man zum aktuellen Zeitpunkt bevorzugt: Hier findet sich fast jeder denkens- und wünschenswerte Weg, um von A nach B zu kommen. Aufgrund seiner Fläche und Größe bildet der Bahnhof oft den Zugangspunkt jeder großen Stadt und vereint seine praktischen Transportwege mit einem Shoppingerlebnis voller Komfort.

BESCHREIBUNG

Bereits vor dem Eingang des Zentralen Hauptbahnhofs (ZHbf) kommt man am zugehörigen **Zentralen Busbahnhof (ZOB)** vorbei. Der Einfachheit halber stehen beide Anlagen in den meisten Städten unter gemeinsamer Leitung. Man blickt hier auf zwölf Busbahnsteige und einen kleinen Kiosk, der seinen Kunden neben Reisebedarf, Snacks und Kaffee auch alles Erdenkliche unter der Theke verkauft. Direkt über dem ZOB liegt ein großes **Parkhaus**, sodass der ZHbf nicht nur Ab- und Anreisemöglichkeiten bietet, sondern auch als Zugang zur Innenstadt

genutzt werden kann. Daneben schließt sich ein **Taxistand** an, an dem ständig eine lange Wagenschlange auf potenzielle Mitfahrer wartet. Sobald ein Wagen seine Fahrt beginnt, erscheint wie aus dem Nichts gleich ein neuer an seiner Stelle.

Sowohl vor dem Hauptgebäude als auch in der Eingangshalle gibt es einen Zugang zum Untergeschoss und damit dem regionalen U-Bahn-Netzwerk. Im Bereich vor den Gleisen sind einige Ladenzeilen untergebracht: eine Bäckerei, ein Laden des täglichen Bedarfs, ein Ticketschalter der Reisezentrale. Entlang der Wände verweisen allerdings bereits unzählige Plakate auf die Shoppingmeile im Obergeschoss und versuchen die Besucher dorthin zu locken.

Im Erdgeschoss der Anlage laufen die regionalen und interregionalen **Bahnlinien** parallel zur Eingangshalle. 23 Gleise ziehen sich durch das Gebäude und verbinden die ganze ADL mit diesem Bahnhof. Jeder **Bahnsteig** bietet Reihen von Sitzen, auf denen die Fahrgäste warten können, sowie einen kleinen Kiosk mit Snacks für Gestresste, Kaffee und Alltagsgegenständen, die man auf der Reise vergessen haben könnte. Die **Eingangshalle** kann ohne eine Bildverbindung ein unglaublich ernüchterndes Erlebnis sein. Auch wenn man oft versucht hat, die Bauten des Bahnhofs zu erhalten, der hier Anfang des 21. Jahrhunderts stand, ist das Design doch hauptsächlich kalt, grau und modern: kahle Betonwände und ein Boden aus weiß glänzenden Steinfliesen, der regelmäßig von der neuesten Sauberkraft-Drohne blitzblank geputzt wird, um die ganzen Kofferschlieren zu entfernen. In

HAUPTBAHNHOF

1 Zentraler Omnibusbhf. (ZOB)

2 Kiosk

3 Parkhaus

4 Taxistand

alle öffentlichen Bereiche

5 Bahnsteige

alle Zugänge

6 Shops

7 Verwaltung/Büros

8 VIP-Lounge

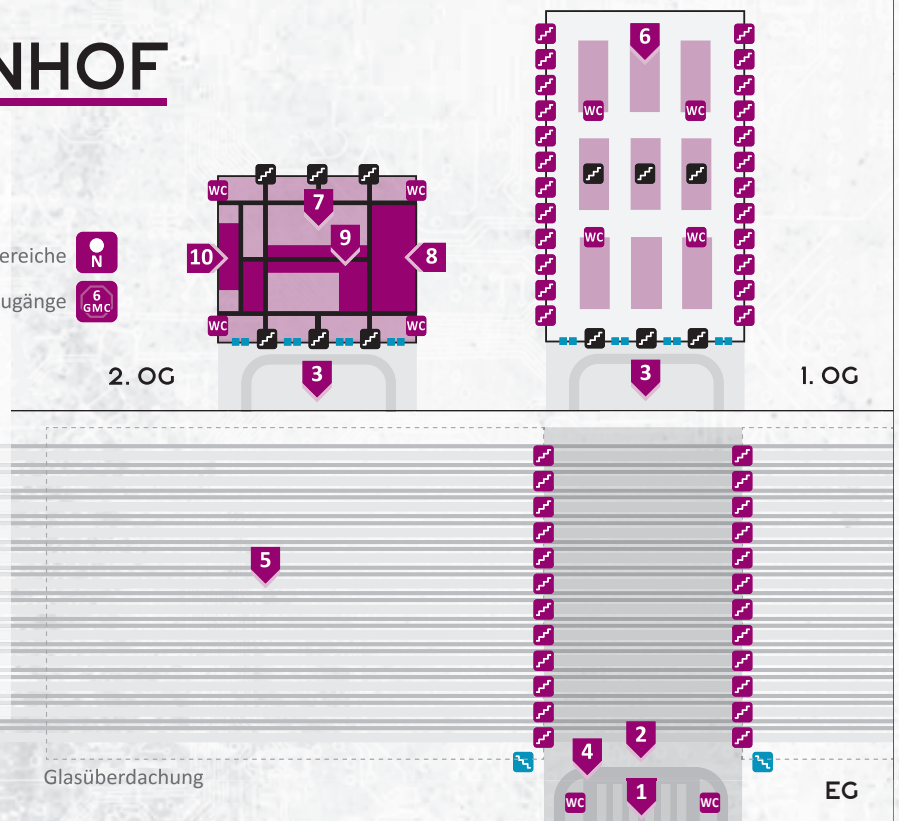
9 Kantine/Schlafsäle

10 Sicherheitszentrale

Rolltreppen + Aufzüge EG – 1. OG

Rolltreppen + Aufzüge EG – UG

Treppen + Aufzüge 1. OG – 2. OG



der AR allerdings ist so ein Bahnhof ein wahres Werbe-Wunderland. Von oben bis unten blinken AROs mit Werbung von den Wänden, und man muss schon fast einen Hindernislauf um die dazugehörigen Bodenaufsteller machen. Hier finden sich auch immer wieder Coupons, die sich direkt im Obergeschoss einlösen lassen. Man merkt schon, wo hier das meiste Geld fließt.

Das **Obergeschoss** des Zentralen Hauptbahnhofs beherbergt eine Vielzahl an Shops und Restaurants, um ein Allround-Serviceerlebnis für alle Kunden zu bieten. Nicht nur Fast-Food-, sondern auch Non-Soy-Restaurants haben sich hier eingemietet, um die obere Gesellschaftsschicht anzusprechen. Neben Restaurants findet man hier Bekleidungsgeschäfte, Supermärkte und Krimskrams-Läden für alles, was man sich vorstellen kann.

Der Großteil des **zweiten Obergeschosses** besteht aus der Verwaltungsebene und ist nur für Mitarbeiter zugänglich. Die einzige Ausnahme ist die VIP-Lounge, die für den Komfort besonderer Reisegäste hier untergebracht wurde. Sie bietet schnelleren Zugang zu den Gleisen, besondere Privatsphäre und zusätzliche Services für die Gäste. Es gibt ein eigenes Restaurant, ein Café und Entertainment für die Gäste sowie einen persönlichen Begleiter, der dafür sorgt, dass man keinen Zug verpasst. An die VIP-Lounge schließen sich eine Kantine für die Bahnmitarbeiter und einige Schlafsäle an, da die Mitarbeiter nicht immer die Möglichkeit haben, nach ihrer Schicht zurück zur eigenen Wohnung zu fahren. Diese Schlafsäle sind im Grunde nicht mehr als viele kleine Kammern an einem langen Flur, ausgestattet mit einem Bett, einem Schrank und einem Matrixzugang. Danach folgen die Verwaltungsräume des Managements und der Bahnsecurity: In diesem Fall ist es eine kleine Zentrale, in der die Bilder der Sicherheitskameras zusammenlaufen. Dort sitzt meistens der aktuelle Schichtleiter und koordiniert seine Mitarbeiter im gesamten Komplex. Die Polizei wird eher selten hinzugezogen, im Ernstfall kooperieren die Bahnkonzerne gerne mit externen Sicherheitsfirmen und holen sich von dort Verstärkung. Sie bleiben doch lieber unter sich.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Neben Extraktionen, Observationen und Überfällen bietet sich so ein übersichtlicher und sehr offener Bahnhof erstaunlich gut für anonyme Treffen, Verhandlungen und Übergaben an. Falls der Bahnhof unter Konzernherrschaft steht oder gar exterritorial ist, steigt das Sicherheitsniveau um einiges: Flugdrohnen-Überwachung, Geisterpatrouillen und besser bewaffnete Gardisten sorgen dann für ein rundum angenehmes Sicherheitsgefühl. Blöd nur, wenn in genau diesem Bahnhof höchst illegale Munition in einem Schließfach versteckt liegt und die Konzerngardisten mit ihrer täglichen Chemsniffer-Untersuchung an den Fächern beginnen.

ÖKUMENISCHE KAPELLE

Obwohl das Religionsleben der heimatkitsch-verliebten Deutschen 2080 noch immer hauptsächlich in historischen Sakralbauten stattfindet, haben sich hier wie international ökumenische Meditations- und Andachtsräume als Alternative in den Metroplexen durchgesetzt. Die ersten Räume dieser Art entstanden in den 1950ern in US-Flughäfen und breiteten sich von dort schnell in alle Flughäfen der Welt aus. Inzwischen existieren überkonfessionelle Andachtsräume auch in Arkologien, Shopping-Malls, Bürokomplexen und zunehmend auch freistehend in vielen Metroplexen.


BESCHREIBUNG

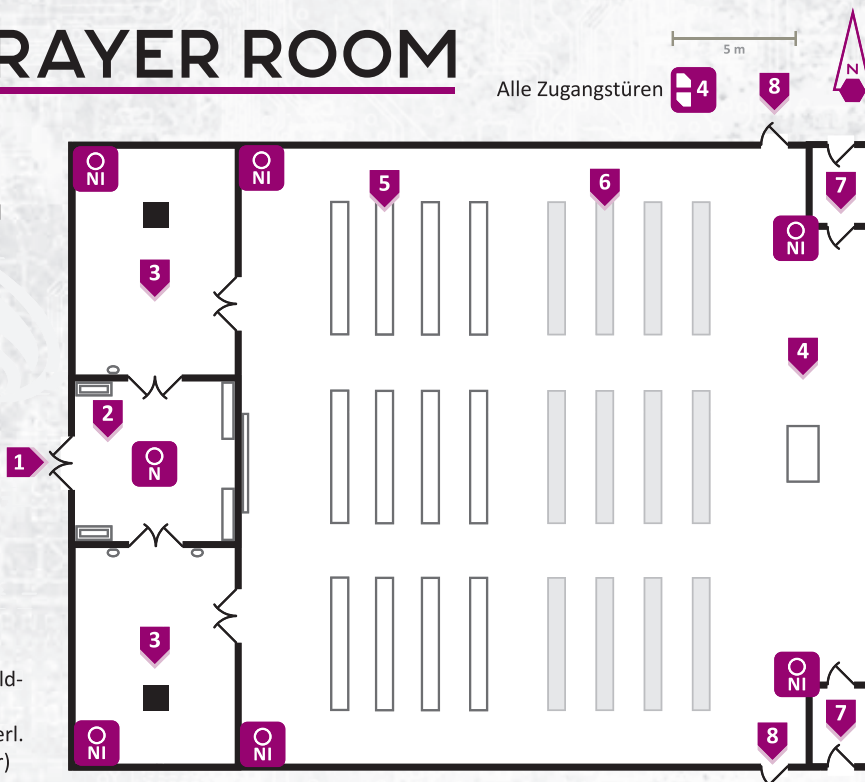
Das Umfeld ökumenischer Kapellen besteht entweder aus „wertlosem“ Land oder dem, was inzwischen auf wertvollem Land gebaut wurde. Einige freistehende Kapellen sind tatsächlich von einem kleinen Friedhof umgeben, aber Erdbestattungen werden in Zeiten der Shedim-, Ghul- und sonstigen „Untoten“-Panik immer unbeliebter. Falls die Kapelle überhaupt Bestattungen beziehungsweise Totenandachten anbietet, werden die Urnen in einem unterirdischen Magazin gelagert und auf Wunsch gegen eine Servicegebühr automatisch in eine Andachtsnische hochgefahren – die meisten so ausgestatteten Kapellen bieten auch eine geschmackvolle AR-Collage aus Aufzeichnungen des Verstorbenen, seinen liebsten Musik-Playlists und Abschiedsworten anderer Trauernder.

Reinkommen ist kein Problem: Alle Andachtsräume sind abgesehen von kurzen Intervallen der Selbstreinigung permanent geöffnet, selbst wenn das umgebende Gebäude geschlossen sein sollte (etwa in Bürogebäuden für Spätarbeiter oder in Malls für die Einkehr von Mitarbeitern vor Öffnung und nach Schließung).

Im Inneren ist der **Andachtsraum** minimalistisch und multifunktional: Wände, Boden und Decke sind kahl, meist aus Stahlbeton, zuweilen mit Paneelen aus Holz oder Naturstein. Die Beleuchtung ist gedämpft, warm und indirekt. Glaubenssymbole werden je nach erkanntem Profil des Besuchers in dessen AR dargestellt oder gemäß vereinbarter (bezahlter) Kooperation mit der Trägergemeinde dezent platziert. Einige Kapellen bieten auch physische Insignien mehrerer Glaubensrichtungen, die je nach Bedarf nach Onlinebezahlung aus versteckten Paneelen auftauchen. Sitzbänke befinden sich meist im hinteren Teil, oft ist eine Teilfläche vor der meist gen Osten gerichteten Stirnseite mit „Teppich-Förderbändern“ ausgestattet, deren jeweils nicht genutzte (Unter-)Seite für die nächsten Betenden gereinigt wird. Musik, Gebetstexte, Predigten und Prediger werden ebenfalls je nach Nutzerprofil in der AR eingeblendet, zuweilen gibt es auch persönliche, ökumenisch ausgebildete Seelsorger oder dezent in Wände, Boden oder Säulen integrierte Accessoires wie Weihwas-

ELYSION PRAYER ROOM

- 1 Eingangsportal
 - 2 Vorraum (Schallschutz) mit Automaten für Gebetsbedarf und einfacher Waschmöglichkeit
 - 3 Andachtsräume mit Weihwasser-Dispensern und Urnen-Aufzug
 - 4 Hauptraum
 - 5 Versenkbare Sitzbänke (Granit)
 - 6 Selbstreinigende Gebetsteppichbänder
 - 7 Seiteneingang und Vorbereitungsraum für Seelsorger
 - 8 Notausgänge, nur von innen zu öffnen
-  Überwachungskameras gegen Vandalismus; enthalten Wärmebildfunktion zur Unterstützung der Seelsorger/KI (Messung der körperl. Reaktion auf emotionale Auslöser)



serspender, Taufbecken oder für Muslime eine Nasszelle zur rituellen Waschung.

SERVICE UND BETREIBER

Die meisten Andachtsräume werden nach weitgehend gleichen Standards gefertigt, die sich im Lauf der Zeit als praktikabel durchgesetzt haben. Der Betreiber ist entweder der Inhaber der Anlage (etwa der Flughafen- oder Shopping-Mall-Betreiber) oder die örtliche dominante Gemeinde (in München zum Beispiel das örtliche Bistum). Daneben haben sich im Markt einige international operierende, aber eher kleine Spezialanbieter wie ELYSION (Hauptsitz in Frankfurt/Main), SERENITY (Cayman-Inseln) oder AMAN (Ankara) etabliert. Diese bieten neben einem ansprechenden Architektur- und Servicekonzept die passende Host-Struktur für AR-Deko, Glaubenstextdatenbanken, virtuelle oder tatsächliche Seelsorger, Reinigungsdienst und erweiterte Services durch ein Netzwerk ordentlich bestellter Priester diverser Glaubensrichtungen. Hier drei Seelsorger als Beispiel:

Gabriel: Die Kapelle wird durch ein KI-nahes Expertensystem betreut, das via AR und Trideotechnik als engelsgleiche Lichtgestalt in Erscheinung tritt. Christen stellt sich die „KI“ als „Gabriel“ vor, Muslimen als „Djibril“, Buddhisten und Hindi als „Deva“. Die Gabriels der diversen Kapellen teilen ihre Erfahrungen und erfolgreiche Strategien zur Konfliktberatung, was dem „Engel“ ein geradezu gruseliges Einfühlungsvermögen ermöglicht. Alle Gespräche mit ihm werden „zur Verbesserung der Nutzererfahrung“ aufgezeichnet – offiziell anonymisiert. Natürlich.

Pater Lukas: Lukas hatte einmal eine eigene Gemeinde in einer wunderschönen, historischen Kapelle mit umgebendem Friedhof. Dann stiegen die Grundstückspreise, die Kirche verkaufte, und Lukas wurde mit der Leitung eines Andachtsraums in der neuen MegaMall abgespeist, die stattdessen dort gebaut wurde. Er ist noch immer sehr bemüht, seinen Pflichten nachzukommen, aber innerlich verbittert.

Sonya: Die 30-jährige Orkin Sonya sitzt in einem ELYSION-Callcenter in Montabaur, tritt aber in der AR und auf Monitoren der Kapelle je nach erkannter/gewünschter Religion/Konfession zum Beispiel als Pastorin Lydia, Rabbi Esra, Shinshoku (Shintopriester) Toshiro oder Imam Ali auf. Das jeweils nötige Religionswissen bezieht sie via Chip/Talentleitung, ihr tatsächlicher Beitrag ist ihre hohe Empathie und Unvoreingenommenheit, wegen der sie auch eingestellt wurde.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Der Andachtsraum bietet sich besonders als neutraler Treffpunkt mit gläubigen Verbrechern wie zum Beispiel Mitgliedern der katholischen Mafia an: Hier kann man ungestört Beute übergeben oder Verhandlungen führen – wenn man vorher daran denkt, Gabriel auszuschalten.

Aber vielleicht liegt in der Kapelle auch etwas versteckt oder aber Sonya oder Gabriel haben eine geheime Nachricht für die Runner. In allen Fällen kann der Grundriss des Andachtsraums natürlich auch für jedes eindeutig zugeordnete Gebetshaus verwendet werden – egal, ob buddhistischer Meditationsrückzugsort, deutsch-ka-

tholische Wallfahrtskapelle oder sehr engagiert geführte Kirche der Pfingstbewegung.

FLUGHAFEN

Der hohe Bedarf an Kurzstreckenluftverkehr in der Welt von *Shadowrun* hat zu einer weiten Verbreitung von kleinen Flughäfen geführt, die nur kleinere Flugzeuge und Helikopter abfertigen. Sie werden von Konzernen oder einem Konsortium aus verschiedenen Fluglinien und der jeweiligen Gemeinde betrieben. Je nach Auslastung kann die Sicherheit enorm schwanken und von lausig bis hochprofessionell reichen.

BESCHREIBUNG

Ein Flugplatz benötigt immer Korridore, über die der Verkehr abgewickelt wird. Daher liegt dieser hier abseits von hohen Gebäuden oder Regionen mit starkem Betrieb im Luftraum, um Unfälle großräumig auszuschließen. Die Ausrichtung der Rollfelder hängt von den vorherrschenden Windrichtungen ab und ist bei allen, außer den kleinsten Flugfeldern, auf zwei verschiedene An- und Abflugschneisen ausgerichtet. Logistisch gesehen liegt dieser Flughafen an einem gut erreichbaren Straßennetz mit ausreichend Zuliefererbetrieben in der Nähe, um den Betrieb so kosteneffizient wie möglich zu gestalten. Ein großes Hotel, das alle Konkurrenten verdrängen konnte, findet sich in unmittelbarer Nachbarschaft.

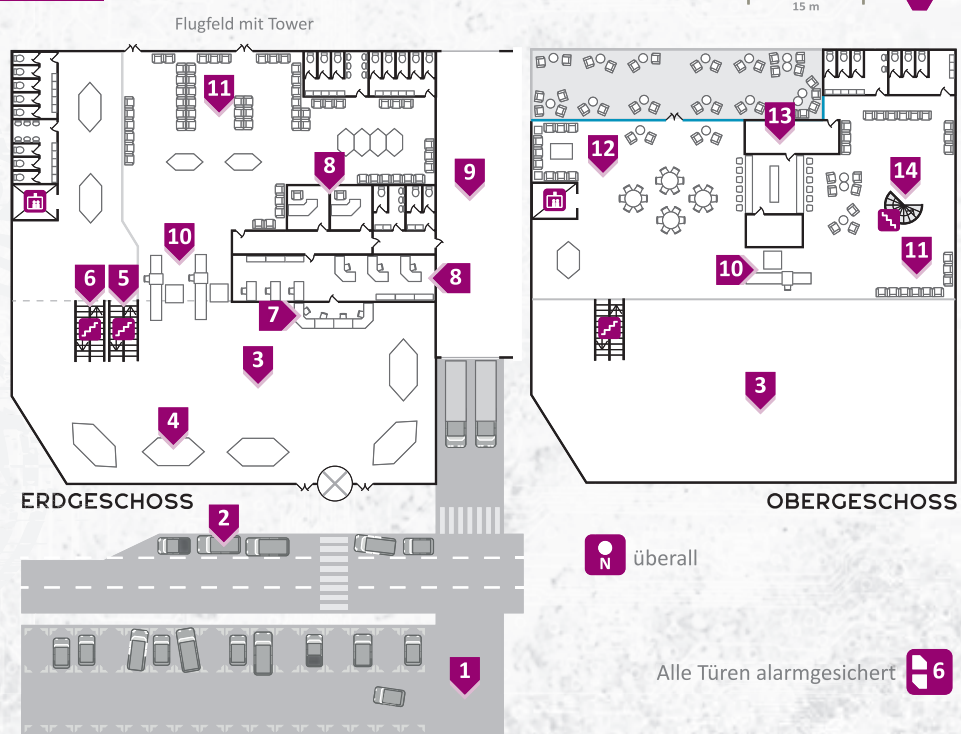
Reisende treffen entweder mit den angeschlossenen öffentlichen Verkehrsmitteln im Unterge-

schoß ein oder können ihr Fahrzeug auf dem ausgedehnten **Dauerparkplatz** verwahren lassen. Für Kurzparker gibt es einen **Parkstreifen**, auf dem maximal drei Minuten verweilt werden darf. Taxis hingegen dürfen hier länger stehen, und die Fahrer klüngeln dank geringer Nachfrage ihrer Dienste gelangweilt beisammen und rauchen. Beim Betreten der **Abfertigungshalle** blickt man sofort auf eine gewaltige AR-Anzeigetafel der nächsten Ankünfte und Abflüge. Am Rand der Halle sind verschiedene **Minishops** aufgebaut, die Autovermietung, Begleitschutz und ähnliche Services anbieten. Der Zugang zum Obergeschoss und den **Bahn- und Bussteigen im Untergeschoss** erfolgt über Rolltreppen und Fahrstühle. Für die wenigen Fluggäste, die nicht im Voraus gebucht haben, finden sich ein paar mit metamenschlichem Personal besetzte **Schalter**, dahinter liegen, vom Rest des Gebäudes abgeschirmt, die **Verwaltung** und ein **Lager** für Lieferungen und unbegleitete Fracht. Reisende müssen durch eine Sicherheitsschleuse mit Gepäckkontrolle, bevor sie in einem der **Wartebereiche** die letzten Minuten vor dem Abflug verbringen.

Das Obergeschoss bietet einen guten Überblick von einer Galerie herab ins Erdgeschoss und hohe Panoramascheiben zu den Rollfeldern und Heliports. Gäste des **Cafés** können so das Treiben mitverfolgen, während sie maßlos überteuerten Soykaff und geschmacklose Snacks verzehren. Für die finanzstarken Gäste von Helikopterflügen findet sich hier eine eigene Sicherheitsschleuse, bei der das Personal spürbar höflicher und freundlicher ist. Die angeschlos-

FLUGHAFEN

- 1 Dauerparkplatz
- 2 Parkstreifen
- 3 Abfertigungshalle
- 4 Minishops
- 5 zum UG (Bahn/Bus)
- 6 zum OG (Café/VIP-Lounge)
- 7 Buchungs-/Abfertigungsschalter mit Personal
- 8 Verwaltungsbüros
- 9 Gepäck-/Frachtterminal
- 10 Sicherheitsschleuse 
- 11 Wartebereich
- 12 Flughafen-Café mit Aussichtsterrasse
- 13 Küche / Lager für Speisen & Getränke
- 14 zu den Helipads



sene Lounge versprüht einen gediegenen Charakter mit trumppf mit schweren Ledersofas und dicken Teppichen auf, die alle Geräusche dämpfen. Da Helikoptershuttles wesentlich kürzere Wartezeiten verursachen, ist dieser Wartebereich meist deutlich leerer als diejenigen im Erdgeschoss.

ILLEGALES GEPÄCK

Ein naheliegendes Thema für Flughäfen ist die Frage, wie sich die illegale Ausrüstung der Charaktere bei einem Ortswechsel mitführen lässt. Überarbeitetes Flughafenpersonal ist für eine entsprechende Entlohnung schnell geneigt, Abhilfe zu verschaffen. Dazu ist meistens eine Kontaktaufnahme abseits der Arbeit vorteilhaft. Wenn eine Abmachung getroffen wurde, werden Gepäckstücke mit der richtigen Kennzeichnung ohne Probleme von Kontrollen ausgeschlössen. Alternativ werden Kontrollen für bestimmte Institutionen oder Konzerne mit einem bedeutenden finanziellen Anteil am Flughafen vollständig ausgesetzt und Individuen oder Fracht über ein Seitentor an den üblichen Reisenden vorbeigeschleust.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Einsatzmöglichkeiten für einen Flughafen im Spiel sind die Verfolgung eines Ziels oder umgekehrt, wenn die Runner versuchen, einen Verfolger abzuschütteln. Dabei wird eine Observation besonders durch das Flugdrohnenverbot im überwachten und gesicherten Luftraum erschwert. Die Verknüpfung von mehreren Verkehrsmitteln auf dem Gelände (es stehen immer mindestens drei Taxis draußen abfahrtsbereit) bietet Verbindungen in alle Himmelsrichtungen, zu jeder Uhrzeit. Selbst wenn keine direkte Observation stattfindet, bieten Kameraüberwachung und Buchungsregister genügend virtuelle Mittel, die Reise eines Ziels nachzuverfolgen oder die eigene Spur mit geschicktem Vorgehen zu verwischen.

MUSEUM

In einem Museum kann sich wertvolle Beute befinden, Personen mit Fachkenntnissen sind informell ansprechbar, und manchmal verbirgt sich die Lösung zu einem Rätsel in einem bestimmten Ausstellungsstück, das von den Charakteren dann möglichst genau unter die Lupe genommen werden muss. Moderne Museen wechseln ihre Ausstellungen regelmäßig, und je nach Wert der Exponate variieren Sicherheitsniveau und Besucherandrang.

BESCHREIBUNG

Je nach Milieu befindet sich das Museum in einem historischen Gebäude oder einem modernen Bau, der durch seine Extravaganz hervorsticht. Freistehend und in einem touristischen Viertel gelegen, wird das Gelände nachts mit

umfangreicher Lichttechnik bestrahlt und bewirbt die aktuelle Ausstellung auf überdimensionalen AR-Bannern. Die Nachbarschaft besteht aus Cafés, Salons, Galerien und Boutiquen, die auf den gehobenen Mittelstand ausgelegt sind. Weiträumige Plätze und kleine Parks sind voller AR-Werbung, Fahrzeuge müssen sich nach dem Verkehrsleitsystem richten.

Besucher werden im Foyer mit Werbung über zukünftige Ausstellungen, Themenabende und das virtuelle Angebot des Museums bombardiert, während sie über die weitläufige Steintreppe ins Hochparterre gelangen. In der **Haupthalle** befindet sich ein zentraler Infostand, der mit zwei Mitarbeitern des Museums und einem Wärter besetzt ist, der von hier aus mindestens vier weitere Wärter koordiniert und sich mit ihnen bei den Rundgängen abwechselt. Außerdem sind nahe dem Eingang Schließfächer aufgestellt und virtuelle Shops eingerichtet, an denen Tourprogramme geladen werden können. In den Seitenflügeln des Hochparterres befinden sich zusätzliche **Ausstellungsräume** für die thematische Unterteilung der Exponate. Durchgänge zwischen den Ausstellungsräumen sind größer als normale Türen und erlauben auch einem Troll, ungehindert hindurchzuschreiten. Der **Souvenirshop mit Café** ist mit Ramsch gefüllt und bei hohem Besucherandrang schnell unübersichtlich und stickig. Im **Lager mit Verladebuch** befinden sich eine kleine Werkstatt zum Herrichten der Exponate, der Hauswirtschaftsraum der Reinigungskräfte und der Pausenbereich für Mitarbeiter. Teilweise werden hier auch Ausstellungsstücke gelagert, an denen längere Restaurationsarbeiten vorgenommen werden müssen.

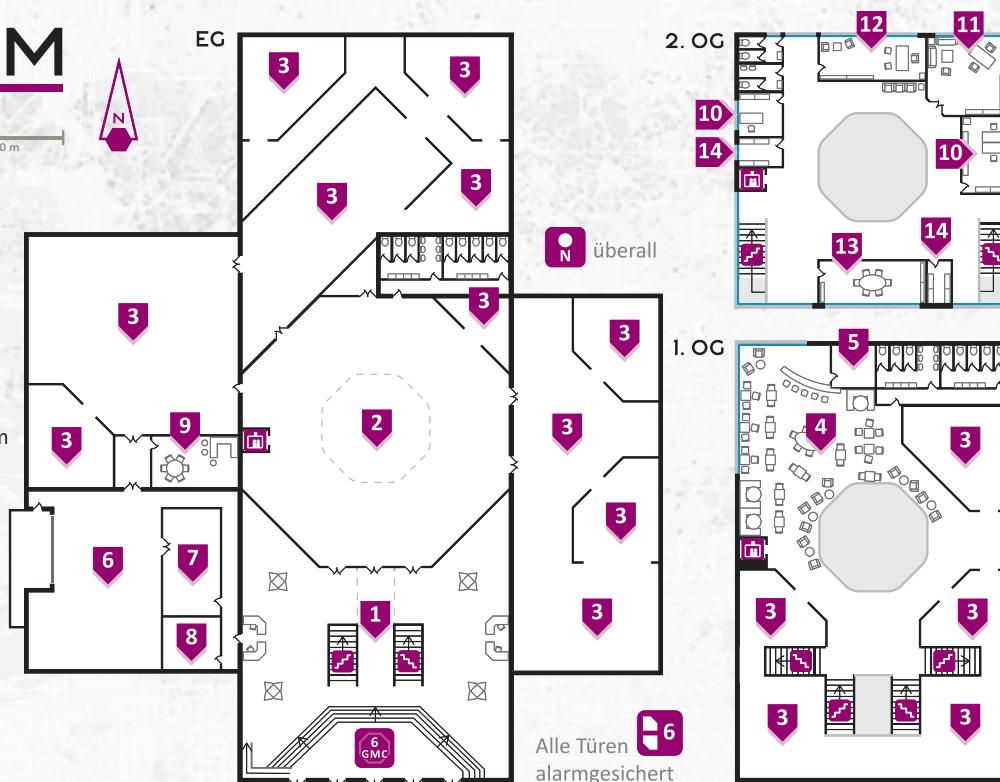
Der **zweite Stock** ist bequem über mehrere Treppen und Fahrstühle zu erreichen und bildet eine Galerie um die Haupthalle, die von hier aus gut einsehbar ist. Die sonstigen Räume im Obergeschoss dienen zu weiteren Ausstellungszwecken. Im **dritten Stock** befinden sich die Verwaltungsräume, die sich nur mit einer entsprechenden Magnetkarte betreten lassen.

EINSATZMÖGLICHKEITEN

Der Diebstahl eines oder mehrerer Exponate kommt als Erstes in den Sinn, wenn du ein Museum in Spiel bringen möchtest. Je nachdem, wie viel der Betreiber bereit ist, in die Sicherheit der Ausstellung investieren, kann dies zu einer ziemlichen Herausforderung werden. Wenn eine Konfrontation mit den Wätern vermieden werden soll, wird ein Einbruch außerhalb der Besuchszeiten zwar mit mehr technischen Methoden erschwert, dafür ist die Wachmannschaft entweder stark reduziert oder fehlt völlig. Reinigungskräfte und Hausmeister arbeiten entweder kurz vor dem Öffnen oder am Abend. Wurden noch Veränderungen an der Ausstellung vorgenommen, vielleicht sogar zu beiden Zeiten. Angestellte des Museums besitzen selbst meist nur breitgestreutes, oberflächliches Wissen zum ak-

MUSEUM

- 1 Foyer
- 2 Haupthalle
- 3 Ausstellungsraum
- 4 Souvenirshop/Café
- 5 Küche
- 6 Lager/Verladebucht
- 7 Werkstatt
- 8 Hauswirtschaftsraum
- 9 Pausenbereich der Mitarbeiter
- 10 Büro
- 11 Büro des Museumsdirektors
- 12 Büro des Kurators
- 13 Konferenzraum
- 14 Lager-/Abstellraum



tuellen Thema. Tiefgehende Kenntnisse können Interessierte über installierte Informationsanzeigen in der Matrix erhalten. Unter den Besuchern sind allerdings auch Größen der entsprechenden Fachkreise vertreten, die hier ihre Freizeit verbringen oder sich weiterbilden.

Neben antiker Kunst, Münzsammlungen oder kulturhistorischen Motto-Ausstellungen (alles über Polynesien im 18. Jahrhundert) könnte das Museum auch AR-Kunst oder Objekte magischer Traditionen präsentieren. Im ersteren Fall könnte ein Diebstahl eine größere Herausforderung sein, denn vielleicht muss man auch noch den lokalen Speicher hacken. Im letzteren Fall könnte es sein, dass die Gegenstände selbst sich wehren oder Geister das Museum heimsuchen. Und wer weiß, vielleicht ist die wahre Erwachte Natur des polynesischen Totenschädels noch gar nicht bekannt.

Darüber hinaus kann das Museum auch als Treffpunkt zweier Parteien dienen, die sich nicht besonders trauen. Die Öffentlichkeit und die übersichtlichen Räume im Inneren halten Hitzköpfe hoffentlich davon ab, sich zu unbedachten Aktionen hinreißen zu lassen. Außerdem ist das Museum neutraler Boden, da nur wenige kriminelle Organisationen einen Einfluss auf ein Museum besitzen und man sich ziemlich sicher sein kann, dass keine der Parteien einen Vorteil aus der Umgebung gewinnt. Mit etwas Voraussicht befinden sich zum Zeitpunkt des Treffens genügend unbeteiligte Besucher im Gebäude, sodass bei einer ausbrechenden Panik ausreichend Deckung in der Menge besteht, um unerkannt entkommen zu können.

DER SCHROTTPLATZ

Wenn der Inhaber von seinem Unternehmen spricht, dann fällt früher oder später das Wort Schrottplatz: Piotr Rudinzki, ein rüstiger Mensch Ende sechzig, kümmert sich nach wie vor selbst um das tägliche Geschäft von Rudinzki Recycling, und das seit fast dreißig Jahren. Man hört ihn genauso oft aus der Kanzel eines seiner Kräne gegen den Lärm der schweren Maschinen Anweisungen brüllen, wie von seinem Schreibtisch aus in sein Kommlink.

BESCHREIBUNG

Auf fast 25.000 Quadratmetern werden jeden Monat mehrere Tausend Tonnen Altmetall, Schrott und ausgediente Alltagsgegenstände fachgerecht zerlegt, sortiert und entsorgt. Obwohl der Schrottplatz täglich für jedermann offensteht, um alles von alten Haushaltsgeräten über kaputte Drohnen bis hin zum Nissan Jackrabbitt zu entsorgen, ist das Hauptgeschäft die Zerlegung von Großbauteilen. Per Zug werden ausgediente Windräder, Teile alter Industrieanlagen oder in seltenen Fällen sogar kleinere Binnenschiffe vom nahe gelegenen Hafen hierher befördert. Das Endprodukt, tonnenweise fein geschreddertes Metall, beginnt auf demselben Weg seine Reise in die Schmelzöfen.

In den letzten Jahren hat Rudinzki sehr viel in sein Unternehmen investiert, und es scheint, dass seine Rechnung aufgeht: Er kaufte das Nebengrundstück und ließ zwei weitere Gleisanschlüsse sowie ein komplett automatisiertes Zerlegewerk

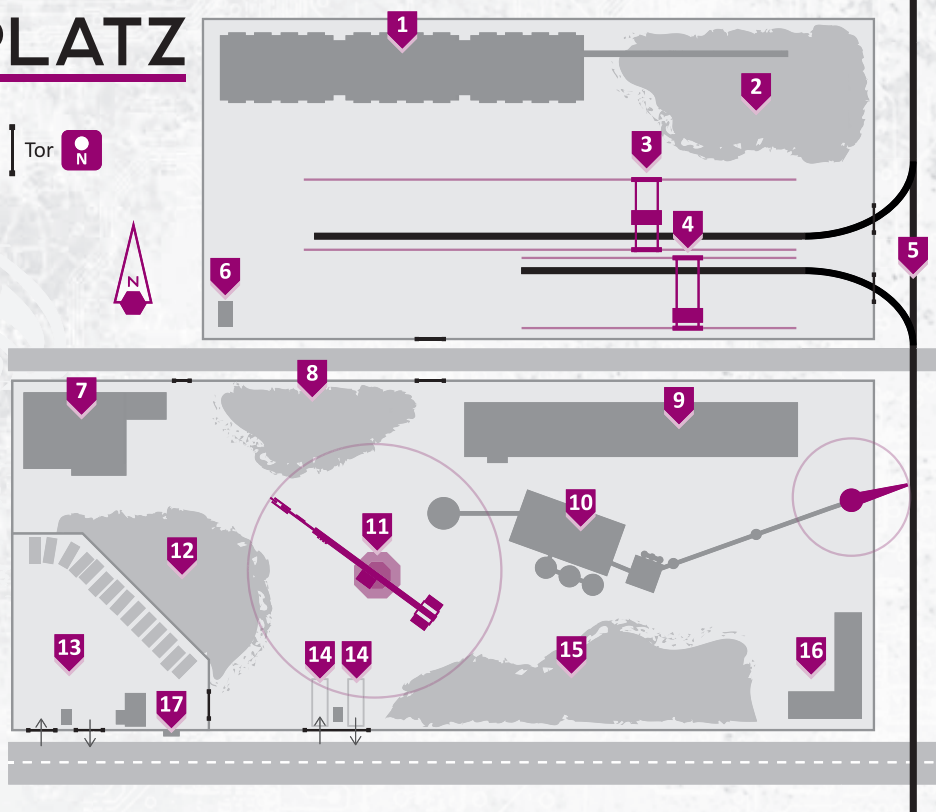
SCHROTTPLATZ

- 1 Zerlegewerk
- 2 Halde 3 (Industrieschrott)
- 3 Brückenkran 1
- 4 Brückenkran 2
- 5 Gleise
- 6 Zwinger
- 7 Verwaltung und Kantine
- 8 Halde 2 (Plastik, Elektronik)
- 9 Sortieranlage
- 10 Schredder mit Verladeband
- 11 Kran
- 12 Reifenhalde
- 13 Wertstoffhof
- 14 Lkw-Waage
- 15 Halde 1 (Metallschrott)
- 16 Fuhrpark + Werkstatt
- 17 Imbiss

Tor N



50 m



errichten, das den alten Metallschredder auf dem alten Firmengelände entlasten soll. Kettendrohnen mit einem flachen Ladeteller bringen die Werkstücke von den Gleisanschlüssen in die Halle, in der sie nach einem präzisen Plan von speziellen Flugdrohnen mit Laserschneidern und Thermitbrennern in handliche Stücke zerlegt werden.

MITARBEITER

Etwa sechzig Mitarbeiter sind auf dem Gelände des Schrottplatzes beschäftigt, die meisten in der Verwaltung und der Sortieranlage. Sicherheit wird bei Rudinzki großgeschrieben. Wenn der alte Mann von familiären Werten seines Unternehmens spricht, sind das keine hohlen Phrasen. Seine Mitarbeiter liegen ihm am Herzen. Deshalb werden die gefährlichsten Arbeiten von Drohnen erledigt. Zwei Drohnen- und vier Fahrzeuggrigger sind ständig im Schichtbetrieb dabei, die semi-autonome Flotte durch die hektische Betriebsamkeit des Betriebsgeländes zu lenken.

Mit den neuen Maschinen wuchs auch die Angst vor Diebstahl und Sabotage. Piotr ist zwar immer noch der Meinung, dass alles Wertvolle zu groß und schwer ist, um geklaut zu werden, hat aber dem Drängen seines Vorarbeiters nachgegeben und die nächtliche Sicherheit erhöht. Auf einem abgelegenen Teil seines Grundstücks ließ er einen Zwinger bauen und schaffte sich zwei Höllenhunde an, die er nachts und am Wochenende, wenn nur die Rigger und Drohnen arbeiten, frei auf dem Gelände herumlaufen lässt.

GESCHÄFTLICHE PROBLEME

Auch wenn nach außen hin alles rosig aussieht und Rudinzki nicht müde wird zu betonen, dass er noch große Pläne mit seinem Unternehmen hat, plagen den Unternehmer viele Sorgen. Das Geld für die kürzlich getätigten Investitionen hat er nicht allein aufbringen können. Er hat sich sowohl bei der Gemeinde gegen das Versprechen auf mehr Arbeitsplätze als auch bei einem Konzern verschuldet, der ihm zwar einen Großteil der neuen Anlagen aufgebaut hat, dies jedoch gegen die Auflage, eine alte Industrieanlage innerhalb der nächsten Jahre kostenfrei zu entsorgen. Leider bindet die Verschrottung der Anlage mehr Kapazitäten, als Rudinzki gehofft hatte, sodass ihm nun das Geld aus anderen Aufträgen fehlt. Momentan ist er auf der Suche nach einer eleganten Lösung, um die Verschrottung der Industrieanlage entweder zu beschleunigen oder zu verzögern, um andere lukrativere Aufträge an Land ziehen zu können.

ALTERNATIVEN

Der Schrottplatz, der natürlich auch von einem Bekannten der Runner oder einem wichtigen NSC des Abenteuers geleitet werden kann, könnte prinzipiell überall liegen: mitten in der Stadt, am Rand einer Industriebrache, in einem heruntergekommenen Gewerbegebiet oder ganz außerhalb auf dem Land. Vielleicht ist er auch komplett automatisiert und wird nur von einem etwas zickigen autonomen Knowbot verwaltet, der die Runner bei ihren Geschäften als Störenfriede einstuft und die Sicherheitsmaßnahmen auf sie loslässt.

Genauso gut könnte es sein, dass der Schrottplatz schon längst stillgelegt ist. Unter verrotten Autowracks, uralten Kühlschränken und hinter Badewannen mit ominösem Inhalt verstecken sich dann vielleicht nicht nur Teufelsratten, sondern auch intelligentere Bewohner, die die Ausgrenzung aus der Gesellschaft hierher gespült hat: Aussteiger, Squatter, vielleicht sogar Ghule oder andere Gejagte fühlen sich auf diesem trostlosen Platz geborgen und haben gerade deswegen etwas gegen die Anwesenheit der Runner.

GROSSRAUMDISKO

Vor der Großraumdisco *Pump up* steht zu jeder Tages- und Nachtzeit eine lange Schlange von Metamenschen. Die Disco ist einer der Clubs, bei denen es tatsächlich noch cool ist, in Fleisch und Blut hinzugehen, statt sich einfach über die VR einzuloggen (vielleicht auch deshalb, weil der virtuelle Eintritt doppelt so hoch ist).

BESCHREIBUNG

Wenn man erst einmal an den ungewöhnlich vielen Türstehern vorbei ist, kommt man durch einen kurzen **Eingangsbereich** ins Innere. Hier erhält jeder Gast ein Armband, über das im Club alle Transaktionen durchgeführt werden. Man kann es entweder über einen Credstick aufladen oder direkt über sein Kommlink Überweisungen darauf vornehmen. Es lässt sich nur ablegen, wenn alle darauf befindlichen Ausgaben bezahlt

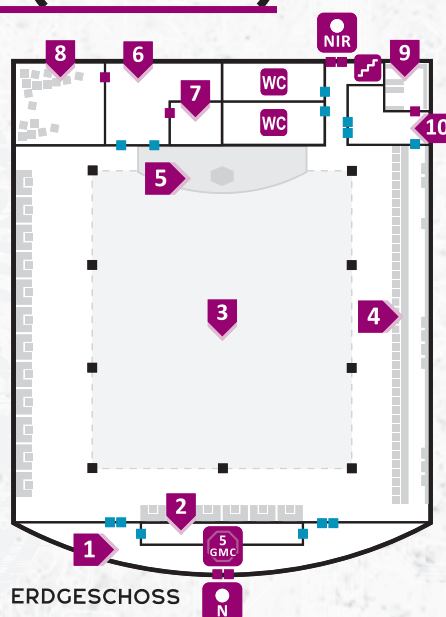
worden sind: Der Club darf selbstverständlich nur ohne Armband wieder verlassen werden. Dies wird am Ausgang streng überprüft, und die Armbänder werden wieder eingesammelt. Des Weiteren werden am Garderobenschalter Jacken und andere Wertgegenstände eingelagert und alle Waffen abgegeben. Der Metalldetektor an der Tür ist gnadenlos. Alles wird sicher in Schließfächern verwahrt und der Code ebenfalls auf das Armband geladen.

Tritt man durch die Tür in den **Hauptraum**, ist man schon richtig drin in der Clubszene. Die Musik schallt laut aus den überall im Raum angebrachten Boxen, und man spürt den Bass in seinem ganzen Körper beben. Charakteristisch für das *Pump up* ist auch die **Bar**, die sich über eine Seite des Raumes zieht. Mehrere Barkeeper und -keeperinnen verschiedener Metatypen, jede(r) eine Augenweide, sorgen dafür, dass es keinem Gast an irgendetwas mangelt. Hier kann man sich Drinks basierend auf der aktuellen Stimmung, der Lieblingsfarbe oder aus einer altmodischen Getränkekarte bestellen, die als imposantes ARO über der Bar schwebt. Ansonsten ist der Club eher urban gestaltet: Graffiti berühmter Künstler zieren die Wände, das Licht ist abgesehen von den Spotlights auf der Tanzfläche gedimmt und die Luft immer stickig.

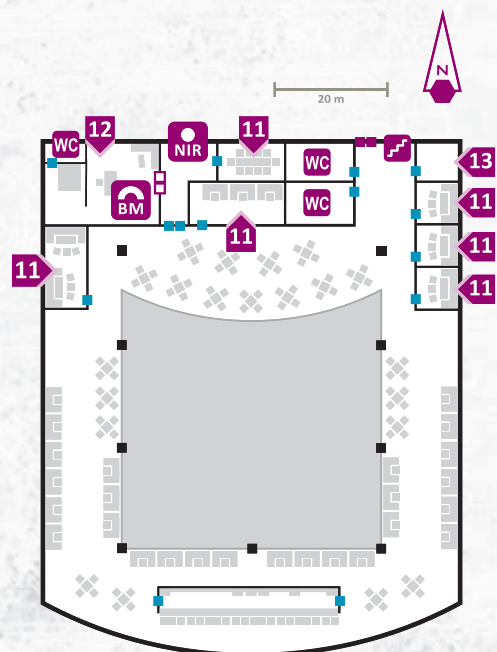
Die **Tanzfläche** nimmt den Großteil des Hauptraums ein und ist meistens prall gefüllt. Nicht nur DJs legen hier auf: Das *Pump up* ist regelmäßig Veranstaltungsort für verschiedene Konzerte regional und interregional bekannter Bands.

PUMP UP (DISKO)

- 1 Eingangsbereich
- 2 Garderobenschalter
- 3 Hauptraum
- 4 Hauptbar
- 5 Bühne mit DJ-Pult
- 6 Backstage/Umkleide
- 7 Technikraum mit Rigging-Konsole
- 8 Lager (Bühnenfundus)
- 9 Lager (Food/Getränke)
- 10 Küche
- 11 Separees
- 12 Büro/Privatraum des Besitzers
- 13 Personalumkleide



ERDGESCHOSS



OBERGECHOSS

■ = Innentür (immer offen)

■ = Außentür (alarmgesichert)



□ = Sicherheitstür (alarmgesichert)



Angeschlossen an den Hauptraum befindet sich ein **Flur mit sanitären Anlagen**, Mitarbeiterzugang zur Küche, einem Aufgang ins Obergeschoss und einer Tür, die in den Hinterhof führt. Dort werden die Lebensmittel und Getränke angeliefert, aber auch Bands, DJs und Mitarbeiter gelangen durch diese Tür ins Innere. Die Tür ist meist nicht nur verriegelt, sondern wird zusätzlich von Security bewacht, damit keiner der Gäste auf die Idee kommt, schnell im Hinterhof eine Raucherpause zu machen.

Im **Obergeschoss** des Clubs ist es etwas ruhiger, und man kann das Erlebnis genießen, ohne sich durch schwitzende Metamenschenmassen zu quetschen. Der Zugang ist begrenzt, und man zahlt bei dem dafür abgestellten Wachmann an der Treppe eine Zugangspauschale von zehn Euro. Hier reihen sich Tische am Balkongeländer auf, und es gibt die Möglichkeit, über das in den Tisch eingelassene Tablet Getränke und Speisen zu bestellen. Kellner bringen dann alles direkt zu den Gästen. Noch eine Spur luxuriöser ist es, sich hier eins der **Separees** zu mieten. Dort feiern die Stars und Sternchen der Stadt. Feines Abendessen und fette Party ist eine Mischung, die man sonst nicht überall findet. Wenn man etwas „härter“ feiern will, zieht man sich in den späteren Stunden normalerweise immer wieder hierhin zurück.

BESONDERE GESCHÄFTE

Eines der **Separees** ist stets für **besondere Geschäfte** reserviert und empfängt gerne auch die Besucher des unteren Stockwerks (der Wachmann weiß Bescheid, wenn man ihn mit dem richtigen Codewort anspricht). Von Novacoke bis Long Haul gibt es kaum eine Droge, die hier nicht verkauft wird. Der Besitzer des *Pump up*, ein muskulöser Elf Anfang dreißig namens Kain Noah, duldet die Deals im Separee nicht nur, sondern scheint sie regelrecht zu unterstützen und dafür einen Anteil zu erhalten. Oft hat man schon versucht, ihm illegale Aktivitäten und eine Verbindung zur Drogenszene in seinem Club nachzuweisen, allerdings ohne Erfolg. Abgesehen vom *Pump up* besitzt er noch einen Strip-Club etwas weiter südlich in der Stadt, weshalb sich für besonders wohlhabende Gäste auch die Möglichkeit von Privatvorstellungen direkt im Club ergibt. In diesem Kontext bietet das *Pump up* auch einen Allround-Jungesellenabschieds-Service an und arbeitet eng mit einem Limousinenverleih zusammen, um das Angebot abzurunden. Es ist *die* Location zum Feiern in der Stadt, und es gibt eigentlich keinen Metamenschen unter dreißig, der hiervon noch nie etwas gehört hat.

ALTERNATIVEN

Die Großraumdisco kann natürlich auch ein Mittelschichtclub oder sogar ein etwas verfallenes Etablissement in einem Slum sein. Letzteres ist dann vielleicht von den Räumlichkeiten her noch als ehemalige Disco zu erkennen, wird

aber von ansässigen Gangs oder Wicca-Clans als Kaufhaus, Drogenküche oder Spielplatz verwendet.

LUXUSWOHNHAUS EINES KONZERNS

Der Luxuswohnkomples 523G ist wie jedes andere Luxuswohnhaus eines Konzerns auch: furchtbar sicher, furchtbar exklusiv und furchtbar teuer.

BESCHREIBUNG

Ein meterhoher Zaun umgibt die drei identischen Gebäude, die um einen **riesigen Innenhof** liegen. Es gibt zwei **Zugänge**: einen Fußgängerweg in den Innenhof und zu den Wohngebäuden und eine Einfahrt in die Tiefgarage, die sich unter dem Gelände erstreckt. Beide werden von Sicherheitsleuten bewacht, die beim Betreten die Identität und Zugangsberechtigung jedes Bewohners und Besuchers überprüfen. Ohne eine offizielle Einladung oder einen Eintrag im Besucherregister eines der Bewohner kommt hier keiner rein. Selbst die vielen Servicekräfte, die in der Anlage arbeiten, erhalten einen gesonderten Zugangsausweis.


Von der **Tiefgarage** aus führt ein **Aufzug** in den Innenhof sowie in die **Lobby** jedes der Wohngebäude. Aus Sicherheitsgründen jedoch können mit ihm die einzelnen Stockwerke nur mithilfe eines Aufzugsschlüssels angesteuert werden. Besucher müssen sich in der Lobby beim Portier melden. Diese Anlage ist so exklusiv, dass sie nicht über klassische Türklingeln verfügt: Der Portier meldet den Besuch telefonisch bei den Bewohnern an und schaltet eine entsprechende Aufzugsberechtigung über die Matrix frei.

Jedes der Gebäude besteht aus bis zu neun Wohneinheiten, die sich über fünf Stockwerke verteilen. Im obersten Stockwerk erstreckt sich die Wohnung über die ganze Etage und enthält exklusiven Zugang zur eigenen Dachterrasse, während sich die Bewohner der anderen Stockwerke mit den Balkonen zufriedengeben müssen, die das Gebäude zur Innenhofseite hin umgeben.

Der Innenhof ist gleichzeitig Parkanlage, Schwimmbad und Treffpunkt für die Bewohner. Hier findet sich ein kleines Café, das Bewohner und Besucher mit Kaffeespezialitäten, Cocktails und Speisen nach ihren Wünschen versorgt. Drum herum wurde ein **kleiner Park** angelegt, der zum Ausruhen und Verweilen einlädt. Die benachbarte **Poolanlage** sorgt für Entspannung und ermöglicht sportliche Aktivität: Der Konzern bietet seinen Bewohnern hier die Möglichkeit, Kurse wie Wassergymnastik zu buchen, für die die Trainer des komplexeigenen **Fitnessstudios** zur Verfügung stehen. Dieses befindet sich im Erdgeschoss des mittleren Gebäudes. Für Familien mit Kindern gibt es auch einen Nanny-Service, der gegen Zusatzkosten freigeschaltet werden kann und eine Rundumbetreuung von 0 bis 18

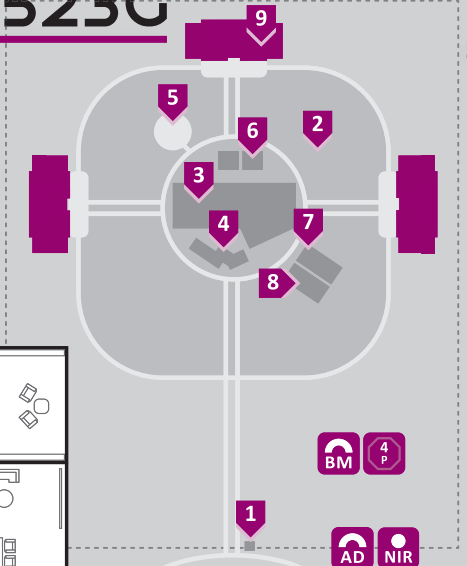
LUXUSWOHNKOMPLEX 523G

- | | |
|--------------------------------|----------------------------------|
| 1 Pfortnerhaus mit Elektrozaun | 6 Freizeitanlage/Jugendclub/Kita |
| 2 Innenhof/Park | 7 Technik/Hausmeisterdienst |
| 3 Wellness-Spa mit Poolanlage | 8 Security |
| 4 Café/kleine Shops/Galerie | 9 Fitnesscenter (EG) |
| 5 Helipads | |

alle Fenster durchwoben mit 



TYPISCHE WOHNETAGE



WOHNKOMPLEX

Jahren bietet. Der Komplex schafft also wahrlich Arbeitsplätze: Kellner, Köche, Nannys, Putzfrauen, Fitnesstrainer, Gärtner und Bademeister sind auf dem Gelände und in den Wohnungen beschäftigt.

Maximal zwei der **Wohneinheiten** befinden sich auf einer Ebene. Sie haben jeweils sieben Zimmer und zwei luxuriöse Bäder mit Whirlpool-Badewanne und ebenerdiger Dusche sowie einen riesigen Wohn-Essbereich. Alles ist sehr modern gehalten, die Wände sind klassisch weiß, und bodentiefe Fenster fluten die Zimmer mit Licht. Für jede Wohnung gibt es eine Smart-Steuerung, deren Zugangsdaten sich die meisten Bewohner direkt auf ihr Kommlink laden lassen: Sie steuert jedes eingebaute Gerät der Wohnung und kann auch noch weitere Geräte aufnehmen. So reguliert man Licht, Klimaanlage, Vorhänge, Rollläden, Kaminfeuer, Ofen, Kühlschrank und Musikanlage alles in einem.

Durch die Wohnungstür betritt man zunächst einen geräumigen Flur, der an den übrigen Zimmern vorbei ins Wohnzimmer führt. Dieses erstreckt sich über die komplette Ecke des Gebäudes, hat also einen 180-Grad-Ausblick und von morgens bis abends Sonnenschein. Hier schließt sich eine offene Küche mit Kochinsel an. Auch wenn viele Bewohner gerne die Möglichkeit nutzen, sich Essen aus dem Café liefern zu lassen, sind doch alle sehr froh darüber, wenigstens den Anschein erwecken zu können, sie würden selbst kochen. Die restlichen sechs Räume der Wohnung lassen sich individuell gestalten. Die beliebteste Kombination besteht aus drei Schlafzimmern, einem Gästezimmer und zwei Büros oder Kinderzimmern. Während eins der

Badezimmer direkt ans größte der Schlafzimmer grenzt (das sogenannte Master Bedroom), ist das andere direkt vom Flur aus für alle begehbar. Des Weiteren verfügt die Wohnung selbstverständlich auch über ein Gäste-WC, einen Abstellraum und einen begehbaren Kleiderschrank im Master Bedroom.

Sich solch einen Lebensstil leisten zu können ist ein Wunsch, den die meisten Konzernangestellten schon am Anfang ihrer Karriere heimlich hegen, sich aber nur die wenigstens jemals erfüllen können werden. Willkommen in Luxuswohnpomplex 523G.

KANALISATION

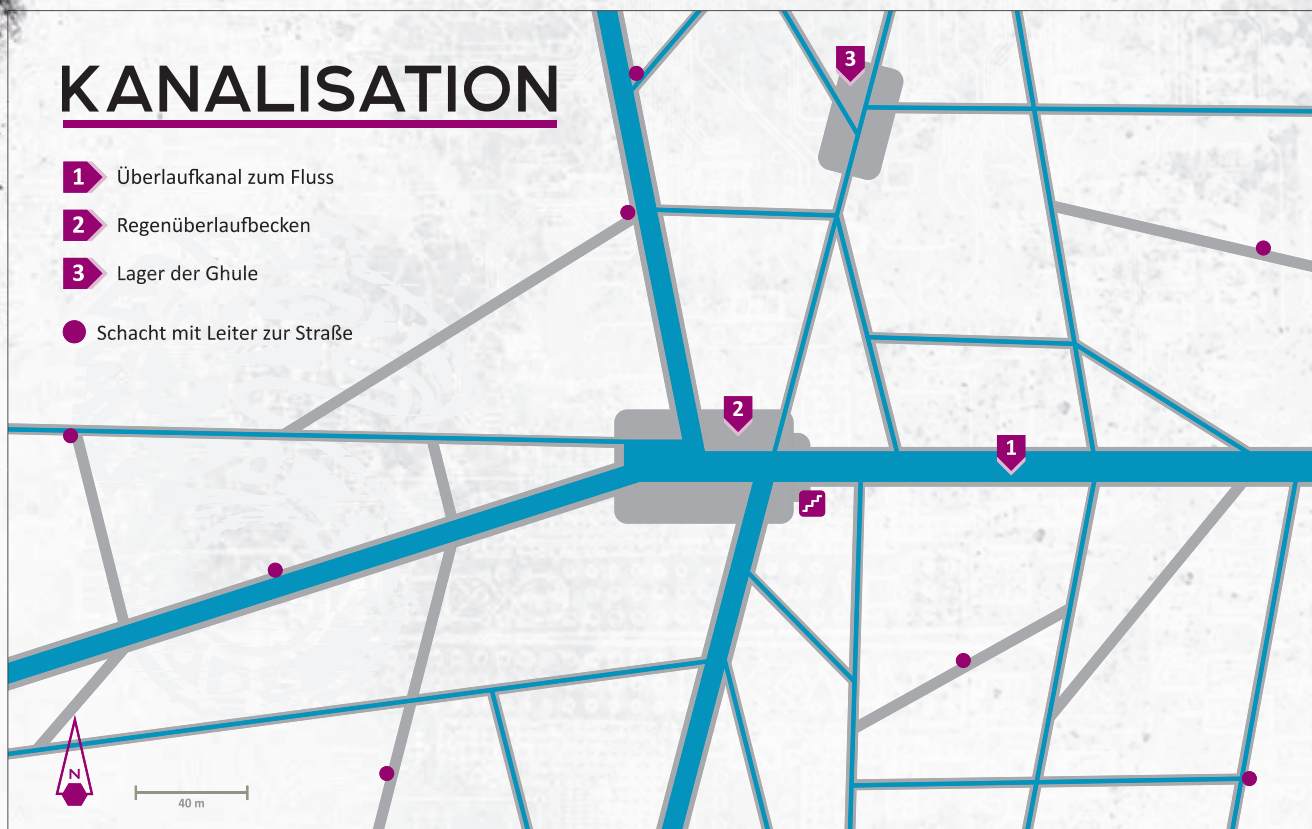
Dieser Teil einer Kanalisation kann sich unter jeder größeren Stadt befinden, solange diese nicht erst in den letzten Jahrzehnten aufgebaut wurde, da seit einem Jahrhundert nicht mehr so gebaut wird.

Die meisten der weitverzweigten Kanäle unter unseren Füßen sind nicht mehr als Rohrleitungen. Einige Anlagen, vor allem ältere, sind aber geradezu geräumig – und sie können ganz andere Zwecke erfüllen als denjenigen, für den sie gebaut wurden. Der hier beschriebene Abschnitt einer Kanalisation wird von einem Verbrechersyndikat als Umschlagplatz und kurzfristiges Lager für heiße Ware benutzt. Für die Sicherheit sorgt eine Gruppe Ghule, die in den abgelegenen Kanälen Zuflucht gesucht hat und im Zweifelsfall auch für weitere Dienstleistungen zur Verfügung steht.

Die Runner können diesen Teil der Kanalisation durch Zufall erreichen, etwa auf dem Weg

KANALISATION

- 1 Überlaufkanal zum Fluss
- 2 Regenüberlaufbecken
- 3 Lager der Ghule
- Schacht mit Leiter zur Straße



zu einem Ziel oder auf der Flucht vor Verfolgern. Vielleicht versuchen sie aber auch, sich ein Kopfgeld zu verdienen, das auf die Ghule ausgesetzt wurde, sind auf der Suche nach einer verschwundenen Person oder wurden angeheuert, um einen Teil der Waren zu beschaffen, die hier umgeschlagen oder gelagert werden – oder sie zu bewachen, falls die Abmachung mit den Ghulen gebrochen wurde.

BESCHREIBUNG

Dieser Kanalisationsabschnitt liegt einige Meter unter dem Boden der Stadt und ist Teil eines Netzes, das sich unter weiten Teilen der Altstadt erstreckt und möglicherweise auch Verbindungen zu Kellerräumen oder einer U-Bahn aufweist. Auf jeden Fall gibt es in der Nähe einen Fluss, in den im Falle starker Niederschläge das Regenwasser abfließen kann – und der für den Transport von Waren verwendet wird.

Betreten kann man diesen Teil der Kanalisation auf vier Wegen: Erstens gibt es über einen Überlaufkanal Zugang zu einem in der Nähe verlaufenden Fluss, zweitens verfügt das zentrale Regenüberlaufbecken über einen gemauerten Zugang, der über eine Treppe und eine stabile und große Bodenluke mit einem Keller verbunden ist, drittens gibt es mehrere Schächte, die vom Straßenniveau aus in die drei hier zusammenlaufenden Hauptkanäle führen – und viertens sind diese Kanäle Teil des weitaus größeren Kanalnetzes, von dem dies hier nur ein kleiner Ausschnitt ist und das über unzählige Aus- und Zugänge verfügt.

Im Zentrum dieses Kanalisationsabschnitts befindet sich ein **Regenüberlaufbecken**, ein etwa

vierzig Quadratmeter großer, gemauerter Raum mit fast drei Metern Deckenhöhe, der knapp zwei Meter oberhalb der normalen Höhe der drei Kanäle liegt, die sich hier treffen. Von hier aus können über eine Leiter die eigentlichen Kanäle betreten werden, die etwa drei Meter hoch und zwei Meter breit sind, wovon der Abwasserstrom etwa einen Meter einnimmt. Durch den breiten, aber nur etwa eineinhalb Meter hohen **Regenwasserablauf** an der Ostseite findet ein beständiger Luftaustausch statt, sodass man sich zumindest in diesem Bereich meistens keine Sorgen um giftige Gase machen muss.

BEWOHNER

Hier treffen sich zu vorher verabredeten Zeitpunkten **Mitglieder des organisierten Verbrechens**, um über den Fluss illegale Waren aus der Stadt hinaus oder in diese hinein zu schaffen. Wasserdicht verschnürte Päckchen wechseln hier die Besitzer, es wird verhandelt – und manchmal kommt es auch zu Konflikten. An deren Ende steht hin und wieder auch ein Bonus für die kleineren **Gruppen von Ghulen**, die während der Treffen in den umliegenden Kanälen dafür sorgen, dass es nicht zu Störungen durch Wartungsarbeiter oder andere ungebetene Gäste kommt. Einige von ihnen begleiten auch Kuriere tiefer in die Kanäle, wenn diese als Transportweg benutzt werden – oder bewachen besonders heiße Ware, wenn diese von einer Partei hier zwischengelagert wird, bis eine andere sie in Empfang nimmt. Allzu groß sind diese Zeitfenster freilich nie, denn ein starker Regen kann hier alles wegsülen.

Die Ghule wissen, dass ihre Bezahlung manchmal in Wahrheit eine zusätzliche Dienstleistung für das Syndikat darstellt. Während die Älteren unter ihnen mit der Situation zufrieden sind, weil sie seit Jahren für eine gesicherte Nahrungszufuhr sorgt, wollen einige der Jüngeren für das Verschwinden ganzer Körper eine zusätzliche Bezahlung verlangen. Einzelne Stimmen meinen gar, dass das Syndikat bereits dafür etwas zahlen sollte, dass es die Kanalisation überhaupt nutzen darf.

ALTERNATIVEN

Alternativ kann das Kanalsystem natürlich auch ohne Ghule und Versteck für die Mafia genutzt werden. Vielleicht liegen hier unterirdische Anschlüsse für ein Kabelsystem, an das die Runner heranmüssen. Oder etwas ziemlich Wichtiges ist in den nächsten Gully gespült worden und muss nun geborgen werden, während ein paar Teufelsratten in der Dunkelheit lauern.

SPORTBAR MIT HINTERZIMMERN

Die Sportbar *Hot Shot* liegt im Erdgeschoss eines Einkaufszentrums, wie man es in jeder mittelgroßen oder größeren Stadt finden kann. Die vom Stadtkriegsveteran Herb Eckner geführte Bar ist besonders bei Fans dieser Sportart beliebt. Für die Stammkundschaft verfügt sie über eine umfangreiche Sammlung von Aufzeichnungen

von Ligaspielen, die in der AR abgerufen werden können. Natürlich werden aktuelle Spiele live gezeigt. Aber auch andere beliebte Sportarten wie Fußball oder Combatbiking sind auf den zahlreichen Trideoschirmen zu sehen. In der Bar selbst erfreuen sich reales Billard, Tischfußball und Darts großer Beliebtheit, neben zahlreichen anderen Sportarten, die in der AR angeboten werden. Häufig wird auch gewettet – auf die Spiele im Lokal wie auf diejenigen, die im Trideo laufen.

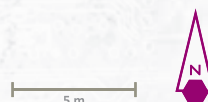
Die Runner können auf der Suche nach Entspannung hier sein, als Teil eines Jobs, zum Beispiel als Personenschützer für aktuelle Spieler, die sich unter ihre Fans mischen wollen, oder um Herrn Schmidt in einem der Hinterzimmer zu treffen, die Herb für private Anlässe vermietet, ohne viele Fragen zu stellen.

BESCHREIBUNG

In der Nachbarschaft des *Hot Shot* innerhalb des Einkaufszentrums befinden sich zahlreiche kleinere Restaurants und Geschäfte: vom Asia-Imbiss bis hin zum Zubehörladen für Kommlinks. Das Zentrum verfügt über einen großen Parkplatz und ist auch mit öffentlichen Verkehrsmitteln gut zu erreichen. Ein großer Teil der Stammkundschaft wohnt aber in der Nähe und kommt in der Regel zu Fuß hierher.

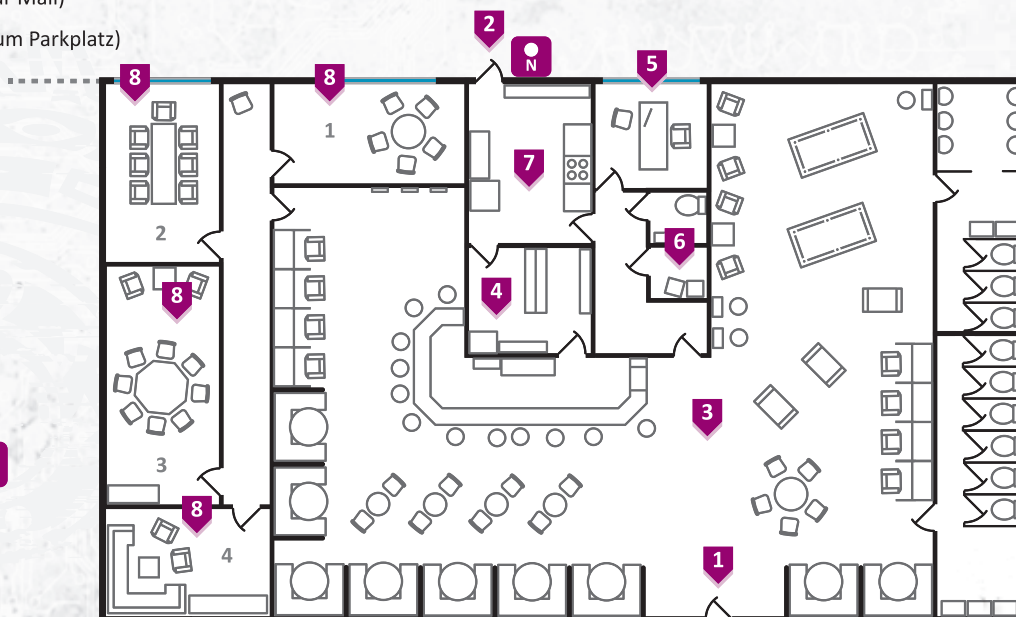
Es gibt zwei **Eingänge** in das *Hot Shot*: den Haupteingang vom Einkaufszentrum aus, der direkt in den Hauptbereich der Bar führt, und den Hintereingang, der vom Parkplatz in die Küche

HOT SHOT (SPORTBAR)



- 1 Haupteingang (zur Mall)
- 2 Hintereingang (zum Parkplatz)
- 3 Hauptbereich
- 4 Vorratskammer
- 5 Büro
- 6 Abstellraum
- 7 Küche
- 8 Hinterzimmer

Alle Zugangstüren



führt. Außerdem gibt es Fenster zu den Toiletten, Herbs Büro und zweien der Hinterzimmer.

Der **Hauptbereich der Bar** hat die Form eines gestauchten U, dessen Unterseite von der Theke und zahlreichen Tischen dominiert wird, während in den beiden Seitenarmen Billardtische, Dartscheiben, Tischfußball und Plätze für AR-Spiele zu finden sind, die für eine Handvoll Euro bespielt werden können. Meist muss man hier anstehen. Die Wände werden von zahlreichen großen Trideoschirmen dominiert, auf denen jederzeit eine große Anzahl an Sport-Liveübertragungen zu sehen ist. Manchmal laufen auch Nachrichten – wenn wieder einmal ein paar Combatgolfer eine Innenstadt zerlegt haben. Fenster gibt es im Hauptraum keine. An den linken Arm des U schließen sich die **Gästetoiletten** an, an den rechten vier kleinere **Hinterzimmer**. Sie können meist kurzfristig bei Herb gemietet werden. Reservierungen sind allerdings ebenfalls möglich – und besonders für Zimmer Nummer drei beliebt, das schallgeschützt ist und über elektronische Maßnahmen zum Schutz vor Überwachung verfügt. Hinter der Theke, zwischen den beiden Seitenarmen, liegen eine **Vorratskammer**, **Herbs Büro**, ein **Abstellraum** sowie eine **Toilette** und Dusche für Angestellte und natürlich die **Küche**, die für einen ständigen Nachschub an Frittiertem für die Gäste sorgt – Bier macht schließlich hungrig.

SOZIALES UMFELD

Herb ist nicht der einzige Stadtkriegsveteran im *Hot Shot*. Der Koch, Bully, hat mit ihm zusammen bis Anfang der 2070er auf dem Feld gespielt, und auch einige der Stammgäste waren früher aktiv. Wenn jemand in der Bar Ärger macht, kann er es daher schnell mit einem halben Dutzend vercyberter und erfahrener Haudegen zu tun bekommen, die noch immer gut aufeinander eingespielt sind, weil sie regelmäßig zum Spaß Matches austragen – rein freundschaftlich und mit nichttödlichen Waffen, versteht sich. Das hat Herb bisher auch davor bewahrt, Schutzgeld an die lokale Gang abzdrukken, deren neue Anführerin mit dieser Situation aber gar nicht zufrieden ist.



ALTERNATIVEN

Die Sportbar kann natürlich als jede andere Bar erhalten. Vielleicht ist sie eine Designer-Lounge oder ein neumodischer Biofood-Laden (alle Nahrungsmittel ohne Soy-Anteil ... wer es mag). Unter Umständen ist sie auch Stammkneipe und Hauptquartier der Straßengang, die den Häuserblock kontrolliert. Fremde sind hier dann nicht willkommen, und in der Küche gibt es zwar einen Food-O-Mat, aber der Rest der Einrichtung wird zum Kochen ganz anderer Substanzen genutzt.

36 BEGEGNUNGEN

Der Rausschmeißer vor dem Club, der Passant auf der Straße, der Typ auf dem benachbarten Barhocker, der Unbeteiligte, in den der Runner nach seinem Patzer hineinstolpert – als Spielleiter kann man unmöglich sämtliche NSC vorbereiten, denen die Spielercharaktere im Laufe der Session begegnen werden. Eine kleine Hilfe bietet diese Liste mit 36 NSC, denen die Runner so gut wie überall begegnen können.

Weil nichtssagende Normalos in der Regel uninteressant für Runner sind, umfasst diese Liste ausschließlich „interessante“ Charaktere. Das ist besonders dann nützlich, wenn die Spieler sich in der Bar oder auf der Straße umsehen, ob ihnen „jemand auffällt“.

Gewürfelt wird mit zwei Würfeln, wobei einer die Zehnerstelle und der andere die Einerstelle ist. Oder du suchst gezielt den NSC aus, der gerade am besten passt oder zu dem dir etwas einfällt.

Damit die Runner nicht immer wieder auf dieselben NSC treffen, kannst du bereits gewürfelte Ergebnisse markieren und eine Liste mit eigenen NSC-Schöpfungen vorbereiten. Wann immer dann die Würfel auf einen bereits „verbrauchten“ NSC fallen, benutzt du stattdessen den obersten, noch nicht benutzten NSC deiner eigenen Liste. Alternativ kannst du natürlich auch dieselben NSC immer wieder verwenden, wobei du dann lediglich den Namen und einige Details der Beschreibung änderst.

Werden zu einem NSC konkrete (Kampf-) Werte benötigt, kann hierfür die in Klammern genannte Referenz aus dem Grundregelwerk (SR6) verwendet werden. Wohlgemerkt: Es geht nur um die Werte und nicht darum, was der referenzierte Charakter „eigentlich“ im Grundregelwerk ist. Wo nötig, sollten die Werte vom Spielleiter entsprechend angepasst werden: Der Hamburger Kurierfahrer wird kein Spezialwissen über Gangs in Seattle besitzen, der Elitesoldat wird in der Kneipe zwar die entsprechenden Attribute und Fertigkeiten haben, aber weder Vollrüstung noch Sturmgewehr mit sich führen. Ob du zudem die jeweilige, mitunter abweichende Metatyp-Anpassung vornehmen möchtest, bleibt dir überlassen: Es geht nicht darum, sorgsam vorbereitete Hauptgegner einzuführen, sondern für die Unberechenbarkeiten der Spieleraktionen gewappnet zu sein.

- 11 **Hydra.** Orkin, Motorradkurierin (*Mitglied der Go-Gang Eye-Fivers*, SR6, S. 205). Hager, vernarbt, mit Dreadlock-Zöpfen, die von Muttern und eingeflochtenem Schrott zusammengehalten werden. Entgegen ihrem unfreundlichen Aussehen durchaus sympathisch, wenn man sie näher kennenlernt. Kann für Botenjobs, Ablenkung oder Beobachtung angeworben werden.
- 12 **Ryu.** Mensch, Barbesitzer (*Barkeeper*, SR6, S. 212). Schlanker junger Asiate mit rot getönter Igelfrisur und transparentem Plasthemd, durch das man flächendeckend tätowierte Arme sehen kann. Ryu no tsume ist ein kleines Licht bei der Yakuza und Besitzer einer nahe gelegenen Bar, dem für seinen Aufstieg im Syndikat eine Gruppe Runner mehr als gelegen käme.
- 13 **Maddy.** Orkin, Schlägerin (*Mitglied der Söhne Saurons*, SR6, S. 206). Bullig gebaut, in Panzerweste und Militärhose, die Fäuste sind mit einer Art Nagelband (Kurznägel in Gaffatape) umwickelt. Madeline gibt nicht nur die Harte, sie ist es auch. Außerdem ist sie eine üble Rassistin, der jede Gelegenheit recht ist, auf Schwächere, Schönlinge und speziell Norms oder Elfen loszugehen.
- 14 **Sruba.** Zwergischer Gewerkschafter (*Humanis-Schlägertyp*, SR6, S. 204). Älterer Zwerg in einem extrem abgetragenen, umgenähten Fabrik-Overall, an dem schon viele Arbeitgeberlogos angenäht waren. Sruba ist Fabrikarbeiter und ein notorischer Querulant, dem es biologisch unmöglich scheint, bei Ungerechtigkeiten die Klappe zu halten. Hat immer zehn Hooder-Jobs an der Hand, alle im Gewerkschafts- und Arbeitermilieu.
- 15 **Pocke.** Ghulin (*Ghul*, SR6, S. 217). Auf den ersten Blick ein gewöhnliches Schmutzkind in zerranzten Parkour-Slacks und Hoodie. Auf den zweiten Blick sind die Slacks zwar reichlich gebraucht, aber gepanzert und ursprünglich von hoher Qualität. Auch ist das „Kind“ eine junge Frau mit rabenschwarzem Strubbelhaar, an deren Kenntnisse über Orte und Schleichwege im Plex kaum jemand herankommt. Pocke ist sehr geschäftstüchtig und behauptet, Kunden gegen entsprechende Bezahlung in jedes Zielgebiet einschmuggeln zu können. Allerdings nur, wenn sie es zulassen, dass man ihnen die Augen verbindet.
- 16 **Hummer.** Troll, Mechaniker (*Mechaniker*, SR6, S. 213). Selbst für einen Troll riesig, mit extrem ausgeprägten Dermalablagerungen, die ihm fast das Aussehen eines Krustentiers verleihen. Gerüchte, denen zufolge er Blechschäden mit der Faust ausbeult und Werkstücke mit bloßen Händen zurechtbiegt, sind nur leicht übertrieben. Unter seiner harten Schale steckt ein sehr einsamer Kern.
- 21 **Coucou.** Mensch, Schuldeneintreiberin (*Schuldeneintreiber der Mafia*, SR6, S. 205). Durchtrainierte Mittdreißigerin mit offensichtlichem rechtem Cyberarm (enthält eine Schrottpistole) und violetter Undercut. Trägt Actioneer-Geschäftsanzüge mit seltenem floralem Printdesign und stets eine Panzerweste mit goldener Uhrenkette. Als Freischaffende treibt Coucou Schulden für jeden ein, der sie dafür bezahlt. Ihre Erfolgsquote ist ebenso hoch wie ihr Frust über das Schicksal all der armen Teufel, die sie zu selbigem jagen musste.
- 22 **Danischman.** Mensch, Schieber (*Schieber*, SR6, S. 214). Gutausschender junger Türke mit erstem Oberlippenbart und kräftigem, nach hinten gegeltem Haar in silbernem Anzug mit Vidflash-Akzenten. Danischman wurde im Getto geboren und hat fest vor, nicht dort zu sterben. Er wird ein paar gute Freunde brauchen, um das zu schaffen, denn aktuell ist er viel zu bemüht cool, etwas überdreht durch Wachmacher und Drogen und zu hungrig, was seine Deals angeht. Ihn bitte nicht aus der Liste streichen: Er will unbedingt mit den Runnern ins Geschäft kommen und wird sie nerven, bis sie einlenken oder bis seine Zahl zum vierten Mal gewürfelt wird – in dem Fall finden die Runner ihn in der Gosse. Tot.
- 23 **Bastet.** Orkische Catgirl-Deckerin (*Datenbeschaffer der Cutters*, SR6, S. 206). Pechschwarzes, schlankes Orkgirl mit golden umrandeten Katzenaugen, Reißzähnen, Katzenohren, katzenartiger Nase-Mund-Partie und beweglichem Katzenschwanz. Raucht ausschließlich nach Sandelholz duftende Parfümzigaretten der ägyptischen Marke „Pharao“. In der Matrix ist sie natürlich eine schwarze Katze. Zur Unterstützung ihres Katzenfetischs slottet Bastet selbstprogrammierte Katzen-Personachips, die zum Teil irritierendes Verhalten auslösen. Obgleich ziemlich abgedreht, versteht Bastet ihr Geschäft und ist im Job absolut professionell.
- 24 **Aesir.** Elf, Schläger (*Humanis-Schlägertyp*, SR6, S. 204). Andersartige stumpf zusammenschlagen? Das können Elfen auch! Aesir ist ein Elf mit langem, goldenem Haar, dessen einst ebenmäßige Züge durch unzählige Prügeleien und Ritualnarben verschandelt wurden. Sein Outfit besteht aus einer gepanzerten Bomberjacke, einer schwarzen Jogginghose mit „HERRENRASSE“-Aufdruck in einer an Fantasie-Elfisch angelehnten Schrifttype und Kampfstiefeln mit sanft leuchtenden Schnürsenkeln des pomoryanischen Rassistenlabels „Midril“. Aesir ist Mit-

- glied einer rechtsnational-rassistischen, pro-elfischen Splittergruppe, die die Elfen für die tatsächliche Herrenrasse im Nazi-Sinn sowie für die wahrhaftigen „Asen“ der nordischen Mythologie hält. Sucht Aesir Stunk, halten sich mindestens 2W6 + 6 weitere Schläger seiner Gruppe im näheren Umfeld auf. Ist er alleine, geht er Ärger aus dem Weg, kann seine besoffene Arroganz aber kaum kaschieren.
- 25 **Elif.** Elfische Straßensamurai (*Alysons Straßensamurai*, SR6, S. 71). Türkische Elfe mit sehr dunklem Teint und leuchtenden Farbwechsel-Cyberaugen. Trägt meist körperbetonte Panzerkleidung mit ebenfalls gepanzertem Hijab und Overknee-Stilettos. Gläubige Muslima mit strengem Ehrenkodex und jovialem Umgangston, die einige dunkle Geheimnisse mit sich herumträgt. Immer an Nebenjobs und Gelegenheiten zum Hooding interessiert.
- 26 **Luger.** Mensch, Leibgardist (*Renraku – Roter Samurai*, SR6, S. 208). Perfekt proportionierter, muskulöser Endvierziger mit kantigem Kinn und makellos nach aktueller Mode gestyltem Gesicht. Trägt einen maßgeschneiderten Panzeranzug in schlichtem Grau mit verborgenem Holster und darüber einen Splittermantel des Luxuslabels RheinGold. Luger ist ein Vorzeigeprodukt seines Konzerns und Leibwächter eines hochrangigen Execs desselben. Aktuell ist er außer Dienst, was seine Wachsamkeit und vor allem seine Diskretion aber nicht mindert.
- 31 **Mailin.** Mensch, Syndikatsgorilla (*Mafiasoldat*, SR6, S. 207). Einerseits sehnige, andererseits dickbäuchige, insgesamt wenig ansehnliche Asiatin mit weißem Chiffonkleid und alberner Federhaube im Stil der 1920er, was ihr definitiv nicht steht. Im normalen Leben ist die Mittdreißigerin zu ihrem Bedauern eine ruchlose Killerin für die örtlichen Triaden. Zum Ausgleich für die Schrecken ihres Jobs zieht sie sich viel zu viele Stummfilmschnulzen rein und ist tatsächlich eine feingeistige Connaissanceuse für Kunst und Kultur des frühen zwanzigsten Jahrhunderts. Wer sie veralbert, löst neben Bestürzung eine unfassbare Rachsucht aus – wer sie aber in ihrer Sehnsucht ernst nimmt (oder es schafft, sie trotz ihrer offenkundigen Makel zu umgarnen), dem verfällt sie nur zu gern.
- 32 **Akiyama.** Elfischer Geistheiler (*DocWagon HTR – Unterstützender Techniker*, SR6, S. 208). Feingliedriger asiatischer Elf von fast schon feinstofflicher Gestalt mit weißem Haar, hellgrauen Augen und beinahe weißer Haut. Trägt weiße oder cremefarbene traditionelle japanische Gewänder und Holzsandalen. Praktiziert als Heiler von Körper und Geist, der ver-
- sucht, die traditionellen japanischen Lehren des Shintoismus mit seinem eigenen Dasein als Technomancer beziehungsweise die Existenz der „Tiefen Matrix“ als dritte Ebene mit der stofflichen und astralen Ebene in Einklang zu bringen. Grüblerisch, freundlich, unaufgeregt. Trinkt ausschließlich Tee. Kann gut als Hinweisgeber in verzweifelten Situationen genutzt werden.
- 33 **Mama Strumpf.** Zwergische Schieberin (*Unterhändler*, SR6, S. 88). Wohlproportionierte Mittzwanzigerin mit knielangen, straßenkötterblonden Haaren, blauer Kriegsbemalung und einer auffälligen roten Schlappmütze. Mama liebt gute Geschäfte, Kunden mit Humor, dicke Wummen und schnelle Autos. Außerdem liebt sie es, wesentlich größere Gegner unter den Tisch zu trinken, was ihr dank spezieller Implantate problemlos gelingt. Gewinnt sie damit eine Wette – was sie immer versucht –, schuldet ihr der Gegner eine Gefälligkeit, die sich in der Mehrzahl der Fälle als ausgewachsener Run herausstellt. Darf man sie irgendwann Strumpfine nennen, hat man es in ihren inneren Kreis geschafft und eine Schieberin fürs Leben gewonnen.
- 34 **Runkel.** Mensch, Taliskrämer (*Taliskrämer*, SR6, S. 215). Schrulliger Endsechziger mit gewaltigem grauem Bart in grauer Latzhose, grauem Kappu und schweren Stiefeln. Raucht langstielige Meerschaumpfeife und ist dem Alkohol zugetan. Fröhlicher Geselle, der jeden Tag aufs Neue von den Wundern der Sechsten Welt verzaubert ist. Sein unverwundlicher Optimismus kann nihilistisch veranlagten Charakteren leicht auf den Zeiger gehen.
- 35 **Hinenui.** Hobgoblin, Schamanin (*TerraFirst!-Schamane*, SR6, S. 204). Dunkelhäutige, fast rußfarbene spindeldürre Orkin in viel zu weitem TerraFirst!-Shirt und Cargo-Baggies mit gut gefüllten Taschen. Die weitgereiste Hine-nui-te-po ist in ihrer Heimat Neuseeland eine bekannte Priesterzauberin, die von Visionen in diesen Teil der Welt geleitet wurde. Ihr magisches Talent und ihre Wahrsagekunst werden nur von ihrer Fähigkeit übertroffen, mundane Tölpel von ihrem Geld zu trennen.
- 36 **Minos.** Troll, Geschäftsmann (*Mr Johnson*, SR6, S. 213). Ansehnlicher, eher kleiner Troll mit Panzerkleidung im Def-Noir-Stil mit Nadelstreifen plus Smartmonokel. Seine sehr breite Nase und die Ebenmäßigkeit seiner Hörner machen ihn zwar längst nicht zum Minotaurus, aber Minos gibt sich reichlich Mühe, maximales Kapital aus den Mythen um den König, sein Labyrinth und natürlich das Monster darin zu ziehen. So streut er gezielt Gerüchte, wonach er ein Monster

- an einem geheimen Ort habe, an das er jene, die ihn hintergehen, verfüttert.
- 41 **Ronja.** Orkische Autobahnkriegerin (*Minuteman-Sicherheitsrigger*, SR6, S. 207). Dralle, eher kurz geratene Orkin mit frechem Bubikopf und Go-Ganger-Panzerung ohne erkennbare Gangzugehörigkeit. Jeder in der Gegend kennt Randle-Ronja, eine echte Größe der hiesigen Racer-Szene und zudem eine der besten Kurier- und Taxifahrerinnen des Plexes. Hat immer mehrere Drohnen im Umfeld aktiv und warnt die Umstehenden vor anrückendem Ärger. Überzeugte Neo-Anarchistin und Hooderin.
- 42 **Krakeel.** Mensch, Schläger (*Humanis-Schlägertyp*, SR6, S. 204). Muskulöser, etwas unteretzter Enddreißiger mit schwerer Panzerjacke, die irgendwie unpassend für ihn wirkt. Tatsächlich eine Konzerndrohne, die nach Feierabend auf Kneipentour geht, um den endlosen Arbeitsfrust an irgendjemandem auszulassen. Geht prinzipiell nur auf sozial und körperlich Schwächere los und schreit nach den Bullen, sobald ihm jemand ans Synthleder will.
- 43 **Sankt Johanna.** Elfische Zauberin (*Toms Zauberer*, SR6, S. 71). Blonde Elfe mit hüftlangem Haar in kompliziert gewobenen Zöpfen. Trägt der Umgebung angemessene, mit keltischen Knoten verzierte Kleidung eine Lebensstil-Stufe über dem Niveau der Umgebung. Meist gedankenversunken oder jemanden beobachtend, zuweilen geistig „weg“ (askennend, projizierend). Hat den Leitsatz „aus Macht wächst Verantwortung“ zutiefst verinnerlicht und ist bemüht, den Schicksalsgöttinnen etwas für die ihr gegebene Macht zurückzugeben.
- 44 **Ladro.** Mensch, Mafioso (*Mafiasoldat*, SR6, S. 207). Schlanker Südländer mit Schmalztolle und eng anliegender Synthlederkleidung. Benimmt sich, als gehöre ihm der Laden. Ladro ist ein waschechter Sizilianer und Mafioso, der seiner Familie wenig Ehre macht und sich dessen schmerzlich bewusst ist. Er sucht verzweifelt nach einer Gelegenheit, sich zu beweisen.
- 45 **Mareike.** Orkin, Kiezchronistin (*Humanis-Schlägertyp*, SR6, S. 204). Alte Orkin mit schütterem, blassblauem Haar und Cyberauge rechts, dessen umgebende Haut Anzeichen von Allergien beziehungsweise Abstoßungsreaktionen zeigt. Kleidung ist funktional und

billig. Mareike lebt schon lange in der Gegend und kompensiert ihren stupiden Job im Burger-Drivethru damit, Geschichten über die Leute in der Gegend zu sammeln. Sie hat keinen Blog, aber unzählige, bis zum Rand mit Daten gefüllte Chips daheim.

- 46 **Karlchen.** Kuscheldrohne (*Aztechnology-Crawler-Drohne*, SR6, S. 305). Breitbeinig gehender, blassblau ausgewaschener Teddybär mit (im Rahmen des Möglichen) finsterem Gesicht. Karl ist eine MCT-Plüschpuppe der veralteten Bust-A-Move Serie, dessen Nutzer es irgendwie hinbekommen hat, den integrierten Kuschel-Chip durch einen Persona-Chip auf Basis von Karl Kombattmage zu ersetzen. Den Ansässigen ist er gut bekannt, und sie lassen ihn gewähren, da er sehr unterhaltsam ist. Die Programmierung des Chips verhindert eigentlich, dass sich Karlchen seiner offensichtli-



- chen magischen und körperlichen Makel bewusst ist. Im Laufe der Zeit hat sich Karlchen allerdings die Theorie zurechtgelegt, dass er, Karl Kombatmage, durch einen Zauber in seine jetzige, unwürdige Gestalt gebracht wurde. Tatsächlich ist er ein passabler Schütze und ein erschreckend gerissener Fallensteller, den *nichts* von der Befreiung von seinem „Fluch“ abhalten wird.
- 51 **Greg.** Troll-Drohne (*Nissan-Oni-Läuferdrohne*, SR6, S. 303). Reichlich korrodiert wirkende Läuferdrohne mit eindeutig an Trolle angelehntem Design, die nichts außer einer speckigen Weste in Wildlederoptik mit Fransen trägt. Ob Greg eine per Rigging gesteuerte Drohne, ein guter Persona-Fake oder tatsächlich eine „echte“ KI ist, bleibt unklar: In seinem Umfeld ist er als eigenständige Person voll akzeptiert. Greg ist bei aller Steifheit freundlich und erstaunlich empathisch. Zudem ist er von authentischen Persönlichkeiten wahnsinnig fasziniert.
- 52 **Schlawinski.** Zwerg, Bulle (*Lone-Star-Streifenpolizist*, SR6, S. 206). Äußerlich unauffälliger Zwerg mit reichlich Grau im Bart und Glatze, der in Ruhe sein Bier trinkt. Auf den zweiten Blick sehr aufmerksam und definitiv jemand, der sich mit Kämpfen und der Straße auskennt. Schlawinski gehört zum alten Eisen der Verbrechensbekämpfung, der bei aller Bestechlichkeit im Kern einer der Guten ist.
- 53 **Stitches.** Orkische Straßenärztin (*Straßendoc*, SR6, S. 215). Abgekämpft wirkende, mollige Orkin in den Dreißigern mit ausgewaschenem Orxanne-Shirt und ungepflegtem Vokuhila. Wurde gerade wegen rassistisch motivierter Beschwerden eines BuMoNA-Patienten gefeuert und grübelt darüber, wie sie ein eigenes Biz aufbauen könnte. Am liebsten mit geräuberten Geräten ihres Ex-Arbeitgebers.
- 54 **Papillon.** Trollin, Waffenexpertin (*Waffenspezialistin*, SR6, S. 93). Sehr große, aber eher schlanke Trollin mit vier kornzieherartig gewundenen Hörnern und dichter, neon getünchter Mähne sowie Panzerkleidung im Desperado-Stil (inklusive Poncho). Hat mehrere geldintensive Hobbies und ist immer auf der Suche nach Jobs. Kreative Bastlerin, deren Modifikationen (nach Maßgabe des Spielleiters) dazu führen können, dass bei Proben einer der Würfel zum *Schicksalswürfel* wird.
- 55 **Throttle.** Mensch, Rigger (*Riggerin*, SR6, S. 89). Junger Osteuropäer mit Bart im Van-Dyke-Stil und Iro in grellem Orange. Trägt meist Freizeitkleidung mit irgendwelchen Band-Shirts. Umgänglich und jederzeit bereit, Leute von A nach B zu fahren oder ein bestimmtes Areal zu überwachen. Verkauft allerdings die
- gesammelten Daten gerne auf dem freien Markt oder direkt an jene, die er als Interessenten vermutet (z. B. den Zielkonzern der Runner).
- 56 **Pandora.** Mensch, Hexe (*Straßenschamanin*, SR6, S. 91). Definitiv nicht volljähriges, südländisches Girlie mit zweifachem Dutt und wilden, farbigen Haarbändern sowie Klamotten im Stadtindianer-Stil. Pandora lässt sich von niemandem etwas gefallen und ist ein echtes Ausnahmetailent, was ihr sehr bewusst ist. Sie folgt dem Totem Krähe und hat eine Ahnung, dass von ihrem Schicksal dereinst die ganze Welt abhängen wird – das erschreckt sie nicht, sondern sie freut sich drauf.
- 61 **Marlene.** Mensch, Revolutionsführerin (*Spezialist für verdeckte Operationen*, SR6, S. 86). Das perfekte Ebenbild von Marlene Dietrich im aktuellen, gepanzerten Mode-Look. Marlene war eine chirurgisch geschaffene Sexfantasie mit passendem Personachip – der schließlich dazu führte, dass sich die Bunraku über ihr Schicksal erhob und den Kampf gegen Unmenschlichkeit und Unterdrückung aufnahm, eben genau, wie die echte Marlene es tat.
- 62 **Rochade.** Ork, Konzernmagier (*Kampfmagierin*, SR6, S. 85). Zwei Meter großer, schlanker Robenträger mit einer milde lächelnden, asiatischen Porzellanmaske. Tatsächlich ein extrem talentierter Magier, dessen Metatyp und eine angeborene Pigmentstörung (Vitiligo) ihn an eine gläserne Decke im Konzern stoßen lassen, weshalb er sich in Richtung Konzernhai (*Berlin 2080*, S. 11) orientiert und seine Karriere in die eigene Hand nehmen will.
- 63 **Michelle.** Vampir-Prostituierte (*Vampir*, SR6, S. 219). Hochgewachsene, hinreißend schöne Rothaarige mit unendlich langen Beinen und einem sündhaft teuren, sehr enthüllenden Designerkleid. Michelle Du Sang würde sich als Escortdame für besondere Klienten bezeichnen, tatsächlich ist sie eine enorm erfolgreiche Zuhälterin und Begleiterin für Vampirfetischisten, zu denen auch namhafte Politiker und Konzerne zählen. Wähnt sich zu Recht als unantastbar und gefällt sich als wahr gewordene Fantasiefigur der Vampirromantik. Nutzt ihre Straßenmädchen für die Suche nach geeignetem Futter und ihre gutbetuchten Klienten für die Annehmlichkeiten des (Un-)Lebens.
- 64 **Zikador.** Mensch, Decker (*Deckerin*, SR6, S. 87). Unbeholfen wirkender Endteen mit unregelmäßigem Bartflaum, Baggy-Shorts und Hosenträgern mit Sim-Station-Logos. Trotz oder wegen seiner nerdigen Art ein sehr talentierter Hacker.
- 65 **Arena.** Trollische Cybergliedatorin (*Straßensamurai*, SR6, S. 90). Bullige Trollkriegerin mit überchromten Hör-

nern, weißem Iro, offensichtlichen Cyberimplantaten und Panzerkleidung, die in der AR mit lokalen Sponsorenlogos überzogen ist. Arena kämpft bereits ihr ganzes Leben mit Ausgrenzung und Arbeitslosigkeit. Seit zehn Jahren kämpft sie notgedrungen gegen Bezahlung mit Gegnern und ohne Regeln. Seit Neuestem interessiert sich Sol Media für sie und die hiesige Pitfight-Szene. Das große Geld winkt, doch Arena misstraut Konzernen, und es wäre ihr sehr genehm, wenn diese sich verpissen würden. Vielleicht, wenn „jemand“ dem entsprechenden Talentscout klarmachen könnte, dass sich die Investition nicht lohnt.

- 66 **Kyoran.** Mensch, Kampfadeptin-Psycho (*Adept*, SR6, S. 84). Einsam vor sich hin brütende, durchtrainierte Endzwanzigerin mit vernarbtem, leicht asiatisch wirkendem Gesicht. Trägt eine Art Kimono aus grobem Kevlar und weite, an den Knien eng geschnürte Hosen. Kyoran ist eine begabte Adeptin, die nicht rechtzeitig ausgebildet wurde und sich daher ganz im Rausch ihrer Macht und Überlegenheit verloren hat.

KURZ & KNACKIG

Die folgenden Listen enthalten stichpunktartige Aufhänger für mögliche Ereignisse, die du jederzeit als **Stichwortgeber** benutzen kannst, um spontane Beschreibungen aus dem Hut zu zaubern. Die Buchstabenkennungen (AAA, AA usw.) beziehen sich auf die **Sicherheitszonen** (SR6, S. 238). Im Grundregelwerk findest du auch Infos zu den typischerweise verfügbaren Sicherheitskräften der jeweiligen Zone.

Nutze die Listen als **Spickzettel** und wähle nach Bedarf passende Ereignisse aus, zu denen dir etwas Gutes zum Aufpeppen der Handlung einfällt. Natürlich kannst du auch jederzeit mit einem W6 würfeln, was passiert. Verwende die Kurzlisten als Ausgangspunkt für eigene Listen, indem du einzigartige Ereignisse durchstreichst und wie bei den NSC durch selbst erdachte Ereignisse ersetzt.

IN EINER AAA-GEgend

- 1 **Dekadenz.** Hervorragend ausgebildete oder mit passenden Umgangsformen-Chips aufgerüstete Diener mit Edelmacht-Hunden, Einkaufstaschen und Lieferungen. AR-Werbung für sinnlos überbewertete Waren („Astral gereinigte Bio-Croissants mit Blattgold-Sprenkeln“) oder Dienstleistungen („Persönliches holistisches Lifecoaching mit Seelenreise ab 150.000 Euro“).
- 2 **Schöne Welt.** Blitzsaubere Straßen und Bürgersteige mit lautlos dahingleitenden Förderbändern. Leise surrende Reinigungsdrohnen und Nobelkarossen.

Unnatürlich grüne, in Fantasieformen gewachsene Hecken mit himmlischen, unnatürlichen Düften. Jede Nachbarschaft folgt einer geschlossenen künstlerischen/stilistischen Vision. Jeder Passant ist hinreißend schön, Diener inklusive (meist nach den Wünschen der „Eigentümer“).

- 3-5 **Sicherheitskontrolle.** Sofern die Runner nicht perfekt getarnt sind – inklusive (Konzern-)SIN mit passender (Anwohner-)Adresse oder Einladung/Auftrag eines Anwohners bzw. des Konzernhauhehrrn und passender Kaufhistorie und Kleidung (Lebensstil) –, werden sie von einem örtlichen Sicherheitsteam angehalten und überprüft (Gerätestufen 4+, Professionalität 5+, Magier ist immer dabei). Die Security wirkt unbewaffnet, Verstärkung ist nur ein Gedankenkommando weit entfernt (s. Kasten *Reaktionszeiten*, S. 115). Verschärfungen der Fahndungsstufe werden verdreifacht.
- 6 **Stichprobenkontrolle.** Wie Sicherheitskontrolle. Sind die Runner perfekt getarnt, werden sie dennoch diskret vom Sicherheitsrigger (Sensoren und Drohnen) oder dem Lohnmagier zufällig für einen gezielten Check ausgewählt (allerdings werden sie nur angesprochen, wenn etwas verdächtig ist; man möchte die gutbetuchte bzw. berechnigte Klientel ungerne stören).

IN EINER AA-GEgend

- 1 **Dekadenz.** Siehe AAA. Die Diener sind zuweilen Billiglöhner, die im Wettbewerb mit aufwendig gestylten Designerdrohnen stehen.
- 2-3 **Schöne Welt.** Siehe AAA, allerdings gibt es weniger Förderbänder, und das Gesamtbild ist stilistisch weniger geschlossen.
- 4-5 **Sicherheitskontrolle.** Siehe AAA (Gerätestufen 5-6, Professionalität 5-7, Magier ist nur bei 1-3 auf W6 dabei). Verschärfungen der Fahndungsstufe werden verdoppelt.
- 6 **Stichprobenkontrolle.** Siehe AAA.

IN EINER A-GEgend

- 1 **Dekadenz.** Siehe AAA. Diener sind ausschließlich Billiglöhner oder seriell gefertigte Drohnen wie etwa Manservants oder Barbacks. Fahrzeuge fahren überwiegend auf Automatik (wenige Chauffeure).
- 2 **Schöne Welt.** Ähnlich wie AAA, aber viel dezenter: Alles ist sauber, aufgeräumt und gestutzt. Gerade in Deutschland herrscht romantisierte heile Welt. Strahlend weiße Grundstücksmauern mit Kameras und dekorativen Eisenspitzen. Kitschige Figurengruppen und animierte AR-Rehe im Garten. Ein Checkpoint auf der Straße

- trennt eine Enklave vom Rest der Gegend. Sichtbare Kameras an Kreuzungen geben Sicherheit.
- 3 **Aufstieg.** Meterhohe ARs kündigen eine neue, paradiesische Wohnenklave an. Ein mondänes Modegeschäft feiert Neueröffnung. In einem Restaurant feiert eine Gruppe Konzernler einen erfolgreichen Deal. Ein Bautrupp erneuert den Straßenbelag oder montiert neue Sicherheitssensoren.
- 4 **Konzernland.** Überall Anzüge und Kostüme nach der aktuellen Modevorgabe des Konzerns. Blitzende Pins am Revers (Konzernlogo, Kennzeichnung der Position, Auszeichnungen für besondere Verdienste). Ein meterhohes Wohlfühltrideo aus der PR-Schmiede des Konzerns. Dezent platzierte Displays geben die aktuellen Erfolgszahlen an. Werbetrids reagieren auf das Profil der Vorbeigehenden und beglückwünschen sie zu verbesserten Ratings in Effizienz, Fleiß, Quartalsergebnis oder zum perfekt gepflegten Freundeskreis in der Sozial-App des Konzerns.
- 5–6 **Sicherheitskontrolle.** Siehe AAA (Gerätestufen 4–5, Professionalität 3–5, Magier ist nur bei 1 auf W6 dabei).

IN EINER B-GEEND

- 1 **Schöne Welt.** Ähnlich wie AAA, aber auf Effizienz getrimmt: glatte Fronten, leicht zu reinigende Fluchten und Böden. Klötzchen-Einheitsarchitektur. Bäume und Büsche in Kübeln und Einfassungen. Ein schön gestalteter Platz mit Bänken und zentralem Springbrunnen. Surrende Putz- und Lieferdrohnen. Strahlend schöne Werbelandschaften in AR und auf Displays.
- 2 **Aufstieg.** Siehe A: Hier entsteht eine neue Shoppingmall. Eine Baustelle entschuldigt sich für Unannehmlichkeiten – der neue Fahrbelag/die neuen Rohre/die neuen Sensoren/die neue Bepflanzung dient allen. Die Schuhboutique begrüßt die Gäste zum 25-jährigen Jubiläum. Jemand zieht ein. Eine Schule begrüßt neue Mitschüler und stellt sie auf Displays vor. Ein Altbau wird abgerissen.
- 3–4 **Konzernland.** Ähnlich wie A: Zwischen Anzügen auch der eine oder andere Konzern-Overall. In die Erfolgsmeldungen mischen sich freundliche Ermahnungen zu Wachsamkeit und Wohlverhalten. Ein Nachrichtensprecher des Konzernfeeds stellt Falschdarstellungen der Lügenmedien richtig. Berichte aus Elendsvierteln schüren Angst vor dem Abstieg. Alles wirkt geschäftig – wer nicht zügig zur Arbeit geht oder von ihr kommt, hält sich fit und aktiv. Ein Lifecoach-Trideo gibt Tipps zur Verbesserung des Social Scores.

Wie Sie in zehn Stunden die Arbeit von 14 Stunden schaffen.

- 5 **Konsum.** Die neue Karriere-Kollektion ist da. Verbessern Sie Ihre Fitnessdaten mit dem neuen Fit-Light-Abo. Sie tragen immer noch Ihre Jacke vom letzten Monat – das muss nicht sein! Ihr Lieblingsmett jetzt in drei neuen, veganen Geschmacksrichtungen! 14 unerledigte Aufgaben in myVille! Susanne hat Geburtstag – senden Sie jetzt Glückwünsche und eine Geschenkbox für ihr VR-Apartment!
- 6 **Sicherheitskontrolle.** Siehe AAA (Gerätestufen 3–4, Professionalität 3–5, ohne Magier).

IN EINER C-GEEND

- 1 **Konzernland.** Laden Sie unsere Sozial-App runter und sichern Sie sich die Chance auf ein Bewerbungsgespräch schon ab 95 % Positivbewertungen! Die örtliche Schule wird in [Konzernname]-Schule umbenannt, große Displays preisen die Verbesserungen an (Renovierung, neue Geräte, effizienteres Lernen, bessere Karrierechancen, attraktive Finanzierungsangebote, praktizierte Sozialhygiene). Eine Konzernparade stört den Verkehr.
- 2–3 **Konsum.** Dreifache Treuepunkte nur an diesem Wochenende. Profitieren Sie von unserem Einkaufswagen-Komplettangebot: Ihre Wocheneinkäufe plus spannende Neuprodukte mit nur einem Klick! Unser Lieferdrohnenservice – nun auch hier verfügbar! Sind Sie gestresst vom monatlichen Modeeinkauf? Nutzen Sie unser Abo mit ausgewählten Outfits passend zu Ihrem Lebensgefühl! Nicht vergessen: Kaffeebecher mitessen, der Umwelt zuliebe.
- 4–5 **Niedergang.** Ein defektes Werbedisplay mit Störbalken. Ein-Euro-Shops und Automatencafés, wo früher Modeboutiquen und Restaurants waren. Räumungsverkauf wegen Geschäftsaufgabe. Eine verfallene Hausfront voller Graffiti. Ein Obdachloser, Alkoholiker oder anderer Suchtkranker. Ein paar Sprayer bei der Arbeit.
- 6 **Gang-Konfrontation.** Schutzgeld-/Wegezoll-Erpressung durch 1W6 + 1 Ganger. Hier vermehrt nachts und/oder möglichst unauffällig. Im Regelfall nur mit „Business-Bezug“ – es geht ums Geld.

IN EINER D-GEEND

- 1 **Konzernland.** Hier wirkt es eher wie Missionierungsarbeit für die Eingeborenen: Werbedisplays zeigen Imagefilme und PR-Trids über die Wohltaten des Konzerns. Der Pharmariese bietet attraktive Direktbezahlung für die Teilnahme an einer Stu-

- die. Die „Better Life“-Adoptions-Lotterie: Geben Sie Ihren Kindern eine Chance!
- 2 **Konsum.** Die neuen Krillchips mit Grillfleisch-Geschmack! Fünf-für-vier-Bierwochen jetzt bei AldiReal! Mode für Siegertypen: jetzt 10 % Rabatt auf alle Konzernlogo-Shirts! Leiden auch Sie unter trockenen Ohrspitzen? Probieren Sie das neue Pflegeöl aus Pomorya! Sie haben eine Zukunft – buchen Sie jetzt Ihren Termin bei einem unserer zertifizierten Astrologen! Der geheime Weg zum Reichtum: Die Top-5-Produkte mit arkanen Wirkungen, die Ihnen verheimlicht werden! Tagespflege für den Troll von heute: Fackelmanns Horn- und Dermalbalsam, jetzt im praktischen 5-Liter-Eimer.
- 3 **Konflikt.** Eine Demonstration, von einer Übermacht an Polizeikräften flankiert. Gestapelte Absperrgitter am Straßenrand. Über den Boden wehende Protestflyer. Leichter Geruch nach Tränengas. An die Wände gesprühte Parolen gegen Konzerne, gegen Polizei, gegen Metas, gegen Umweltzerstörung.
- 4 **Niedergang.** Siehe C, aber ausgeprägter: Ein schon lange toter Werbemonitor, ganze Straßenfronten mit Leerstand und Sperrgittern. Zusammenhockende Gruppen von Obdachlosen.
- 5–6 **Gang-Konfrontation.** Siehe C (1W6 + 2 Ganger), speziell nachts deutlich offener/forscher.

IN EINER E-GEEND

- 1 **Konflikt.** Siehe D, aber ausgeprägter: Randalierende Protestler. Zerschlagene Schau- fenster. Jemand läuft mit einem Trideogerät unterm Arm davon. In einem Hauseingang prügeln sich Leute (Ehstreit, Betrunkene, rassistische Konfrontation).

- 2 **Niedergang.** Siehe C, aber die ganze Gegend bestimmend: Niemand scheint Arbeit zu haben. Bettelnde Kinder. Ein Straßen- dealer bietet offen Drogen und Chips an. Offener Straßenstrich, den längst keine Streife mehr behelligt. Eine einsame Kneipe, ein Einweg-Kleiderparadies und der AldiReal (mit gepanzertem Wachmann an der Tür) halten noch durch.
- 3 **Ruin.** Ausgebrannte Autos. Zum Teil eingestürzte Gebäude mit versperrten Zugängen. Stapel von Müllsäcken und verrotteten Haushaltsgeräten. Huschende Ratten. Tierkadaver.
- 4–5 **Gang-Konfrontation.** Siehe C (1W6 + 6 Ganger), egal um welche Uhrzeit, völlig offen und selbstbewusst. Die Gangs sind das örtliche Gesetz.
- 6 **Unprovozierte Attacke.** Randle-Kids, Junkies, Aggro-Gangs, Verzweifelte, Ghule, Teufelsratten und andere Critter.

IN EINER Z-GEEND

- 1 **Konflikt.** Siehe D, und er hat langfristige Spuren hinterlassen: Metallplatten vor Zugängen. Eine aufgehängte Leiche oder ein aufgepflanzter Schädel zur Abschreckung. Offenes Tragen von Waffen. Jeder ist bewaffnet oder huscht verängstigt durch den Halbschatten.
- 2–3 **Ruin.** Siehe E, aber die ganze Gegend bestimmend. Klaffende Schlaglöcher und Bodenrisse (Offroad-Bedingungen). Eine Leiche, halb unter Müll begraben. Ruinen, in denen verkrüppelte Bäume wachsen.
- 4 **Gang-Konfrontation.** Siehe C (2W6 + 4 Ganger), jederzeit völlig offen und unnötig brutal.
- 5–6 **Unprovozierte Attacke.** Siehe E, vermehrt durch Critter.

REAKTIONSZEITEN

Wer die Reaktionszeiten der örtlichen Polizei/Sicherheitskräfte auswürfeln will, findet in der folgenden Tabelle Anhaltspunkte. **Aufklärung** gibt an, wie viele Kampfrunden nach Eingang/Weiterleitung der Meldung bis zum Eintreffen eines astral projizierenden Magiers/Geistes (nur AAA bis A) oder einer das Gebiet überfliegenden Drohne bzw. bis zur aktiven Beobachtung des Areals durch Kameras/Sensoren vergeht. Die Aktivierung der **Streife** erfolgt parallel zur Aufklärung – es kann durchaus sein, dass eine nahe Streife eintrifft, noch ehe eine Aufklärung erfolgte. Eine Streife besteht in der Regel aus einem Polizisten auf einem Motorrad oder zwei Polizisten

in einem Streifenwagen. Erfordert der Einsatz mehr Kräfte, trifft automatisch alle 1W6 Kampfrunden eine weitere Streife ein (nur in D- und besseren Gegenden). **Verstärkung** wird immer durch eine Streife angefordert – nur bei Meldungen über terroristische Aktivitäten oder Einsatz schwerer Waffen (Sturmgewehre, MGs usw.) wird gleichzeitig zur Streife direkt auch die Verstärkung aktiviert. Die Verstärkung besteht aus einem Einsatzteam in einem gepanzerten Fahrzeug und entsprechenden bewaffneten Einsatzdrohnen. Auch hier trifft alle 1W6 Kampfrunden weitere Verstärkung ein, solange dies nötig und dem Rating der Sicherheitszone angemessen ist.

Stufe	AAA	AA	A	B	C	D	E	Z
Aufklärung (Kampfrunden)	1W6 / 3	1W6 / 2	1W6	2W6	3W6	4W6	—	—
Streife (min)	W6*	2W6*	3W6*	1W6	1W6 + 2	2W6 + 4	10W6	—
Verstärkung (min)	3W6*	1W6	1W6 + 2	1W6 + 4	2W6 + 6	4W6	—	—

* Kampfrunden

IN DER AR

- 1 **Fremdwelt.** Plötzlich sieht alles schwarz-weiß und wie in den 1920ern aus – oder plötzlich ist alles grell, pink und plüschig. Oder silberverspiegelt und mit Trance unterlegt (Werbeaktion eines Reality-Filter-Anbieters).
- 2 **Unentdeckte Pfade.** Vor den Füßen taucht ein Pfad auf und führt ins Unbekannte. Könnte eine Werbeaktion einer Bar sein, bei der am Ende des Pfades ein Freige-trränk winkt. Oder es ist der Hilferuf eines Freundes. Oder eine Bande Ghule hat sich die Dienste eines Deckers gekauft, um Opfer anzulocken.
- 3 **Beep.** Der sinnfreie Beep eines Kontaktes ploppt auf. „Schon den neuen Ritschie Rigger gesehen?“ „Aufgewärmte Soyta-schen schmecken wie die Unterseite eines Eichhörnchens.“ „Nur noch 212 Tage bis Weihnachten.“
- 4 **Kontakt.** Ein zufällig bestimmter Kontakt eines Spielers ist in 1W6 × 100 m Nähe.
- 5 **Neid.** Das Teamlink teilt mit, in was die anderen Runner alles besser sind als du. Beispiele: Treffer-Präzision, gelaufene Meter, Anzahl positiver Nennungen im Panoptikum, per Algorithmus wissen-schaftlich berechnete Attraktivität, In-telligenz oder Eloquenz.
- 6 **ARimon.** Ein seltenes Minimonster im Cartoonlook taucht auf. Wird es berührt, so wird es gefangen und der ARimon-Lis-te des Runners hinzugefügt. Aber Vor-sicht: Es ist sehr flink und weicht gut aus (Initiative 10 + 2W6, es weicht mit 2W6 + 6 aus).

IN DER MATRIX

- 1 **Datenkrake.** Ein autogroßer Krake mit Hunderten Tentakeln zieht vorüber und betastet neugierig Personas (Datenof-fensive eines Marktforschungsunterneh-mens).
- 2 **Glitch.** Objektverwerfungen, nachladen-de Texturen und wegploppende Objekte erschweren die Orientierung (größeres Hintergrundupdate des Gitters). Mat-rix-Initiative -3, Würfelpoolmalus auf alle Matrixproben -2.
- 3 **Bugs.** Ein Schwarm kleiner, fies aussehender Insekten wimmelt umher und nervt (Promo-Aktion einer Debugging-Soft-ware). Würfelpoolmalus auf alle Mat-rixproben -1.
- 4 **Match.** Der Runner trifft eine ihm be-kannte Persona (nicht ganz zufällig, da Social-Media-Funktionen fest in die Kon-zernmatrix integriert sind).
- 5 **Zertifikat-Warnung.** Die Lizenz eines der gekauften Programme des Runners läuft demnächst ab und muss neu erworben werden. Ablauf und Selbstlöschung er-folgen in zwei ... (Wurf mit 1W6: 1 =

Monaten, 2 = Wochen, 3 = Tagen, 4 = Stunden, 5 = Minuten, 6 = Kampfunden).
Werbung. Neue Skins für die Persona, neue VR-Möbel für das Matrix-Apart-ment, Bonuscoins für Kinkerlitzchen.

IM ASTRALRAUM

- 1 **Dual.** Eine anwesende Person ist dual aktiv (Magier, Gestaltwandler, Ghul, Dra-coform).
- 2 **Schlieren.** In der Luft schweben seltsam glimmende Partikel (Hintergrundstrah-lung, arkan aktive Kleinstlebewesen, ein unbekanntes Phänomen).
- 3 **Astrales Echo.** Im Astralraum ist der Nachklang eines Zaubers zu fühlen – je mächtiger, desto weiter entfernt oder länger her (s. *Astrale Signaturen*, SR6, S. 161). Was immer der Auslöser war: Dem Impuls zur Quelle zu folgen könnte lohnend sein.
- 4 **Gute Geister.** Ein neutraler oder in der Grundhaltung eher freundlicher freier Geist ist in der Nähe (am Wahr-scheinlichsten ein Geist des Menschen).
- 5 **Böse Geister.** Ein die Menschen oder Magiewirker ablehnender bis feindlicher Geist ist anwesend. Er wird angreifen, wenn der Runner sich nicht sofort zu-rückzieht.
- 6 **Schatten.** Ein Gebäude, das nicht mehr ist. Das Schluchzen über ein lange ge-storbenes Kind. Das dunkle Mal eines Verbrechens. Der Astralraum erinnert sich an früher.

HOSTS FÜR DEN SCHNELLGEBRAUCH

Die Matrix. Unendliche Weiten. Und damit unendlich viele Hosts, die der Spielleiter in einer perfekten Welt natürlich alle vorbereitet hät-te, egal auf welch abstruse Idee der Decker der Gruppe gerade kommt. Spoiler: Die Welt ist nicht perfekt. Daher hier ein paar beispielhafte Hosts, aus denen du dir bei der nächsten unerwarteten Anfrage des Spielers etwas Passendes aussuchen beziehungsweise mit wenigen Änderungen neu zusammenbauen kannst.



Die hier gelisteten Hosts sind öffentlich, und wie die meisten Hosts dieses Typs gibt es ein (mehr oder weniger intelligentes) **Hilfsprogramm**, das Besucher dabei unterstützt, das zu finden, was sie suchen. Die **Decker-Reaktionszeit** gibt an, wie lange es nach einem Alarm dauert, bis der Admin des Systems online kommt.

KOMMRINN! (KIOSK/TRINKHALLE)

Hoststufe (ASDF): 1 (2/1/3/4)

IC: Patrouille, Wirbel

Decker-Reaktionszeit: 5W6 Kampfrunden

Icon: KommRinn!-Logo

Ikonografie: Minimalistisch-funktional

Hilfsprogramm: Keines

Weitere Hosts: Warenwirtschaft (Stufe 2 (4/3/2/5), Patrouille, Säure, Blaster, Killer), ggf. Sicherheitshost des externen Dienstleisters

Hoststruktur: Verschachtelt

Der öffentliche Host dient vor allem als Showroom für die verfügbaren Waren und Medien sowie als Datenbank für die KommRinn!-AR (inklusive AR-Werbung und per AR betrachtbare Zeitungsfeeds und Videokanäle). Das Warenwirtschaftssystem liegt als zweite Ebene hinter den öffentlichen Regalen – hierüber platziert der Kioskbetreiber Bestellungen bei den angeschlossenen Logistikern.

Wurde der Kiosk schon öfter ausgeraubt, hat er 1W6 Kameras, die Slaves des Hosts eines Sicherheitsdienstleisters sind (verwende hierfür den Sternschutz-Host, S. 121). Dieses Prinzip gilt sinngemäß für alle Betriebe.

PIZZICATO (LIEFERDIENST)

Hoststufe (ASDF): 2 (3/2/5/4)

IC: Patrouille, Wirbel

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Kampfrunden

Icon: Sich drehende Pizza

Ikonografie: Aufwendig gestaltete, idealisierte Pizzeria mit Terrasse über Neapel

Hilfsprogramm: „Alberto“, ein knuddeliger kleiner italienischer Koch mit prächtigem Schnauzer und übertrieben italienischem Akzent

Weitere Hosts: Bürohost mit Kameras/Sicherheitssystemen (Stufe 2 (4/3/2/5), Patrouille, Wirbel)

Hoststruktur: Verschachtelt

Der Pizzicato-Host wird von VR-Bestellern gerne genutzt. Er verkauft die Illusion authentischen, traditionellen Pizza-Genusses und simuliert den perfekten Bestellvorgang: Während einige Besteller nur kurz an die Theke treten und ihre gewünschte Pizza aus einem Dropdown-Menü wählen, lassen andere sich Zeit, werden von Alberto an einen Tisch geführt und wählen in Ruhe aus (Alberto bringt gerne jede Pizza „frisch gebacken“ an den Tisch, sodass sie in Ruhe betrachtet und gerochen werden kann). Manche Nutzer kommen sogar nach Empfang ihrer realen Bestellpizza wieder online, um gleichzeitig

ANPASSUNGEN

Benötigst du spontan einen Host, so suchst du dir aus dieser Liste denjenigen aus, der am ehesten dem entspricht, was du benötigst. Das **Zugangs-Icon** ist einfach das Logo oder ein Symbol, das zum Unternehmenstyp passt (ein Bett für ein Hotel, ein hüpfender Stapel Goldstücke für eine Bank, ein Diamant für einen Juwelier usw.). Die **Ikonografie** passt du spontan an oder würfelst mit 1W6 auf folgender Liste:

- | | |
|------------|--|
| 1W6 | Ikonografie |
| 1 | Zusammengeklickt. Flickwerk verschiedener Erstellungstools und Standardgrafiken (wie eine schlecht gemachte Webseite Anfang der 2000er). Reale Möbel in einem Cartoonhaus. |
| 2 | Minimalistisch. Gitternetzlinien. Einfache Polygone. Gerade Flächen. Charaktere und Objekte in „8 Bit“-Würfeloptik. |
| 3 | Knuffig. Videospielartig. Abgerundete Ecken. Cartoonige Charaktere und Objekte. Bunt/bonbonfarben. |
| 4 | Realistisch. Meist Nachbildung der Unternehmensräume (selten grundrissgetreu). Zuweilen Fantasielandschaften (z. B. schwebende Granitplatten als Schreibtisch auf einer Bergkuppe über den Wolken oder schwebende Spiegelflächen an einem endlosen Planetenstrand, aus denen Infos auftauchen). |
| 5 | Surreal. Realitätsnahe Ikonografie, für die aber keine allgemeinen Naturgesetze gelten: Würfel mit je einem Boden an jeder Wandfläche, Escher-artig unmögliche Konstrukte und optische Täuschungen, Schwerelosigkeit oder wechselnde Bedingungen. |
| 6 | Künstlerisch. Landschaften oder Gebäude im Stil bekannter Künstler (beliebt sind z. B. Van Gogh, Seurat, Warhol, Picasso, Gauguin und Mondrian). |

zum Realverzehr auf der großzügigen Sonnenterrasse die VR-Pizza zu genießen.

ALDIREAL (SUPERMARKT)

Hoststufe (ASDF): 4 (4/5/6/7)

IC: Patrouille, Leuchtspur, Wirbel, Killer

Decker-Reaktionszeit: 4W6 Kampfrunden

Icon: Animiertes Logo im Wechsel mit dem täglichen Top-Sparangebot

Ikonografie: Realitätsnahe Nachbildung der Filiale

Hilfsprogramm: Keines (es materialisiert sich lediglich eine Suchmaske)

Weitere Hosts: Bürohost (Stufe 4 (6/5/4/7), Patrouille, Leuchtspur, Säure, Blaster), Warenlagerhost (Stufe 2 (4/3/2/5), Patrouille, Wirbel, Aufspüren), Sicherheitshost (Stufe 6 (8/6/7/9), Patrouille, Säure, Blaster, Killer)

Hoststruktur: Verteilt

Bei dem Host handelt es sich nicht um den zentralen AldiReal-Host. Jede Filiale hat einen eigenen Host, dessen Gestaltung exakt auf die

örtlichen Gegebenheiten und Waren der Filiale abgestimmt ist (natürlich alle aus demselben Design-Baukasten). Viele Besucher schieben ihren VR-Einkaufswagen durch die Gänge und wählen Produkte, die nach dem Checkout durch eine Lieferdrohne nach Hause geliefert werden.

STUFFER-PLUS (SUPERMARKT)

Hoststufe (ASDF): 4 (6/5/4/7)

IC: Patrouille, Wirbel, Leuchtspur, Sparky

Decker-Reaktionszeit: 2W6 Kampfrunden

Icon: Stuffer-Plus-Logo

Ikonografie: Nachbildung der Räumlichkeiten in knuffiger Videospiel-Optik

Hilfsprogramm: „Stuffi“, ein hoppelnder schwarzer Cartoon-Hund, der Nutzer schnüffeln zu ihrem Produkt führt

Weitere Hosts: Bürohost (Stufe 4 (6/5/4/7), Patrouille, Säure, Blaster, Killer) sowie ein Logistikhost plus ein Sicherheitshost, die beide Teil der zentralen Aztechnology-Hoststruktur für Warenhandel in der DACH-Region sind (Stufe 12 (15/12/14/13), Patrouille, Teerbaby, Säure, Blaster, Schwarzes IC, Aufspüren, Absturz)

Hoststruktur: Verteilt

Im Wesentlichen identisch zu AldiReal, aber die Ikonografie ist reduziert-knuddeliger, was Rechenkapazität für das brutale Backend des Systems freimacht. Deckers beware!

HOMEHELPER (BAUMARKT)

Hoststufe (ASDF): 6 (8/7/6/9)

IC: Patrouille, Leuchtspur, Säure, Killer

Decker-Reaktionszeit: 1W6 Kampfrunden während Geschäftszeiten, außerhalb 3W6 Kampfrunden

Icon: Cartoonige Darstellung eines HH-Baumarktes

Ikonografie: Stark gamifizierte, „knuffige“ Baumarktwelt ohne Bezug zum Gebäude

Hilfsprogramm: „Bobby“, je nach sexueller Präferenz des Nutzers eine dralle Blondine oder ein muskulöser Vattertyp, beide in Latzhose und Karohemd mit Bauhelm in den HomeHelper-Farben

Weitere Hosts: Siehe Stuffer-Plus

Hoststruktur: Keine

Auch beim beliebten Baumarkt finden sich unverkennbar Aztechnologys einladend-freundliche Gestaltung und die im Hintergrund operierende, auf maximale Sicherheit ausgelegte Struktur. Mitte der Siebziger verknüpften sich viele Runner mit dem fiktiven HomeHelper-Nutzerprofil „Monika Schmidt“, um hierüber Tipps für nützliche Produkte auszutauschen. Sollte sich der Decker als Monika Schmidt einloggen oder seine (Fake-)SIN mit ihr verknüpft sein, löst HomeHelper umgehend einen stillen Alarm für den Decker und die Wachmannschaft der Filiale aus.

WOLL & PÖRSCHKE (GEMEINSCHAFTSPRAXIS)

Hoststufe (ASDF): 4 (5/6/4/7)

IC: Patrouille, Wirbel

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Kampfrunden während Geschäftszeiten, außerhalb 3W6 Minuten

Icon: Äskulapstab, der von den Namen der Ärzte umkreist wird

Ikonografie: Realistische, sehr saubere Arztpraxis mit Untersuchungsräumen

Hilfsprogramme: „Schwester Erika“ für Terminbuchung und allgemeine Anfragen, „Dr. Robert“ für virtuelle Konsultation und Ferndiagnose (realistische Nachbildung des historischen Robert Koch)

Weitere Hosts: Bürohost (Stufe 4 (6/5/4/7), Patrouille, Wirbel) sowie mehrere Hosts für Patientendaten, die zur jeweiligen Krankenkasse/zum jeweiligen Gesundheitsprovider gehören (z.B. BuMoNA: Stufe 9 (10/9/12/11), Patrouille, Aufspüren, Teerbaby, Killer, Leuchtspur, Wirbel)

Hoststruktur: Mischform (Bürohost durch öffentlichen Host, alle Patientendaten-Hosts durch Bürohost)

Wie viele Praxen fordert W&P von Patienten eine VR-Voruntersuchung, ehe der Patient in die Praxis kommt. Im öffentlichen Host wird für jeden Besucher mit gesundheitlichen Beschwerden ein eigener Untersuchungsraum und eine Kopie von Dr. Robert generiert – das System kann so bis zu 50 Patienten gleichzeitig untersuchen. Dr. Robert ist neben der fachlichen Diagnose auch auf soziale „Schwätzchen“ programmiert für alle Patienten, denen es beim Arztbesuch vor allem um den Kontakt geht.

TAXILINE (TAXI-RUFDIENST)

Hoststufe (ASDF): 4 (5/4/6/7)

IC: Patrouille, Wirbel, Absturz, Aufspüren

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Kampfrunden

Icon: Taxi mit Raketenantrieb

Ikonografie: Minimalistische Gittergrafik der gewählten Stadt, in der grüne Punkte (die Taxis) umherfahren

Hilfsprogramm: „Cabby“, ein cartoonartiges Taxi mit Augen, breitem Grinsekühler und frechen Sprüchen

Weitere Hosts: Keine

Hoststruktur: Keine

Die Positionsangabe der Taxis auf der Stadtkarte, über der man als Besucher schwerelos schwebt, ist bewusst unpräzise, um Hinterhalte und Raubüberfälle zu vermeiden. Die näherungsweise Positionsbestimmung dient vor allem dem Kundenservice: Besucher können sehen, welche ihnen bereits bekannten Taxifahrer und Fahrzeugmodelle (inkl. verfügbarer Services) in der Nähe sind, sodass sie ihr Wunschtaxi auswählen können. Ein Decker kann per *Icon aufspüren* (SR6, S. 182) natürlich den metergenauen Standort jedes Taxis herausfinden.



DAS BEZIRKSAMT

Hoststufe (ASDF): 6 (7/8/6/9)

IC: Patrouille, Wirbel

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Minuten

Icon: Würfelförmiges, tempelartiges Gebäude mit drei Säulen auf jeder Seite

Ikongrafie: Technisch veraltete Darstellung eines Gerichtsgebäudes in Low-Poly-Optik

Hilfsprogramm: Eine unbeabsichtigt gruselige Sachbearbeiterin mit völlig veralteten Gesichtsanimationen, die Nutzer aus toten Augen anstarrt und wie ein uraltes Navi redet

Weitere Hosts: Verwaltungshost (Stufe 9 (9/11/10/12), Patrouille, Aufspüren, Teerbaby, Leuchtspur, Bremse)

Hoststruktur: Verschachtelt

Unterfinanziert, rückständig und per öffentlicher Ausschreibung durch den billigsten Matrixdesigner umgesetzt, ist das Bezirksamt der Albtraum jedes Matrixanwenders. Die Kollisionsabfrage der Objekte und Personas funktioniert nicht, man glitcht durch Wände oder den Boden und stürzt ins Nichts (irritierenderweise ohne Verlust der Funktionalität; das Hilfsprogramm quatscht weiter, als wäre nichts), zuweilen werden angeforderte Daten in der falschen Sprache ausgeliefert. Der hinter dem öffentlichen Host liegende Verwaltungshost mit den internen Vorgängen der Stadtverwaltung ist zwar genauso hässlich, das schert dort aber niemanden: Stadträte und Verwaltungsbeamte sitzen ohnehin vor 2D-Bildschirmen wie vor sechzig Jahren. Immerhin hat der von den Bedingungen gefrustete

Admin Humor und Selbstironie: Dateien werden als Lochkarten dargestellt, und jüngst hat er die Telefonmodelle auf den virtuellen Schreibtischen durch Modelle mit Kurbelbetrieb und abnehmbarem Ohrstück ersetzt.

BVB (ÖPNV-ANBIETER)

Hoststufe (ASDF): 9 (10/9/12/11)

IC: Patrouille, Leuchtspur, Aufspüren, Wirbel, Bremse

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Kampfrunden

Icon: Pulsierendes gelbes Berlinherz mit Rädern

Ikongrafie: In die Vision Berlin integriertes Fahrplannetz mit Liveübertragung aller aktuellen Standorte von Bussen, Bahnen & Co.

Hilfsprogramm: „Dot“, ein hüpfendes gelbes Gummiherz mit quietschig-fröhlicher Stimme und breitem Berliner Akzent

Weitere Hosts: Verwaltung (Stufe 6 (7/6/8/9), Patrouille, Säure, Blaster, Killer), externer Sternschutz-Sicherheits-host (S. 121), externer Urbanys-Steuerungshost (S. 121)

Hoststruktur: Keine

Der bestbesuchte Ort des BVB-Hosts ist die Beschwerdestelle, ein endlos langer, an den Flughafen Tempelhof angelehnter Bau mit trostlosen Holzpulten, an denen Besucher ihren Frust an echten Menschen auslassen können (hierfür hat die BVB extra ein Callcenter verpflichtet). Die Kameras und Sicherheitssensoren von Bahnhöfen, Haltestellen und Fahrzeugen der BVB sind Slaves eines Sternschutz-Hosts (S. 121), während sämtliche zum Fahrbetrieb gehörenden Systeme

me direkt beim technischen Provider Urbanys (S. 121) liegen. Bei anderen ÖPNV-Anbietern zum Beispiel im Rhein-Ruhr-Megaplex ist die Struktur ähnlich.

SANKT MARIEN (KIRCHENGEMEINDE)

Hoststufe (ASDF): 3 (3/4/5/6)

IC: Patrouille, Wirbel, Aufspüren

Decker-Reaktionszeit: 2W6 Stunden

Icon: Dürers „betende Hände“ in 3D öffnen sich beim Näherkommen und Licht strömt hervor

Ikonomie: Schlange, unglaublich ornamentreiche neugotische Kathedrale aus leuchtendem Stein, der sich zur Decke in lichtdurchfluteten Wolken verliert

Hilfsprogramm: „Corona“, ein schwebender Strahlenkranz, der sich auf Anfrage vom Marienbild über dem Altar abhebt; solange Corona aktiv ist, schwebt ein vielstimmiger Engelschor um den Nutzer herum

Weitere Hosts: Keine

Hoststruktur: Keine

Besonderheiten: Keine

Hauptzweck des Gemeindefosts ist die Durchführung virtueller Gottesdienste inklusive Hochzeiten und Taufen, obwohl die meisten Gläubigen spezielle Kirchendienste – wozu auch Weihnachtsmessen gehören – lieber in der Realität wahrnehmen. Die Inhalte virtueller Beichten werden übrigens grundsätzlich nicht gespeichert, sondern nach Verlassen des VR-Beichtstuhls umgehend gelöscht.

4WORXX (GEMEINSCHAFTSBÜRO)

Hoststufe (ASDF): 6 (6/8/7/9)

IC: Patrouille, Wirbel, Leuchtspur, Störer

Decker-Reaktionszeit: 5W6 Kampfrunden

Icon des öffentlichen Hosts: Sternförmiges Konstrukt aus Menschen, die einander an den Händen halten

Ikonomie: Über einem nächtlichen Meer schwebender Bienenstock aus Konferenzräumen und Gemeinschaftsbüros, in denen alle paar Minuten die Architektur/Wandgestaltung/Einrichtung wechselt

Hilfsprogramm: „Linky“, ein vielgestaltiges Wusel, das sich in alle möglichen Kommunikations- und Büroobjekte verwandeln kann

Weitere Hosts: Keine

Hoststruktur: Keine

Der Host dieses Anbieters dient als Sicherheitshost für die Gemeinschaftsräume, die von Freelancern und kleinen Büromannschaften ganz nach Bedarf belegt werden. Außerdem werden in der VR virtuelle Fernsehstudios, Präsentationssäle und Konferenzräume vorgehalten, über die die angeschlossenen Büros und Start-ups ihre Services und Produkte einem globalen Publikum vorführen können.

LIFECUBE (SARGHOTEL)

Hoststufe (ASDF): 4 (5/6/4/7)

IC: Patrouille, Wirbel, Störer, Bremse

Decker-Reaktionszeit: 3W6 Kampfrunden

Icon: Sich drehender, grüner Würfel mit Logo auf jeder Seite

Ikonomie: Realitätsnahe, aber minimalistisch gestaltete Räume in Weiß und Apfelgrün mit abgerundeten Ecken

Hilfsprogramm: „Qoobe“, ein fliegender, rundgelutschter, apfelgrüner Würfel, der sich nach Bedarf auch in aus Würfeln zusammengesetzte Objekte verwandeln kann (z. B. eine Schlange, die videospielartig im Zickzack über den Boden gleitet)

Weitere Hosts: Bürohost (identisch zum öffentlichen Host)

Hoststruktur: Verschachtelt

Neben dem Buchungssystem dient der öffentliche Lifecube-Host vor allem dem Entertainment der Gäste: Alle Schlafsärge haben Zugang zur kollektiven Virtualität des Hotels, die unter anderem eine Bar, ein Kino, mehrere Sporträume, eine Lifecube-Cart-Arena, ein Casino und sogar eine Naturlandschaft zum Wandern, Radfahren und Gleitschirmfliegen anbietet.

ELYSIUM (NOBELHOTEL)

Hoststufe (ASDF): 10 (11/12/10/13)

IC: Patrouille, Leuchtspur, Teerbaby, Säure, Blaster, Aufspüren

Decker-Reaktionszeit: 1W6 Kampfrunden

Icon: Warmes Leuchten, aus dem beim Näherkommen ein sich öffnendes Tor auftaucht

Ikonomie: Hyperrealistische Insel mit prachtvoller Natur, gleißend weißen griechischen Säulen und mythischen Kreaturen; durch Portale betritt man realitätsgetreue Ansichten der diversen Zimmer- und Suite-Optionen

Hilfsprogramm: „Daphne“, eine aus zartem Licht gewebte Dryade mit Lorbeerkranz und schwerelos wehenden, viele Hundert Meter langen Bändern in den Haaren

Weitere Hosts: Entertainment-Hosts von Partnerunternehmen, die als Subsystem des Elysium-Host konfiguriert werden und dessen Werte/IC nutzen

Hoststruktur: Keine

Im Gegensatz zu den dezentralen Hoststrukturen der meisten Systeme konzentriert Elysium seine Ressourcen für den Aufbau eines einzigen, maximal sicheren Zentralhosts. Kooperationsverträge mit diversen VR-Entertainment-Anbietern ermöglichen es, die virtuellen Wünsche der Gäste zu erfüllen, wie abseitig diese auch sein mögen. Beim Schutz der Privatsphäre seiner Gäste geht Elysium kein Risiko ein: Alle VR-Hosts zum Beispiel von Spielen, Erholungswelten, Health-Anbietern usw. wurden so konfiguriert, dass sie als Untersystem (also als Slave) des Elysium-Hosts laufen und daher dessen Hoststufe, Attribute und IC übernehmen.

STERNSCHUTZ (SERVICEHOST)

NICHTÖFFENTLICHER HOST

Hoststufe (ASDF): 10 (12/11/10/13)

IC: Patrouille, Teerbaby, Säure, Blaster, Schwarzes IC, Aufspüren, Absturz

Decker-Reaktionszeit: Sofort (nächste Kampfrunde)

Icon: Zugang nur durch Kunden-Host; Sternschutz-Dienstmarke, die in rot und blau pulsiert

Ikonografie: Brutalistisch-geradlinige Machtarchitektur aus schwarzem Marmor mit goldenen Kanten, unterbrochen von blau-rot pulsierenden Lichtgittern

Hilfsprogramm: „Lanzelot“, ein gesichtsloser Sternschutz-Polizist mit schwebendem Ritorschild, auf dem Informationen eingeblendet werden. Ferner „Mirror“, die Spiegelung der Nutzer-Persona in den Marmorflächen des Hosts (Mirror warnt den Nutzer vor Fehlverhalten).

Weitere Hosts: Keine

Hoststruktur: Keine

Bei diesem Host handelt es sich um einen Sicherheitshost, der extra für einen Sternschutz-Kunden eingerichtet wurde (es ist also nicht „der“ Sternschutz-Host). Kunden lassen ihre Kameras, Sicherheitssensoren und Alarmsysteme über den Host laufen und ermöglichen dem Sternschutz somit unmittelbaren Zugriff und Reaktion auf entstehende Sicherheitslagen im Kundensystem bzw. -gebäude. Die Daten der Slave-Geräte des Hosts werden natürlich auch an den Kunden gestreamt; dessen Mitarbeiter (oder Decker, die sich als Mitarbeiter ausgeben) haben aber keine Möglichkeit, diese abzuschalten oder zu manipulieren – das geht nur vom SS-Servicehost aus.

URBANYS (STEUERUNGSHOST)

NICHTÖFFENTLICHER HOST

Hoststufe (ASDF): 10 (11/10/13/12)

IC: Patrouille, Leuchtspur, Aufspüren, Absturz, Wirbel

Decker-Reaktionszeit: Sofort (nächste Kampfrunde); $(1W6 \div 2) + 1$ Decker

Icon: Zugang nur durch Kunden-Host; Weltkugel, um die Züge und Busse kreisen

Ikonografie: Escherartiges, physisch unmögliches Gitter aus ineinander geclippten Personenwaggons, an deren Fenster Landschaft vorbeizieht (in jedem Fenster eine andere; es handelt sich um Lifefeeds fahrender Urbanys-Züge in diversen Ländern)

Hilfsprogramm: „Sam“, ein extrem realistischer Schaffner, dessen exakte Gestaltung (Geschlecht, Metatyp, Aussehen) aus den Präferenzen des Nutzerprofils abgeleitet wird

Weitere Hosts: Keine

Hoststruktur: Keine

Die grundsätzliche Philosophie des Steuerungshosts entspricht dem Sternschutz-Servicehost (s. o.). Tatsächlich ist das Kundensystem durch die ständige Präsenz mehrerer Decker sogar noch sicherer als das Sternschutz-Servicesystem. Der Grund ist einfach: Streckenschaltungen und Pilotensysteme der Züge, Busse und ggf. Lufttaxis von Urbanys sind Slaves des Steuerungshosts. Ein Sicherheitsvorfall könnte dazu führen, dass ein Urbanys-Fahrzeug verunfallt und Dutzende Personen tötet – ein PR-Desaster, das sich Urbanys definitiv nicht leisten will.

TASCHENPLÜNDERN

Jede Spielleitung kennt die Situation: Ein Kampf ist gerade erst geschlagen, die Läufe der Waffen noch nicht abgekühlt, und schon schreien die Spieler nach Beute: „Ich durchsuche die Leichen!“

Oder aber es werden Gefangene gemacht und als Allererstes deren Taschen geleert. Vielleicht steckt auch einer der Runner im Vorbeigehen seine Hand in die Tasche eines Fremden und stiehlt etwas daraus.

Die zentrale Frage, die dann kommt, ist immer: „Was finde ich?“ Darauf eine schnelle Antwort parat zu haben, ist manchmal hart. Hier findest du einige Zufallstabellen, die dich dabei unterstützen.

PASSANT, AM FALSCHEN ORT ZUR FALSCHEN ZEIT

3W6 Fundstück

- 3 Aktienanteile eines A-Konzerns
- 4 Beglaubigter Silber-Credstick (1W6: 1–3: 200 €, 4: 500 €, 5: 1.000 €, 6: 2.000 €)
- 5 Zugangskarte für ein Hotelzimmer
- 6 Supersweet-Kaugummis (1W6: 1: Blaubeere, 2: Waldmeister, 3: Sugerrush, 4: Curry, 5: Minze, 6: Vanille-Schoko)
- 7 Ohrstöpsel [Kap. 1; Audioverbesserung]
- 8 Flachmann mit Alkohol
- 9 Soy-Schokoriegel mit Erdbeergeschmack
- 10 Taschentücher
- 11 AR-Brille und Handschuhe
- 12 Überteuerte Lippenpflege
- 13 Fast volle Schachtel Zigaretten
- 14 Taschenmesser
- 15 Kommlink [Hermes Ikon]
- 16 Einkaufszettel für ein teures Paar Schuhe
- 17 Codeplakette zu einem Bankschließfach
- 18 Cyberdeck [Spinrad Falcon] oder Riggerkonsole [Horizon Overseer]

GENERISCHER BÖSEWICHT

3W6 Fundstück

- 3 Magazin mit Munition (1W6: 5–6: passend zur Waffe eines Runners)
- 4 Brille [Kap. 2; Smartlink]
- 5 RFID-Chip
- 6 Drogen (1W6: 1–3: fünf Tabletten Psyche, 4–6: drei Joints Deepweed)
- 7 Flash-Pack

- 8 Schockhandschuhe
- 9 Schalldämpfer
- 10 Fast volle Packung Kaugummi (1W6: 1: Blaubeere, 2: Waldmeister, 3: Sugerrush, 4: Curry, 5: Minze, 6: Vanille-Schoko)
- 11 Dietrich-Set
- 12 Erste-Hilfe-Set
- 13 Ohrstöpsel [Kap. 3; Audioverbesserung, Richtungsdetektor]
- 14 Magnetkarten-Kopierer
- 15 Dose Sprengschaum (1W6: 1–2: Stufe 2, 3–4: Stufe 4, 5–6: Stufe 6)
- 16 Grundrisse auf Datenchips
- 17 Zusätzliche Seitenwaffe (1W6: 1: leichte Pistole, 2: Holdout-Pistole, 3: Taser, 4: Messer, 5: Schlagring, 6: Schlagstock)
- 18 Datenstick mit wichtigen Informationen

KONZERNANGESTELLTER

- 3W6 Fundstück
- 3 Matrixzugangsdaten zum Konzernhost
- 4 Vierstelliger Zahlencode auf einem Notizzettel
- 5 Schwarze Liste mit Rivalen des Konzerns
- 6 Spionage-RFID-Chip
- 7 Ohrstöpsel [Kap. 2; Audioverbesserung, einprogrammiertes Neuigkeitenradio des Konzerns]
- 8 Elektronisches Papier + Klemmbrett
- 9 Brille [Kap. 2; Sichtverbesserung]
- 10 Eingepacktes Sandwich (1W6: 1: Algen-Guacamole, 2: Soylami, 3: Kunst-Protein, 4: Thunfisch Hawaii, 5: Soychili extra scharf, 6: Soy-Hühnersalat)
- 11 Handdrucker
- 12 Magschlosskarte mit Zugangsberechtigung zum Gebäude
- 13 Kommlink [Hermes Ikon]
- 14 Familienfoto
- 15 Vitalmonitor
- 16 Datenchip mit einer Talentsoft (1W6: 1–2: Aktionssoft, 3–4: Linguasoft, 5–6: Wissenssoft)
- 17 Erpressungsmaterial gegen Kollegen
- 18 Entwürfe eines Prototyps

FEINDLICHE SHADOWRUNNER

- 3W6 Fundstück
- 3 Voller Standard-Credstick (1W6 × 1.000 €)
- 4 Kleiner Beutel mit Kampftrophäen (ausgeschlagener Zahn, blutiger Ohrring ...)
- 5 Ein Stim- und ein Trauma-Patch
- 6 Tarnholster
- 7 BuMoNA-Vertragsarmband (1W6: 1: defekt, 2–5: BuMoNA wurde alarmiert, 6: BuMoNA-High-Threat-Response-Team wurde alarmiert)
- 8 Soy-Protein-Shoot
- 9 Kampfmesser
- 10 Papiervisitenkarte eines diskreten Taxi-Unternehmens
- 11 Survival-Kit
- 12 Kommlink [Sony Emperor]
- 13 Vier Ersatzmagazine
- 14 Zusätzliche Seitenwaffe (1W6: 1: leichte

- Pistole, 2: Holdout-Pistole, 3: Taser, 4: Messer, 5: Schlagring, 6: Schlagstock)
- 15 Magschlossknacker (Stufe 1W6)
- 16 2 kg kommerzieller Sprengstoff (Stufe 1W3 + 2)
- 17 Subvokales Mikrofon
- 18 Cyberdeck [Erika MCD-6] oder Riggerkonsole [Essy Motors DroneMaster]

CELEBRITY/POLITIKER

- 3W6 Fundstück
- 3 Kommlink [Transys Avalon]
- 4 Goldene Armbanduhr
- 5 Platin-Credstick (1W3 × 1.000 €)
- 6 Besonderes Schmuckaccessoire
- 7 Spielkarten
- 8 Eigene Autogrammkarte (1W6: 1–4: unsigniert, 5–6: signiert)
- 9 Teure Zigarren/Zigaretten
- 10 Kaugummi (1W6: 1: Blaubeere, 2: Waldmeister, 3: Sugerrush, 4: Curry, 5: Minze, 6: Vanille-Schoko)
- 11 Teure Designerschuhe (Wert 500 €)
- 12 Sonnenbrille mit Bildverbinding und Blitzkompensation
- 13 Teures Parfüm
- 14 Kopfhörer [Kap. 1; Audioverbesserung]
- 15 Notruf-Knopf für die Bodyguards
- 16 Bereichsstörsender 3
- 17 Datenchip mit Insider-Informationen über ein bevorstehendes Ereignis
- 18 Autoschlüssel zu einem Saeder-Krupp-Bentley Concordat

HERR SCHMIDT

- 3W6 Fundstück
- 3 Kommlink [Transys Avalon]
- 4 Silber-Credstick (1W6 × 600 €)
- 5 Aktenkoffer (1W6: 1–4: leer, 5–6: mit Informationen über die Runner)
- 6 Bereichsstörsender 6
- 7 Medkit
- 8 20 Standard-RFID-Chips
- 9 Trideo-Projektor
- 10 Kaugummi (1W6: 1: Blaubeere, 2: Waldmeister, 3: Sugerrush, 4: Curry, 5: Minze, 6: Vanille-Schoko)
- 11 Wanzenscanner
- 12 RFID-Löcher
- 13 Pfirsich (echt!)
- 14 Tickets für eine Sportveranstaltung
- 15 Waffe (1W6: 1–2: FN P93 Predator, 3–4: Ruger Super Warhawk, 5–6: Fichetti Security 600)
- 16 Drohne [Horizon Flying Eye]
- 17 ID-Karte eines Konzerns (1W6: 1–3: A-Konzern, 4–5: AA-Konzern, 6: AAA-Konzern)
- 18 Datenchip eines Auftraggebers, der aufdeckt, dass Herr Schmidt lediglich ein Mittelsmann war

HÄNDLER/LIEFERANT EINES LIEFERSERVICE

- 3W6 Fundstück
- 3 Platin-Credstick (leer)

- | | | | |
|----|--|----|---------------------------------------|
| 4 | VIP-Armband eines teuren Nachtclubs/
Bordells | 10 | 3 Paar Metall-Handsellen |
| 5 | Broschüre einer unabhängigen Kirche | 11 | Gasmasken |
| 6 | Papierversion einer Umgebungskarte | 12 | Analoge Polizeimarke und Ausweis |
| 7 | 1 kleine Schachtel Deepweed (3 Dosen) | 13 | Wanzenscanner |
| 8 | Trinkflasche mit (1W6: 1–4: Wasser, 5:
Wodka, 6: Cola-Korn) | 14 | Lasermikrofon 6 |
| 9 | Hygienetücher | 15 | 1 Dosis Jazz |
| 10 | Firmen-Kommlink [Sony Emperor] | 16 | Mini-Signalkartenkanone |
| 11 | Linguasoft 4 | 17 | 20 Standard-RFID-Chips mit Peilsender |
| 12 | Sonnenbrille [Kap. 3; Bildverbinding,
Sichtverbesserung] | 18 | Gasgranate mit Brechreiz-Gas |
| 13 | 1W6 × 10 Essensgutscheine für den Lie-
ferservice (laufen in zwei Tagen ab) | | |
| 14 | Geckotape-Handschuhe | | |
| 15 | Kopfhörer [Kap. 4; Audioverbesserung,
Selektiver Geräuschfilter 3] | | |
| 16 | Schlüssel zu einem Safe (gegebenenfalls
im Lieferwagen) | | |
| 17 | Zweites, anonymisiertes Kommlink mit
Drogendealer-Kontakt | | |
| 18 | Taser [Defiance Super Shock] | | |

TECHNIKSPEZIALIST**3W6 Fundstück**

- | | |
|----|--|
| 3 | 2 Drohnen [MCT Hornet] |
| 4 | Panzerkleidung mit chemischer Isolierung
(1W6: 5–6: passt einem der Runner) |
| 5 | Login-Daten zu einem bekannten On-
line-Spiel |
| 6 | Sequencer |
| 7 | 4 Kommlinks [Meta Link] |
| 8 | 40 Plastikstreifen-Handsellen |
| 9 | 30 Standard-RFID-Chips |
| 10 | Halbvolle Packung Gummischlangen
(1W6: 1: Kirsche, 2: Orange, 3: Tro-
pifrutti, 4: Vitasoy, 5: Super-Wasabi, 6:
Waldfrucht) |
| 11 | Datenchip mit einer Talentsoft (1W6:
1–2: Aktionssoft, 3–4: Linguasoft, 5–6:
Wissenssoft) |
| 12 | Headkom-Blocker 3 |
| 13 | Bereichsstörsender 5 |
| 14 | White-Noise-Generator 4 |
| 15 | 3 Drohnen [GMC Micromachine] |
| 16 | Tragbarer Ultraschallsensor 4 |
| 17 | Seitentasche mit Waffe (1W6: 1–3: Colt
Manhunter, 4–6: HK-227) |
| 18 | Cyberdeck [Spinrad Falcon] oder Rigger-
konsole [Vulcan Liegelord] |

POLIZEIBEAMTER/ORDNUNGSHÜTER**3W6 Fundstück**

- | | |
|---|--|
| 3 | Beglaubigter Gold-Credstick (1W6 × 100
€) |
| 4 | Datenchip mit einer Talentsoft (1W6: 1:
Aktionssoft, 2–4: Linguasoft, 5–6: Wis-
senssoft) |
| 5 | 2 Trauma-Patches |
| 6 | Biometrischer Scanner |
| 7 | Notruf-Komm |
| 8 | Erste-Hilfe-Set |
| 9 | Waffe (1W6: 1–2: Teleskopschlagstock,
3–4: Betäubungsschlagstock, 5–6: Ya-
maha Pulsar II) |

GANGER**3W6 Fundstück**

- | | |
|----|--|
| 3 | Magazin Explosiv-Munition (1W6: 5–6:
passend zur Waffe des Runners) |
| 4 | Helm (1W6: 5–6: passt einem der Run-
ner) |
| 5 | Automatischer Dietrich |
| 6 | 2 Rauchgranaten |
| 7 | Waffe (1W6: 1–5: Schlagring, 6: Schock-
handschuhe) |
| 8 | Zielgerichteter Störsender 4 |
| 9 | Kunstlederjacke (1W6: 5–6: passt einem
der Runner) |
| 10 | 5 Leuchtstäbe |
| 11 | Kleines Brecheisen |
| 12 | Brille [Kap. 4; Bildverbinding, Sichtver-
besserung, Smartlink] |
| 13 | Erste-Hilfe-Set |
| 14 | Waffe (1W6: 1–2: Ares Light Fire 70, 3–4:
Ceska Black Scorpion, 5–6: Browning
Ultra Power) |
| 15 | Glücksbringer (Hasenpfote, Münze ...) |
| 16 | Drogen (1W6: 1–2: Cram, 3–4:
Deepweed, 5–6: Psyche) |
| 17 | Lebende Ratte als Haustier (würfle nach
einem Kampf mit 1W6: 5–6: lebt noch) |
| 18 | Schlüssel zu einer Suzuki Mirage |

ERWACHTER GEGNER**3W6 Fundstück**

- | | |
|----|---|
| 3 | Mage-Sight-Brille |
| 4 | 4 Dram Reagenzien (Bündel Federn, Kup-
ferring, eine Efeuranke ...) |
| 5 | Flash-Pack |
| 6 | Waffe (1W6: 1–2: Colt America L36, 3–4:
5 Wurfmesser, 5–6: Schockhandschuhe) |
| 7 | Gefüllte Spritze (1W6: 1–2: Bliss, 3–4:
Novacoke, 5–6: Long Haul) |
| 8 | Altmodischer Schlüssel |
| 9 | Notizbuch über Magie-Studien |
| 10 | Räucherstäbchen oder Duftkerzen |
| 11 | Zwei Stim-Patches 4 |
| 12 | Überlebensmesser |
| 13 | Amulett seiner Tradition |
| 14 | (nicht bei Adepten) Fokus (1W6: 1: Geis-
terfokus, 2: Kraftfokus, 3–4: Verzaube-
rungsfokus, 5–6: Zauberkraft); Stufe:
1W6 |
| 15 | Brille [Kap. 2; Bildverbinding, Infrarot-
sicht] |
| 16 | Zugangskarte zum Clubzentrum einer
magischen Gruppe |
| 17 | Magische Formel (1W6: 1–2: Fokusfor-
mel, 3–6: Zauberkraft) |
| 18 | Ominöser magischer Gegenstand |

VERRÜCKTE FUNDE**3W6 Fundstück**

- 3 Entschuldigungsbrief an die Mutter, handgeschrieben
- 4 Bankkonto-Zugangsdaten (1W6: 1–5: biometrisch verschlüsselt, 6: mit beiliegendem Passcode)
- 5 Holzflöte aus dem 20. Jahrhundert
- 6 Sechseckige Würfel (Anzahl 1W6 × 10)
- 7 Foto des Ehepartners und der Kinder
- 8 Autogramm eines minderjährigen Popstars
- 9 Katzenohren zum Aufsetzen
- 10 Fischfutter (1W6: 1–3: für Farbfische und Welse, 4–5: für Meerwasserfische, 6: ein ganzer Beutel, lebend, für Haie)
- 11 1 Plastikflasche (0,5 Liter) echter Apfelwein
- 12 Animierte Shadowrunner-Actionfigur
- 13 Menschlicher Knochen
- 14 Biologische Ritualprobe
- 15 Gebundenes Buch (1W6: 1: die Bibel, 2–3: Fantasyroman, 4–5: Manifest eines Kultes, 6: Science-Fiction-Rollenspiel-Regelwerk (Sammlerexemplar))
- 16 Cyberhand ohne Besitzer
- 17 Goldene Granate, mit Deepweed gefüllt
- 18 Liebesbrief einer wichtigen Persönlichkeit, handgeschrieben

UND IN DER SCHUBLADE?

Wann haben deine Spieler das letzte Mal unaufgefordert eine ganze Wohnung auf den Kopf gestellt, nur weil sie nach etwas ganz Bestimmtem suchten? Oder bei einem Arzttermin heimlich in die Schublade gelinst? Oder während eines Einbruchs alle Schrankfächer durchwühlt auf der Suche nach irgendetwas Wertvollem?

Damit du nächstes Mal sofort etwas zur Hand hast, was sie finden können, findest du hier ein paar Zufallstabellen für den Schubladeninhalt (gilt natürlich genauso für Schränke und Kisten).

BÜRO, IM SCHREIBTISCH**3W6 Fundstück**

- 3 Magschloss-Zugangskarte für Lagerraum in der Nähe
- 4 Waffe (1W6: 1–2: Colt America L36, 3–4: Yamaha Pulsar I, 5–6: Überlebensmesser)
- 5 Standard-RFID-Chips
- 6 Nicht adressierter Liebesbrief
- 7 Ein Meter Mikrokabel (für Datenbussen)
- 8 Drucker (Tinte ist fast leer)
- 9 Kommlink (nach Wahl der Spielleitung)
- 10 Taschenlampe
- 11 Dekorativer Brieföffner
- 12 Speisekarte des nächstgelegenen Lieferservice auf Papier
- 13 Packung Powerriegel

- 14 Elektronisches Papier
- 15 Blutige Reißzwecke
- 16 Schlüssel für den Snackautomaten
- 17 Datenchip mit einer Talentsoft (1W6: 1–3: Linguasoft, 4–6: Wissenssoft)
- 18 Seidenkrawatte (Wert: 1W6 × 100 €)

IN EINER WOHNUNG**3W6 Fundstück**

- 3 Datenchip mit einer Talentsoft (1W6: 1–2: Aktionssoft, 3–4: Linguasoft, 5–6: Wissenssoft)
- 4 Datenchip mit Telefonnummer einer Affäre
- 5 Eingepacktes Sandwich (1W6: 1: Algen-Guacamole, 2: Soylami, 3: Kunst-Protein, 4: Thunfisch Hawaii, 5: Soychili extra scharf, 6: Soy-Hühnersalat (abgelaufen))
- 6 5 Kondome
- 7 Trideoprojektor
- 8 Analoges Tarot-Kartenspiel
- 9 Katana (1W6: 1–4: Dekorationsstück, 5–6: Waffe)
- 10 Elektronikteile
- 11 Spielekonsole
- 12 Duftkerzen
- 13 Metall-Handschellen
- 14 Pillenbehälter mit Medikamenten
- 15 Altmodische goldene Taschenuhr (Wert: 1W6 × 200 €)
- 16 Drogen (1W6: 1–2: BTLs, 3–4: Deepweed, 5–6: Cram)
- 17 Bewegungsmelder
- 18 Wanzenscanner

IM SAFE**3W6 Fundstück**

- 3 Juwelen im Wert von 1W6 × 1.000 € (1W6: 1–2: Smaragde, 3–4: Rubine, 5–6: Diamanten)
- 4 Visitenkarte eines qualifizierten Straßendocs (spezialisiert auf Cyberchirurgie)
- 5 5 beglaubigte Gold-Credsticks (1W6: 1–4: ohne Inhalt, 5: je 500 €, 6: je 1.000 €)
- 6 Datenchip mit Liste mit bestechlichen Politikern
- 7 1 kleiner Goldbarren (Wert: 4.000 €)
- 8 Perlenkette (Wert: 1W6 × 100 €)
- 9 Testament des Safe-Besitzers
- 10 Akten (1W6: 1–2: einer Scheinfirma, 3–4: der Scheidung des Besitzers, 5–6: über einen der Runner)
- 11 30 Essensgutscheine für je eine Mahlzeit in einem nahe gelegenen Restaurant
- 12 Urne mit der Asche eines Toten
- 13 Schwere Pistole [Ares Predator VI]
- 14 Datenchip mit Kommlink-Nummer ohne Namen
- 15 Drohne [Horizon Flying Eye]
- 16 Magschlossknacker (Stufe 1W3)
- 17 Schlüsselkarte für ein Bankschließfach
- 18 Datenstick mit geheimen verschlüsselten Informationen

IN EINEM LADEN, HINTER DEM TRESEN

- 3W6 Fundstück**
 3 Monofilamentkettensäge
 4 Waffe (1W6: 1–2: Colt America L36, 3–4: Yamaha Pulsar I, 5–6: Überlebensmesser)
 5 Organische Milch (abgelaufen)
 6 2 Stim-Patches 4
 7 30 Standard-Credsticks, leer
 8 Gasmasken
 9 Tafel Schokolade
 10 Magnesiumfackel
 11 Brecheisen
 12 Alkohol (1W6: 1–2: Wodka, 3–4: Rum, 5–6: Absinth)
 13 Survival-Kit
 14 Bewegungsmelder
 15 Taser [Yamaha Pulsar II]
 16 Kiste voll Munition
 17 Kommlink [Meta Link], nur eine Nummer eingespeichert
 18 Sequencer 4

IM LABOR

- 3W6 Fundstück**
 3 Cyberauge 3
 4 Waffe (1W6: 1–2: Colt America L36, 3–4: Yamaha Pulsar I, 5–6: Überlebensmesser)
 5 Echte Banane
 6 1 Silber-Credstick mit 1W6 × 100 €
 7 Dose mit Minz-Drops
 8 Thermit-Brennstab
 9 Klebeband
 10 Kopfschmerztabletten
 11 Sicherheitsbrille
 12 Geigerzähler
 13 Elektronischer Papierstapel
 14 Rätselbox (nur zu öffnen mit einer erfolgreichen Logikprobe (5), als ausgedehnte Probe möglich, Intervall 1 Stunde)
 15 Inhalator mit Jazz
 16 Bioprobe im Glas (Nierengewebe, Finger ...)
 17 Reagenzgläser mit Toxin (1W6: 1–2: Neuro-Stun IX, 3–4: Seven-7, 5–6: Brechreiz-Gas)
 18 2 Blutkonserven (Blutgruppe 0)

IM POLIZEIREVIER

- 3W6 Fundstück**
 3 3 kg Plastiksprengstoff (1W6: 1–2: Stufe 5, 3–4: Stufe 7, 5–6: Stufe 9)
 4 Gussform für Abdruckhandschuh
 5 Drogen (1W6: 1–2: 10 Tabletten Psyche, 3–4: 50 g Deepweed, 5–6: 100 ml Bliss)
 6 4 Plaststahl-Handschellen
 7 Trinkflasche aus Edelstahl
 8 Gefälschter Schmuck
 9 Soy-Donut (1W6: 1: Alge, 2: Knisterschoko, 3: Vanille-Banane, 4: Schoko-Chili, 5: Soy-Vegan (kalorienarm, glutenfrei, geschmacksneutral), 6: Zuckerguss mit Streuseln)
 10 Stickeralbum und Buntstifte
 11 Hundehalsband und Leine
 12 RFID-Löscher

- 13 Panzerjacke
 14 Wanzenscanner
 15 Schlagstock (1W6: 1–3: Teleskopschlagstock, 4–6: Betäubungsschlagstock)
 16 Verlorene Brieftasche aus den 2000ern
 17 Waffe (1W6: 1–2: Ares Predator VI, 3–4: Colt Cobra TZ, 5–6: FN HAR)
 18 Akten (1W6: 1–3: über Drogenumschlagplatz, 4–5: geheimes Waffenlager, 6: Daten zu aktuellem Run)

BAR/CLUB/BORDELL

- 3W6 Fundstück**
 3 Universalschlüssel für die Schließfächer
 4 MAD-Scanner
 5 Blutige Glasscherben
 6 Datenchip mit Liste von Stammkunden und ihren Lieblingsgetränken
 7 Spielkartenset
 8 Drogen (1W6: 1–2: Long Haul, 3–4: Novacoke, 5–6: Jazz)
 9 20 Plastikstreifen-Handschellen
 10 1 Stange Zigaretten
 11 Flachmann mit Alkohol (1W6: 1: pures Ethanol, 2–4: Soy-Whiskey, 5–6: guter Rum)
 12 Überlebensmesser
 13 Verzehrgutschein über 15 €
 14 Atemschutzmaske 3
 15 Kaputtes Cyberdeck
 16 Ein BH, ein Fake-Schnurrbart und ein einzelner Schockhandschuh
 17 Gefütterter Mantel (1W6: 5–6: passt einem der Runner)
 18 5 Gold-Credsticks (1W6: 1–2: leer, 3–4: je 1W6 × 100 €, 5–6: je 1W6 × 200 €)

KRANKENHAUS/WAGEN EINES STRASSENDOKS

- 3W6 Fundstück**
 3 Cyberdeck [Spinrad Falcon]
 4 Simrig
 5 Spritze mit Flüssigkeit (1W6: 1–4: Schmerzmittel, 5–6: Narcoject)
 6 Packung Morphinumtabletten
 7 Stethoskop und Fieberthermometer
 8 300 Einmalhandschuhe
 9 10 leere Spritzen
 10 Datenchip mit roter Liste mit allen Medikamenten
 11 2 Liter Desinfektionsmittel
 12 Slap-Patches (1W6: 1–2: Antidot-Patch 6, 3–4: Stim-Patch 6, 5–6: Trauma-Patch)
 13 Operationsbesteck
 14 2 Infusionsbeutel Kochsalzlösung
 15 HAZMAT-Anzug
 16 Hundemarke eines verstorbenen Soldaten
 17 Datenchip mit Liste der bekanntesten Privatpatienten
 18 Augendrohne

BILDUNGSEINRICHTUNG (SCHULE, UNIVERSITÄT, ...)

- 3W6 Fundstück**
 3 10 Spionage-RFID-Chips
 4 Monokel [Kap. 1; Bildverbindung]
 5 Datenchip mit Talentsoft (1W6: 1–3: Lin-

- guasoft Spanisch, Italienisch oder Chinesisch, 4–6: Wissenssoft Biologie, Höhere Mathematik oder Jura)
- 6 Ohrstöpsel [Kap. 3; Richtungsdetektor, Selektiver Geräuschfilter 1]
- 7 Sprühkleber
- 8 Dose Soykekse
- 9 Plastikspinnen
- 10 Trideoprojektor
- 11 Essenskarte für die Kantine (aufgeladen für 2W6 Mahlzeiten)
- 12 Geruchsscanner
- 13 Handpuppen von Konzernangestellten
- 14 Datenstick mit Talentsoft (Wissenssoft: Unterrichten für Anfänger)
- 15 Kamera [Kap. 5]
- 16 Erste-Hilfe-Set
- 17 5 Standard-Credsticks (leer)
- 18 Werkzeugkiste

RESTAURANT

- 3W6 Fundstück**
- 3 Zuckerstreuer, gefüllt mit Zen
- 4 Zugangskarte zum Kassensystem
- 5 Schlüssel zum Lieferanteneingang
- 6 Echte Orange
- 7 Alte Schürze (mit Blutflecken)
- 8 Ungeöffnete Packung Gummischlangen (1W6: 1: Kirsche, 2: Orange, 3: Tro-

- pifrutti, 4: Vitasoy, 5: Super-Wasabi, 6: Waldfrucht)
- 9 Flachmann mit Alkohol
- 10 Haarnetz und Einmalhandschuhe
- 11 Eine Armbanduhr, drei Eheringe und ein Halstuch (Fundsachen)
- 12 Datenchip mit Adressen von Lieferanten
- 13 Datenchip mit Dienstplan des aktuellen Monats
- 14 Lange Streichhölzer und Kerzen
- 15 Trideoprojektor
- 16 Alte Speisekarte von 2020
- 17 Taser [Yamaha Pulsar II]
- 18 Datenchip mit Geheimrezept

HAFEN/BAHNHOF/FLUGHAFEN

- 3W6 Fundstück**
- 3 MAD-Scanner 4
- 4 50-€-Gutschein für den ÖPNV
- 5 Metall-Handschellen und Schlüssel
- 6 Hazmat-Anzug
- 7 Kamera [Kap. 4]
- 8 Cyberware-Scanner 4
- 9 Fernglas
- 10 Brille [Kap. 4; Bildverbindung, Infrarotsicht, Sichtverbesserung]
- 11 Gasmasken
- 12 Survival-Kit
- 13 Ohrstöpsel [Kap. 3; Selektiver Geräuschfilter 3]
- 14 Geigerzähler
- 15 Gebäudeplan
- 16 Medkit
- 17 Mitarbeiterzugangskarte zu den Verwaltungsräumen
- 18 Gasgranate mit Brechreiz-Gas

LAGERRAUM

- 3W6 Fundstück**
- 3 Mini-Signalraketenkanone
- 4 Uralter Schmuck (Echtgold, Wert 500 €)
- 5 3 Kameras [Kap. 3]
- 6 Verstaubtes Medkit
- 7 Klebeband
- 8 15 Leuchtstäbe
- 9 Werkzeugkiste
- 10 Karton mit 50 Einwegspritzen
- 11 Eimer und 2 Liter Desinfektionsmittel
- 12 Brecheisen
- 13 Dietrich-Set
- 14 Geckotape-Handschuhe
- 15 5 Medkit-Nachfüllpacks
- 16 Kleber-Lösungsmittel
- 17 Enterhakenkanone mit Camouflageseil
- 18 Ebenholz-Credstick (leer)

WERKSTATT

- 3W6 Fundstück**
- 3 Monofilamentkettensäge
- 4 Kleine Kiste Munition (füllt 3 Magazine; 1W6: 1–4: Standardmunition, 5: APDS-Munition, 6 Explosivmunition)
- 5 20 Standard-RFID-Chips
- 6 Kaputtes Kommlink
- 7 Brecheisen



- 8 30 Plastikstreifen-Handschellen
- 9 Mini-Schweißgerät
- 10 Schrott (Ersatzteile)
- 11 Ölverschmierte Handtücher
- 12 5 Taschenlampen
- 13 Handbohrer
- 14 Voll bestückter Werkzeuggürtel
- 15 Farbspritzpistole
- 16 3 Meter Universalkabel
- 17 Waffe (1W6: 1–2: Browning Ultra Power, 3–4: Defiance T-250 kurz, 5–6: AK 97)
- 18 Riggerkonsole [Horizon Overseer]

HANDSCHUHFACH EINES WAGENS

- 3W6 **Fundstück**
- 3 Vitalmonitor
- 4 Atemschutzmaske 4
- 5 Auto-Toaster
- 6 3 Glasaugen
- 7 Halb aufgegessener Proteinriegel (Erdnuss-Mango)
- 8 Sonnenbrille [Kap. 2; Bildverbindung, Blitzkompensation]
- 9 Packung Kaugummi (1W6: 1: Blaubeere, 2: Waldmeister, 3: Extra-Koffein, 4: Atemfrische, 5: Minze, 6: Vanille-Schoko)
- 10 Garagentoröffner
- 11 Datenchip mit Kartensoft
- 12 Leder-AR-Handschuhe
- 13 Autoscheiben-Enteiser
- 14 Kommlink [Meta Link]
- 15 Erste-Hilfe-Set
- 16 Physische Karte der Umgebung
- 17 Rauchgranate
- 18 Leichte Pistole [Beretta 201T]

TALISKRÄMER/HERMETISCHE AKADEMIE

- 3W6 **Fundstück**
- 3 Magische Formel (Fokusformel)
- 4 Waffe (1W6: 1–2: Schockhandschuhe, 3–4: Wurfmesser, 5–6: Colt America L36)
- 5 Beglaubigter Silber-Credstick (1W6: 1–2: leer, 3–6: 1W6 × 100 €)
- 6 Mage-Sight-Brille
- 7 6 Dram Reagenzien (ein Bernstein, ein Bündel Gänseblümchen, ein altes Medaillon ...)
- 8 Atemschutzmaske 4
- 9 Survival-Kit
- 10 Magnesiumfackel
- 11 12 Teelichter mit Weihrauch-Duft
- 12 Elektronisches Papier mit Notizen über Magische Refugien
- 13 Kletterausrüstung
- 14 2 Dosen Deepweed
- 15 3 Stim-Patches 6
- 16 Fokus (1W6: 1: Geisterfokus, 2: Kraftfokus, 3: Verzauberungsfokus, 4: Qi-Fokus, 5: Waffenfokus, 6: Zauberfokus); Stufe: 1W6
- 17 Datenchip mit Insider-Infos über Mitglieder einer magischen Gruppe
- 18 Zauberformel (1W6: 1: Heilung, 2: Illusion, 3: Kampf, 4: Manipulation, 5–6: Wahrnehmung)

DAS KOMMLINK: DAS UNBEKANNTE WESEN

Jeder hat eins, die wenigsten lassen es im verborgenen Modus laufen, und die Sicherheit der meisten Kommlinks ist lachhaft. Die Sechste Welt unterscheidet sich also kaum von unserer realen Welt. Der leichte Zugriff auf jedes beliebige Kommlink schafft für Decker unendliche Möglichkeiten und für Spielleiter ein echtes Problem: Wie soll man ein Nutzerprofil aus Tausenden Beeps, Bildern, Kurznachrichten, Mails, Spielen, Kontaktlisten, markierten Ereignissen und sozialen Kanälen darstellen? Vorbereiten lässt sich dieser riesige Datenfundus nicht, spontan am Spieltisch ausdenken noch weniger. Hier einige Tipps und Hilfestellungen:

Tipp 1: Spiel den Ball zurück. Was beabsichtigt der Spieler damit, das Kommlink zu hacken? Was will er finden? Die Antwort gibt dir als Spielleitung wichtige Infos und Ideen. Vor allem erfährst du, mit welcher Information du deinen Spieler glücklich machen kannst. Ob du das tust, ist eine andere Frage.

Tipp 2: Lass den Würfel entscheiden. Du kannst die Qualität der gefundenen Informationen davon abhängig machen, wie gut der Spieler würfelt. Das kann die Probe zum Hacken des Kommlinks sein, eine gesonderte Probe auf Daten- beziehungsweise Matrixsuche oder auch einfach eine Glücksprobe auf Intuition + Edge.

Tipp 3: Lass dir helfen. Wenn dir nichts dazu einfällt, was der Decker genau gefunden haben könnte, kannst du es die Spielerin auch selbst festlegen lassen. Natürlich kannst du eingreifen, wenn sie übertreibt.

Tipp 4: Nutze Zufallstabellen. Zum Beispiel wie die folgende Tabelle, auf der du mit 2W6 (einer für die Zehnerstelle, einer für die Einerstelle) würfelst.

36 DATENFUNDE

1. PROFILINFOS UND LIZENZEN

Personalausweis, Führerschein, Ausbildung, Anstellung, Kreditrating (Lebensstil), im PAN angemeldete Implantate und Geräte sowie Lizenzen – all das ist im Kommlink bzw. der SIN hinterlegt und direkt auslesbar. Hier wie in den anderen Abschnitten werden exemplarisch nur Auffälligkeiten gelistet, die den Decker interessieren könnten.

11 **Lizenz zum Töten.** Nutzer hat eine Lizenz für (1W6): 1: Jagd, 2: Waffenbesitz, 3: verdecktes Tragen, 4: Spruchzauberei oder Cyberware/Riggerkonsole/Deck, 5: zwei Lizenzen (zweimal würfeln), 6: drei Lizenzen (dreimal würfeln).

12 **Falsche SIN.** Die SIN ist gefälscht, Stufe 1W6. Ob der Decker das merkt, ist eine andere Frage.

13 **Was tut der hier?** Der Lebensstil des Nutzers weicht unabhängig von seinem

- Aussehen um 1W6 ÷ 2 Stufen von dem vorherrschenden Lebensstil der Location/der Gegend ab (ungerade: niedriger, gerade: höher).
- 14 **Außergewöhnlich.** Der Nutzer ist (1W6): 1: Konzernmagier, 2: Polizist/Sicherheitskraft, 3: Lokalpolitiker, 4: Schmidt (Nachname Schmidt/Johnson o. Ä. und Nachrichtenverkehr), 5: Inhaber eines nahen Geschäfts, 6: außergewöhnliche, als solche registrierte Wesenheit (1W6: 1–2: Ghul, 3: Vampir, 4: Drake, 5: Gestaltwandler (in einer Nation oder einem Konzern, die/der diese anerkennt), 6: Dracoform).
- 15 **Alles Tarnung.** Nutzer ist (1W6): 1–3: verdeckter Ermittler (Polizei/Sicherheit), 4: Geheimagent (Staat/Konzern), 5–6: Prominenter (Musikstar/Tridcelebrity).
- 16 **Funktionsträger.** Nutzer ist (1W6): 1–2: Priester (Pfarrer/Imam/Shintopriester, ggf. Schamane), 3: Diplomat, 4–5: Pressevertreter, 6: Notar/Geheimnisträger/Kurier.

2. NACHRICHTENVERKEHR

Umfasst E-Mails, Kurznachrichten, Direktnachrichten, Beeps und einsehbare Chatverläufe.

- 21 **Gefährliche Verbindung.** Nutzer ist Konzernbürger und unterhält regen Austausch mit Person aus Feindkonzern. 1W6: 1: Alter Freund, 2: Verwandter, 3: geheime Liebschaft, 4–5: Geschäftskontakt/gemeinsames Projekt, 6: möchte wechseln.
- 22 **Verschlüsselt.** Das Kommlink enthält nur Datentrash und muss erst entschlüsselt werden (*Datei Cracken*, SR6, S. 180). Danach erneuter Wurf.
- 23 **Geldsorgen.** Mehrere flammende Warnungen und wütende Geldforderungen von Freunden und Verleihern.
- 24 **Gib mir Drogen.** Nutzer hat intensiven Austausch mit Dealerkontakt. Süchtig nach (1W6): 1: Schmerzmitteln, 2: Opiaten (Bliss), 3: Halluzinogenen (LSD, Zen), 4–5: Stimulanzien (Cram, Long Haul (Arbeitsdroge!), Novacoke), 6: Exotischem (Kampfdrogen (Jazz/Kamikaze) oder Magierdrogen (Psyche)).
- 25 **Familiäre Probleme.** Nutzer ist verzweifelt (1W6): 1: Partner geht fremd, 2: Nutzer geht fremd, 3: Bekannter/Verwandter hat Suizid begangen, 4: Kind ist vermisst, 5: Kind hasst Nutzer, 6: Familie zerfällt (Trennung/Scheidung/Todesfälle/Streit).
- 26 **You are fired.** Nutzer hat gerade seinen Job verloren.

3. KALENDER UND BEWEGUNGEN

Umfasst Trackingdaten von Kommlink und Fitnesssystemen, Termine im Sekretär, Aufgabenlisten und markierte Veranstaltungen.

- 31 **Ziellos.** Nutzer wandert ziellos umher, in Abweichung zu seiner Routine (Grund zum Beispiel #23, #24, #25, #26).
- 32 **Geheimes Treffen.** Nutzer ist auf dem Weg zu einem Treffen, das er zu verbergen sucht (1W6): 1–2: Rendezvous mit Liebschaft/Sexarbeiter, 3: Treffen der Loge/Policlub/Terrorzelle, 4: Guilty Pleasure (unsinnig stigmatisiertes Event wie Schwulentreff, Buchclub, Tanzstunden, Töpferkurs, SM-Party, Tischrollenspiel, Meta-Poser- oder Furry-Meetup), 5: Übergabe von Daten an Wettbewerber, 6: illegales Event (Pitfight, Todesrennen, Obdachlose verprügeln, geschützten Critter essen).
- 33 **Strikte Routine.** Nutzer ist eine brave Konzerndrohne oder geistig gestört: Extrem feste Routine ohne Abweichungen, Kurs/Handlung völlig vorhersehbar dank Dutzender Alarme und Wegevorgaben.
- 34 **Geheimes Leben.** Nutzer hat Interessen völlig abseits seines offiziellen Profils und Erscheinungsbildes. Lebt ein Doppelleben.
- 35 **Auf der Flucht.** Nutzer hat vor 1W6 Tagen seine Routine abgebrochen und bewegt sich seitdem erratisch und schnell möglichst weit weg. 1W6: 1–2: Verbrecher, 3: von Konzern gejagt, 4: Infiziert (MMVV, KFS), 5: auf Sabbatical, 6: psychotischer Schub.
- 36 **Der Musterbürger.** Laut Profil, Nachrichten und Bewegungen ein Spießler und Denunziant (viele Verdachtsmeldungen, hoher Social Score, fährt nie zu schnell, keine Aufenthalte in anrühigen Gegenden).

4. FEEDS, BILDER UND KANÄLE

Umfasst die Galerie sowie aktiv/zuletzt genutzte Kanäle, Infofeeds, Lieblingssendungen und Beiträge mit hohen Interaktionsraten durch den Nutzer.

- 41 **König der Aluhüte.** Nutzer folgt diversen Verschwörungsportalen und spammt Feeds mit Unfug zu.
- 42 **Es lebe der Sport.** Völliger Enthusiast mit praktisch keinen anderen Interessen. 1W6: 1–3: Fußball, 4–5: Stadtkrieg, 6: seltenere Sportart (Combatbiking, Eishockey, Tennis, Adepten-Kickboxen, Cybergliadatorenkämpfe, Drohnenrennen, Autobahnkrieg usw.).
- 43 **Ich teile alles.** Nutzer gehört der Xiditionistenszene an und teilt sämtlichen Kommlink-, Kamera-, Smartbrillen-/Cyberaugen- und Sensoren-Input frei in der Matrix.
- 44 **Subversion.** Nutzer unterstützt (1W6): 1: Sprawlguerilla, 2: Neo-Anarchisten, 3: Metamenschenhasser, 4: Öko-Aktivist/-Terroristen, 5: Anti-Drachen-Gruppen, 6: eine obskure Gruppe (Winternight, Monaden-Hasser, Reichsbürger, Monar-

chisten, magische Splittergruppe usw.). Er ist (1W6): 1–5: Sympathisant, 6: Mitglied/Aktivist.

45 **Cannot unsee.** Jede Menge pornografische Inhalte.

46 **Soo süß.** Nutzer hat (1W6: 1–4: Kinder, 5–6: Haustiere), und diese nehmen über 75 % seiner Bilder und seines Datenverkehrs ein.

5. KONTAKTE UND VERBINDUNGEN

Umfasst neben dem „Telefonbuch“ das gesamte Kontaktnetzwerk quer über alle sozialen Medien sowie das Kollegennetzwerk.

51 **Ziemlich reiche Freunde.** Der Lebensstil des Nutzers entspricht dem Ort/der Gegend und ist eher unter par. Unter seinen Freunden und Kontakten befinden sich aber auffallend viele Gutsituierte. Grund (1W6): 1–2: Nutzer ist Dienstleister (z. B. Hundefriseur, Yogalehrer, Gärtner, Personal Coach, Naturheilkundler, Innenarchitekt), 3: Nutzer kommt aus gutem Haus (wählte aber Kunst/Selbstverwirklichung), 4–5: Nutzer war mal reich, hat aber viel Geld/Position verloren (Shit happens), 6: Nutzer ist Blender/(Heirats-)Schwindler.

52 **Unter Beobachtung.** Im Kommlink ist ein weiterer Decker (verborgen) aktiv. Erneuter Wurf für Grund/Interesse des Deckers (falls das Ergebnis keinen Sinn ergibt, ist er einfach ein Stalker/Lurker).

53 **Der Stalker.** Der Nutzer ist besessen von einer Person (1W6): 1–2: Ex-Partner/-in, 3–4: Sex/Love Interest, 5: Celebrity, 6: Ziel eines Auftrags (z. B. Privatermittler, Runner). Bei Wurf 1–4 auf 1W6 ist diese auch gerade in seiner Sichtweite.

54 **Der Aussteiger.** Vor 1W6 Stunden hat der Nutzer einen kompletten Wipe (Löschung) seiner Kommlinkdaten durchgeführt. Der Nutzer ist (1W6): 1: Auf der Flucht (s. #35), 2: paranoid (s. #41), 3: ein Runner, 4: Journalist, 5: jemand, der nach einem üblen Online-Zoff den ultimativen Ragequit durchgeführt hat, 6: derjenige, der das Kommlink gestohlen und zurückgesetzt hat.

55 **Gemeinsame Freunde.** In der Kontaktliste des Nutzers findet der Decker bekannte Namen (1W6): 1: Eigene Kontakte, 2: dem Decker bekannte Kontakte anderer Runner im Team, 3: ein Runner-Kollege, 4: jemand, den das Team im letzten Run kennengelernt hat, 5: der aktuelle Auftraggeber der Runner (der Nutzer wurde dem Team nachgeschickt, um es im Auge zu behalten), 6: eine Größe der örtlichen Runner- oder Unterwelt-Szene.

56 **Jedermanns Freund.** Die Freundesliste des Nutzers ist endlos lang (weit über 10.000 Einträge). Offenbar fügt er jeden hinzu, den er real oder online trifft. Interakti-

onen gibt es allerdings so gut wie keine (der Nutzer hat psychische Störungen).

6. PROGRAMME UND FUNKTIONEN

Umfasst die aktiv/zuletzt genutzten Spiele, Apps, Kommlink-Funktionen und regelmäßige Tasks.

61 **Nützlicher Zugang.** Auf dem Kommlink sind nützliche RFID-Berechtigungen hinterlegt. 1W6: 1–2: Für das Fahrzeug (steht in 1W6 × 100 m Entfernung), 3–4: für die Wohnung (1W6 × 5 km entfernt, Sechsen explodieren), 5: für den Arbeitsplatz, 6: für ein Post-/Paketlieferfach.

62 **Alarm.** Der Nutzer hat einen Vertrag/eine Abmachung mit einem Online-Sicherheitsdienst oder befreundeten Decker. Dieser reagiert innerhalb von 1W6 Kampfrunden auf den Alarm und erscheint im Kommlink.

63 **Intensivgamer.** Der Nutzer scheint Unmengen an Zeit mit einer begrenzten Auswahl an Games (AR oder Glücksspiel) zu verbringen. Er ist (1W6): 1: Profigamer, 2–6: (glücks-)spielsüchtig.

64 **Virenschleuder.** Das Kommlink ist schlecht gesichert und wurde seit Jahren nicht aktualisiert, sodass es Hunderte Viren, Spambots und andere unangenehme Schadprogramme enthält (1W6 Proben mit 1W6 + 4, um das Kommlink bzw. Deck des Runners zu befallen).

65 **Honeypot.** Der Nutzer ist Decker und hat für andere Decker interessante Daten angelegt, um diese zu ködern (erneuter Wurf für die Art der Daten). Interagiert der Decker mit diesen, erfolgt ein Agenten-Angriff auf dessen Kommlink, um eine Backdoor für den Nutzer anzulegen (Würfelpool von 12).

66 **Fokussierung.** Das Kommlink des Nutzers schaltet sich bei Fremdzugriff ab. 1W6: 1: Ein Bug, 2–5: ein Zufall (der Nutzer schaltete es just gerade ab), 6: Der Nutzer ist ein DemiGOD oder eine andere Person, die unter aktiver Beobachtung der höchsten GOD-Ebene steht. Es erfolgt sofort eine Fokussierung gegen den Runner.

NSC-BAUTABELLE

Deine Runner sprechen plötzlich mit völlig unbekannten Metamenschen? Wollen Zeugen in der Nachbarschaft befragen? Waren zu lange an einem einsamen Hafenabschnitt, und nun willst du mal jemanden vorbeilaufen lassen, der sie fragt, was sie da mit dem Mann, den zwei Eimern und dem Zement vorhaben? Würfel dir deinen NSC doch einfach schnell aus: viel Spaß dabei!

Der erste Teil dieser Sammlung von Tabellen betrifft eher Passanten, die den Runnern plötzlich in die Arme laufen. Im zweiten Teil geht es um

NSC, die den Runnern näher kommen sollen. Und wie immer gilt: Wenn ein Ergebnis nicht passt, einfach ein anderes herausuchen, neu würfeln oder eines ausdenken.

PASSANTEN

METATYP (3W6)

- 3–5 Troll (2,50 m, 300 kg)
- 6–8 Ork (1,90 m, 128 kg)
- 9–11 Mensch (1,75 m, 78 kg)
- 12–14 Elf (1,90 m, 80 kg)
- 15–17 Zwerg (1,20 m, 54kg)
- 18 Sonstiges (Ghul, Biotech-Experiment, freier Geist ...)

GESCHLECHT (2W6)

- 2 androgyn/nicht zuzuordnen
- 3–6 männlich
- 7 noch mal würfeln
- 8–11 weiblich
- 12 divers/nichtbinär

ALTER (1W6)

- 1 sehr jung
- 2 jung
- 3–4 normaler Altersdurchschnitt
- 5 alt
- 6 sehr alt

STATUR (1W6)

- 1 muskulös (1W6: 1–2: kleiner als der Durchschnitt, 3–4: normal groß, 5–6: größer)
- 2 schlank (1W6: 1–2: kleiner als der Durchschnitt, 3–4: normal groß, 5–6: größer)
- 3 übergewichtig (1W6: 1–2: kleiner als der Durchschnitt, 3–4: normal groß, 5–6: größer)
- 4–6 normal (1W6: 1–2: kleiner als der Durchschnitt, 3–4: normal groß, 5–6: größer)

LEBENSSTIL (3W6)

- 3–4 Straße
- 5–8 Squatter
- 9–12 Unterschicht
- 13–15 Mittelschicht
- 16–17 Oberschicht
- 18 Luxus

KLAMOTTEN SQUATTER/STRABE (1W6)

- 1 Onewear, verrätzt
- 2 Onewear, neu
- 3 Synthoverall, verrätzt
- 4 Synthoverall, neu
- 5 Gangeroutfit, verrätzt
- 6 Gangeroutfit, neu

KLAMOTTEN UNTERSCHICHT (2W6)

- 2–4 Onewear, neu
- 5 Synthoverall, verrätzt
- 6 Synthoverall, neu
- 7 Synthjeans, T-Shirt
- 8 Dienstkleidung mit Werbeaufdruck
- 9 Kunstleder, verrätzt
- 10 Kunstleder, neu
- 11 Gangeroutfit, verrätzt
- 12 Gangeroutfit, neu

KLAMOTTEN MITTELSCHICHT (1W6)

- 1 Kunstleder, neu
- 2 Office-Outfit, alt
- 3 Office-Outfit, neu
- 4 Anzug/Kostüm, neu
- 5 Freizeitkleidung, neu
- 6 Club-Outfit

KLAMOTTEN OBERSCHICHT/LUXUS (2W6)

- 2 Fast durchsichtige Designerkleidung
- 3–5 Anzug/Kostüm, maßgeschneidert
- 6–9 Legere Designer-Freizeitkleidung
- 10 Club-Outfit
- 11 Teure Designerklamotten/Haute Couture

AUSSEHEN (3W6)

(für jede Spalte extra würfeln)

Ergebnis	Haarfarbe	Augenfarbe	Frisur	Bart	Tattoos	Bodymods
3	violett	violett	Chromplatte	Büschel	Tribal, Stirn	Branding, Gesicht
4	blau	Katzenaugen	Kraushaar	ungepflegt, lang	Runen, Gesicht	Piercing, Gesicht
5	grün	golden	tiefe Geheimratsecken	Oberlippenbart	Tribal, Oberarm	Piercing, Körper
6	neongelb	schwarz	Glatze mit Haarkranz	Spitzbart	Arm, Figuren	Branding, Gliedmaßen
7	pink	schwarzbraun	Irokesenschnitt	Vollbart, lang	Oberkörper, Schrift	keine
8	weiß	grün	schulterlang	Vollbart, kurz	Arm, Schrift	keine
9	dunkelblond	blaugrün	Stoppel	Dreitage-Bart	keine	keine
10	braun	braun	kurz	keiner	keine	keine
11	dunkelbraun	grünbraun	Locken	keiner	keine	keine
12	schwarz	hellblau	lang, Pferdeschwanz	keiner	keine	keine
13	blond	mehrfarbig	Zopf	keiner	Arm, Tribal	keine
14	hellblond	tiefblau	schütter	keiner	Finger, Buchstaben	Ohrpiercings
15	rot	rot	Dreadlocks	D'Artagnan	Beine, Tribal	Hand, Chromhaut
16	türkis	silbern	Flechtfrisur	Backenbart	Hals, Schrift	gespaltene Zunge
17	neongrün	chromfarben	Wuschelkopf	Vollbart, geflochten	Oberkörper, Figuren	Piercing, Zunge
18	neonblau	Reptilienaugen	Büschel	unrasiert	Hals, Gangsymbol	Chromhaut, Gesicht

- 12 Kleidung mit elektrochromer Modifikation (Farbwechsel)

OFFENSICHTLICHE CYBERWARE (3W6)

- 3 Ungewöhnliche Modifikation (Cyberrollstuhl, Balanceschwanz ...)
 4 Cyberarm
 5 Zweimal würfeln
 6–7 Datenbuchse
 8 Cyberaugen
 9–11 keine
 12 Cyberohren
 13 Talentbuchse
 14 Dermalpanzerung
 15 Kunstmuskeln
 16 Zweimal würfeln
 17 Cyberbein
 18 Cyberschädel

ROLLE (2W6)

- 2–4 Passant mit Kampffertigkeiten, bewaffnet und gepanzert
 3–5 Passant mit Selbstverteidigungskennntnissen, leicht bewaffnet und gepanzert
 6–8 einfacher Passant
 9–11 Ortskundiger (noch mal würfeln)
 12 Erwachter (1W6: 1–3: Adept; 4–6: Magier)

ZUSTAND (2W6)

- 2 Betrunken
 3 Geistesabwesend
 4 Fröhlich
 5 Redselig
 6 Angespannt
 7 Normal
 8 Entspannt
 9 Genervt
 10 Wütend
 11 Ängstlich
 12 Unter Drogen

WICHTIGERE NSC

Gehe wie bei den Passanten vor, lass aber alles nach der Auswahl der Klamotten weg und mache mit dieser Liste weiter:

ROLLE (1W6)

- 1 Arkanspezialist (1W6: 1: Hermetiker, 2: Taliskrämer, 3: Ritualspezialist, 4: Schamane, 5: Adept, 6: Schamane)
 2 Konzernner (1W6: 1: Gardist (Ressourcen wie Kämpfer), 2: Unterhändler (Ressourcen wie Vernetzter), 3: Techniker (Ressourcen wie Technikspezialist), 4: Forscher (Ressourcen wie Technikspezialist), 5: Manager (Ressourcen wie Vernetzter), 6: Magier (Ressourcen wie Arkanspezialist))
 3 Ganger
 4 Vernetzter (1W6: 1: Kriminalbeamter/Detektiv, 2: religiöses Amt, 3–4: Schieber, 5: Gastronom, 6: freischaffender Künstler)
 5 Kämpfer (1W6: 1: Mafiasoldat (oder andere Organisation), 2: Straßensamurai, 3: Streifenpolizist, 4: Türsteher, 5: Leibwächter, 6: Ex-Militär)

- 6 Technologiespezialist (1W6: 1: Fahrzeug-Rigger, 2: Schmuggler, 3: Decker, 4: Technomancer, 5: Drohnenrigger, 6: freischaffender Elektronikexperte)

BESONDERE RESSOURCE

Die besondere Ressource kann etwas sein, das den NSC entweder auffällig macht oder aber ihm einen besonderen Vorteil für den Runner verschafft. Würfle einmal auf der entsprechenden Tabelle oder suche etwas gezielt aus.

ARKANSPEZIALIST (1W6)

- 1 Verbündeter Geist
 2 Auffälliger Fokus (aztekische Obsidiankeule, riesiger Bernsteinring ...)
 3 Gute Kontakte zu akademischem Wissen
 4 Gute Kontakte zu okkultem Wissen
 5 Mitglied einer magischen Gruppe
 6 Erwachtes Haustier (Merlinalke, Kakuskatze ...)

GANGER (1W6)

- 1 Größere und loyale Gang
 2 Gesicherter Unterschlupf
 3 Heiße Ware (Militärwaffen, Sprengstoff)
 4 Quelle für Straßendrogen
 5 Besonderes Fahrzeug (glitzerndes Trollbike, tiefergelegtes Musclecar ...)
 6 Verwandte in mächtigen Positionen

VERNETZTER (1W6)

- 1 Kontakte zum organisierten Verbrechen
 2 Kontakte zu einem Megakon
 3 Kontakte zu Ordnungskräften
 4 Kontakte zur Politik
 5 Kontakte zu Forschungsabteilung (State-of-the-Art-Ware ...)
 6 Kontakte zu Schmidts und anderen Runnern

KÄMPFER (1W6)

- 1 Persönliche Waffe (alter Western-Colt, verchromter Flammenwerfer ...)
 2 Besondere Waffe (einmaliges Scharfschützengewehr, State-of-the-Art-Bogen ...)
 3 Gute Kontakte zu Runnern/(Ex-)Kollegen einer Spezialeinheit
 4 Einzigartige Fähigkeiten (Judo-Meister, Wurfwaffenspezialist ...)
 5 Militärkontakte
 6 Schieberkontakte

TECHNOLOGIESPEZIALIST (1W6)

- 1 Effizientes Cyberdeck/Fahrzeug (Fairlight, gepimpter Van ...)
 2 Ungewöhnliche Ausrüstung (Codeliste für Konzernhost, Segelyacht ...)
 3 Besonders gute Werkstatt
 4 Schrauber-/Programmier-Kontakte
 5 Kontakte zu besonderer Gruppierung (Sprawlguerilla, Autoduellisten-Szene ...)
 6 Einzigartige Ausrüstung (Biodrohnen-Papagei, Schmugglerboot, pinkfarbener Thunderbird ...)

HINTERGRUND (2W6)

(für jede Spalte extra würfeln)

Ergebnis	Hintergrund	Wo aufgewachsen?
2	Eltern unbekannt, Adoption durch Konzernangehörigen	Plattes Land
3	Gangerkind, hat ein Geschwisterkind verloren	Plattes Land
4	Straßenkind, ohne Eltern aufgewachsen	Vorstadt
5	Mittelschicht, geschickt darin, sich durchzulavieren	Vorstadt
6	Mittelschicht, Eltern leben noch, keine Geschwister	Vorstadt
7	Mittelschicht, Lohnsklave und Lohnsklavenkind, 1W6 Geschwister, von denen 1W3 „ausgebrochen“ sind	Sprawl
8	Unterschicht, ist mit wenig Geld aufgewachsen und will diesen Zustand ändern, koste es, was es wolle	Metroplex
9	Unterschicht, mit nur einem Elternteil und 1W6 Geschwistern aufgewachsen	Metroplex
10	Unterschicht, mit nur einem Elternteil, Einzelkind	Arkologie
11	Oberschicht, davongelaufen, um Abenteuer zu erleben	Arkologie
12	Oberschicht, ohne materielle Sorgen, dafür mit Langeweile, Einzelkind	Konzernenklave

FAMILIE (2W6)

- 2 Mehrere Partner
 3 Verheiratet/liiert, 2W6 Kinder
 4–5 Verheiratet/liiert, 1W3 Kinder
 6 Verheiratet/liiert, kinderlos
 7–8 Single (1W6: 1–2: Dauersingle, 3–4: geschieden/getrennt, 5: mehrfach geschieden/getrennt, 6: Partner gestorben)
 9 Single (siehe dort), 1W3 Kinder
 10–11 Verheiratet/liiert, 1W6 Kinder
 12 Mehrere Partner, 1W6 Kinder

EINSTELLUNG (1W6)

- 1 Egoist
 2 Misanthrop
 3 Altruist
 4 Philanthrop
 5 Anarchist
 6 Gläubiger (religiös oder setzt sich besonders für bestimmte Ziele ein)

CHARAKTER (1W6)

- 1 Narzisst
 2 Pragmatiker

- 3 Kämpfernatur
 4 Paranoiker
 5 Choleriker
 6 Hasenfuß

AGENDA (1W6)

- 1 Überleben
 2 Getrieben von bestimmtem Ziel (Hass auf Konzern, Suche nach Mörder ...)
 3 In den Tag hineinleben, Lebenskünstler
 4 Persönlicher Aufstieg (der Beste werden, Reichtum anhäufen ...)
 5 Missionar
 6 Weltverbesserer

OPTIONALE REGELN

Die Welt von *Shadowrun* ist sehr facettenreich, und die Regeln sind dazu da, all diese Aspekte in ausgewogener Form miteinander ins Spiel zu bringen. Aber nicht alle Spielgruppen sind gleichermaßen an allen Aspekten interessiert.

DIE GEISTER, DIE ICH RIEF

Auch Geister sind NSC und müssen nicht immer gleich aussehen oder auftreten. Natürlich sind Feuerelementare immer aus Feuer, aber vielleicht hat gerade dieser eine besondere Lieblingsform und ist eine ausgesprochene Frohnatur? Würfle einfach für besonderes Aussehen, Laune und Besonderheiten des Geistes auf der folgenden Tabelle (1W6), wenn du dem Geist etwas Besonderes mitgeben möchtest:

Ergebnis	Aussehen Tiergeist	Aussehen Erd-/Feuer-/Luft-/Wassergeist	Aussehen Geist des Menschen	Laune	Besonderheiten
1	Vogelform	unförmig	aus verschiedenen Gegenständen zusammengesetzt	neugierig	besonders einfallsreich
2	Mystisches Tier	Golem	Metamensch	verspielt	sehr diskussionsfreudig
3	Großes Säugetier	sehr humanoid	Helferlein	ängstlich	spricht in Reimen
4	Kleines Säugetier	geometrische Form	Gegenstand	übellaunig	schlimmer Besserwisser
5	Reptil	grob tierförmig	Haustier	faul	besondere Affinität zu einem der Runner
6	Amphibie/Fisch	Gegenstand	durchscheinende Entität	überengagiert	hasst irgendetwas besonders

DIE OPTIONALEN REGELN IM ÜBERBLICK

BORDSCHÜTZE

Bei manuellem Einsatz fahrzeugmontierter Waffen erfolgt die Angriffsprobe auf Feuerwaffen + Logik.

DEINE CPU HAT GRENZEN

Eine Riggerkonsole kann maximal eine Gesamtsumme von [Gerätestufe x Datenverarbeitung] Autosoftstufen mit den mit ihr verbundenen Drohnen teilen.

DER ENTSCHEIDENDE VORTEIL

Beim Vergleich von Angriffs- und Verteidigungswerten erhält der Charakter mit dem höheren Wert für je 4 Punkte Unterschied 1 Edge. Dieses Edge zählt nicht gegen das Limit von 2 Edge pro Kampfrunde.

EINE RAUE WELT

Jeder Nettoerfolg bei einer Schaden verursachenden Probe erhöht den Schaden um zwei statt um ein Kästchen. Schergen erhalten Verletzungsmodifikatoren für je 3 ausgefüllte Kästchen auf dem Zustandsmonitor. Anführer erhalten keine Bonuskästchen für ihren Zustandsmonitor.

EINE UNPASSENDE WELT

Die Lebensstilkosten erhöhen sich für Trolle um 100 %, für Zwerge um 20 % pro Monat. Dafür fallen die Aufpreise beim Kauf von Ausrüstung weg.

FÜHL' DICH NICHT ZU SICHER

Die Edge-Handlung *Angesagtes Ziel – Barriere überwinden* (2 Edge) nutzt vorhandene Schwachstellen: Liegt der modifizierte Schadenswert über der halben Strukturstufe, kollabiert die Barriere.

FÜNF-STERNE-CRASHTEST

Der Schaden für Fahrzeuginsassen bei einem Crash beträgt $(\lceil \text{Geschwindigkeit}/10 \rceil - \lceil \text{Rumpf}/2 \rceil) \times K$.

HAU DEN LUKAS

Ab einer Stärke von 7 bzw. 10 steigt der Schaden im waffenlosen Kampf und beim Einsatz von klassischen Wurfaffen

(die nicht unter die Granatenregeln fallen) um 1 bzw. 2. Im waffenlosen Kampf und beim Einsatz von Knüppeln kann Stärke anstelle von Geschicklichkeit bei der Fertigungsprobe verwendet werden.

HEIMLICHES HACKING

Der Overwatch-Wert steigt nur noch um 1 je gegnerischer Verteidigungsprobe. Ermöglicht die Matrix-Edge-Handlung *Reuiger Sünder* (4 Edge): Die Erfolge bei einer Probe auf Cracken + Logik (Ausgedehnt, 1 Minute) senken den Overwatch-Wert um 1 pro Erfolg.

MEHR WISSEN

Charaktere erhalten bei der Erschaffung eine Anzahl an Wissens- und Sprachfertigkeiten gleich ihrer Logik + Intuition, und zusätzlich eine Muttersprache.

MEIN NETZWERK IST MEINE FESTUNG

In ein PAN, das mithilfe eines Kommlinks gebildet wird, können Datenverarbeitung x 2 Geräte eingebunden werden. Kommlinks verteidigen sich gegen Angriffe von Deckern mit Firewall + Datenverarbeitung + Gerätestufe.

NICHT MAL EIN KRATZER

Panzerung senkt für je 4 volle Punkte den Schadenswert eines Angriffs, der sie trifft und gegen den der Charakter Widerstand leisten darf, um 1.

SCHNELLER IST BESSER

Der Angriffswert eines Fahrzeugs im Fahrzeugkampf beträgt $\text{Steuern} + \text{Sensor} + \lceil \text{aktuelle Geschwindigkeit}/50 \rceil$, der Verteidigungswert $\text{Steuern} + \text{Panzerung des Fahrzeugs} + \lceil \text{aktuelle Geschwindigkeit}/50 \rceil$.

SICHERES RIGGEN

Rigger, die sich per Kabel mit dem Riggerinterface einer Drohne oder eines Fahrzeugs verbinden, benötigen für das Hineinspringen keine Matrixverbindung.

Manche möchten vielleicht spannendere Verfolgungsjagden und Fahrzeugkämpfe, größere Herausforderungen für ihre Hacker oder härtere Kämpfe erleben. Darum gibt es hier eine Auswahl an optionalen Regeln, die bestimmte Elemente des Spiels stärken, andere schwächen können. Diese Regeln sind ein Angebot, mit dem jede Spielrunde ihre eigene Sechste Welt gestalten und an ihren Spielstil anpassen kann. Manche dieser Regeln verändern das Spiel in eine ähnliche Richtung, andere verfolgen entgegengesetzte Ziele. Welche davon ihr benutzt, ob eine, mehrere oder keine, das bleibt ganz euch überlassen.

EDGE

DER ENTSCHEIDENDE VORTEIL

Diese optionale Regel erweitert die Grenzen dessen, was mit Edge möglich ist, und erlaubt

noch mehr spannende Action, insbesondere in Kämpfen. Sie wertet sowohl die Bedeutung hervorragender Waffen und Panzerungen als auch von Vorteilen, Fähigkeiten und anderen Effekten auf, die Edge verleihen, und stärkt so ein zentrales Element der *Shadowrun*-Regeln.



Edge, das infolge des Vergleichs zwischen Angriffs- und Verteidigungswert verteilt wird (SR6, S. 46), zählt nicht gegen das Limit von 2 Edge, die ein Charakter pro Kampfrunde erhalten kann. Außerdem erhält der Charakter mit dem höheren Wert nun 1 Edge für jeweils 4 volle Punkte, die sein Wert über dem des Gegners liegt.

Die übrigen Edge-Regeln (maximal 7 Edge; Edge oberhalb des Edge-Attributs verschwindet nach einer Konfrontation; s. SR6, S. 46) bleiben bestehen.

CHARAKTERERSCHAFFUNG

MEHR WISSEN

Die Sechste Welt bombardiert dich konstant mit Informationen, und für den Einkauf in deinem Heimatkiez brauchst du bereits drei Sprachen, die nicht deine Muttersprache sind. Um Charaktere etwas vielseitiger zu gestalten, bietet es sich an, ihnen den Zugang zu Wissensfertigkeiten und Sprachen bei der Charaktererstellung etwas zu erleichtern. Charaktere erhalten bei der Erschaffung eine Anzahl an Wissens- und Sprachfertigkeiten gleich ihrer Logik + Intuition, und zusätzlich eine Muttersprache.

KAMPF

EINE RAUE WELT

Diese optionale Regel macht Kämpfe schneller und blutiger, indem sie den Schaden erhöht und allzu hohe Zustandsmonitore verhindert. Sie ist das Gegenstück zu *Mäht sie nieder* (SR6, S. 203) und trägt dazu bei, dass man es sich zweimal überlegt, ob man sich auf eine Schießerei einlässt oder nicht.

Wenn – egal wodurch – Schaden verursacht wird, erzeugt jeder Nettoerfolg bei der Vergleichenden Probe zwei Kästchen Schaden statt einem.

Für Schergen gilt, dass auch sie Verletzungsmodifikatoren bei je 3 ausgefüllten Kästchen ihres Zustandsmonitors erleiden. Bei Anführern entfallen die zusätzlichen Kästchen auf dem Zustandsmonitor (SR6, S. 203).

FÜHL' DICH NICHT ZU SICHER

Diese Regel erleichtert das Durchbrechen von Barrieren – zumindest von einigen. Denn manche von ihnen, zum Beispiel Türen, haben Schwachstellen, die man ausnutzen kann. Hierfür wird die neue Edge-Handlung *Angesagtes Ziel – Barriere überwinden* eingeführt.

Angesagtes Ziel – Barriere überwinden (2 Edge): Mit dieser Edge-Handlung kann gezielt auf die Schwachstellen einer Barriere geschossen werden, wenn es solche gibt (also etwa Scharniere oder ein Schloss). Übersteigt der modifizierte Schadenswert des Angriffs die halbe Strukturstufe der Barriere, bricht sie zusammen.

HAU DEN LUKAS

Diese optionale Regel erweitert die Rolle, die das Stärke-Attribut im Nahkampf spielt – damit allen klar ist, dass eine Kneipenschlägerei mit einem Troll kein Picknick im Park ist. Sie sorgt dafür, dass es einen spürbaren Unterschied macht, ob man von einem schwachen oder starken Gegner geschlagen wird, und wertet so die Bedeutung des Stärke-Attributs im Vergleich zu anderen Attributen auf.

Der Schaden im waffenlosen Kampf in Höhe von 2B (SR6, S. 112) steigt ab einer Stärke von 7 um 1, ab einer Stärke von 10 um insgesamt 2. Diese Erhöhung des Schadenswerts gilt auch beim Einsatz von klassischen Wurfaffen (die nicht unter die Granatenregeln fallen). Außerdem kann der Nahkampf-Würfelpool beim waffenlosen Kampf und beim Einsatz von Knüppeln mit Stärke anstelle von Geschicklichkeit gebildet werden.

NICHT MAL EIN KRATZER

Die Sechste Welt kann tödlich sein. Diese optionale Regel ist für diejenigen gedacht, die ihre liebgewonnenen Charaktere nicht aufgrund eines Querschlägers verlieren wollen.

Je 4 volle Punkte Verteidigungswert durch Panzerung, die der Charakter (egal aus welcher Quelle) hat, senken den durch Angriffe erlittenen Schaden um 1, sofern die Panzerung (nach Maßgabe der Spielleiterin) grundsätzlich in der Lage ist, gegen den entsprechenden Schaden zu schützen.

MATRIX

HEIMLICHES HACKING

Diese optionale Regel zögert beim Hacking die Fokussierung durch GOD hinaus und gibt Deckern mehr Gelegenheit, ihre besonderen Fähigkeiten einzusetzen. Durch sie können die Möglichkeiten der Matrix bei Runs stärker in den Vordergrund gerückt werden und Hacker auch komplexere Aufgaben in gesicherten Systemen erledigen.

Beim Durchführen illegaler Handlungen steigt der Overwatch-Wert nicht mehr um 1 pro Erfolg der Gegenseite (SR6, S. 177), sondern nur noch um 1 pro gegnerischer Verteidigungsprobe insgesamt. Als neue Matrix-Edge-Handlung (SR6, S. 176) steht *Reuiger Sünder* zur Verfügung.

Reuiger Sünder (4 Edge): Die Erfolge bei einer Probe auf Cracken + Logik (Ausgedehnt, 1 Minute) senken den Overwatch-Wert um 1 pro Erfolg.

MEIN NETZWERK IST MEINE FESTUNG

Diese optionale Regel erhöht die Fähigkeiten von Kommlinks, sodass mehr Geräte in ihre PANs eingebunden werden können – und diese

auch besser geschützt sind. Durch sie wird die Rolle vernetzter Geräte im Spiel erweitert, und die WiFi-Vorteile der Ausrüstungsgegenstände können voll ausgereizt werden.

Die Anzahl der Geräte, die in ein PAN eingebunden werden können, das mithilfe eines Kommlinks gebildet wird (SR6, S. 175), ist doppelt so hoch wie das Attribut Datenverarbeitung.

Zur Verteidigung gegen Angriffe von Deckern (zum Beispiel durch Datenspike, SR6, S. 181, oder Teergrube, SR6, S. 184) verwenden Kommlinks ihre Gerätestufe zusätzlich zu Datenverarbeitung und Firewall.

RIGGEN

BORDSCHÜTZE

Diese optionale Regel erlaubt es normalen Fernkämpfern, die Waffen effektiv zu benutzen, die auf ein Fahrzeug montiert wurden. Sie berücksichtigt, dass die Kenntnisse im Umgang mit Waffen weiterhin von Bedeutung sind, wenn die Waffen nicht ferngesteuert vom Rigger abgefeuert werden.

Werden fahrzeugmontierte Waffen manuell bedient (was natürlich nur möglich ist, wenn manuelle Steuerungsfunktionen vorhanden sind), wird die Angriffsprobe auf Feuerwaffen + Logik abgelegt.

DEINE CPU HAT GRENZEN

Diese alternative Regel begrenzt die Anzahl und Stufe der Autosofts, die Riggerkonsolen ihren Drohnen gleichzeitig zur Verfügung stellen können. Sie soll dazu beitragen, dass Rigger auch dann noch vor Herausforderungen stehen, wenn sie mit hochwertiger Technik ausgerüstet sind – und außerdem dafür sorgen, dass die Kämpfer einer Gruppe nicht aufs Altenteil geschickt werden müssen, sobald der Rigger über eine größere Anzahl von Drohnen verfügt.

Die Gesamtsumme der Autosoft-Stufen, die eine Riggerkonsole gleichzeitig mit den mit ihr verbundenen Drohnen teilen kann, ist gleich ihrer Gerätestufe \times Datenverarbeitung. Diese Gesamtsumme kann beliebig auf Anzahl und Stufen der Autosofts aufgeteilt werden. Die alte Begrenzung (maximale Anzahl Autosofts gleich Datenverarbeitungs-Attribut; SR6, S. 197) fällt damit weg.

FÜNF-STERNE-CRASHTEST

Diese optionale Regel präzisiert die Auswirkungen von Sicherheitsfeatures von Fahrzeugen bei

einem Crash (SR6, S. 200). Durch sie wirkt sich die Art des Fahrzeugs stärker auf die Überlebenschancen der Insassen bei einem Unfall aus.

Im Fall eines Crashes wird der Schaden ($[\text{Geschwindigkeit pro Kampfrunde} \div 10]K$), dem die Insassen widerstehen müssen, um $[\text{Rumpf} \div 2]$ reduziert.

SCHNELLER IST BESSER

Diese Regel gibt Riggern einen guten Grund, die Schwierigkeiten hoher Geschwindigkeiten beim Fahrzeugkampf auf sich zu nehmen. Sie berücksichtigt die Auswirkungen der Geschwindigkeit von Fahrzeugen bei Angriffs- und Verteidigungsmanövern.

Beim Fahrzeugkampf wird der Angriffswert eines Fahrzeugs aus dem Steuern-Wert des Fahrers + Sensor + $[\text{aktuelle Geschwindigkeit} \div 50]$ gebildet. Der Verteidigungswert berechnet sich aus dem Steuern-Wert des Fahrers + Panzerung des Fahrzeugs + $[\text{aktuelle Geschwindigkeit} \div 50]$. Personen verwenden weiterhin ihren normalen Verteidigungswert.

SICHERES RIGGEN

Diese optionale Regel gibt Riggern die Möglichkeit, sich besser gegen Hacker zu schützen, indem sie auf ein Kabel zurückgreifen. So wird ein ausgewogeneres Kräfteverhältnis zwischen Riggern und Deckern in der Matrix hergestellt, wenn es um die Kontrolle von Drohnen und Fahrzeugen geht.

Rigger, die sich per Kabel (also über eine Direktverbindung) mit dem Riggerinterface einer Drohne oder eines Fahrzeugs verbinden, benötigen für das Hineinspringen keine Matrixverbindung – wenn sie diese deaktivieren, können sie von Hackern nicht angegriffen werden, aber sich auch nicht bei Verkehrsleitsystemen anmelden.

AUSRÜSTUNG

EINE UNPASSENDE WELT

Für manche Metatypen ist die Welt einfach zu klein. Oder zu groß. Diese optionale Regel legt fest, welche Mehrkosten für Trolle und Zwerge in einer Welt entstehen, die oft einfach nicht für sie gemacht ist.

Für Zwerge steigen die Lebensstilkosten um 20 %, für Trolle um 100 % pro Monat. Dafür entfällt der Preisaufschlag auf entsprechende Ausrüstungsgegenstände (SR6, S. 247).



UNTERWEGS IN DER WELT

In diesem Kapitel findest du einige Anreize für das Ausgestalten deiner Spielwelt als Spielleiter oder zur genaueren Ausarbeitung deines Charakters in *Shadowrun*: Was isst dein Runner gerne? Was für Sport schaut er sich an? Wie könnten seine Freunde heißen? Als Spielleitung brauchst du schnell einen kleineren Konzern als Antagonisten oder eine Gang am anderen Ende der Straße? Du willst schnell mitteilen, welche Musik in dem von deinem Runner geriggt Van läuft oder welcher Film gerade im Trideo zu sehen ist, wenn deine Gruppe den Raum stürmt? Hier wirst du fündig.

RESTAURANTLISTEN & SPEISEKARTEN

ITALIENISCH (S. 141)

- Pizzarante
- Pasta Mia
- Al Forno
- Pizza Trollmagen

- Pizza Pasta
- Rigoletto
- La Ristorante
- Pizza Express
- Bella Italia
- Ofenglück
- Real Pizza

DEUTSCHE KÜCHE (S. 138)

- Schnitzel-Manufaktur
- Maultäschle
- Gute Stube
- Berthas Besen
- Heimathafen
- Zur Sonne
- Boden & Ständig
- Der knusprige Eber
- Omas Kochtopf
- Restaurant am Schützenhaus
- Zum roten Hirsch
- Knödelpalast

GRIECHISCH (S. 142)

- El Draco
- Akropolis

- Olivenhain
- Olympia
- Kretas Paradies
- Greek-Grill
- Athen 2.0
- Hades Feuer
- Bacchuskeller
- Pegasus
- Götterspeise

EDEL-RESTAURANT (S. 139)

Edelrestaurants bieten nur organisches Essen an, keinen konventionellen Soy-Ersatz.

- Organic Paradies
- Over the Top
- Elfens Wiesentraum
- Feinschmecker
- Chrom & Korn
- Goldener Löffel
- Harmony
- Silberner Schwan
- Magnifique
- Genußhafen
- Tablespoon

ASIATISCH (S. 144)

- Yum Yum
- China Town
- The Sushi(T)roll
- Kimchi
- Asian Cyberpalace
- Purple Dragonking
- Soy-Soy-Sauce
- Wok & Chop
- Taj Mahal
- Yin & Yang
- Jade Garden

FAST FOOD (S. 139)

Kaum ein Fast-Food-Restaurant bietet biologisches Essen an, sondern fast nur konventionellen Soy-Ersatz.

- Fast & Food
- Burgertown
- Grillplatz
- Cheesy Freezy
- Drive
- Soy House
- Wings & Chips
- Take it as I make it
- Merkurs Ring
- Frittengraf
- Urban Mampf

IMBISS (S. 140)

- Abbas Ecke
- Bens Büdchen
- Dennis' Döner
- Bei Chantal
- Troll-Tafel
- Futterwerk

- Rot-Weiß
- Die Bockwurst
- Wo der Pfeffer wächst
- Yasmins Küche

CAFÉ (S. 141)

- Dat Stübchen
- Café Heimat
- Treffpunkt Kaffee
- Sahnestücke
- Zimt & Zucker
- Kuchenbar
- Kaddis Kitchen
- Der Raum
- Laugenschleife
- Süßstückchen
- Kaffee Krawall



BAR (S. 140)

- Der Schalldämpfer
- The All-Nighter
- Sternhagelvoll
- ZauberBar
- Zapfenstreich
- Prost the Pub
- Bar 3000
- Gebrüder Schmitt
- Vergiss-Mein-Nicht
- Chromeck

LIEFERSERVICE (S. 142)

Die hier vorgestellten Lieferservices liefern alle nur konventionelles Soy-Food.

- Homefood
- Foodexpress
- Yummy-Paradise
- Schnell & Dreckig
- Fooderia
- Happymaker
- NOM

- Der Liefertroll
- Choose & Eat
- Bei Anruf Food
- Der Zwerg bringt's

CYBER-RESTAURANT (S. 143) (ONLINE-SIMSINN-EINDRÜCKE)

Das Cyber-Restaurant kann auch ein Aroma-Automaten-Restaurant in der Realität sein. Zu geschmacksneutralem Essen werden dann per SimSinn ausgewählte Aromen simuliert.

- The Future
- Sim-Inn
- EveryTaste
- Zum Technomancer
- Pick 'n' Choose
- VRestaurant
- Food4Fun
- The Tastebud
- Essen 2.1
- Decker's Delight
- Geschmacksentdecker

Zum Roten Hirsch

Kategorie	Gericht	Preis konventionell	biologisch
Vorspeise	Strammer Max (mit Proteinstreifen)	3,50 €	5,50 €
	Kartoffelsalat	3,50 €	5,50 €
	Flädlesuppe	3,50 €	5,50 €
	Pilzsuppe	3,50 €	5,50 €
Salat	Gemischter Beilagensalat	3,50 €	5,50 €
	Kräutsalat	3,50 €	5,50 €
	Salatteller mit Algen	5,50 €	7,50 €
	Salatteller mit Zuchtfleisch	5,50 €	7,50 €
Fleisch	Schnitzel (Soja)	6,50 €	8,50 €
	Schnitzel (Zuchtfleisch)	9,00 €	12,00 €
	Schnitzel mit Pilzen (Soja)	7,00 €	9,00 €
	Schnitzel mit Pilzen (Zuchtfleisch)	9,00 €	12,00 €
	Cordon Bleu (Protein und Hefe, vegan)	8,00 €	10,00 €
	Cordon Bleu (Zuchtfleisch)	11,00 €	14,00 €
	Schweinefleisch mit Sauerkraut	13,50 €	17,00 €
	Erbsenprotein „Leberkäse“		
	mit Semmelknödel	14,50 €	18,00 €
	Rind mit Ofenkartoffel	16,50 €	25,00 €
	Rahmgeschnetzeltes mit Ofenkartoffel (Soja)	16,50 €	25,00 €
	Rahmgeschnetzeltes mit Ofenkartoffel (Zuchtfleisch)	18,50 €	29,00 €
Fisch	Algenschnitzel	14,50 €	24,00 €
	Falsche Krabben	17,50 €	27,00 €
	See-Zuchtfisch	17,50 €	27,00 €
	Beilage Kartoffelsalat		
Pfannengerichte	Bratkartoffeln oder Rosmarinkartoffeln	2,50 €	5,00 €
	Bratkartoffeln vegetarisch	8,50 €	11,00 €
	Bratkartoffeln	10,50 €	13,50 €
	Spätzlepfanne mit Pilzen	11,50 €	15,50 €
Desserts	Käsespätzle	12,50 €	16,50 €
	Pfannenschlag	11,50 €	15,50 €
	Sojapudding „Vanille“	3,50 €	6,50 €
	Sojapudding „Schokolade“	3,50 €	6,50 €
	Rote Grütze	4,50 €	7,50 €
	Dampfnudel	5,50 €	8,50 €
	Apfelstrudel	5,50 €	8,50 €

MAGNIFIQUE ***

Kategorie	Gericht	Preis
Vorspeise	Avocadoschaum auf Sauerteigbrot	7,50 €
	Wildkräutersalat mit Brombeervinaigrette	8,00 €
	Dreierlei Erbsen	5,50 €
	Gesalzene Mandelsuppe	5,50 €
	Herzmuschel zur eingelegten Gartengurke	7,50 €
Fisch & Meeresfrüchte	Hummer	37,50 €
	Luftbrot mit Eischäum und Krabben	17,50 €
	Falscher Hummer nach Aztlaner Art	35,00 €
	Gegrillte Heringe zu Fencheljus	21,50 €
	Lachs in Salzkruste	23,50 €
	Prilhaischolle mit Salzwiesengras	53,00 €
	Ein Quartett aus Buchweizen und japanischer Naturalge	24,50 €
	Trocken frittierte Qualle	26,00 €
	Algenravioli nach Elfenart	19,50 €
	Fermentierte Linsenspaghetti	17,50 €
Pasta	Rohköstliche Erbsennudeln in saurem Sud	18,50 €
	Wilde Schupfnudeln im Käsebett	20,00 €
	Schreckhahnpastete mit glasiertem Wurzelgemüse	27,00 €
Fleisch	Almrindsteak mit zweifach gebratenen Kartoffeln	32,00 €
	Im Heu Gegartes vom Goldeber	33,00 €
	Sauerbraten vom falschen Bergeinhorn nach alter Art	25,50 €
	Geschmortes Urgetreide mit Haxe und Markknochen	27,00 €
	Gedünstetes Insektenvarieté auf Reis	26,50 €
Nachtisch	Gebrannter Kuchen mit Sektschaum	6,50 €
	Vanilleeis mit Orangenkaviar und geflammtem Karamell	5,50 €

Anmerkung: Alle Speisen sind auch als virtuelles Geschmackserlebnis verfügbar.

Cheesy Freezy

Kategorie	Gericht	Preis
Speisen	Hamburger	1,00 €
	Cheeseburger	1,50 €
	Chickenburger	1,80 €
	Bacon-Cheese-Burger	2,00 €
	Chili-Cheese-Burger	2,00 €
	Fischburger (Alge)	2,00 €
	Proteinburger	3,00 €
	Elf-Burger vegan	3,00 €
	Troll-Burger	3,50 €
	Pommes	2,50 €
	Chicken Nuggets	4,00 €
	Chicken Wings	4,50 €
	Hot Dog, vegan	5,00 €
	Hot Dog, Protein	5,50 €
	Hot Dog, Zuchtfleisch	6,50 €
	Belegtes Baguette	3,50 €
Getränke	Wasser, still	1,00 €
	Wasser, sprudelnd	1,00 €
	Vitaminwasser	2,00 €
	Orangenlimo	2,00 €
	Zitronenlimo	2,00 €
	Cola	2,00 €
	Himbeerbier	2,00 €
	Proteinshake	3,50 €
Nachtisch	Eistüte „Exotic“ oder „Vanille“	1,00 €
	Frittierte Frucht Tasche	3,00 €
	Agar Agar-Pudding	3,00 €

IMBISS „ROT-WEISS“

Gericht	Preis	
	konventionell	biologisch
Döner	4,50 €	6,50 €
Falafel	5,00 €	7,00 €
Dönerbox	4,50 €	6,50 €
Dönerpizza	5,50 €	7,50 €
Dönerteller mit Pommes	5,50 €	7,50 €
Pide	4,50 €	6,50 €
Chicken Wings		
(Pressformfleisch an		
bruchsisichen Plastikknochen)	3,00 €	6,50 €
Pommes	2,50 €	4,50 €
Algenstäbchen mit Pommes	3,50 €	5,50 €
Currywurst mit Brötchen	3,50 €	5,50 €
Bratwurst im Brötchen	2,50 €	4,50 €
½ Meter Wurst im Brötchen	4,50 €	6,50 €
Pfefferbeißer im Brötchen	3,50 €	5,50 €
Fischbrötchen (Algenpatty)	4,50 €	5,50 €
Bulettenbrötchen (Zuchtfleisch oder Protein)	5,50 €	6,50 €
Sauerkraut	3,50 €	4,50 €
Pizza Margherita	4,50 €	6,50 €
Pizza Schinken/Salami	5,50 €	7,50 €

BAR 3000

Kategorie	Gericht	Preis	
		konventionell	biologisch
Bier	Pils	3,50 €	5,50 €
	Weizen	3,50 €	5,50 €
	Helles	3,50 €	5,50 €
	Radler	3,00 €	5,00 €
	Weizenmisch	4,50 €	5,50 €
	Hausgebraut	4,50 €	7,50 €
	Szenebier	5,50 €	8,50 €
	Cola-Sprit	4,50 €	6,50 €
Longdrinks	Aztlaner	4,50 €	6,50 €
	Vodka Dawai	4,50 €	6,50 €
	Gin Tonic	5,00 €	7,00 €
	Kaboom	5,00 €	6,00 €
Spirituosen	Rum	5,50 €	7,50 €
	Whiskey (Bourbon)	5,50 €	7,50 €
	Whisky	4,50 €	6,50 €
	Korn	4,50 €	5,50 €
	Gin (Oertliche Destille)	4,50 €	5,50 €
	Gin (Tir-Import)	8,50 €	9,50 €
Cocktails	Tequila	4,50 €	6,50 €
	Bloody Mary	6,50 €	8,50 €
	Tequila Sunrise	6,50 €	8,50 €
	Sex on the Beach	6,50 €	8,50 €
	Elf's Delight	6,50 €	8,50 €
	Soypirinha	6,50 €	8,50 €
	Soyito	6,50 €	8,50 €
	KnockOut	7,50 €	9,50 €
Heissgetraenke	Kaffee	2,00 €	4,00 €
	Kaffee mit Schuss	4,00 €	6,00 €
Alkoholfrei	Cola und Limonade	2,00 €	4,00 €
	Eistee	2,00 €	3,00 €
	Proteinshake	3,00 €	4,00 €
	Energiedrink	4,00 €	5,00 €
	Vitaminwasser	3,00 €	4,00 €
	Soymilch	3,00 €	4,00 €
Snacks	Soychips BBQ	3,50 €	5,00 €
	Soychips BBQ Ueberbacken	4,50 €	6,00 €
	Gesalzene Erdnuesse	2,50 €	4,00 €
	Gewuerzte Mehlwuermer	2,50 €	3,50 €
	Nachos mit Kaese	2,50 €	3,50 €

Café Zimt & Zucker

Kategorie	Gericht	Preis	
		konventionell	biologisch
Heißgetränke	Espresso	1,90 €	2,90 €
	Doppelter Espresso	2,20 €	3,20 €
	Kaffee	2,50 €	3,50 €
	Milchkaffee	3,00 €	4,00 €
	Cappuccino	3,50 €	4,50 €
	Latte Macchiato (+ Aromazusätze)	4,00 € (+ 0,50 €)	5,00 € (+ 1,50 €)
	Frozen Macchiato (+ Aromazusätze)	4,00 € (+ 0,50 €)	5,00 € (+ 1,50 €)
Kaltgetränke	Wasser, still	1,60 €	2,00 €
	Wasser, sprudelnd	1,60 €	2,00 €
	Vitaminwasser	3,00 €	4,50 €
	Orangenlimonade	2,20 €	3,00 €
	Zitronenlimo	2,20 €	3,00 €
	Cola	2,20 €	3,00 €
	Proteinshake	3,00 €	4,50 €
	Energiedrink	3,00 €	4,50 €
Saft	Apfel, Blaubeere, Exotik,		
	Orange, Saure Frucht	3,50 €	4,00 €
	Als Schorle	3,00 €	4,50 €
	Aromasaft (Kaugummi, Joy, BBQ)	4,50 €	5,00 €
Alkoholisch	Als Schorle	4,00 €	5,50 €
	Sekt, trocken	5,00 €	7,00 €
	Weißwein, halbtrocken	5,00 €	8,00 €
	Weißweinschorle	5,00 €	8,00 €
	Rotwein, halbtrocken	5,00 €	7,00 €
	Rotweinschorle	5,00 €	7,00 €
	Bier	4,00 €	5,50 €
Kalte Speisen	Bier (alkoholfrei)	4,50 €	5,50 €
	Belegte Brötchen aus der Auslage	3,50 €	5,00 €
	Soyghurt mit Algenchip-Müslirunch	4,50 €	6,50 €
	Bulgursalat	4,50 €	6,50 €
Warme Speisen	Obstsalat	3,50 €	7,00 €
	Sandwich mit Schinken/Salami und Käse	2,50 €	4,50 €
	Suppe des Tages	4,00 €	6,00 €
Kuchen	Tagesessen	7,00 €	10,00 €
	Rührkuchen	2,50 €	4,50 €
	Rührkuchen vegan	2,50 €	4,50 €
	Proteinkuchen	3,00 €	5,00 €
	Frucht-Sahnetorte	3,00 €	5,00 €
	Käsekuchen	4,00 €	5,50 €
	Schwarzwälder Kirsch-Torte	4,50 €	6,50 €
	Nusstorte	4,50 €	6,50 €
	Kuchen des Tages	4,00 €	6,00 €

PIZZERIA PASTA MIA

Kategorie	Gericht	Preis	
		konventionell	biologisch
Vorspeisen	Bruschetta mit Aromapaste	2,50 €	5,50 €
	Salat Napoli (mit Algen)	6,00 €	9,00 €
	Salat Italia		
	(mit extra Proteinen und Soja)	6,00 €	9,00 €
Pizza*	Salat Bologna		
	(mit Hülsenfrüchten und Pilzen)	6,00 €	9,00 €
	Pizzabrot	1,50 €	4,50 €
	Pizza Margherita	4,50 €	7,50 €
	Pizza Funghi (mit Pilzen)	5,50 €	8,50 €
	Pizza Prosciutto (mit Schinken)	5,50 €	8,50 €
	Pizza Tonno (mit Algenchips)	5,50 €	8,50 €
	Pizza Diavolo (scharf)	6,50 €	9,50 €
	Pizza Gemito (mit frittierten Insekten)	6,50 €	9,50 €
	Pizza Exotic (mit Fruchtpaste)	6,50 €	9,50 €
	Pizza Vegetaria		
	(mit extra Vitaminzusatz und Gemüse)	6,50 €	9,50 €
	Pizza Vegan		
	(mit gebratenem Gemüse und Hefeflocken)	6,50 €	9,50 €
Nudeln*	Pizza Minotaurus (mit Proteinstreifen)	8,50 €	11,50 €
	Spaghetti Bolognese	5,50 €	7,50 €
	Spaghetti Carbonara	5,50 €	7,50 €
	Tortelloni in Rahmsoße	6,50 €	8,50 €
	Tortelloni in Gemüsesoße	6,50 €	8,50 €
Auflauf	Penne Gorgonzola (Hefepaste, vegan)	5,50 €	7,50 €
	Lasagne	6,50 €	8,50 €
	Combinazione	6,50 €	8,50 €
	Penne Bolognese überbacken	6,50 €	8,50 €
	Tortelloni in Rahmsoße überbacken	7,00 €	9,00 €

Anmerkung: * Pizzaboden und Nudeln wahlweise aus Soja, Insektenmehl oder Mischgetreide

DER LIEFERTROLL

Kategorie	Gericht	Preis
Pizza	Pizzabrot	1,50 €
	Pizza Margherita	4,50 €
	Pizza Prosciutto (mit Schinken)	5,50 €
	Pizza Tonno (mit Algenprotein)	5,50 €
	Pizza Drago (scharf)	6,50 €
	Pizza Troll (XXL mit zusätzlichem Insektenprotein)*	8,50 €
Burger	Hamburger	1,00 €
	Cheeseburger	1,50 €
	Proteinburger (Insektenpatty)	1,80 €
	Elfenburger (Soyburger vegan)	2,00 €
	Meatburger (Zuchtfleisch deluxe)	4,00 €
	Trollburger XXL	4,50 €
Fleisch	Schnitzel (Sojaprotein)	7,00 €
	Gyros (Sojaprotein)	8,00 €
Reis oder Nudeln	Tofu mit Gemüsesoße	7,00 €
	Insektenprotein mit Gemüsesoße	7,50 €
	Fleisch mit Gemüsesoße	7,50 €
	Algenstäbchen mit Gemüsesoße	8,00 €
Curry	Formersatzfisch paniert	9,00 €
	Vegetarisch mit Algenprotein	9,50 €
	Vegan (scharf)	9,00 €
	Vegan (sehr scharf)	9,50 €
Beilagen	Bollywood (sehr scharf)	9,00 €
	Pommes	3,00 €
	Chicken Nuggets	4,00 €
	Frittierte Heuschrecken	4,50 €
Eisbecher	Frühlingsrollen	3,50 €
	Reis	3,00 €
	Algenchips	1,00 €
	Wassereis Aroma „Exotic“	5,00 €
	Wassereis Aroma „Frucht-Sahne“	5,00 €
	Soyeis „Vanille“	5,00 €
	Soyeis „Schokolade“	5,00 €

Anmerkung: * 2 € Lieferaufpreis

PEGASUS

Kategorie	Gericht	Preis	
		konventionell	biologisch
Vorspeise	Gefüllte Weinblätter (mit Insekten)	7,50 €	10,00 €
	Panierter Grillkäse	6,50 €	9,50 €
	Antipasti-Platte für 2 Personen	12,00 €	17,00 €
	Weißbrot mit Dips	8,50 €	12,50 €
Salate	Bulgursalat	6,50 €	9,50 €
	Salat mit Algenchips	8,50 €	11,50 €
	Salat mit Schinken	9,50 €	12,50 €
	Salat mit gegrillten Proteinstreifen	9,50 €	12,50 €
Hauptspeisen*	Gyrosteller	9,50 €	12,50 €
	Bifteki	10,50 €	13,50 €
	Souflaki	11,50 €	14,50 €
	Gegrillter Zuchtfisch	13,50 €	16,50 €
Aus dem Ofen	Sojateki	10,50 €	13,50 €
	Gigantes überbacken (Bohnenauflauf)	10,50 €	13,50 €
	Moussakka (Insektenprotein)	12,50 €	15,50 €
	Moussakka (Zuchtfleisch)	15,50 €	18,50 €
Grillplatten*	Auberginenschnitzel überbacken	13,50 €	16,50 €
	Zeus (Bifteki, Gyros)	17,90 €	24,90 €
	Athena (Souflaki, Gyros)	17,90 €	24,90 €
	Demeter (Sojateki und Falafel)	15,50 €	18,50 €
	Poseidon (algenbasierte Fischplatte)	18,90 €	25,90 €
	Minotaurus (XXL mit Gyros + Bifteki)	18,90 €	25,90

Anmerkung: * Alle Speisen werden mit Pommes oder Reis, Salat und Soyziki gereicht.

CYBERRESTAURANT - FOOD4FUN - AR-ERLEBNISGASTRONOMIE

Kategorie	Gericht	Wählbare Geschmacksrichtungen	Preise
Vorspeise	Suppe	Maximal 3	5,00 €
	Vorspeisen Platte	Maximal 3	8,00 €
Hauptspeise	Steak mit Beilage	Maximal 3	10,00 €
	Ratatouille	Maximal 2	10,00 €
	Curry	Maximal 2	10,00 €
	Gebratene Nudeln	Maximal 2	10,00 €
	Sushi	Maximal 2	10,00 €
	Grillteller	Maximal 5	10,00 €
	Pasta		
	(wahlweise Spaghetti oder andere)	Maximal 2	10,00 €
	Eintopf	Maximal 3	10,00 €
	Pfannkuchen	Maximal 2	10,00 €
	Baguette	Maximal 4	10,00 €
	Gefüllte Teigtasche	Maximal 2	10,00 €
	Kartoffelauflauf	Maximal 2	10,00 €
	Gemüsepfanne	Maximal 3	10,00 €
	Fisch mit Beilage	Maximal 2	10,00 €
	Obstsalat	Maximal 3	10,00 €
	Fingerfoodplatte	Maximal 4	10,00 €
Nachtisch	Eis	Maximal 1	5,00 €
	Gebäck/Kuchen	Maximal 1	7,00 €
	Früchtebrot	Maximal 2	3,00 €
	Zuckerwatte	Maximal 1	2,00 €

Geschmacksrichtungen:

1. Obst (Banane, Erdbeere, Kirsche, Zitrone, Pfirsich, Kokos, Apfel, Ananas, Dattel)
2. Gemüse (Brokkoli, Paprika, Rotkohl, Karotte, Oliven, Tomate, Lauch, Zucchini, Gurke)
3. Gewürze (Basilikum, Oregano, Petersilie, Chili, Knoblauch, Curry, Schnittlauch, Rosmarin)
4. Nuss (Walnuss, Haselnuss, Erdnuss, Kastanie, Pistazie, Macadamia, Mandel)
5. Soße (Senf, Ketchup, BBQ, Remoulade, Rahmsoße, Bratensoße)
6. Ei
7. Milch
8. Käse (kräftig oder mild)
9. Fisch (mild oder geräuchert)
10. Meeresfrüchte (Shrimps, Hummer, Kaviar, Oktopus)
11. Hähnchen (mild oder pikant)
12. Rindfleisch (mild oder pikant)
13. Exotisches Fleisch (Känguru, Krokodil, Hai, Affe)
14. Pommes Frites
15. Frittiert
16. Schokolade
17. Marzipan
18. Kaffee
19. Vanille
20. Zimt
21. Kaugummi
22. Cola
23. Alkohol (Whisky, Rum, Bier)
24. Zuckerwatte
25. Marmorkuchen
26. Pfefferminz

JADE GARDEN

Kategorie	Gericht	Preis	
		konventionell	biologisch
Sushi	ALL-YOU-CAN-EAT (nur vor Ort)	17,99 €	34,99 €
	Sushi-Box S	5,00 €	7,50 €
	Sushi-Box M	7,50 €	10,00 €
	Sushi-Box L	10,00 €	15,00 €
	Sushi-Box XL	15,00 €	20,00 €
	Sushi-Box XXL für 2 Personen	30,00 €	40,00 €
Nudelbox	Vegan	4,50 €	7,50 €
	Vegetarisch	4,50 €	7,50 €
	Mit Tofu	5,50 €	8,50 €
	Mit Proteinstreifen „Asia“	5,50 €	8,50 €
	Mit paniertem Zuchtfleisch (Huhn)	5,50 €	8,50 €
	Mit paniertem Zuchtfleisch (Schwein)	6,00 €	9,00 €
Reis oder Nudeln	Mit paniertem Zuchtfleisch (Rind)	6,50 €	9,50 €
	Vegan	7,00 €	10,00 €
	Gebatener Tofu (vegetarisch)	7,50 €	10,50 €
	Hühnerfleisch (Soy)	7,50 €	10,50 €
	Hühnerfleisch (Zucht)	8,00 €	11,00 €
	Schwein (Soy)	8,00 €	11,00 €
	Schwein (Zucht)	8,50 €	11,50 €
	Fettmaden	8,50 €	11,50 €
	Frittierte Insekten	8,50 €	11,50 €
	Algenschrimps	9,50 €	12,50 €
	Frittierter Fisch	12,50 €	15,50 €
	Grünes Curry mit Tofu, dazu Reis	9,00 €	12,00 €
Indisch	Grünes Curry mit Zuchtfleisch, dazu Reis	9,50 €	12,50 €
	Rotes Curry mit Proteinstreifen, dazu Reis	9,50 €	12,50 €
	Rotes Curry vegan	9,00 €	12,00 €
	Linsencurry mit Algenschrimps	9,50 €	12,50 €
	Fingerfoodteller mit Pakora und Samosa	12,00 €	15,00 €
	Algenchips	1,00 €	3,50 €
Beilagen	Kimchi-Salat	3,50 €	6,50 €
	Edamame-Bohnen	3,50 €	6,50 €
	Frittierte Insekten	3,50 €	4,50 €
	Soyeis „Matcha“	3,50 €	6,50 €

Soßen: Soynugla (extrastarker Geschmacksverstärker), Süß-Sauer, Erdnuss, Knoblauch, Scharf, Extra-Scharf

FILME UND SPIELE

Was sind die Lieblingsspiele deiner Spielercharaktere? In welchen Film ist der Nachtwächter vertieft, als die Runner in seine Lagerhalle eindringen? Und welche Inhalte sind auf den BTL-Chips zu finden, die man in den Taschen des Dealers gefunden hat? Um diese Fragen beantworten zu können, findest du hier Anregungen. (In *Lifestyle 2080* findest du weitere Filme, Spiele und BTLs.)

NAMEN ZUM AUSWÜRFELN

Filme, Spiele und BTLs folgen ähnlichen und wiederkehrenden Benennungsregeln. Mit folgenden Tabellen kannst du dir Namen zusammenwürfeln, um deine ganz persönlichen Blockbuster zu kreieren. Wenn dir ein Begriff in den Aufzählungen fehlen sollte – voilà! Dann verwende genau jenen Begriff, der dir in den Sinn kam, statt ihn auszuwürfeln.

STRUKTUR DES TITELS (1W6)

Wähle zunächst aus, wie dein Film-, Spiel- oder BTL-Titel aufgebaut ist:

- 1 [Deskriptor] + [Hauptwort] („Das Finstere Haus“)
- 2 [Hauptwort] + [Präposition] + [Deskriptor] („Das Haus in der Finsternis“)
- 3 [Hauptwort] + [Präposition] + [Deskriptor] + [weiterer Deskriptor] („Das Haus in der ewigen Finsternis“)
- 4 [Protagonist] + [Aktivitätsverb] + [Pronomen] + [Hauptwort] („Niemand hört deinen Tod“)
- 5 (siehe 1) + Bindestrich + (siehe 4) („Das Finstere Haus – Niemand hört deinen Tod“)
- 6 (siehe 2) + Doppelpunkt + (siehe 4) („Das Haus in der Finsternis: Niemand hört deinen Tod“)

Anschließend wähle oder würfle die einzelnen Bestandteile aus deiner Titelstruktur aus:

DESKRIPTOREN (1W6)

- 1 **Lichtverhältnisse:** weiterer W6: 1: finster/Finsternis, 2: dunkel/Dunkelheit, 3: hell/Licht, 4: leuchtend/Leuchten, 5: zwielichtig/Zwielicht, 6: neblig/Nebel
- 2 **Geräusche:** weiterer W6: 1: still/Stille, 2: laut/Lärm, 3: flüsternd/Flüstern, 4: hallend/Hall, 5: schreiend/Schrei, 6: klingend/Klang
- 3 **Zeitliche Dimension:** weiterer W6: 1: ewig/Ewigkeit, 2: sofort/Gegenwart, 3: vergangen/Vergangenheit, 4: zukünftig/Zukunft, 5: wiederkehrend/Wiederkehr, 6: einmalig/Einmaligkeit
- 4 **Mysterien und Krimi:** weiterer W6: 1: vergessen/Vergessen, 2: verflucht/Fluch, 3: legendäre/Legende, 4: verdächtig/Verdacht, 5: tot/Tote(r), 6: verbrecherisch/Verbrechen
- 5 **Größenverhältnisse:** weiterer W6: 1: groß/Größe, 2: klein/Klein-, 3: weit/Weite, 4: eng/Enge, 5: endlos/Endlosigkeit, 6: verschwunden/Nichts
- 6 **Macht und Gewalt:** weiterer W6: 1: sterbend/Sterben, 2: lebend/Leben, 3: verletzend/Verletzung, 4: herrschend/Herrscher, 5: befehlend/Befehl, 6: wünschend/Wunsch

HAUPTWÖRTER (1W6)

- 1 **Gebäude und Orte:** weiterer W6: 1: Haus, 2: Stadt, 3: Platz, 4: Wald, 5: Wiese, 6: Strand
- 2 **Anatomie:** weiterer W6: 1: Herz, 2: Geist, 3: Rücken, 4: Hand, 5: Atem, 6: Gesicht
- 3 **Gefühle:** weiterer W6: 1: Angst, 2: Hass, 3: Freude, 4: Liebe, 5: Lachen, 6: Tränen
- 4 **Dramatische Ereignisse:** weiterer W6: 1: Tod, 2: Explosion, 3: Mord, 4: Verrat, 5: Zerstörung, 6: Vernichtung
- 5 **Begriff aus der „Protagonisten“-Liste:** (siehe dort)
- 6 **Begriff aus der „Deskriptoren“-Liste:** (siehe dort)

PROTAGONISTEN (1W6)

(Wenn du zudem das Geschlecht auswürfeln willst : 1–3: männlich, 4–6: weiblich.)

- 1 **Unbestimmt:** weiterer W6: 1: Niemand, 2: Jemand, 3: Eine/Einer, 4: Keiner/Keine, 5: Manche, 6: Wer ...? (als Frage formuliert)
- 2 **Reise und Suche:** weiterer W6: 1: der Suchende, 2: der Bote, 3: der Reisende, 4: der Rigger, 5: der Kapitän, 6: der Fahrer
- 3 **Kämpfer:** weiterer W6: 1: der Krieger, 2: der Verteidiger, 3: der Samurai, 4: die Faust, 5: die Klinge, 6: der Held
- 4 **Krimi:** weiterer W6: 1: der Gardist, 2: der Agent, 3: der Polizist, 4: der Tote, 5: der Mörder, 6: das Werkzeug
- 5 **Mystik:** weiterer W6: 1: der Auserwählte, 2: der Magier, 3: der Adept, 4: der Beschwörer, 5: der Geist, 6: der Drache

- 6 **Sechste Welt:** weiterer W6: 1: der Ork, 2: der Elf, 3: der Troll, 4: der Decker, 5: der Zwerg, 6: die KI

PRÄPOSITIONEN (1W6)

- 1 ... des/der ...
- 2 ... in der, im ...
- 3 ... aus der/dem ...
- 4 ... von der, vom ...
- 5 ... zur/zum ...
- 6 ... vor/hinter dem/der ...

AKTIVITÄTSVERB (1W6)

- 1 **Bewegung:** weiterer W6: 1: geht, 2: schleicht, 3: läuft, 4: schwimmt, 5: fliegt, 6: schwebt
- 2 **Kampf:** weiterer W6: 1: kämpft, 2: schlägt, 3: tritt, 4: siegt, 5: verliert, 6: streitet
- 3 **Emotionen:** weiterer W6: 1: lacht, 2: weint, 3: fühlt, 4: liebt, 5: hasst, 6: vermisst
- 4 **Krimi und Spionage:** weiterer W6: 1: ermittelt, 2: spioniert, 3: mordet, 4: bekämpft, 5: sucht, 6: findet
- 5 **Interaktion:** weiterer W6: 1: spricht, 2: schweigt, 3: flüstert, 4: schreit, 5: befiehlt, 6: gehorcht
- 6 **Wahrnehmung:** weiterer W6: 1: sieht, 2: hört, 3: tastet, 4: schmeckt, 5: riecht, 6: bemerkt

PRONOMEN (1W6)

- 1 ... mein(en)/mich ...
- 2 ... dein(en)/dich ...
- 3 ... sein(en)/ihr(en) ...
- 4 ... eine(n) ...
- 5 ... kein(e/en) ...
- 6 ... den ...

DIE WELT DES TRIDEOS

Wie es sich für eine dystopische Welt gehört, ist auch die Filmindustrie in den 2080ern ein Zerrbild unserer Realität. Filme und Serien sind übersexualisiert und gewaltverherrlichend, transportieren äußerst fragwürdige Botschaften, und selbst in den Product-Placements sind Product-Placements versteckt. Und die Zuschauer? Die lieben es.

FAVORIT DES JAHRES: GESCHICHTE UND SPEKULATIVE VERGANGENHEIT

Historienfilme dienten schon immer nur vordergründig dazu, historische Ereignisse zu vermitteln. Vielmehr ging und geht es darum, über die präsentierte Vergangenheit eine (Um-)Deutung der Gegenwart vorzunehmen. Das gilt insbesondere für die Subkategorie „Spekulative Vergangenheit“, in der sich die Metaspezies ihren Platz im Zeitengefüge rekonstruieren. Beliebte Filme dieser Kategorie:



EuroKrieger – In dieser Serie werden die Schrecken der beiden Eurokriege aufgearbeitet. Drei Protagonisten, die aus verschiedenen Ländern stammen, aber durch familiäre oder freundschaftliche Bande verbunden sind, erleben die entscheidenden Ereignisse der Konflikte hautnah mit.

Lamaria – Die Insel Lamaria, ein Großreich der Elfen, kämpft in diesem „Fantasyfilm“ gegen den unweigerlichen Untergang, der durch das Ende des Magiezyklus der Vierten Welt eingeläutet wird. In Matrixforen wird darüber gestritten, ob die Hintergrundgeschichte einfach nur magietheoretisch exzellent recherchiert wurde, völliger Humbug ist oder ominöse unsterbliche Elfen ihren Input dazugaben.

Stöckter – Die Lebensgeschichte des Generals Horst Stöckter, der nach der Cattenom-Katastrophe den Militärputsch in Deutschland anführte. Die Serie in zwei Staffeln betreibt – angeblich aus dramaturgischen Gründen – nur spärlich übertünchten Geschichtsrevisionismus, der den General unkritisch als größten Held Deutschlands feiert.

Za'ragzet! Felder aus Blut – Zwei orkische Brüder kämpfen sich in einem vage antiken Setting durch unzählige Gegner, um ihren Stamm von der Herrschaft elfischer Despoten zu befreien. Ein dümmlicher und gleichzeitig gefährlicher Film.

AKTUELLE FILMHITS

Attila der Hummer – Eine harmlose Familienkomödie um ein Schalentier, das gerne ein Koch

wäre. Der in aufwendiger SevenLayer-Technologie vollanimierte Film wurde sogar durch künstliche Stimmen vertont. Der charmante Hauptdarsteller Attila hat die Chance, *das* Gesicht des diesjährigen Filmjahres in der ADL zu werden.

Dichterin der Farben: Das Leben der Jessica Neuwirth – Sensibel verfilmte Lebensgeschichte der berühmten, jung verstorbenen Graffiti-Künstlerin. Gleichzeitig ein einsames Fanal gegen den Totalitarismus der konzerndominierten Sechsten Welt. Von den Filmkritikern geliebt, von den Zuschauern eher gemieden.

Metropolis II: Die Rückkehr der Robo-Maria – Fortsetzung von MCTs Metropolis-Neuverfilmung, interpretiert als zeitgenössische Geschichte einer Cyborg-Frau. Im Gegensatz zum ersten Teil enthält der Film deutlich mehr Action. Es ist eben ein Vorteil, wenn man nicht mehr an die Handlung des Originalfilms gebunden ist.

Perspektive Vogelflug – Es gibt offensichtlich einen Markt für Trideos, die stundenlang den Flug von kamerageriggten Vögeln zeigen. Selbst Vorwürfe, die Tiere seien in Wirklichkeit Biodrohnen, konnten den Erfolg dieser Trideoserie nicht schmälern.

Richter und Henker: Der Killer-Kommissar – Ein überspannter Actionstreifen und ein unverhohlenes Plädoyer für Selbstjustiz und Todesstrafe für alle, die dem Killer-Kommissar dumm kommen.

Tal der Tränen – Bei diesem beklemmenden Horrorfilm um ein einsames Spukhaus wurde

angeblich weitgehend auf Computereffekte verzichtet und stattdessen auf magiebegabte Komparsen und echte Geister gesetzt. Es heißt auch, der Schauspieler Finn Wagner-Schulte säße seit Drehende in der geschlossenen Abteilung einer psychiatrischen Klinik, weil er die Dreharbeiten nicht verkraftet habe.

SPIELE IM SPIEL

Die Grenze zwischen den Unterhaltungsformen Film und (Computer-)Spiel verschwimmt zunehmend. Viele Filme bieten Wahlmöglichkeiten für die gezeigte Handlung, sodass Zuschauer längst nicht mehr die passiven Konsumenten von einst sind. Umgekehrt wenden Spieleproduzenten immer größere Teile ihrer Budgets für die Gestaltung einer Hintergrundgeschichte und der Cutscenes auf, in der die Konsequenzen aus den gewählten Entscheidungen der Spielfigur in Filmsequenzen präsentiert werden. Der Authentizität halber schlüpfen echte Schauspieler in die Rollen der Protagonisten dieser Cutscenes, und die Simsinn-Technologie ermöglicht es einem buchstäblich, den Helden der Geschichte zu verkörpern. Fortschritte in Hard- und Software ermöglichen es längst auch mehreren Spielern, in einer vollumfänglichen Spielwelt und mit eigenen Storylines mit- oder gegeneinander anzutreten, ohne dass der Multiplayer-Modus zu Einbußen beim Spielspaß führt.

KLASSISCHE AR-, VR- UND SIMSINN-COMPUTERSPIELE

Klassische Kampf- oder Geschicklichkeitsspiele, in denen sich der Spieler im AR- oder VR-Modus Gefahren und Hindernissen – gegeben durch (meta-)menschliche Gegner oder durch die Umwelt – herumschlagen muss:

Die, Runner, Die! – Dieses Spiel gibt auch Otto Normalverbraucher die Chance, in die Rolle eines Runners zu schlüpfen und sich gegen Straßengangs, Weltuntergangssekten und Berufskiller zu behaupten, während man den (überwiegend asiatisch gestalteten) Konzernen ein Schnippchen schlägt.

Nordic Axe – Als blonder Barbar prügelt sich der Spieler durch eine pseudohistorische, idealisierte nordische Welt. Das Spiel wurde vom Publikum gut angenommen, doch es mehren sich die Stimmen, die auf eine rassistische Hintergrundstimmung durch eine Verherrlichung des „arischen Geschlechts“ hinweisen. (Der Sexismus des Spiels ist hingegen unbestritten.)

Orkan Orkin III – Aufwendig mit echten Filmaufnahmen vermengtes Spiel um eine abtrünnige Söldnerin, die in einer vom 3. Weltkrieg zerstörten ADL gegen einen übermächtigen Feind antritt. Nur in VR- oder Simsinn-Format erhältlich.

ESKAPISTIK

Dieses Genre umfasst Spiele in utopischen Settings, die minimale Handlung präsentieren. Die Spieler verrichten entweder im First-Person- oder

God-Modus einfache und im Grunde langweilige Tätigkeiten. Der Charme von Produktionen aus dem Eskapistik-Genre besteht darin, eine idyllische Welt ohne die ständigen Unwägbarkeiten der Realität zu präsentieren. Hier fügen sich die Aufgaben der Spieler zu einem großen, sinnstiftenden Ganzen, statt der entmenslichten Arbeitsteilung der modernen Berufswelt unterworfen zu sein. Viele Konzernmitarbeiter entspannen sich nach Feierabend lieber auf ihrem virtuellen Bauernhof oder herrschen als König über ihr virtuelles Utopia, als sich mit den Problemen ihrer Freunde oder dem Genörgel der Familie auseinanderzusetzen. Kritische Stimmen sprechen gar von BTL light. Beliebte Spiele sind:

Allmutter 2080 – Als Wächterin über das Universum verwaltet der Spieler eine ganze Galaxie. Der Reiz liegt im Detailgrad des Spiels, den man fortwährend verändern kann. So ist das Mikromanagement eines kleinen Dorfes, aber auch die Planung eines neuen Sonnensystems möglich.

King im Thing 3b – Als Ältester einer altgermanischen Stammesversammlung spricht der Spieler Recht über (recht banale) Anliegen der Stammesmitglieder. Je nach „Qualität“ der Rechtsprechung wächst oder schrumpft der Stamm.

MeinBauernhof – Der Klassiker, fortwährend gepatcht und weiterentwickelt. In erster Person betreibt der Spieler einen Bauernhof. Modular lassen sich Hühnergehege, verschiedene Feldfrüchte und andere Erweiterungen hinzukaufen. Selbst die Epoche, inklusive entsprechendem Technikstand, lässt sich auswählen.

Schroth GartenDesigner 4D – Einst eigentlich als Landschaftsgestaltungsprogramm geschrieben, entdeckten immer mehr Spieler die entspannende Wirkung, die vom virtuellen Anlegen von Gärten und Parks ausgeht.

GESELLSCHAFTSSPIELE

Es gibt sie noch – die traditionellen Gesellschaftsspiele, in denen Spieler gegeneinander antreten. Doch mit der Ausnahme von Schach oder Kartenspielen, bei denen die Haptik ein wesentlicher Teil des Spielgeschehens ist (zumal Spielkarten einfach und platzsparend mitgeführt werden können), haben sich Spielbretter und -figuren oft in die AR verlagert, sodass Klassiker wie Istanbul, Azul oder Käpt'n Sonar nur noch virtuell auf den Tisch kommen.

Die AR wiederum schafft viele Möglichkeiten, um die Spiele aufwendiger zu gestalten: enttarnte Tatverdächtige bei Cluedo, die in kleinen Trid-Sequenzen ein Geständnis ablegen, Ereigniskarten, die mit visuellen und Toneffekten aufwarten und sich selbst vorlesen, sobald sie gezogen werden. Auch hier ist zu beobachten, dass die Grenzen zwischen Brett- und Computerspiel längst aufweichen. Beliebte Spiele:

Cluedo 2077 – Ob es das Spiel grundlegend verändert hat, dass die Handlung auf eine Orbitalstation verlegt wurde, Oberst von Gatow ein Elf ist und unter den Mordwaffen ein Cybersporn zu finden ist?

Groß vs. Klein – Ein Familienspiel mit Geschicklichkeits- und Quizelementen, das sich im Schwierigkeitsgrad dem Alter der jeweiligen Spieler anpasst und den Spieleabend für die belebte Oma und den quirligen Enkel gleichermaßen zu einer Herausforderung macht.

Lügenbaron – In diesem raffinierten Spiel treten drei bis sechs Hobbylügner nicht nur gegeneinander an, sondern auch gegen einen intelligenten Computeralgorithmus, der anhand von sich verändernden Gesichtsfeldmerkmalen der Spieler Unwahrheiten erstaunlich oft entlarvt. Für Runner interessant, um nicht nur lange Abende, sondern auch die Befragung von Gefangenen zu verkürzen, wenn sie den Unsicherheitsfaktor des Algorithmus im Auge behalten.

Space Commodore – Ein komplexes Tabletop-Strategiespiel um Weltraumgefechte auf einem dreidimensionalen AR-Schlachtfeld. Fans treffen sich teilweise in Turnhallen oder nachts im Freien, um dort möglichst große AR-Schlachtfelder zu projizieren und ihre Raumschiffe gegeneinander in Stellung zu bringen.

BESSER ALS DAS LEBEN

Wenn die Spielleitung in der Welt von *Shadowrun* Medien in Form von Trideo oder AR und VR beschreibt, können die Spieler gedanklich die offensichtlichen Entsprechungen – Video und Computer – heranziehen, um sich das Beschriebene vorzustellen. Und das fällt ihnen nicht schwer: 3D-Fernsehen und elektronische Overlays sind ohnehin dabei, zur neuen Realität zu werden.

Bei Better Than Life – BTL – fehlt uns eine solche Referenz. Wie, bitteschön, fühlt sich *besser* als die Realität an? Um der Drastik des BTL-Erlebnisses gerecht zu werden, wenn es denn in deiner Spielrunde zum Thema wird, solltest du im Hinterkopf behalten, dass BTL etwas anderes ist als einfach nur besonders intensives VR oder Simsinn.

Am ehesten noch ist das BTL-Erlebnis mit einem Drogenrausch vergleichbar. Kein Wunder, dass BTLs in der Welt von *Shadowrun* rasch zu einer Abhängigkeit führen, die genauso drastische Folgen haben kann wie der Konsum von bewusstseinsbeeinflussenden Substanzen. Wenn man so will, ist BTL also eine elektronische Droge, wobei der Chiphead, wie die BTL-Süchtigen genannt werden, einen gewissen Einfluss darauf hat, wie der Trip ausfällt, indem er sich den entsprechenden Chip bei seinem Dealer holt.

FUNDGRUBE FÜR CHIPHEADS

Die folgende Liste kann direkt genutzt werden oder als Inspiration dienen.

WAS DU FINDEST ... (IW6)

- Gewalt und Kampf:** weiterer W6: 1: Todeserfahrung als Opfer eines Snuff-BTLs, 2: Troll im Berserkerrausch gegen vier junge Elfen, 3: Leben eines Sklaven – fortwährende emotionale Achterbahn

zwischen Angst und Hass, 4: Kampf mit tödlichem Ausgang (als Sieger), 5: Kampf eines Runners mit überschnellen Reflexen, die Welt in Zeitlupe, 6: Brutaler Mord in Täterposition

- Sex:** Dir fällt sicher etwas ein. Nutze gegebenenfalls den W6, um einzuschätzen, wie drastisch das Erlebnis ausfällt: 1: besonders grausam, Chiphead als Opfer, bis 6: Erfüllung aller erdachten und noch nicht erdachten Wünsche

- Pure Sinneseindrücke:** weiterer W6: 1: Visuell, z. B. Farbenspiel, psychedelischer Farbstrudel, 2: Auditiv, z. B. sphärische Klänge, Kakophonie, 3: Haptisch, z. B. sensible Berührung, reiner Schmerz, 4: Vestibulär, z. B. Schaukeln im Mutterleib, Orientierungslosigkeit, 5: Olfaktorisch, z. B. übersteigert wohlige Gerüche, abstoßende Gerüche, 6: Multisensorisches Erlebnis (Kombination aus obiger Auswahl)

- Neue Erfahrungen:** weiterer W6: 1: Chiphead als gebärende Frau, 2: Eigene Geburt, 3: Völlige Reizlosigkeit, 4: Überwältigende Reizüberflutung, 5: Den Horizont erweiternde Erkenntnis, 6: Meisterschaft in einer Fertigkeit

- Adrenalin:** weiterer W6: 1: Parkourlauf eines spezialisierten Adepten über die Dächer, 2: Exekutivkräfte verfolgen einen Verbrecher, 3: Feuerwehrmann rettet Metamenschen aus brennendem Haus, 4: Hund auf Kamikaze-Droge (aus Sicht des Hundes), 5: Hauptgewinne: Serie von Lotto- und anderen Gewinnern bei der Gewinnbenachrichtigung, 6: Chiphead kann fliegen

- Alltag:** weiterer W6: 1: Ein echter Bäcker backt echtes Brot, 2: Besuch im Freizeitpark, 3: Ein Zen-Meister gärt in seinem Zen-Garten, 4: Kindergarten-Vormittag, 5: Surfen auf den Wellen des Pazifik bei Hawai'i, 6: Einkaufsbummel in einer Luxuspassage mit vollem Credstick

... UND WAS DU DAMIT MACHEN KANNST (IW6)

Verkaufen lassen sich BTLs immer. Falls sich deine Runner besonders intensiv mit dem Chip auseinandersetzen oder du sie einen „besonderen“ Chip finden lassen möchtest, findest du hier Anregungen:

- Nichts:** Der Chip ist beschädigt oder schlecht produziert. Vielleicht kann man ihn unter ein Tischbein legen, um den Tisch vom Wackeln abzuhalten.

- Folter:** Das BTL-Erlebnis ist dazu in der Lage, jemanden besonders schnell psychisch zu zerrütten (zum Beispiel: Edge-Bonus, wenn er beim Verhör eingesetzt wird).

- Beschäftigen:** Der Inhalt des BTLs zieht den Konsumenten besonders lange in den Bann: Bis zu 36 Stunden verharret die Person weitgehend bewegungslos.

- 4 **Extraktion von Informationen:** Der Produzent war unachtsam oder unwissend und hat zugelassen, dass pikante Details im Hintergrund des BTLs zu sehen sind. (Rückschluss auf die illegale Produktionsstätte, Täter eines Verbrechens, versteckter Hinweis auf einen Wertgegenstand, ...).
- 5 **Lernen:** Die Inhalte sind derart instruktiv, dass sich die Lernzeit für eine Fähigkeit verkürzen lässt.
- 6 **Sammlerstück:** Der Chip hat einen besonders hohen Wert, weil er extrem rares Material zeigt, besonders hohe Qualität aufweist oder Ähnliches. Ein solcher Chip kann bis zu 10.000 € kosten, falls sich ein ausreichend solventer Käufer findet und der Chip nicht nach der ersten tatsächlichen Nutzung „verbrannt“ ist.

SPORT IN DER ADL

Wie in der restlichen Sechsten Welt sind Sportveranstaltungen live wie auch als Übertragung ein großes Medienereignis, und die Ligen setzen hohe Summen um. Daher sind Veranstaltungen, Teams und die Macher hinter dem Sport in Medien und Ligen regelmäßig das Ziel von Shadowrunnern, sei es um Spielmanipulation zu betreiben, Aktivposten zu extrahieren oder auszuschalten, aber auch um Informationen über gegnerische Teams und Einzelpersonen zu beschaffen.

Während der Einsatz von Bodytech in den einzelnen Sportarten unterschiedlich geregelt wird, ist der Einsatz von Magie oder Adeptenkräften oftmals gänzlich verboten. Auch Metamenschen, Infizierte oder andere Personen mit natürlichen „Wettbewerbsvorteilen“ müssen Einschränkungen oder gar den völligen Ausschluss hinnehmen. So sind auch 2080 Trolle in den deutschen Fußballligen immer noch nicht spielberechtigt.

Jede Regel ist natürlich ein Ansatzpunkt für Manipulationen, und so sind gerade (al)chemisches Doping, Bioware oder Magie immer wieder beliebte Werkzeuge, um ein Spiel zu schieben. Die Ligen reagieren darauf mit großen Ausgaben für extensive Tests und extreme Sicherheitsmaßnahmen. Spielstätten der ersten Ligen im Fußball oder Stadtkrieg sind oftmals genauso gut gesichert wie kritische Konzernanlagen.

Sportstätten sind auch Orte extremer Emotionen, und das regelmäßig und oftmals schon seit über einem Jahrhundert. Kein Wunder, dass Fußballstadien wie die Borussenfestung oder das Millerntor daher auch Orte starker magischer Hintergrundstrahlung sind. Wenn dann auch noch regelmäßig Schmerz oder gar Tod von Spielern (oder rivalisierenden Fangruppierungen) hinzukommen, kann dieses Hintergrundrauschen äußerst dunkle Züge annehmen. Orte wie das Monstroseum in München oder so manche SVZ, die man regelmäßig als Stadtkriegarena

verwendet, sind daher für Erwachte Charaktere oft keine schöne Erfahrung.

Für eine Auflistung aller aktuellen Teams in der ADL in den beliebtesten Sportarten Fußball und Stadtkrieg sowie Hintergründe zu anderen beliebten Sportarten der Sechsten Welt wie Combatbiking, Hoverball und All-Area-Combat-Golf und sonstigen Sportarten wie American Football, Eishockey, Formel 1, Handball und Tennis empfehlen wir die Lektüre von *Lifestyle 2080*. In diesem Kapitel soll nur ein kurzer Überblick gegeben werden, fokussiert etwa auf Stadtkrieg: hauptsächlich, damit du in deinem Abenteuer schnell Spielberichte einflechten kannst oder dein Runner als echter Stadtkrieg-Fan auch am Spieltisch etwas zum Diskutieren und Fabulieren hat.

FUSSBALL

Fußball hat immer noch eine große und treue Anhängerschaft unter der Bevölkerung der ADL in den 2080ern. Spiele sind ein Großevent, nicht nur vor dem Trideo oder in der Matrix, sondern auch im Stadion. Demzufolge kann es immer wieder passieren, dass Runner mit dem Sport in Kontakt kommen oder aber selbst Fan einer Mannschaft sind. Hier eine kleine Auswahl aus Mannschaften der derzeitigen Ligen.

LIGA NORDDEUTSCHER BUND (LNB)

- 1. FC Magdeburg
- Eintracht Braunschweig
- FC St. Pauli
- Hannover 96
- Hansa Rostock
- Legis Christiana Münster
- Lübecker SC
- SC Paderborn 07
- VfR Neumünster e.V.
- Werder Bremen

MITTELDEUTSCHE LIGA (MDL)

- 1. FC Lokomotive Leipzig
- 1. FC Pomorya Greifswald
- BSV Stahl Brandenburg
- Dynamo Dresden
- FC Energie Cottbus
- FC Erzgebirge Aue
- FC Carl Zeiss Jena
- FC Rot-Weiß Erfurt
- FC Teutonia
- RB Leipzig-Halle

RHEIN-HESSEN-LIGA (RHL)

- 1. FC Köln
- AGC Leverkusen
- Alemannia Aachen
- Eintracht Frankfurt
- FSV Ares Frankfurt
- KSV Hessen Kassel
- SV 2042 Colonia

- TS Remscheid 2052
- TSG 1899 Hoffenheim
- TuS 1920 Gladbach e. V.

RUHRLIGA (RL)

- Borussia Dortmund
- FC Schalke 04
- MSV Duisburg
- Neue Sportgemeinschaft Glabotki 2052
- Rot-Weiß Essen
- Rot-Weiß Oberhausen
- SG Wattenscheid 09
- STV Horst-Emscher
- VfL Bochum
- Westfalia Herne

SÜDALLIANZ-LIGA

- 1. FC Heidenheim
- 1860 München
- BMW Ingolstadt 04
- BWSV Karlsruhe
- FC Bayern München
- FC Reutlingen e. V.
- FK Pirmasens
- NSV Freiburg 46
- SSV Jahn Regensburg
- Z-IC Biberach 2034

CUP DER MEISTER 2080

1. FC Schalke 04
2. FC Bayern München
3. AGC Leverkusen
4. RB Leipzig-Halle
5. FC St. Pauli

Der Cup der Meister ist jedes Mal das große Highlight des Fußballjahres vor der Sommerpause: Hier treten die Meister der einzelnen Ligen gegeneinander an, um den ultimativen deutschen Meister zu ermitteln. Die acht Spieltage in nur vier Wochen mit jeweils fünf parallelen Spielen sorgen dienstags und samstags regelmäßig für leere Straßen und volle Trideo-Kneipen.

Der FC Bayern verlor 2080 am vorletzten Spieltag gegen die punktgleichen Gelsenkirchener das „Finale dahoam“ und gab damit den Cup aus der Hand.

STADTKRIEG IN DER ADL

Ursprünglich aus französischen Bandenkämpfen hervorgegangen, in der ADL zum Profisport erhoben und nun weltweit bekannt: Urban Brawl, Stadtkrieg, ist international wahrscheinlich die beliebteste Sportart. Superstars der Szene verdienen längst mehr als Basketballer oder Boxer. Auch bei Runnern erfreut sich der Sport nach unseren Erfahrungen besonderer Beliebtheit, weswegen wir hier ein wenig näher darauf eingehen.

Das Spiel ist eine Mischung aus Bandenkrieg und Ballspiel. 13 Spieler je Seite (4 Scouts, 4 Jäger, 2 Brecher, 1 Schütze, 1 Stürmer, 1 Sani) kämpfen mit nahezu allen Mitteln um einen Ball,

sogar Kampfmagie ist erlaubt. Vor allem die sehr vielfältigen und einzigartigen Arenen, die überall abgesteckt werden können, machen einen Reiz des Spiels aus. Es folgt eine Übersicht mit kurzer Beschreibung der Mannschaften, inklusive einiger bekannter Spieler.

AGC LabRats: Bad Boys der Liga aus Ludwigshafen, gefürchtet für die Verwendung von AGC-Chemwaffen. Philipp „Barber“ Masur – Scout, Alina „Milli“ Gramm – Scout, Daniel „Acid“ Kowalski – Brecher.

Anarchie Wien: Einzige Mannschaft aus Österreich in der DSKL. Früher von den Strizzis Wiens gesponsert, heute von Swarovski-Joop. Willi „Richie“ Wagner – Scout, Aishe „Horny“ Baars – Brecher, Stephan „der Blasse“ Novak – Sani.

Asphaltcowboys München: Die Renraku-Spieler haben die meisten Werbeminuten und eine große Fangemeinde. Sepp „Grant“ Hellrich – Scout, Marion „Kali“ Möller – Brecher, David „Eisbach“ Nakamura – Stürmer.

Basel Basiliken: Sehr junges Team, mit brandheißer Ware von Swiss Genom in ihren Körpern. Friedrich „Fennek“ Favre – Scout, Sebastian „Stingray“ Da Silva – Brecher, Falk „Falke“ Keller – Jäger

Berlin Cybears: Erst seit zehn Jahren im Rennen, werden massiv von der S-K-Tochter Messerschmitt-Kawasaki unterstützt. Zoe „Black Cat“ Nedra – Stürmer (Kapitän und Superstar), Igor „der Irre“ Pawelnik – Scout, Mustafa „Hadschi“ Müller – Brecher.

Black Barons Mainz: Beliebtstes Team mit ausgezeichneten Kontakten in die Schatten und einigen ehemaligen Gangern und Runnern im Kader. Sorgül „Sorrow“ Eick – Scout, Mohammed „Glock“ Acar – Brecher, Sara „BämBäm“ Horvat – Jäger.

Chromlegion Bremen: Der eher blasse Vizemeister aus Bremen wird von der Becks & Co. Brauerei finanziert. Malte „Flitzer“ Tönnies – Scout, Bernd „Fässchen“ Janssen – Brecher, Eva „Mama“ Bär – Sani.

Cyberzombies Düsseldorf: Wiederaufsteiger und Lieblingsspielzeug von einigen Topmanagern MCTs. Abdullah „Assassin“ Naifeh – Scout, Jürgen „Witwenmacher“ Brenner – Brecher, Faizal „Flicker“ Yilmaz – Sani.

Frankfurt Fireraisers: Da sie dem FBV gehören, sind die Stellvertreterkriege gegen die Cybears oder Centurios immer Höhepunkte der Saison. Peter „Pyro“ Michalski – Scout, Karlo „Partisan“ Jankovic – Brecher, Hellena „Hetzer“ Dimitraous – Jäger.

Frankfurt Massaker: Unglaublich brutales Team mit den meisten Wipe-Outs. Martina „Eisherz“ Bennecke – Scout, Robert „Husar“ Jankovic – Brecher, Omar „Opa“ Nuguse – Stürmer.

Hamburg Rams: Das Stadtkriegsteam des HSV hat viele Fans an die Sharks verloren. Henry „Tiger“ Bolton – Schütze, Niko „Ares“ Basdekis – Brecher, Vitali „Schluckchen“ Smirnow – Sani.

Harburg Sharks: Vermutlich von den Vory gesponsert und stark im Kommen. Vojmil „Erster“



Katic – Scout, Boris „Little“ Ivanov – Brecher, Patrycja „Huntress“ Adamczyk – Jäger.

Hellhounds Hannover: Klammer Hauptstadtverein, mittlerweile in der Hand eines georgischen Oligarchen. Aman „samesame“ Nebay – Scout, Torben „Bronco“ Fritsche – Jäger, Pedro „Hippo“ Kaschinski – Stürmer.

Kölner Maniacs: Schon mehrfach ausgelöscht und immer wieder von Ford aufgebaut. Piet „Pietschie“ Mommsen – Scout, Ingmar „Viking“ Svensson – Brecher, Jakov Galic – Sani.

Kreuzberg Assassins: Gegenentwurf des alternativen Berlins zu den Cybears. Mara „Naja“ Kaymaz – Scout, Ali „Eisen“ Ayguz – Brecher, Mustafa „Murat Jr.“ Kaymaz – Stürmer.

Mannheimer Stahlfalken: Mannschaft „von unten“, wie die Assassins ebenfalls Dauerrivalen der Cybears. Wagner – Scout, Shiva – Brecher, Lazarus – Sani.

Naniten Nürnberg: Fränkisches Team des lokalen Tourismuskonzerns, das sich aufgrund seines Namens stets Gerüchten über Nanitennutzung ausgesetzt sieht. Jonas Schreiber – Brecher, Mia Lohnert – Jäger, Benjamin Peters – Sani.

Ruhrmetall Leviathane: Der amtierende Meister aus Oberhausen, bestbezahltes Team der Liga im Besitz von Trikon. Petra „Matroschka“ Matušková – Scout, Borys „Dragunov“ Wiczorek – Schütze, Oliver „King“ Kaiser – Jäger.

Schwarzwald Titanen: Der Gewinner des Teutonen-Bowls 2080 aus Freiburg besteht ausschließlich aus Trollen. Camelia Lombardo – Scout, Nikolai „Nacken“ Smirnov – Brecher, Benjamin „Ben“ Stauffer – Sani.

S-K Centurios Essen: Die Mannschaft von Lofwyr polarisiert: Man ist Fan oder hasst sie. Svetlana „Bounce“ Jurjewa – Scout, Tobias „Gendrafu“ Burger – Scout, Shkurta „Cerberus“ Debenc – Jäger.

Toxyc Spyryts Duisburg: Semiprofessionelles Team aus der Unterschicht mit großer Gangaffinität. Felicita „Storm“ Sage – Stürmer, Freddie „Tank“ MacIntire – Schütze, Peter „Patchie“ Sanchez – Sani.

Warsaw Warmachines: Einziges polnisches Team der DSKL mit guten Beziehungen zur Kirche. Jakub „Kaplan“ Nowak – Schütze, Wera „Dzik“ Pawlak – Brecher, Jadzia „Bella“ Jasicka – Jäger.

Warhog Clan: Das Team rekrutiert seine orkischen Spieler neuerdings auch aus der Recklinghausener Ethno-Miliz Norgoz Hez. Nikodem „Page“ Gorski – Scout, Rainer „Kumpel“ Maier – Brecher, Karim „Stier“ Ayguz – Stürmer.

Zürich Account Zero: Exotenteam der Zürich-Orbital Gemeinschaftsbank, angeblich mit Trainingseinrichtungen im Weltall. Karl „Eismann“ Wagner – Scout, Terenzio „Blanc“ Genovesi – Brecher, Belmina „Lady“ Lamut – Sani.

STADTKRIEG: ADL ALLSTARS

Die akkreditierten Reporter der DSKL und die Vereinstrainer der einzelnen Teams wählten auch dieses Jahr wieder die besten und beliebtesten

Spieler der Liga. Diese Wahl kurz nach Saisonabschluss wird immer wieder mit Spannung erwartet, hat sie doch großen Einfluss auf den Marktwert der einzelnen Spieler. Natürlich sind die stimmberechtigten Personen daher immer auch Ziel von Bestechungsversuchen oder Erpressungen.

SCOUTS

Pjotr „Kättschapp“ Kolakowski, Berlin Cybears: Der elfische Athlet, den man vom benachbarten Handballverein der Füchse abgeworben hat, begeisterte auch in dieser Saison durch spektakuläre Spielzüge und akrobatische Stunts. Die Anwälte der Cybears gehen massiv gegen jeden Artikel in der Presse vor, der ihrem Neuzugang Erwachte Kräfte unterstellt.

Sorgül „Hayal“ Adanir, Kreuzberg Assassins: Oft selbst für die erstklassigen Kameradrollen der Liga unsichtbar, ist ihr Stellungsspiel immer erstklassig. Hartnäckig halten sich aber Gerüchte, sie habe im Lokalderby absichtlich weit unter ihrer Leistung gespielt. Dass ihr Bruder in der Berliner Unterwelt verkehrt, befeuert diesen Verdacht.

Knut „Knipser“ Janssen, Chromlegion Bremen: Der Leistungsträger des amtierenden Vizemeisters ist ein altgedienter Veteran. Sein Spielverständnis ist legendär, und man munkelt nach jeder Saison, dass der Zwerg in den Trainerstab der Chromlegion oder eines anderen Vereins wechselt. Gerade in Hamburg soll das Interesse groß sein.

Benjamin „Kid“ Nakamura, Cyberzombies Düsseldorf: 19-jähriger Shootingstar und Hoffnung des MCT-Teams. Absoluter Liebling der weiblichen Fans in der werberelevantesten Altersgruppe und Vorzeigesonnyboy. Das Verhältnis zu seinem Vater, der auch sein Spielerberater ist, soll sehr angespannt sein.

JÄGER

Sigrid „Nacht“ und Steffi „Nebel“ Kowalski, Ruhrmetall Leviathane: Die schwer vercyberten Zwillinge sind gerade aufgrund ihrer – potenziell werbewirksamen – Initialen immer wieder Ziel von Abwerbungsversuchen der Lokalrivalen aus Essen. Auch Marseille ist an den beiden jungen Frauen interessiert, deren kombinierte Spielzüge und Teamwork immer wieder als Hauptgrund für die aktuelle Meisterschaft ihres Teams genannt werden. Gerüchten zufolge sollen sie mehr Chrom und Bioware im Körper haben, als selbst mit personalisierter Betaware eigentlich möglich sein sollte.

Joris „Stumpen“ de Vries, Harburg Sharks: Aus der Gosse Harburgs zum Millionär. Der Zwerg ist selbst unter seinesgleichen ein „Bad Boy“. Mitleidlos und eiskalt sorgt er immer wieder für langwierige Verletzungen bei seinen Gegnern. Angeblich bezahlen ihn die Vory für seine Exzesse und wetten dann auf die von ihm provozierten Verletzungen. Sie sollen sogar als Vermittler für bestellte „Ausfälle“ fungieren.

Raja „Bloodshot“ Aggarwal, Warhog Clan: Die indischstämmige Orkin ist im Ruhrpott ein

Star. Vor allem ihre kontroversen Interviews, in denen sie mit ihren politischen Ansichten nicht hinter dem Berg hält, machten sie nicht nur bei MoM zur Ikone. Auch in den SVZs des Potts, vor allem in Recklinghausen, ist sie eine gefeierte Vorkämpferin für die Rechte der Metas.

BRECHER

Louis „Le Grande“ Bernard, Asphaltcowboys München: Der Neuzugang aus Marseille schlug ein wie eine Bombe und ist nicht nur bei der Schickeria äußerst beliebt. Auch sein Trainer ist begeistert. Hat seine Spielsucht mittlerweile offensichtlich im Griff und gilt neuerdings als äußerst diszipliniert. Szenebeobachter sind sehr irritiert über seine Wandlung vom Saulus zum Paulus und würden gerne mehr über die Hintergründe erfahren.

Martina „Ares“ Brinckendorff, Schwarzwald Titanen: Beerbte ihren Vater Rudolf „Red Nose“ auf dessen Stammposition. Die Trollin hält den Rekord für die meisten eingesteckten Treffer. 76 Kugeln steckten nach dem letztjährigen Spiel gegen die Cybears in ihrer Panzerung, weitere 15 mussten ihr operativ entfernt werden. Sowohl auf dem Spielfeld als auch abseits sehr diszipliniert und beherrscht. Wie der Nickname schon vermuten lässt, hat sie ein Faible für Ausrüstung und Waffen des UCAS-Konzerns und hält einen lukrativen Werbevertrag.



SCHÜTZE

Sergej „Smutje“ Koljakov, Chromlegion Bremen: „Er bringt das Stadion zum Kochen.“ Die Brauerei Becks lässt sich immer wieder hanebüchene Wortspiele einfallen, um ihren Starspieler zu bewerben. Den Fans gefällt es, und mittlerweile ist der bullige Troll auch offizieller Markenbotschafter für Becks Hurlg. Einige seiner Teamkollegen neiden ihm die gewaltigen Zusatzeinnahmen aus seiner Werbetätigkeit.

STÜRMER

Benny „Blitz“ Schäfer, S-K Centurios Essen: Vermutlich der schnellste, aber auf jeden Fall der teuerste Spieler der Liga, was vor allem an seiner Bioware liegt, die aus der Essener Delatlinik stammt. Werbeprofi und Gesicht der aktuellen „Blitzen“-Einführung. Privat angeblich ein introvertierter Langweiler ohne Hobbys und Beziehungen zu anderen Metamenschen. Hat die besten Personenschützer der Liga, die auch schon zwei Extraktionsversuche verhinderten.

SANI

Karlheinz Metzger, AGC LabRats: Einer der wenigen Spieler in der Liga ohne aufwendig konzeptionierten Spielernamen. Entgegen seinem Nachnamen hatten die LabRats die wenigsten Totalausfälle in der vergangenen Saison. Unlängst in den Schlagzeilen aufgrund von eindeutigen Bildern von ihm und dem minderjährigen Sohn eines AGC-Execs während eines gemeinsamen Urlaubs. Die AG Chemie versucht nun verzweifelt, die Beweise als Teil einer Schmutzkampagne zu diskreditieren.

AUSTRAGUNGSORTE

BAD SEGEBERG

Die knapp 20 Quadratkilometer der ehemaligen Kreisstadt sind der Hauptaustragungsort der deutschen Stadtkrieg-Spiele. Hier fanden auch nahezu alle Finalbegegnungen statt. Der Ort ist seit 2017 eine verlassene Ansammlung von Ruinen, nachdem hier ein magisch herbeigeführtes Erdbeben wütete. Nur noch wenige Squatter treiben sich in den größtenteils einsturzgefährdeten Ruinen herum. Die beiden Teams der nahen Hansestadt, die Harburg Sharks und Hamburg Rams, haben hier natürlich eine Art Heimvorteil durch häufige Trainings in den Ruinen. Durch den großen Segeberger See und den 91 Meter hohen Kalkberg bietet das Gelände viel Abwechslung.

Immer wieder kommt es zu Zwischenfällen mit der Erwahten Fauna und Flora, weswegen die Teams hier oft ein wenig vorsichtiger vorgehen. Aufgrund der großen zur Verfügung stehenden Fläche nutzt man zumeist die maximalen 680 × 510 Meter bzw. 346.800 Quadratmeter aus und kann bei jedem Spiel einen neuen Bereich wählen, der mittels AR-Barken begrenzt wird. Insgesamt sind die Spiele in Segeberg dadurch oftmals taktischer als in anderen Kriegszonen.

WUPPERTAL - ZOMBIETOWN

Beiderseits der Wupper, zwischen teils toxischem Uferschlamm, dem Müll der oberen Viertel und in deren Schatten befindet sich mit der Ebene Sub Zero oder Zombie Null der Rückzugsort allerlei lichtscheuen Volkes: Infizierte, SINlose, Shadowrunner und auch einige Spieler des Warhog Clans leben hier abseits der Restriktionen der lichten ADL. Auch wenn viele ihr Schicksal nicht selbst wählten, gibt es hier unten mittlerweile einige Metamenschen, die Zombietown zu ihrer Wahlheimat gemacht haben und am Leid der anderen gut verdienen. Auch die Spieler des Warhog Clans müssten schon lange nicht mehr die unterste Ebene Wuppertals bewohnen, aber es gehört zum Selbstverständnis, dass sie die Slums, die sie hervorbrachten, nicht mit dem ersten Gehaltscheck verlassen.

Zombietown ist eine düstere, größtenteils überbaute Sonderverwaltungszone. Entlang des Flusses bildet sie einen gut einen Kilometer breiten und knapp zehn Kilometer langen Streifen, aus dem meist ein kleineres Areal zwischen 25 und 30 Hektar abgesperrt wird. Das Spielfeld ist flach, aber das Gelände größtenteils tückisch. Die Bewohner haben sich mit den wiederkehrenden Kämpfen hier arrangiert und verfolgen die Spiele meist aus unmittelbarer Nähe, teilweise nur wenige Meter von den Begrenzungen entfernt. Andere verbarrikadieren ihre meist behelfsmäßigen Behausungen und weigern sich, die okkupierte Zone zu verlassen. Ob sie damit in etwaige Verletzungen oder Sachbeschädigungen durch Unterlassung einwilligen, wie die DSKL über Lautsprecher bei jeder Räumung verkündet, ist unter Juristen heftig umstritten. Diese Nähe zu den Einheimischen sorgt immer wieder für Kollateralschäden, aber auch für besonders spektakuläre Feuerwechsel, wenn sich die Anwohner gegen alle Regeln selbst beteiligen, um ihre Wellblechhütte oder ihren trockenen Schlafplatz zu verteidigen.

GROßGEFÄNGNIS BORKUM

Nach der Schwarzen Flut wurde die Nordseeinsel Borkum nach dem Vorbild anderer Gefängnisinseln wie Alcatraz zum Großgefängnis umfunktioniert und hat eine lange Geschichte im deutschen Stadtkrieg. 2063 kam es hier während des Spiels der Borkum Jaildogs gegen eine ADL-Allstar-Auswahl zu einer geplanten und überraschenderweise gut bewaffneten Revolte, die nicht nur einige Gastspieler das Leben kostete, sondern auch einigen Insassen wie Pjotr Gargari die Flucht ermöglichte.

Zehn Jahre später war das Großgefängnis Austragungsort des Finalspiels im Teutonen Cup, bei dem es erneut zu einigen, teilweise nicht zufälligen, Todesfällen kam. Die S-K Centurios siegten damals gegen die Knast-Mannschaft „Death Row Borkum“, und trotz der immensen personellen Verluste mischten die Knackis noch jahrelang in der Stadtkriegliga mit.

Die Sicherheit hier ist naturgemäß unglaublich hoch, dennoch kommt es bei den Spielen auf der Insel immer wieder zu überdurchschnittlich vielen

Todesfällen, und die Knastmannschaften sind bei den Fans gleichermaßen beliebt wie berüchtigt.

Das Gefängnis bräuchte eigentlich keine Mauern; die toxische Nordsee und gefährliche Critter außerhalb der Gefängnistrakte an Land und im Wasser sind die besten Wachen. Zusätzlich hat man ein hochmodernes Gefängnis für die mitunter einflussreichen Insassen gebaut, in dem Drohnen und metamenschliche Wachen vor allem Ausbruchshelfer von außerhalb abwehren sollen. Die Gefangenen hier verbüßen allesamt lebenslange Haftstrafen und sind daher oft für Angebote aus der DSLK offen. Auch für die hier kasernierten Wachleute, die nur einmal im Jahr für vier Wochen Urlaub die Insel verlassen, sind die Stadtkriegsspiele eine willkommene Abwechslung.

Das Spielfeld wird in den Ruinen der ehemaligen Stadt Borkum abgegrenzt, oder man weicht in den Ortsteil Ostland aus, wo nur wenige Gehöfte und noch weniger Bewuchs Deckung geben. Hier erlebt man oft sehr schnelle und sehr blutige Matches.

ANDERE SPORTARTEN DER SECHSTEN WELT

COMBATBIKING

Eine Arena wie ein Labyrinth inklusive einer „schwebenden“ Bahn auf vier Meter Höhe, eine bewegliche Flagge auf einer fliegenden Drohne, zwei Teams mit je neun Spielern, vier unterschiedliche Positionen mit eigenen Befugnissen und ein komplexes Regelwerk voller einzigartiger Mechanismen. Aber im Grunde ist es ein martialisches „Capture the Flag“. Stadtkrieg mit viel mehr Motorrädern!

Berliner Bulldoggen: Das Team aus Marzahn liegt wegen seiner alternativen Sponsoren im Dauerclinch mit Ares Entertainment. Asil „Pitbull“ Pavlovic – Linebiker, Herman „Ulane“ Schröder – Lancebiker, Zahari „Donner“ Vanev – Thunderbiker.

HSV Freibeuter: Die Combatbiking-Abteilung des Hamburger SV pflegt eine erbitterte Fanfeindschaft mit den Pomorya Eternals. Bashar „Skywalker“ Jahoda – Linebiker, Magnus „Nomad“ Janssen – Lancebiker, Khalid „Berserker“ Voß – Goalie.

Renraku Marauders: Münchner Team mit hervorragendem Management und Werbeabteilung. Thamir „Bola“ Valenta – Linebiker, Vasile „Sheriff“ Popov – Lancebiker, Christina „Exec“ Kauffmann – Thunderbiker.

S-K Cataphracts Essen: Gerüchten zufolge wie auch die Centurios ein Hobbyprojekt von Big L. Ilyas „Scale“ Yanev – Linebiker, Arena „A“ Arap – Lancebiker, Robert „Kaiser“ Beckenbauer – Goalie.

HOVERBALL

Eine Mischung aus Eishockey und Combatbiking, allerdings auf dem Wasser mit unterschiedlich schwer gepanzerten Jetbikes. Es sind nur

elektromagnetische Schläger und das Rammen des Gegners erlaubt, Feuerwaffen und Magie sind tabu. Ziel der beiden Teams mit je sieben Spielern ist es, einen Ball ins gegnerische Tor zu bringen. Und dabei nicht zu ertrinken. Mittlerweile wird der Sport aus der ADL auch in den UCAS immer beliebter. Die bekanntesten Teams kommen von der Nordseeküste, mittlerweile gibt es aber auch aufstrebende Teams von den Seen und Flüssen aus dem Süden.

Deichbrecher Kiel: Bei „Kieloben Kiel“ wettet man gerne auf Un- und Ausfälle und ob sie dem Abstieg entgehen. Nina Yilmaz – Runner, Ercan Franjic – Runner, Malte „Störtebecker“ Stobbe – Lightning.

Hamburg Silent Sharks: Die Sharks sind souverän auf den oberen Plätzen der DHL und der World Series zu finden. Irene von Wetzlar – Runner, Maksim „Orca“ Gruber – Lightning, Marin „Hammer“ Peter – Guard.

Wildost Wildcards: Die Hamburger sind ungewöhnlich gut ausgestattet, in ihrem Kiez aber wegen ihrer Arroganz unbeliebt. Blago Forst – Runner, Teodora Wang – Runner, Rada „Flipper“ Niemczyk – Goalie

MUSIK

BANDS

Ben's Badboy Orchestra (Berliner Schwing): Band aus 17 Musikern, tritt gerne in den Clubs der 20er auf.

Bence (Rakatak): Türkisches Zugpferd des Ekerim-Labels und auf Erfolgskurs über die Grenzen Berlins hinaus.

Narbensang (Neo Goth/Nihilith): Selbstzerstörung, Nihilismus und depressive Texte gemischt mit einem hohen Aggressionspotenzial.

White Pizza (Slam Punk): Dichter (und Querdenker), die mit ihrer Impro-Show das Publikum beeindrucken und zum Nachdenken anregen wollen.

Kulak, Kiri Kalifat (Türk Metal): Laute Musik, headbangende Fans und ein Hauch Metrosexualität machen diese Band äußerst begehrt bei der jüngeren Generation.

Crossfire Pidgeons (Punk/Deathcore): Seit 2063 im Geschäft. Ursprünglich bei Novatech, heute DeadPigeonMedia.

Izabellas Spaßgesellschaft (Polkatronic): Anarchistische Spaßgruppe mit Einflüssen aus dem Ska.

Lightfalls (Synthfolk): Seit den frühen 60ern im Geschäft. Bei Tealeam unter Vertrag. Vier Elfen und ein Mensch.

InTox (Chemdustrial): Düster, giftig. Ein Spiel mit der Vergänglichkeit und dem Charme der Postapokalypse.

Traumfängerland (SynthPop): Elfisches Trio aus Stuttgart.

Killer Babes (ElectroPop): Weibliche Combo aus Berlin, die Mitte der 70er mit einem Beitrag zum Ritschie Rigger 3 OST bekannt wurde.

Vokalhelden (Acapella): Klassische Männergesangsgruppe mit lustigen Texten und Covern.

Call of Gaia (Brahmantra): Tiefgrüne Band, die nach einem Skandal Mitte der 60er in den Untergrund ging.

Embrionic Holocaust (Schock Metal): Der alte Sänger wurde 2058 auf der Bühne durch eine Monofilamentpeitsche getötet.

Dusterbaron (Gobo HipHop): Hatten Anfang der 70er einen Nummer-1-Hit in der ADL.

Last Exit Meidling (Rock): Österreichischer Rock aus den 50ern.

Club Fight (E-Punk): Die Band geriet Mitte der 70er durch diverse eskalierte Konzerte und einen Anschlag auf ihrer Tour durch den RRP in die Presse.

White Queen (Glam Rock): Musiker aus München, die im Stil von Maria Mercurial erfolgreich waren.

Quo Vadis (Slam-Punk): Aus Hamburg, treten nur real auf.

Zwergenkiller (Race Metal): Rassistische Musikband, die in den 60ern sehr erfolgreich bei der politisch rechten Jugend war. Noch heute sind Merchandise-Artikel in der Szene sehr begehrt.

SK-DuO (TechTrance): Aus Hamburg. Die DJs lassen auf der Bühne einen einzigartigen und immer wieder neuen Sound entstehen.

Optronic (Death-Punk): Aus Hamburg. Horror-Clowns, Halloween und viel Schwarz sind die Erkennungszeichen dieser Szene-Band.

Blood Meridian (DeepDrown Jazz): In den 50ern erfolgreich gewesene, aber noch immer tourende Band mit einer Fan-Schar, die auf Drogen steht.

Trolltod (Race Metal): Die extrem laute Musik verschleiert für das ungeübte Ohr den rassistischen Inhalt der Texte.

Trollgate (Troll-Trash-Metal): Laute Troll-Band, die Ende der 50er besonders unter Trollen und Orks der ADL sehr beliebt war und mit ihren Texten nah am menschlichen Rassismus war.

BoomSeekers (Speed Ethno): Ende der 50er erfolgreiche Band mit afrikanischen Rhythmen und Rock- und Metal-Einflüssen.

Rattle Skulls (Rock): 2053 eine erfolgreiche Band aus München, die die Clubs schnell füllte.

Nuclear Pacifiers (Death Metal): Postapokalyptische Band aus den späten 50ern, die aufgrund ihrer anti-klerikalen Texte in Westphalen verboten ist.

Krels Erben (Ethno Punk): Klassische Dreimann-Band aus Rostock, die mit ihren linken Texten und ihrer neuesten Platte „Kein Schaum für die Ostsee“ in Pomorya und beim Label Tealeam für Aufmerksamkeit gesorgt hat.

Ehrenhaft (New Noise Noir): Hamburger Band, die mit den Themen und Symboliken des Dritten Reichs spielt und der immer wieder eine Nähe zur rechten Szene nachgesagt wird.

Blutsucker (Noise Noir): Independent-Musiker aus Bremen, die mit dem Vampir-Image spielen und 2077 groß rauskamen.

Hauer & Staiger (Orxrock): Aus Dortmund. Stehen wegen ihrer anti-elfischen Texte in Pomorya auf dem Index.

Renraku Corpkid Riot (E-Punk): Casting-Band von Renraku Entertainment, um der rebellischen Konzernjugend ein Ventil zu bieten. Nach einigen Drogenexzessen 2081 wieder auf Tour.

Die Lallenden Zitronen (Rock): Fünfköpfiges One-Hit-Wonder aus dem Jahre 57. Durch Schattenaktivitäten zum Karriereende gebracht.

KÜNSTLER

Prof. Snake (Hatecore): DJ und Initiator der Hate Parade in Berlin.

Zazy (Chansonsängerin mit Klavierbegleitung): Die Zwergin mit der Goldkehle. Fesseln der Darbietungen mit höchster Sangeskunst und knisternder Erotik.

Nanta Nierenstich (Schwoof): Bodenständige, leicht anarchische Texte, ideal zum Mitgrölen und um die Sorgen zu vergessen.

Daemonika (Neue Deutsche Härte): Selbsternannte Anarcho-Diva und Konzernrebellin aus Berlin.

Blauer Engel (Schwing): Covert viele alte deutsche Titel aus den 1920ern und 1930ern.

Akimbo Nuyeen (F-Rap): Türkischer Anarcho-Rap vom Ekerim-Label.

Doria Grey (Industrial): Berühmte Künstlerin, die schon in den 70ern mit „Into the Shadows“ bekannt wurde.

Luciano Molinari (Retroklassik): Tenor mit italienischen Wurzeln und einem Hang zur Diva.

Der Philosoph (Poetry Chillout Trance): DJ mit Textanleihen aus klassischer Literatur und Philosophie.

Kart+Ken (Orxploitation-Musik): Ein Rap-Duo aus Mann und Frau, die als Teenie-Stars gefeiert werden.

Aurora Teleam (SynthPop): Schwester von Myriam Teleam und inzwischen politisch in ihrer Heimat Pomorya sehr aktiv.

King KonKiller (Troll-Rap): 2071 während des Tempo-Rauschs verstorben, Todesursache nie geklärt.

Myrrha Damasque (SynthPop): Anfang der 60er in Österreich sehr erfolgreich. Heute mit der Retrowelle wieder zurück auf Tour.

Johnnie Hinterseer (Neo-Volksmusik): Anfang der 60er im süddeutschen Raum erfolgreich. Heute noch ab und zu bei Schlager und Volksmusik zu Gast.

Igor (Schock Rock): Sasquatch, der in den 50ern in Wien drei goldene Schallplatten bekam.

Thomas Reim (Neo-Schlager): Guter Freund von Johnnie Hinterseer, der auch heute noch in mancher Partykneipe live auftritt.

Tommy Thrash (Tusk-Rock): Orxploitation-Künstler, der aus Deutschland den Sprung bis in die Charts der UCAS schaffte. Outete sich 2070 als Technomancer.

Zoé (Tusk-Rock): Junge Orkin aus München, die beim Crash 2.0 den Tod fand.

Zoé (Nouveau-Retro): Dryade aus Frankreich, die im RRP in den 2070ern bekannt wurde.

Sergej Sokolow und Zoe Templar (Urban Ope-

ra): Dirigent und elfische Junggeigerin, die beide die Konzertsäle füllen.

Space Invaders (Speedtrance): DJ mit Vollgesichtsmaske, der zur Monaden-Krise mit einem Konzeptalbum zum Thema in die Schlagzeilen geriet.

Pog Mo Thoin (Dub-Sperethiel-Synthfolk): Elfische Folkband, die eigentlich aus dem RRP stammt, aber vermarktet wird, als wäre sie aus dem Tir. Unter Vertrag bei Teleam.

LABELS

Ekerim (unabhängig): Größtes türkisches Label Deutschlands mit Sitz und vielen Besitzungen in Berlin.

Black Pirate Records (unabhängig): Erfolgreiches Label aus Berlin, das mit Nanta Nierenstich und Daemonika gleich zwei große Stars unter Vertrag hat.

Ga-Ga (unabhängig): Mode- und Musiklabel mit gleichnamigem Club in Berlin.

Brilliant Art Productions (DeMeKo): Eines der größten deutschen Musiklabels aus Köln. Einstmals unabhängig, Ende der 50er von CATCo erworben und 2063 an die DeMeKo verkauft.

DeadPigeonMedia (unabhängig): Kleines, unabhängiges Musiklabel aus Berlin, das hauptsächlich alternative Musik produziert.

Muxxic (Sol Media): Hat einige Elektro-Acts im Programm der ADL und versucht, an der DeMeKo vorbei weitere Acts anzuziehen.

Neue Ariola (DeMeKo): DeMeKos Versuch, eine Alternative aufzubauen, um mehr Marktanteile unter der Jugend der alternativen Kieze abzugreifen.

Westheim Records (unabhängig): Kleines Label, das sich auf intellektuellere Künstler spezialisiert hat.

Teleam Tunes (Teleam): Sitz in Pomorya. Drängt verstärkt auf den Markt der ADL. Teleam gehört eigentlich zur DeMeKo, was die ADL-weite Unterstützung erklärt.

Straftanz Studios (unabhängig): Dunkles Label mit dunklen Tönen aus Berlin. Industrial, Goth und Ähnliches.

Renraku Entertainment (Renraku): Sitz in München, hat bisher nur wenige Acts in der ADL.

Virgin Productions (DeMeKo): Eigentlich eine Produktionsfirma, die sich unter dem Label „Virgin“ auf den Popmarkt vorgewagt hat.

Bavaria Music Alliance (Bavaria Media Group): Seit Kurzem unabhängiges Label eines A-Konzerns mit Sitz in München.

United European Music Consortium (DeMeKo): Zusammenfassung vieler alter deutscher Labels und Produzenten, unter anderem von Bertelsmann und Ariola.

Musik Alter Meister (DeMeKo): Klassiksparte der DeMeKo. Arbeitet viel mit Opern und Veranstaltungen zusammen.

Pop-O-Rama (unabhängig): Label der rechten Szene, um die Szene mit Geld zu versorgen und Nachwuchsförderung zu betreiben.

Sonic Shock Records (unabhängig): Sprang Ende der 50er auf den Trend der Endzeitler auf und machte sich mit postapokalyptischer Musik einen Namen.

North Star Records (Rainbow Entertainment): Deutsches Label eines UCAS-Unternehmens der Gefiederten Schlange Coutulesh.

Retrosic Records (unabhängig): Seit Beginn mit Doria Grey verbunden und dadurch ebenso schnell wie sie aufgestiegen. Angeblich Schattenkontakte.

Siegel-Devil-Records (unabhängig): Großes Hamburger Plattenlabel, immer wieder gut für eine Schlagzeile.

Mitsuhamu Music (MCT): Label der MCT-Mediasparte. Einst Partner der DeMeKo, richtete es 2061 das Ragnarock-Festival in Berlin aus.

Rocket Records (Spinrad Global): Gehört wie Sol Media und Spinrad Media zu Spinrad Global und drängt zunehmend mit allerlei sportlich-musikalischen Veranstaltungen auf den deutschen Markt.

Sony Music Entertainment (Sony): Die Mediensparte des Japanokons ist in Stuttgart und Köln vertreten und versucht, einen Fuß in den deutschen Markt zu bekommen. Da sie viele Rechte an Klassikern des letzten Jahrhunderts hält, verdient sie noch heute in der ADL viel Geld mit der Rechtevermarktung.

IndiePendant Music (DeMeKo): *Das Noise-Noir-Label* (und aller Subgenres und Weiterentwicklungen).

Ikarus (unabhängig): Unterstützt einige kleinere deutschsprachige Acts wie Vokalhelden oder den deutsch-polnischen Chor Berlin.

GANGS UND SPRAWL GUERILLA

Eine Gruppe kann viele Gesichter und Bezeichnungen haben: Gang, Clan, Motorradclub, Terrorzelle, Aktionsbündnis, Policlub, Bürgerwehr, Sekte ...

In *Shadowrun* gibt es diese Gruppen in allen Farben, Formen und Größen: von der kleinen Nachbarschaftswache bis zum weltumspannenden Netzwerk. Da sich selbst die größten Organisationen aus lokalen Untergruppen zusammensetzen, konzentrieren wir uns in der Betrachtung auf Gruppen von Metamenschen auf eng begrenztem Raum (Nachbarschaft), die eine gemeinsame Agenda (politisch, sozial, lebensweltnah) verfolgen.

ORGANISATION

Je mehr es eine (gefühlte oder echte) Abwesenheit der staatlichen Organe und Kontrolle gibt, desto leichter können sich alternative Machtstrukturen bilden und etablieren. Perspektivlosigkeit und ein Gefühl von Einsamkeit treiben die Leute in die Arme der Organisation (Sektentaktik).

Neben der Nachwuchsförderung bedarf es eines Standings in der nahen Umgebung (Respekt, Angst, Hilfestellung, Schutz vor gefühlt schlimmeren Gruppen) und einer Möglichkeit der Finanzierung (Spenden, Sammlungen, Geschäfte, Kriminalität usw.).

Jede Gruppe sollte in der Lage sein, ihr Gebiet zu verteidigen. Eine Infiltration durch verdeckte Ermittler, Reporter, Runner oder feindliche Gruppierungen muss genauso verhindert werden wie die Übernahme eines Geschäfts durch die Nachbargang oder die Machtausweitung einer anderen Gruppe (Polizeikräfte, die wieder auf Streife gehen, um „aufzuräumen“, oder ein Konzern, der Grundstücke erwirbt).

BEZIEHUNGEN

Keine Gruppe existiert im luftleeren Raum. Selbst eine wirklich kranke Thrillgang hat Kontakte. Sei es, weil die Umgebung sich vor Konsequenzen fürchtet, wenn sie nicht hilft, oder weil die Gruppe Geld in die Gegend bringt. Natürlich hilft auch die Angst vor dem Unbekannten, weil die Organisation einen Block weiter *wirklich* kanke Bastarde sind. Je nach Standing kann also das Vorgehen gegen die Gruppe zu unterschiedlichen Reaktionen in der direkten Nachbarschaft führen – von Angst über Anfeindung bis hin zu Unterstützung, sobald klar ist, dass man es gemeinsam schaffen könnte.

Die Folgen für einen Alleingang der Runner sollten zeitverzögert einsetzen. Ruf oder Reaktion auf das Erscheinen (und Erkennen der Runner) können genutzt werden, um über den Kontakt zu einer Gruppe hinaus den Einfluss wirken zu lassen. Auch Gegenreaktionen einer Gruppe oder von Verbündeten sind möglich und können gut als Aufhänger für eine Geschichte oder einen neuen NSC genutzt werden. Dabei ist zu beachten, dass selbst die kleinsten Gruppierungen leicht Verbindungen bis in unerwartete Höhen haben können: Der beste Freund des getöteten Gangmitglieds ist ein hohes Tier in einem Polizeikonzern und sucht die Mörder (in seiner Freizeit). Oder die Gruppierung könnte von einem Konzernhai finanziert werden, dem man gerade im wahrsten Sinne des Wortes seinen Dreijahres-Plan für die Gegend zerschossen hat.

PROFIL

Name, Erkennungszeichen, Agenda (auch einzelner Entscheidungsträger), Motto, Verbindungen.

NAMEN

Namen sind etwas, das zusammenschweißt. Egal ob der Name für Stärke steht, die Wurzeln benennt oder Angst einjagt, er bewegt etwas und sagt viel über die Gruppe aus. Die folgenden Tabellen für zufällige Gangnamen können auch genutzt werden, um sich vom Namen inspirieren zu lassen und *nach* dem Erwürfeln die Art der Gang festzulegen.

NAMENSSTRUKTUR (1W6)

- 1–2 **Hauptwort-Hauptwort:** Unna-Tiger, Mondvampire
 3–4 **Adjektiv und Hauptwort:** Gelbe Klaperschlangen, Wütende Klingen
 5–6 **Hauptwort und Hauptwort:** Tiger von Unna, Spatzen der Sonne

HAUPTWÖRTER (1W6)

Je nach Namensstruktur-Bestandteil kann oder sollte der Plural genommen werden.

- 1 **Hintergrund:** weiterer W6: 1–2: der Ort oder das Viertel der Gang, 3–4: Gründungsdatum, 5–6: vorwiegender Metatyp (vielleicht auch *Gobbos* für Goblinisierte)
- 2 **Bezeichnungen:** weiterer W6: 1: Tochter/Sohn, 2: Cowboy/Indianer, 3: Samurai/Ronin, 4: Killer/Brecher, 5: passende oder bedrohliche Berufsbezeichnung (gerne genommen: Decker, Metzger, Richter), 6: Meister/Jünger
- 3 **Umgebung:** weiterer W6: 1: Sonne, 2: Asphalt, 3: Schatten, 4: Straße, 5: Untergrund/Kanal, 6: Feuer
- 4 **Tiere:** weiterer W6: 1: Tiger, 2: Bär, 3: Ratte, 4: Katze, 5: Spinne, 6: Hyäne
- 5 **Sechste Welt:** weiterer W6: 1: Drache, 2: Magier/Schamane, 3: Geist, 4: Adept, 5: Höllenhund, 6: Barghest
- 6 **Körper:** weiterer W6: 1: Totenkopf/Schädel, 2: Faust/Hand, 3: Finger, 4: Herz, 5: Auge, 6: Knochen

ADJEKTIVE (1W6)

- 1 **Farben:** weiterer W6: 1: silbern, 2: rot, 3: schwarz, 4: golden, 5: weiß, 6: blau
- 2 **Gefühle:** weiterer W6: 1: wütend, 2: tobend, 3: mutig, 4: lachend, 5: grimmig, 6: kichernd
- 3 **Klänge:** weiterer W6: 1: schreiend, 2: still, 3: knurrend, 4: grollend, 5: rasselnd, 6: klappernd
- 4 **Lichtverhältnisse:** weiterer W6: 1: finster, 2: dunkel, 3: strahlend, 4: leuchtend, 5: zwielichtig, 6: grau
- 5 **Eigenschaften:** weiterer W6: 1: steinern, 2: scharf, 3: schwer/leicht, 4: fliegend, 5: hart, 6: unbeugsam
- 6 **Mystik/Sechste Welt:** weiterer W6: 1: zaubernd, 2: astral, 3: riggend/deckend, 4: unsterblich, 5: toxisch, 6: verzehrt

ERKENNUNGSZEICHEN

Erkennungszeichen können völlig offen getragen werden wie der Patch eines Motorradclubs (MC), aber auch verborgen wie der geheime Handschlag oder das Tragen von Erkennungszeichen einer verdeckt operierenden Sprawlguerilla-Gruppe. Gang-Farben sind das bekannteste Beispiel für solche Zeichen, aber es gibt noch Cyberware, Tattoos, Narben oder so subtile Dinge wie ein bestimmter Lieblingstrack im öffentlichen PAN oder ein Programm, das in der

NAMENSBEISPIELE**GANGS**

Fuckland, SpeedDeath, Burning Chaos, Unicorns of Death, Brain Pasta, 0491er, D-04, Asphalt MC, Schlurp, Spiegel Killas, NoWalls

SPRAWL GUERRILLA

Neumanns Erben, Volxfront, KF-Strife, Grüner wird's nich!, NormForm, Fafnirs Tod, Auf!Ruhr, Pro!Change, Deutsch Tierische Freundschaft, Kommune eins11, Sociohazard

SEKTEN

Fiat-Lux, Holics-Kinder, Internationale Pagane Vereinigung, Kirche des Mammons, Koran Fellows, Universelles Leben, Basil Gorski Freunde, Adb-ru-shin Bewegung, Bahai, Neue Apostel Gemeinde

AR andere Nutzer markiert. Ganz paranoide Gruppierungen benutzen nur gesicherte Matrix-Chaträume oder Orte im Astralraum, ohne sich je persönlich zu begegnen.

AGENDA

Ziele und Motivation sind wichtig für das konsistente Handeln der Angehörigen. Sind sie fanatische Gläubige ihrer Sache? Sind sie im Kampf auf Drogen, die den Selbsterhaltungstrieb abschalten? Tun sie es für die lieben Menschen daheim oder sind sie knallharte Geschäftsleute, die alles kalkulieren? Der Unterschied zwischen dem „offiziellen“ Weg und Zielen der Gruppe und einzelnen Entscheidungsträgern kann zu Twists, Überraschungen oder internen Umstrukturierungen führen und somit die Gruppe im Laufe einer Kampagne noch lebendiger wirken lassen.

MOTTO

Ein Motto kann sowas wie eine Catchphrase sein oder die erste Schublade, in die die Gruppe gesteckt wird (oder werden will). Thrillgang mit Clown-Motto, Ökoterroristen, rechtspopulistische Aktion oder orkischer Familienclan lösen Bilder aus und sortieren die Gruppe gedanklich in mehreren Ebenen ein (Verbindungen, Gefährlichkeit, Motivation usw.) Als Spielleitung kann man das nutzen, um sich lange Beschreibungen zu sparen und um Spannung und Aufmerksamkeit zu erzeugen, wenn man bei näherer Beleuchtung mit den Erwartungen bricht.

VERBINDUNGEN

Das Leben ist voll von unglaublichen Verbindungen: Nachbarschaft, Runner, organisierte Kriminelle, Konzerne, Geister, die die Nachbarschaft als ihre Domäne betrachten, bis hin zu Drachen, die ihre Machtbasis auf den Straßen zementieren wollen.



BAUKASTEN

RESSOURCEN (1W6)

- 1 Gering (kaum Ausrüstung für alle, viel improvisiert)
- 2 Wiederverwerter (alles vom Schrottplatz oder Müll)
- 3 Unterstützt durch die Gemeinde (man legt zusammen, vereinzelt teurere/seltene Gegenstände)
- 4 Schattige Verbindungen (einiges Illegales durch die Schatten besorgt)
- 5 Gut finanziert (gute Ausrüstung, solide Lizenzen, gut gesicherter Unterschlupf)
- 6 Konzernfinanziert (wie beim Staat, aber mit etwas mehr Geld und auf einen Konzern und seine Töchter beschränkt)

GRÖSSE (1W6)

- 1 Eine Handvoll Individuen
- 2 Mehr als ein gutes Dutzend
- 3 Ein zweistelliger harter Kern
- 4 Ein zweistelliger harter Kern und einige Unterstützer
- 5 Fast dreistellig und auch außerhalb der Umgebung bekannt
- 6 Eine dreistellige Anzahl an Mitgliedern und eine breite Basis an Unterstützern

STRUKTUR (1W6)

- 1 Anarchistisch (kein Anführer, bei größeren Gruppen: unabhängige Zellen)
- 2 Basisdemokratisch (Abstimmung per Handzeichen, bei größeren Gruppen: (digitale) Vollversammlungen)
- 3 Top-Down-Hierarchie (unterteilt in Gruppen, die ebenfalls hierarchisch organisiert sind)
- 4 Strenge Hierarchie mit feudalem System (Verbindung von allen Gruppen/Mitgliedern nach oben zu einer Hauptfigur/Gruppe)
- 5 Schwarmbewusstsein (eine einzelne Führerfigur, die in alle Aktivitäten involviert ist und deren Befehle Gesetz sind)
- 6 Agil (bei Bedarf bilden sich Untergruppen, die spezifische Aufgaben übernehmen und sich dann wieder auflösen)

HINTERGRÜNDE (1W6)

- 1 Gewählt oder bestimmt (eine Gruppe hat aus der Not heraus einige benannt, um ein bestimmtes Interesse zu vertreten)
- 2 Durch Mangel entstanden (es gab niemanden, der diese Aufgabe übernommen hat oder der sich für die Gruppe einsetzt oder die Mitglieder beschützt hat)

- 3 Historisch gewachsen (es gab schon immer jemanden, der sich für die Interessen stark gemacht hat oder der dieses Thema besetzt hat)
- 4 Förderung (der Staat, ein Konzern, ein Policlub oder die Nachbarschaft erhält die Gruppe am Leben)
- 5 Charismatischer Anführer (viele Gruppen oder Sekten entstehen, weil eine Person nicht nur eine Idee hat, sondern auch in der Lage ist, genügend Leute zu begeistern)
- 6 Magische Verstrickungen (ein Kult, ein magisches Wesen oder ein besonderer Ort der Macht halten die Gruppe zusammen)

MOTIVATION/AGENDA (1W6)

- 1 Reiner Altruismus (die Welt ein Stückchen besser machen, und sei es nur im eigenen Block)
- 2 Persönliche Bereicherung (das Leben kann so gut sein ... auf Kosten der anderen)
- 3 Nieder mit ... (etwas soll abgeschafft oder geändert werden)
- 4 Rettet die ... (die Gruppe kümmert sich um den Erhalt von etwas)
- 5 Die wahren Ziele durchsetzen (der aktive Arm hinter einer öffentlichen Tarnung)
- 6 Die Welt soll brennen (manche wollen einfach alles zerstören, egal ob aus Spaß oder für eine neue Weltordnung)

DUNKLE GEHEIMNISSE/ ÜBERRASCHUNGEN (1W6)

- 1 Ungewöhnliches Mitglied (ein fähiger Magier, ein Insektengeist in Fleischgestalt oder eine KI)
- 2 Mächtige Freunde (ein Polizist, dessen Familie Mitglied ist, oder ein Konzern, der die Gruppe für seine Pläne einspannt)
- 3 Praktische Ressource (ein Ort der Macht, eine befreundete KI oder Zugang zu ungewöhnlich wertvoller Ausrüstung)
- 4 Graue Eminenz (im Hintergrund benutzt jemand die Gruppe für seine eigenen Pläne (noch mal bei Motivation würfeln))
- 5 Ein anderes Problem (wenn die Gruppe geschlagen oder ausgelöscht wird, tritt eine schlimme(re) Bedrohung an ihre Stelle)
- 6 Geheimnisträger (die Gruppe schützt ein wichtiges Geheimnis, das vielleicht nicht nur sie, sondern das gesamte Umfeld in eine Krise stürzen könnte)

BEISPIELE

DEEP GREEN

Konzernfinanziert, zweistelliger harter Kern, Feudalstruktur, historisch gewachsen, rettet die ..., praktische Ressource

Deep Green ist eine Gruppierung, die sich aus einer lokalen Grünen Zelle in Bremen entwickelt hat und dank des charismatischen, aber herrschsüchtigen Anführers Green Moe, eines toxischen Schamanen, eine zwiespältige Moral entwickelt hat. Dank Sponsoring durch Mærsk geht die Gruppe vor allem gegen Proteus vor. Das einzige Ziel, das sich die Gruppe aus ihren Ursprüngen der Grünen Zellen erhalten konnte, ist die Säuberung der Nordsee von Konzernen. Green Moe hat auch eine unheilige Allianz hinter dem Rücken der Gruppe geschlossen. Der Nachtschatten „Korsar“ labt sich am Elend der Bewohner und verschlimmert die Situation in Bremen, während er die Gruppe mit allen Kräften unterstützt, um seine Futterstelle nicht zu verlieren.

JÜNGER DER ERKENNTNIS

Gut finanziert, dreistellige Anzahl an Mitgliedern, anarchistisch, durch Mangel entstanden, reiner Altruismus, ungewöhnliches Mitglied

Die Sekte der Jünger der Erkenntnis wurde im Berlin des Status F gegründet und breitete sich langsam bis nach Brandenburg aus, als die Konzerne Berlin teilweise einnahmen. Jede örtliche Gruppierung gründet sich selbst und lebt ohne Anweisungen von anderen Gruppen. Da sie ausschließlich in armen Gegenden mit SINlosen agieren und diesen Essen und Unterstützung anbieten, werden sie durch karitative Organisationen unterstützt. Kritisch ist höchstens, dass eines der neuen Gruppenmitglieder ein Insektenschamane ist.

HÖLLENHUNDE

Gering, zweistelliger harter Kern und einige Unterstützer, Schwarmbewusstsein, Förderung, nieder mit ..., ein anderes Problem

In der untersten Ebene von Wuppertal herrscht ein Despot namens Grauer Hund mit seinen ghulischen Höllenhunden über seinen ganz persönlichen Kriegsschauplatz. Die Gruppe gibt fast alles, was sie erwirtschaftet, für den Reichtum ihres allwissenden Herrschers aus und ist selbst mit dem letzten Dreck bewaffnet. Sie wählen ihre Opfer auf höheren Ebenen von Wuppertal mit Bedacht aus und schlagen meist im Dunkeln zu. Ihre Unterstützer sind Opportunisten, die sich etwas Sicherheit erhoffen, wenn sie dem Grauen Hund in den Hintern kriechen.



Es gibt Gerüchte, dass die Gruppe über Umwege von der PNO und anderen gulfreundlichen Gruppierungen gefördert wird, was erklären könnte, warum sie keine Menschenjagd veranstalten. Sie sind grausam, und ihr Herrscher ist unheimlich und despotisch, aber die Alternative wäre vermutlich, dass die Monster aus dem Dunkel *unter* der untersten Ebene nach oben steigen würden, um zu fressen.

UNTERNEHMEN

Was ist *Shadowrun*, wenn nicht die Welt kalt berechnender und gleichzeitig zügelloser Konzerne? Zur Gestaltung eines Unternehmensumfeldes für deine Runs findest du hier die notwendigen Hilfsmittel (wir konzentrieren uns hier auf kleinere Unternehmen oder Tochtergesellschaften – für die Beschreibung der großen Konzerne und ihres Umfeldes bediene dich getrost der einschlägigen Hintergrundbücher aus der *Shadowrun*-Welt).

UNTERNEHMENSBAUKASTEN

Bau dir dein eigenes Unternehmen! Hier findest du die notwendigen (und wenn du möchtest: Zufalls-) Tabellen, um für deine Runner ein Opfer oder einen Gegner aus dem Unternehmensumfeld zu generieren.

BRANCHE (1W6)

- Rohstoffe und Bau:** weiterer W6: 1: Baukonzern, 2: Abbau von Mineralien und Erzen, 3: Abbau von Agrarrohstoffen, 4: Recycling/Veredelung von Rohstoffen, 5: Chemie, 6: Lebensmittelherstellung
- Produktion:** weiterer W6: 1: Lohnfertigung für andere Unternehmen, 2: Prototypenbau, 3: Werkzeugbau, 4: Spezialmaschinenbau, 5: Textil und Mode, 6: Luxusgüter
- Sicherheit:** weiterer W6: 1: Matrixsicherheit, 2: Personenschutz, 3: Werkschutz und Bewachung, 4: Spionage und Privatermittlungen, 5: Söldnerdienste, 6: alle Bereiche
- Handel:** weiterer W6: 1: Einzelhandel (z. B. Lebensmittel, Mode, Elektronik), 2: Großhandel, 3: Franchisegeber, 4: Rohstoffhandel, 5: Wertpapierhandel, 6: Lizenzhandel
- Service-Dienstleistung:** weiterer W6: 1: Gastronomie/Hotels, 2: Reinigung und Hausmeisterdienste, 3: Sport und Wellness, 4: Butler- und Sekretär-Service, 5: Networking, Partnervermittlung, Escort-Service, 6: Waren-, Personentransport, Fahrzeugverleih
- Anspruchsvolle Dienstleistung:** weiterer W6: 1: (Rechts-)Beratung, 2: Medizin/Gesundheit, Ärzte, 3: IT-Dienstleistung, Unterhaltung, 4: Bildung/Fortbildung, 5:

Vermögensverwaltung, 6: Forschung und Entwicklung

FIRMENNAME (1W6)

- Tiernamen** (Attribute des Tiers sollten zu Unternehmen passen, z. B. wehrhaftes Tier für Sicherheitsunternehmen: Adler, Jaguar usw.)
- Passender Gegenstand** (optional: + Branche) (z. B. Prisma Consulting, Bagger Bau, Hammer Metall)
- Nachname der Inhaber** (optional: + Branche) (z. B. Leuinger GmbH, Meyer Hausdienstleistungen, Feinkost Fleischmann)
- Berühmte historische Person** (optional: + Branche) (z. B. Aphrodite Escort, Asklepiion-Kliniken, Bismarck Politikberatung)
- Kunstwort**, frei erfunden oder aus den ersten Buchstaben von Familienname oder Unternehmenszweck zusammengesetzt (z. B. MIHUVAG = Mineralöl-Handels-und-Verarbeitungs-AG, DANA Konsortium = Damm, Nützel und Angerer)
- Fremdsprachiger Name** (2W6; erster Würfel: Firmenname, s.o.; zweiter Würfel: Fremdsprache: 1: Lateinisch, 2: Englisch, 3: Französisch, 4: Italienisch, 5: Sperethiel, 6: Or'zet)

LOGO (1W6)

In einer Welt, in der Analphabetismus (wieder) ein Problem ist, sind markante Logos wichtiger denn je für den Erfolg eines Unternehmens.

- Völlig unabhängig von Name und Branche (z. B. ein Schloss, ein Einhorn)
- Initialen des Firmennamens, schnörkellos oder reich verziert
- (Stilisiertes) Bild eines lächelnden Mitarbeiters/des Inhabers/einer berühmten Person mit branchentypischen Symbolen und/oder positiver Handgeste
- Abstraktes, geometrisches Symbol
- Schlichtes, edles 2D-Vektorsymbol (etwa Darstellung des namensgebenden Tiers oder eines branchentypischen Werkzeugs)
- Markantes, aufwendig animiertes 3D-Vektorsymbol

INHABER & GESCHÄFTSFÜHRUNG

DAS UNTERNEHMEN GEHÖRT ... (& BEISPIELHAFTE RECHTSFORM) (1W6)

- einer Privatperson (KG, Einzelfirma)
- einer Unternehmerfamilie oder einer Familienstiftung (KG, GmbH, Stiftung)
- einer Gruppe von unabhängigen Privatpersonen (Partnerschaftsgesellschaft, GmbH)
- mehrheitlich einem weiteren Unternehmen (Tochterunternehmen/GmbH)
- gemeinschaftlich mehreren Unternehmen (Joint Venture/GmbH)

- 6 einem bekannten A- bis AAA-Konzern (in Konzernstruktur eingebunden/GmbH, AG)

... UND WIRD GEFÜHRT VON ... (1W6)

- 1 einer Rechtsanwaltskanzlei (z. B. Stiftungs- oder Nachlassverwaltung)
- 2 kommissarische Verwaltung durch einen zeitweilig bestellten Geschäftsführer
- 3 dem/den Inhaber(n) selbst (geschäftsführender Gesellschafter)
- 4 einem angestellten, unabhängig agierenden Geschäftsführer/CEO
- 5 mehreren gleichberechtigten Geschäftsführern mit verschiedenen Aufgabenkreisen (CEO, CFO, COO, etc.)
- 6 einem Leitungsgremium unter Vorsitz eines Hauptgeschäftsführers

GRÖSSENVERHÄLTNISSE (1W6)

- 1 Ein-Mann-Show/20–300 Tsd. € Umsatz/0–250 Tsd. € Gewinn
- 2 2–10 Mitarbeiter/200 Tsd. bis 10 Mio. € Umsatz/0–9 Mio. € Gewinn
- 3 10–50 Mitarbeiter/1–40 Mio. € Umsatz/0–30 Mio. € Gewinn
- 4 50–200 Mitarbeiter/5–100 Mio. € Umsatz/0–100 Mio. € Gewinn
- 5 200–1.000 Mitarbeiter/20–500 Mio. € Umsatz/0–300 Mio. € Gewinn
- 6 1.000–10.000 Mitarbeiter/100 Mio. bis 2 Mrd. € Umsatz/0–1 Mrd. € Gewinn

ERFOLG (1W6)

- 1 Künstlich am Leben gehalten, verschleppt die Insolvenz
- 2 Defizitär, kurz vor der Insolvenz
- 3 Kämpft mit der schwarzen Null
- 4 Gerade noch profitabel
- 5 Erwirtschaftet solide Gewinne
- 6 Cashcow, exorbitante Renditen

ALLEINSTELLUNGSMERKMAL (1W6)

- 1 Keine (... und das ist das Problem)
- 2 Sehr geringe (Produktions-)Kosten
- 3 Größer als die Wettbewerber, Marktmacht
- 4 Hohe Markteintrittsbarrieren für mögliche Wettbewerber
- 5 Qualität ist besser als bei Konkurrenz
- 6 Verfügt über exklusives Patent

KULTUR DES UNTERNEHMENS (1W6)

- 1 Autokratische Überwachungskultur der Geschäftsleitung
- 2 Chaos und Führungslosigkeit
- 3 Ellenbogenmentalität, Neid und Intrigen
- 4 Harter interner Leistungswettbewerb
- 5 Wohlwollender Patriarch in Geschäftsführung

- 6 Inspirierend, guter Teamgeist, demokratischer Führungsstil

UMFELD & WETTBEWERBSITUATION (1W6)

- 1 Große Konzerne teilen den Kuchen unter sich auf, kleine Unternehmen erhalten die Krümel
- 2 Hart umkämpfter Markt, Konkurrenz verhält sich unfair
- 3 Hart umkämpfter Markt, sportlicher Wettkampf der Marktteilnehmer
- 4 Es gibt moderate Konkurrenz, die man sich vom Leib halten kann
- 5 Schwach geprägter Wettbewerb auf dem Markt
- 6 Bequeme Monopolstellung auf überschaubarem Markt

LEICHEN IM KELLER

DAS UNTERNEHMEN ... (1W6)

- 1 hat keine Leichen im Keller (kein zweites Mal würfeln)
- 2 betreibt Geldwäsche für kriminelle Organisationen
- 3 trifft illegale Preisabsprachen mit Wettbewerbern
- 4 verkauft vertrauliche Daten über seine Kunden an Unbefugte
- 5 gefährdet bewusst die Gesundheit seiner Mitarbeiter
- 6 betreibt (meta-)menschenverachtende Experimente und Geschäftspraktiken

... UND/ODER ... (1W6)

- 1 eine weitere der oben genannten Leichen (neu würfeln)
- 2 spioniert Geheimnisse der Konkurrenz aus
- 3 erpresst/besticht lokale Politiker
- 4 unterstützt rechtsradikale Policlubs
- 5 steht unter dem Einfluss einer gefährlichen Sekte, die den Weltuntergang herbeiführen möchte
- 6 ist von Insektengeistern, Shedim oder anderen metaplanaren Wesenheiten unterwandert

UNTERNEHMENSGLOSSAR

Nicht jeder Spielleiter hat das (zweifelhafte) Vergnügen, im wahren Leben seinen Lebensunterhalt als Konzerndrohne zu verdienen. Damit du am Spieltisch Unternehmen und ihr Gebaren plastischer darstellen kannst, findest du hier die wichtigsten Begriffe des Wirtschaftslebens mit ihrer Bedeutung.

Vorsicht: Wir haben nicht den Anspruch, dich mit diesem Glossar durch eine BWL-Prüfung zu bringen! Die Sachverhalte sind der Anschaulichkeit und Lesbarkeit halber vereinfacht dargestellt und nach der Verwendbarkeit in einem *Shadowrun*-Szenario ausgewählt.

GRUNDLAGEN

Bilanz – Gegenüberstellung von Maschinen, Vorräten, Barvermögen (Aktiva) und dem Eigen- und Fremdkapital (Passiva) eines Unternehmens. Die Bilanz muss immer ausgeglichen sein, das heißt: Aktiv- und Passivseite sind gleich groß.

Eigenkapital – Das Kapital, das dem Unternehmen zeitlich unbegrenzt zur Verfügung steht. Typischerweise Einlagen der Eigentümer oder einbehaltene Gewinne.

Fremdkapital – Anderes Wort für Schulden oder Verbindlichkeiten. Das Kapital eines Unternehmens, das irgendwann zurückgezahlt werden muss.

Firma – Im allgemeinen Sprachgebrauch werden Firma und Unternehmen gleichgesetzt; eigentlich bezeichnet Firma jedoch nur den Namen des Unternehmens (das Unternehmen firmiert unter diesem Namen).

Forderungen – Das Geld, das andere dem Unternehmen schulden.

Gesellschafter – Eigentümer eines Unternehmens, typischerweise einer (Kapital-)Gesellschaft.

Rendite – Zahl, die den Gewinn eines Unternehmens ins Verhältnis zu anderen Größen setzt, etwa Umsatzrendite oder Eigenkapitalrendite. Eine Umsatzrendite von zehn Prozent bedeutet, dass ein Unternehmen für je 100 € seines Umsatzes 10 € Gewinn gemacht hat.

Umsatz – Die Einnahmen eines Unternehmens.

UNTERNEHMENSFORMEN

AG – Aktiengesellschaft, eine Form der Kapitalgesellschaft. Die Gesellschaftsanteile heißen Aktien. Ähnliche Rechtsformen: Societas Europaea (SE), Corporation (Corp.).

e. V. – Eingetragener Verein. Mit der offiziellen Eintragung ins Vereinsregister hat der Verein eine eigene Rechtspersönlichkeit und kann Eigentümer von Rechten sein, etwa Autos kaufen oder Eigentümer von Grundstücken sein. Man spricht von einer „juristischen Person“.

GmbH – Gesellschaft mit beschränkter Haftung. Ähnliche Rechtsformen: Limited (Ltd.), Unternehmungsgesellschaft (UG).

Kapitalgesellschaft – Unternehmensform, die eine eigene Rechtspersönlichkeit besitzt (siehe e. V.). Die Eigentümer der Kapitalgesellschaft haften nur mit ihren Unternehmensanteilen, nicht mit ihrem restlichen Vermögen.

KG – Kommanditgesellschaft, die aus dem namensgebenden Kommanditisten und einem oder mehreren Komplementären besteht. Der Kommanditist haftet voll für die Verbindlichkeiten des Unternehmens, die Komplementäre haften nur begrenzt, haben aber dafür kein Mitspracherecht bei Unternehmensentscheidungen.

Partnerschaftsgesellschaft – Typische Unternehmensform bei Rechtsanwälten, Wirtschaftsprüfern; Form der Personengesellschaft.

Personengesellschaft – Sammelbegriff für Unternehmen, die keine eigene Rechtspersönlichkeit haben (vergleiche e. V./Kapitalgesellschaft). Der oder die Eigentümer der Personengesellschaft haften in der Regel für deren Verbindlichkeiten.

Stiftung – Verwaltet ein Vermögen, das vom Stifter für einen bestimmten Zweck vorgesehen ist (etwa dem verwöhnten Konzernsprössling den Lebensunterhalt zu bezahlen).

WICHTIGE PERSONEN UND GREMIIEN IN EINEM UNTERNEHMEN

Aufsichtsrat – Hat, wie der Name schon andeutet, Aufsichtsfunktion über den Vorstand eines Unternehmens. Der Aufsichtsratsvorsitzende wird auch Chairman (of the Board) genannt. Aufsichtsräte bekommen für minimalen Arbeitsaufwand viel, viel Geld, weswegen die Vergabe von Aufsichtsratsposten eine legale Möglichkeit ist, Politiker zu bestechen.

Gesellschafter – „Fachbegriff“ für Eigentümer eines Unternehmens. Treffen sich einmal im Jahr (Gesellschafter- oder Aktionärsversammlung), um den Vorstand und Aufsichtsrat zu „entlasten“, zukunftsweisende Entscheidungen zu treffen und billige Frikadellenbrötchen zu essen.

Vorstand – Das Leitungsgremium eines Vereins oder einer AG; setzt sich zusammen aus Vorstandsvorsitzendem (CEO: Chief Executive Officer), dem Finanzvorstand (CFO: Chief Financial Officer) sowie weiteren Positionen.

FUNKTIONSBEREICHE INNERHALB EINES UNTERNEHMENS

Controlling – Erfasst und kontrolliert die zahlenmäßige Leistung von Unternehmen und Funktionsbereichen, ohne wirklich zu verstehen, was die Zahlen bedeuten.

Einkauf – Versorgt die Fertigung mit allem, was das Unternehmen nicht selbst herstellen kann, von Strom und Wasser über Rohstoffe bis hin zu Vorprodukten. Harte Feilscher und Geizkragen, daher oft unbeliebt.

Fertigung – Auch **Produktion**; die armen Schweine eines Unternehmens, die am wenigsten mitreden, aber alles ausbaden dürfen. Stellen die Güter, Dienstleistungen und so weiter her, die das Unternehmen verkauft.

Finanzabteilung – Sorgt dafür, dass das Unternehmen stets über Kapital und Liquidität verfügt. Hat häufig keine Ahnung vom operativen Geschäft.

Personalabteilung – Kümmt sich um Lohnabrechnung und Vertragsverwaltung der Mitarbeiter. Die Tratschtanten des Unternehmens.

Revision – Interne Prüfer, die darauf achten, dass die Angestellten kein Schindluder treiben (s. *Wirtschaftskriminalität*). Zumindest nicht ohne Wissen der Geschäftsführung.

Vertrieb – Die Lieblinge der Geschäftsleitung; verkaufen die Produkte des Unternehmens.

VORGÄNGE IN EINEM UNTERNEHMEN

Gründung – Ein Unternehmen gilt mit der Erfassung in einem öffentlichen Register (Handelsregister, bei Vereinen: Vereinsregister) als gegründet.

Insolvenz – Wenn ein Unternehmen kein Geld mehr hat, um laufende Ausgaben zu bezahlen, muss es Insolvenz anmelden. Das Unternehmen ist nicht zwingend pleite, nur sind alle Geldmittel anderweitig gebunden und gerade nicht verfügbar.

Kapitalaufstockung – Das Unternehmen erhält mehr Eigenkapital, indem die bestehenden Gesellschafter Kapital nachschießen oder neue Gesellschafter ihre Einlage einzahlen.

Liquidierung – Das Gegenteil der Gründung: Das Unternehmen wird aus dem Handelsregister entfernt, nachdem alle Vermögensgegenstände verkauft, alle Schulden beglichen und das verbliebene Kapital an die Gesellschafter ausgezahlt wurde.

ZUSAMMENARBEIT VON UNTERNEHMEN

B2B – Business-to-Business, das heißt beide Geschäftsparteien sind Unternehmen.

B2C – Business-to-Customer, das heißt die Geschäftsbeziehung zwischen einem Unternehmen und einem privaten Kunden.

Beteiligung – Erwerb von weniger als 50 Prozent der Anteile eines Unternehmens.

(Feindliche) Übernahme – Erwerb von mehr als 50 Prozent der Anteile eines Unternehmens. Feindlich bedeutet, dass das Opfer sich dagegen zu wehren versucht.

Kooperation – Zwei Unternehmen arbeiten zusammen, zum Beispiel in der Entwicklung. Wenn die Zusammenarbeit in Form eines gemeinsamen Unternehmens erfolgt, nennt man dies **Joint Venture**.

Management Buy-Out – Die Geschäftsführung kauft den Eigentümern das Unternehmen ab. Typischerweise, wenn die Eigentümer keine Ahnung davon haben, wie viel ihr Unternehmen wirklich wert ist.

Squeeze-Out – Versuch des Mehrheitsgesellschafters eines Unternehmens, andere Gesellschafter gegen deren Willen aus dem Unternehmen zu drängen.

Tochtergesellschaft – Teil eines Konzerns, jedoch ausgegliedert in ein rechtlich eigenständiges Unternehmen.

WIRTSCHAFTSKRIMINALITÄT

Betrug – Kunden bezahlen für Leistungen, die das Unternehmen anschließend nicht erbringt.

Geldwäsche – Ein Unternehmen gibt Umsätze an, die gar nicht stattgefunden haben, um Schwarzgeld in den legalen Geldkreislauf einzubringen („zu waschen“).

Insolvenzverschleppung – Obwohl längst klar ist, dass das Unternehmen gegen die Wand fährt, wird nach außen hin der Schein gewahrt, das Unternehmen sei noch liquide. Weil dies Kunden und Geschäftspartner, die weiterhin Geld an das marode Unternehmen bezahlen, schwer schädigen kann, ist Insolvenzverschleppung eine Straftat.

Schwarzgeld – Geld, das nicht am legalen Geldkreislauf teilnimmt, zum Beispiel ungesteuerte Gewinne, schlimmstenfalls Einnahmen aus Drogenverkäufen oder anderen kriminellen Geschäften.

Veruntreuung – Auch **Unterschlagung**; ein Mitarbeiter macht mit dem Geld des Unternehmens nicht das, was die Eigentümer von ihm erwarten (zum Beispiel kauft er sich damit einen Sportwagen oder setzt sich mit der Geliebten in die Karibik ab).

UNTERNEHMEN TO GO

Anbei eine kleine Auswahl möglicher Unternehmen, die dir bei Bedarf am Spieltisch spontan zur Verfügung stehen.

BILQIS KOSMETIK GMBH

Der (angebliche) Hersteller von hochwertigen Kosmetikprodukten ist eine Fassade für Geldwäscheoperationen zwischen der ADL und arabischen Ländern. Am Standort in der Stadt wird die Produktionstätigkeit nur vorgetäuscht, ebenso die fortwährend steigenden Umsätze, die das Unternehmen jährlich ausweist.

BILAL & BERGER

Handwerker- und Hausmeisterservice. B&B-Angestellte mit ihren grau-blau gemusterten Overalls und die gleichfarbigen Kastenwagen sind ein allgegenwärtiger Anblick in vielen Städten der ADL.

FBV LIEGENSCHAFTSVERWALTUNG VII GMBH

Als ausgegliederter Unternehmensbereich kümmert sich diese Konzerntochter um die bürokratischen und rechtlichen Anliegen, die rund um das große Portfolio von Grundstücken und Gebäuden des Frankfurter Bankenvereins in einer Stadt entstehen. Weit entfernt von der Konzernzentrale schieben die Angestellten hier eine ruhige Kugel.



GARDE SICHERHEIT GMBH

Ein klassisches Sicherheitsunternehmen mit Schwerpunkt Objektschutz, spezialisiert auf den Arealschutz kleiner Industriegebiete außerhalb der Sprawls. Garde Sicherheit bezahlt seine orkischen und trollischen Angestellten deutlich schlechter als die Norms – ein Umstand, der im Unternehmen totgeschwiegen wird, aber immer wieder zu Unfrieden führt.

IGEL MATRIX SOLUTIONS

Eine Hackerbude mit fünf angestellten Deckern, die im Schichtbetrieb für die Matrixsicherheit einer Handvoll gut bezahlender Privatpersonen sorgen. Im vergangenen Jahr musste ein Datenleck gestopft werden, Kundeninfos gingen als Paydata auf den Schattenmarkt. Die Kunden haben (noch) nichts davon erfahren.

JÜRGEN KORTWEIN HANDEL & ENTSORGUNGS KG

Der Elektroschrotthändler und -verarbeiter hat sich auf das Recycling von Seltenen Erden und anderen teuren Edelmetallen spezialisiert. Kortwein nimmt es mit den Sicherheitsvorschriften angeblich nicht so genau und kauft gerüchteweise auch verseuchte und verstrahlte SOX-Ware an. Andere Gerüchte sagen, Kortwein stamme sogar selbst aus der SOX ...

MARSUPII UMZUGSSERVICE GMBH

Dieses junge Unternehmen mit dem stilisierten Beuteltier als Logo kombiniert Umzugs- und Sicherheitsdienstleistungen, um wertvolle Möbel und andere Güter ohne Zwischenfall von A nach B zu bringen. Wird gerne von Museen und Sammlungen beauftragt, auch von vermögenden Privatpersonen.

RUDI SIMMER GMBH

In siebter Generation betriebene Kunst- und Möbelschreinerei, die sich auf Esstische aus Echtholz spezialisiert hat. Wie nur noch wenige verstehen sich die Mitarbeiter auf die Bearbeitung ihres natürlichen Werkstoffs. Rudolf Simmer V. sorgt mit drakonischen und mitunter auch illegalen Maßnahmen dafür, dass die Produktionsgeheimnisse im Unternehmen bleiben.

SCHEUTZEL SECURITECH

Lokaler Spezialist für die Installation und Vernetzung von Sicherheitshardware: von Türschleusen und Sensorphalanxen bis hin zu gestaffelten, dezentralen Off-Grid-Abwehrkonzepten. Qualität, die ihren Preis hat, was viele potenzielle Kunden abschreckt. Dass das Unternehmen kurz vor der Insolvenz steht, ist eine richtig gute Nachricht für die Runnerszene.

STOERTEBECKER INVESTORS

Dieser Wagniskapitalgeber macht seinem Namen alle Ehre: in piratenhafter Manier drängt sich der Investor in Geschäftsbeziehungen hinein und versteht es, die Unternehmen, an denen er sich beteiligt, bis aufs letzte Hemd auszunehmen. Es ist beängstigend, wie gut Geschäftsführer Klaus Rengsberg über die Start-up-Szene in seiner Stadt informiert ist.

NAMENSLISTE

MÄNNLICHE VORNAMEN

Aaron, Abel, Adam, Aidan, Aika, Aki, Alain, Alec, Alex, Ali, Aloha, Alrik, Amir, Amon, Anakin, Andre, Andreas, Andy, Anil, Anno, Anouk, Ansgar, Anton, Aragorn, Aramis, Ares, Ari, Arlan, Arvid, Athan, Aurelius, Axel.

Bailong, Bela, Ben, Benito, Benjamin, Beowulf, Berkan, Bilal, Bill, Birk, Björn, Blair, Bo, Bone, Bonito, Brad, Brandon, Bruce, Bruno, Bryson.

Caius, Callisto, Calvin, Cameron, Can, Carlos, Carter, Caspar, Cassian, Cay, Cecil, Cedric, Cem, Chad, Chang, Charles, Charly, Chester, Chris, Chuck, Ciel, Ciril, Clark, Cliff, Clint, Cody, Colin, Connor, Constantine, Corin, Cosmo, Cyrus.

Dag, Dale, Damon, Dan, Daniel, Dante, Darian, David, Dean, Dennis, Desmond, Devon, Dian, Diego, Dimitri, Djamal, Dorian, Drake.

Ebbo, Ed, Efe, Einar, Ekin, Elia, Elijah, Elm, Elton, Elyas, Emil, Emre, Eneas, Enno, Enzo, Eric, Erkan, Erol, Esko, Ethan, Etienne, Ewgenij, Ezra.

Fabian, Fadi, Falk, Farin, Fatih, Fedder, Felix, Fionn, Flint.

Gabor, Gaio, Galib, Gandalf, Gauthier, Gerrit, Geza, Gian, Gil, Gino, Grischa, Güray, Gwydion.

Haakon, Hagen, Hajo, Hakim, Haku, Harrison, Hendrik, Hikialani, Hjalte, Honi, Hussain. Ian, Ido, Ike, Ilan, Indigo, Ioannis, Isaak, Ivo.

Jacob, Jacques, Jago, James, Jan, Jano, Jason, Jim, Jo, Joel, Jona, Jonas, Joost, Jordan, Jorge, Jörn, Joschua, Juan, Jules, Julien, Juri.

Kaami, Kahekili, Kai, Kaiko, Kajus, Kale, Kamal, Kenny, Keno, Kian, Kilohana, Kim, Kjell, Knox, Kilja, Kosmas, Kris, Kuno, Kurt.

Laith, Lambert, Lance, Lars, Laurence, Laurin, Lean, Leo, Leon, Leto, Leroy, Levente, Lex, Liam, Lino, Linus, Lou, Luc, Lui, Luka, Lukas, Luuk.

Maik, Makamae, Maksim, Malin, Malu, Matej, Mattis, Max, Mehdi, Menowin, Mick, Mike, Milan, Milo, Mio, Miro, Mo, Mohamed, Munir, Myron.

Nael, Nahor, Nalu, Namir, Naseem, Nathan, Neal, Nelo, Neo, Nikita, Niklas, Niko, Nikon, Nils, Nimrod, Nino, Noa, .

Oakley, Obasi, Oberon, Odan, Olaf, Ole, Orhan, Orion, Orry, Oscar, Otis, Otto, Owen.

Pablo, Pace, Paco, Pamir, Pan, Paolo, Pär, Paris, Perker, Phoenix, Phuc, Piotr, Pit, Pluto, Puya, Pyrros.

Qadim, Qani, Qerkin, Quan, Quentin, Quil, Qyshawn.

Ra, Raban, Radek, Raidon, Ralf, Ramon, Raoul, Rashid, Raven, Ravi, Rayk, Remy, Ren, Rob, Rocco, Rod, Rodney, Rodrigo, Roman.

Sage, Salim, Salvador, Sam, Sami, Sandro, Santos, Shaun, Sheldon, Sherlock, Siegfried, Siegmund, Silas, Silvio, Simon, Sirius, Sky, Snorre, Sören, Steven, Sulayman, Sven.

Taako, Taavi, Tade, Talha, Tamas, Tamo, Tarek, Tassilo, Ted, Terence, Thees, Thilo, Thomas, Thor, Tjalf, Tobias, Tom, Tony.

Ubbe, Uden, Ugo, Ukko, Umut, Uno, Usman.

Vaclav, Vadim, Vale, Valentino, Valerian, Vali, Vance, Vasya, Vaughn, Vico, Viggo, Vinc.

Waast, Waclaw, Wadim, Walid, Wallace, Walt, Warren, Wim, Wolf, Wotan, Wyatt.

Xabat, Xav, Xayden, Xitali, Xola, Xu, Xystus.

Yadid, Yael, Yamato, Yamil, Yaroslav, Yarrow, Yasin, Yoshi, Yuki, Yuval, Yven, Yvor.

Zaan, Zac, Zahid, Zaine, Zaire, Zamir, Zander, Zeus, Zia, Zlatan, Zoel, Zohan, Zyriak.

WEIBLICHE VORNAMEN

Abbey, Adele, Adriana, Aenna, Aida, Aileen, Aithne, Ajlin, Alara, Alessa, Alexandra, Alexis, Alissa, Aluna, Amanda, Amber, Amelie, Amira, Amy, Anastasia, Andrea, Anica, Anja, Anna, Anni, Antonia, Arwen, Asya, Ava, Aysu.

Baila, Banu, Bastienne, Bea, Becky, Belana, Bella, Benazir, Benice, Benja, Beth, Bianca, Bibi, Bine, Björk, Blair, Blue, Brenda, Brooke, Bulan.

Caitlin, Caja, Calla, Cami, Cara, Caren, Carla, Caro, Cassandra, Cassiopeia, Cate, Caya, Celina, Ceres, Chanel, Chantal, Charleen, Charlotte, Cheyenne, Chloe, Christin, Ciara, Cim, Cindy, Claudia, Cleo, Coco, Conny, Cora, Cosima.

Dafne, Daisy, Dalia, Dana, Danielle, Daria, Dela, Demi, Denise, Devi, Diane, Dominique, Dora, Dori, Doro, Dyrken.

Ebba, Ece, Eefje, Eika, Eila, Ela, Elani, Elisa, Ellen, Emanuela, Emelie, Eniz, Erin, Esmeralda, Estelle, Europa, Eva, Evi, Eyvette.

Fanny, Fee, Fenja, Fiona, Franca, Freya, Fria.

Gaby, Geli, Gianna, Gina, Giselle, Greta, Gwendolin.

Hadice, Han, Hannah, Hazel, Heike, Henrike, Hina, Holly.

Ida, Imani, Ines, Ioana, Ira, Isabell, Ivana.

Jana, Jasmin, Jessica, Jill, Jordan, Julia, Juno.

Kaelyn, Kara, Kaulana, Kayleigh, Kim, Konny, Kris.

Laila, Lara, Laura, Lea, Leonie, Lily, Lisa, Lucy, Lynn.

Madhuri, Maggie, Maike, Mandy, Manuela, Mara, Mareike, Marina, Marle, Martina, Maxi, Maya, Melissa, Mercedes, Meret, Mia, Michaela, Mika, Mila, Mina, Miriam, Mona.

Nadescha, Nadine, Nancy, Naruko, Natascha, Nathalie, Nele, Nena, Nicky, Nicole, Nimué, Nina, Nora.

Oana, Ola, Olwyn, Oralee, Orelly, Osma.

Pam, Patricia, Peggy, Penelope, Petra, Phoebe, Pia, Polly, Pya.

Qi, Quanna, Queenie, Quetzalli, Quinn, Quisha, Qzinyang.

Racha, Racine, Rana, Rahel, Raissa, Rebecca, Reike, Reshma, Rhea, Rica, Rianna, Rike, Rinske, Ririchiyo, Rita, Rivka, Romy, Ronja, Rosa, Ryleigh.

Saana, Sabrina, Sadako, Samiyah, Sandy, Sarah, Sena, Seoyoung, Shauni, Shirin, Shenmi, Silvia, Simin, Simone, Sina, Siri, Sofia, Solveigh, Sonja, Sorajia, Stella, Sümeyye, Susanne, Svenja, Svetlana.

Tahyna, Talea, Tamara, Tanja, Thera, Theresa, Thi, Tia, Tilly, Tindara, Tomoko, Tora, Trisha, Trixi, Tsubaki, Tülay, Tya, Typhaine.

Ubon, Ulani, Ulla, Uma, Urania, Uschi, Utopia.

Vada, Vajessa, Valentina, Valerie, Vanessa, Venya, Verena, Veronika, Vicky, Viktoria, Vinca, Viola, Vivian, Vojsava.

Waleah, Wanda, Wega, Wendy, Wera, Wicky, Willow, Winona, Wolke, Wyonet.

Xabrina, Xara, Xelena, Xenia, Xi, Xofia, Xyra.

Yamila, Yara, Yasmin, Yildiz, Yolli, Yuna, Yvonne.

Zaba, Zara, Zelda, Zenia, Zenta, Zoe, Zora, Zumera.

OR'ZET

MÄNNLICH

Cerri, Dramar, Ergrand, Fahd, Glock, Gu, Kart, Mahuta, Quaalz, Turgan

WEIBLICH

Cara, Hez, Ken, Kukra, Magnu, Rutra, Yerz'a

SPERETHIEL

MÄNNLICH

Aishar, Carro, Draesis, Eidolon, Eorin, Heron, Mes, Mistish, Raén, Serulos, Sersakhan, Teheron, Thiel

WEIBLICH

Aynk, Beletre, Celisté, Delara, Imiri, Masa'e, Raé, Sallah, Shay, Speren, Telene

BELIEBTE (ZWEIT-)NAMEN BEI DEN KONZERNEN

ARES

Arthur, Damian, Nicholas

AZTECHNOLOGY

Cocoliloc (w), Ichpochton (w), Itzcuin (m), Matlaliuhuitl (m), Necahual (w), Omacatl (m), Quauhtli (m), Tecuetlaza (m), Teicuh (w), Teuhcatl (m), Teyacapan (w)

EVO

Butterblume, Hideo, Yuri

HORIZON

Christy, Daisuke, Emma, Gary, Hip, Maria, Neil, Pulsar, Teiko

MCT

Taiga, Toshiro

RENRAKU

Haruhiko, Inazo, Orito, Sherman, Shikei

SAEDER-KRUPP

Alfried, Ceyenne, Lofwyr

SHIAWASE

Hitomi, Korin, Mitsuko, Reiko, Sadato, Soko, Tadashi, Yasuhito

SPINRAD GLOBAL

Gabrielle, Johnny

WUXING

Fo, Gum, Moak, Sharon, Shui, Tou, Wu

NACHNAMEN

Acar, Adamczak, Akgül, Alev, Allard, Alper, Antkowiak, Archambault, Arslan, Asch, Ay.

Babineaux, Baran, Barczewski, Barnowski, Baser, Baumann, Becker, Bellamy, Belrose, Berger, Biegeleisen, Bisset, Blanchet, Blümlein, Böhm, Bonnay, Bonnet, Botzki, Bouchard, Brandt, Brod, Brosowski, Brown, Bureau, Busch.

Can, Cavey, Celik, Ceylan, Charbonneau, Charron, Chevalier, Chevrolet, Chrzanowski, Coban, Costa, Couture, Cybulski, Czarnecki.

Dabrowski, D'aramitz, Davis, Dawidowski, Debinski, Delacroix, De Luca, Demir, Deschamps, Diaz, Dilmen, Dominiak, Dubois, Dubsky, Dufort, Durmaz, Duval.

Ece, Ehrlich, Ekin, Emre, Engel, Eren, Erkan, Erol, Eryilmaz, Esposito, Eustis.

Fabre, Faucher, Favre, Felski, Fidan, Firat, Fischer, Fontaine, Foss, Frankowiak, Fratzky, Freudenthal, Fuchs.

Gagne, Galinsky, Garcia, Garcon, Garfunkel, Gencer, Gewürtzmann, Girard, Glattkowski, Glowczak, Gökcan, Goldfinger, Goldhammer, Gonzalez, Gorczak, Gorski, Grabowski, Graf, Granger, Greco, Guillory, Gül, Güven.

Haas, Hartmann, Heper, Hermanowski, Hernandez, Herriot, Hofmann, Horn, Huganay.

Idczak, Inan, Ince, Inönü, Ismail, Iwanowski, Iyas, Izz al Din.

Jablonski, Jäger, Jakubiak, Jankowiak, Janvier, Jarzcak, Jaworski, Johnson, Jones, Jung, Juszcak.

Kaczmarek, Kaiser, Kalinski, Kaplan, Karabulut, Kaya, Keller, Kempinski, Klein, Klimaschewski, Koch, Köhler, König, Koslowski, Kowalski,

Krafczyk, Krause, Krol, Krüger, Kubinski, Kühn, Kurt.

Labelle, Lachappelle, Lange, Langlais, Lapointe, Laschewski, Leblanc, Lee, Lehmann, Lemanski, Lemberg, Lesniak, Lestrangle, Levent, Lewinski, Li, Litbarski, Lombardi, Lopez, Lustig.

Mackowiak, Majewski, Manowski, Marciniak, Marchand, Maretzki, Markow, Martel, Martin, Matuschek, Mazur, Memis, Mercan, Mercier, Miller, Möller, Morawski, Moreau, Moretti, Muskat, Mutlu, Mynatt.

Nadelreich, Nakamura, Namira, Nasire, Ngo, Nguyen, Niemczyk, Nouria, Novak, Nowitzki, Noyan.

Okur, Olczak, Ölmez, Onur, Orlowski, Osmanski, Ouarda, Oya, Özer.

Pamuk, Papajewski, Pape, Pelletier, Penski, Perez, Petrowski, Piechaczek, Pinar, Piontek, Placzek, Pohl, Podolski, Polanski, Pyczak.

Qadr, Quassowski, Quds, Quraishi.

Radetzki, Radomski, Reski, Richter, Roche, Rodriguez, Romanow, Romanski, Rosenbaum, Rossi, Rousseau, Ruiz, Rutkowski.

Sadowski, Sahin, Salvage, Sari, Sato, Satre, Sauer, Sauvageon, Schäfer, Schreiber, Schröder, Schubert, Schulz, Schwarz, Segal, Seidel, Seiler, Selen, Sener, Smirnow, Smith, Solak, Sommer, Stasiak, Stein, Sternberg, Süßkind, Suzuki, Szczepaniak.

Takahashi, Tamer, Tanaka, Tanski, Tasse, Tekin, Tezcan, Tezel, Thomaschewski, Tok, Tran, Tucholski, Turgut.

Ubaida, Udab, Ulusoy, Umniyah, Umut, Ünal, Ural, Urbanek, Uslu, Uygün.

Varol, Villeneuve, Vipond, Vogt, Vu.

Wadia, Wagner, Wala, Walczak, Walkowiak, Walnski, Wang, Wasif, Watanabe, Weber, Werner, Williams, Wilson, Winkler, Wolf, Wrobel, Wu, Wystrach.

Xamira.

Yafiah, Ya'gub, Yakootah, Yamamoto, Yaman, Yamha, Yanar, Yaram, Yelken, Yildirim, Yilmaz, Yount.

Zafer, Zaheda, Zaheerah, Zahidah, Zajac, Zaky, Zamen, Zarif, Zegin, Zelinski, Zemanek, Zhang, Zilversmit, Zinah, Zuhrah.





BÜHNE FREI

Nicht nur Runner müssen sich in den Schatten ständig Gedanken machen, damit sie mit Credsticks in der Tasche und nicht mit Blei im Körper von ihren Aufträgen zurückkehren. Auch die Spieler der Charaktere stehen vor diversen Entscheidungen: Wen will ich spielen, warum und wo? Wie verknüpfe ich meinen jungen Decker mit dem alten Haudegen der Gruppe? Wie kann ich meine Hintergrundgeschichte weiter ausgestalten?

Für spannende Geschichten in der Sechsten Welt bedarf es zudem gut konzipierter Abenteuer, vielleicht sogar ganzen Kampagnen und Settings. Es bedarf vielschichtiger Gegenspieler, interessanter Locations und vielleicht darf es ja auch mal etwas anderes sein als die Schießerei in einer zwielichtigen Gasse.

Hinter dem Vorhang ist eine weitere eine weitere deutsche Eigenproduktion und ein Regelband für **Shadowrun 6**, der kaum Regeln enthält. Neben ein paar optionalen Vorschlägen für Veränderungen finden sich vor allem Werkzeuge für Spieler und Spielleiter: Informationen zum Charakterausbau, zur Gruppenzusammenführung, zur Abenteuerplanung, zu alternativen Einstiegen, zu Kampagnen-Konzepten. Du brauchst schnell einen zusammengewürfelten NSC, ein Abenteuer am Rand des eigentlichen Abenteuers, eine Automatenrestaurant-Speisekarte, einen Alltagshost oder willst wissen, was der Wachmann gerade zufällig in der Tasche oder auf dem Kommlink hatte? Hier wirst du fündig.

topps

CATALYST
game labs

Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Catalyst Game Labs und
Topps Company, Inc. © 2020 Topps Company, Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Shadowrun und Topps sind Handelsmarken
und/oder eingetragene Marken von
Topps Company, Inc. in den USA,
in Deutschland und/oder anderen Staaten.
Catalyst Game Labs ist eine Handelsmarke
von InMediaRes Productions, LLC.



Pegasus Press

Art.-Nr.: 46117P