

Shadowrun

36 Dinge

Autor: Andreas AAS Schroth

<http://www.raben-aas.de>

22. September 2009

gesetzt mit L^AT_EX

von T. Eggers aka Traviadan

<http://www.traviadan.de>

Inhaltsverzeichnis

1	Feuerwaffenpatzer	2
2	NSC-Macken	11

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

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

1 Feuerwaffenpatzer

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

Übersichtstabelle auf Seite **10**

11 Versehentlicher Muniauswurf Die Waffe wirft nach dem erfolgreichen Angriff den aktuell geladenen Clip aus, auch wenn dieser noch voll ist

KRITISCH: Der Clip wird während des Schießvorgangs ausgeworfen und verursacht dabei einen Jam (Ladehemmung) der letzten Kugel (wird quasi gleichzeitig geladen und ausgeworfen und verkantet sich in der Zuführung. Waffenreparatur-Wurf erforderlich).

12 Billigschund Beim Schuss kommt es zu einer Verzerrung des Laufes. Die Waffe hat ab sofort ein -1 auf alle Angriffe. Meist ist dies ein Zeichen für Überanspruchung (unzureichende Wartung) oder miese Verarbeitung (billiges Imitat von betrügerischem Waffendealer?)

KRITISCH: Der Abzug der Waffe blockiert oder bricht. Angriffe sind nicht mehr möglich. Umfassende Reparatur in Werkstatt nötig.

13 Angriff des Knarregremlins Die interne Elektronik der Waffe hängt sich auf. Folgende Angriffe haben einen Modifikator von -1

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

14 Materialüberanspruchung Ein abnehmbarer Rückstoßdämpfer oder faltbarer Schulterstock verkantet sich (kann nicht mehr eingesetzt werden, zusätzlich -1 auf Angriffswürfe wegen „schiefer Haltung“ der Waffe). Sofern die Waffe kein solches System hat bzw. dieses fest installiert ist, Glück gehabt (kein Effekt)

KRITISCH: Die Waffe „kickt“ beim Feuern. Der Schuss wird verrissen und der Schütze bekommt 3G Schaden durch einen dumpfen Schlag in Ellbogen und Schultern.

15 Stotterer Die Waffe verschießt in diesem Angriff W6 Kugeln weniger als sie sollte (Effekt siehe Regeln für fehlende Munition/unvollständige Salven). Wurde nur 1 Schuss

abgegeben, verhakt sich der Feuermechanismus und es muss erst eine komplexe Aktion ausgegeben werden, die Verkantung zu entfernen

KRITISCH: Der Feuermechanismus verkantet direkt beim Feuervorgang. Es muss erst eine komplexe Aktion ausgegeben werden, die Verkantung zu entfernen, ehe die Waffe wieder genutzt werden kann. Trotzdem bleibt ihre maximale Feuergeschwindigkeit um 1 Kategorie reduziert, bis sie in einer Werkstatt repariert wurde (konnte sie Vollautomatik, schafft sie nur noch max. Salvenmodus, war Salvenmodus ihr Maximum, kann sie nur noch Halbautomatik, war es eine Halbautomatik, kann sie nur noch Einzelschuss).

16 Waffenschrott Mit einigem Unglauben muss der Schütze sehen, wie ein anmontiertes Teil (Granatwerfer, Zielsystem, Schulterstütze. . .) der Waffe sich verabschiedet und in hohem Bogen abspringt oder runterfällt. Die Waffe kann weiterhin verwendet werden. Gibt es kein anmontiertes Teil, verabschiedet sich ein beliebiges bewegliches Teil (Schlitten, Sicherungshebel, Spannhahn, Abzug). Die Waffe kann so nicht mehr verwendet werden.

KRITISCH: Wie zuvor, nur verursacht der Defekt ein förmliches Zerspringen der Waffe. Diese ist kaputt und kann nicht repariert werden (bzw. die Reparatur kostet ebenso viel wie die Waffe x1,5).

21 Blitz Beim Abfeuern der Waffe kommt es zu einem hellen Lichtblitz infolge eines Waffendefekts. Besitzt der Charakter keine Blitzkompensation, hat er -1 auf alle Kampfaktionen für die nächsten W6 Kampfrunden.

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

22 Knall Beim Abfeuern der Waffe kommt es zu einem enormen Knall infolge eines Waffendefekts. Besitzt der Charakter keine Geräuschkämpfung, hat er -1 auf alle Kampfaktionen für die nächsten W6 Kampfrunden durch ein intensives Pfeifen im Ohr und leichtes Schwindelgefühl.

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Knall sein Gehör in ernste Gefahr gebracht hat. Besitzt der Schütze nicht irgendeine Art von Geräuschkämpfung/Ohrschutz erhält

er -3 auf alle mit Hören verbundenen Aufgaben für die nächsten W6 x 10 Minuten. Wird hierbei eine 6 gewürfelt, muss er einen Wurf auf KON+REF (4) machen. Hat er dabei keinen Erfolg, werden sich die Ohren nicht von allein erholen – er braucht einen chirurgischen Eingriff. Würfelte er bei seinem KON+REF Wurf gar einen kritischen Patzer, wird er Cyber- oder Bioersatz brauchen.

23 Smartgun Defekt Die Smartgunverbindung gibt den Geist auf und muss erst repariert werden. Zielbonus durch Smart geht verloren.

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass die Smartverbindung ein falsches Sicherheitsprotokoll fährt und kein Abfeuern der Waffe (dieser oder jeder beliebigen anderen Smart-Waffe) erlaubt. Es erfordert einen Wurf auf LOG+Hardware (10, 3KR) um das Smartsystem sicher herunterzufahren. Alternativ kann man es mit einem Skalpell/Messer und einem Wurf auf LOG+Hardware (3) zerstören, allerdings muss dann ein neues System eingebaut werden. (Besitz der Charakter kein Smartsystem: Glück gehabt).

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

25 Zielfehler Der Charakter wurde durch eine scheinbare (eingebildete) Bewegung am Rand des Sichtfeldes abgelenkt. Er hat eine um W6 gesenkte Ini in der nächsten KR, während der er sich davon überzeugt „dass da nix war“.

KRITISCH: Der Charakter feuert statt auf das Ziel auf eine „Phantombewegung“ am Rand des Sichtfeldes. Und trifft dabei (W6) 1-3 eine arme Taube oder Ratte, 4 seine eigene Reflexion in irgend etwas Spiegelndem, 5 einen Schatten oder eine (Zimmer)Pflanze, 6 ein Teammitglied, das sich zu weit nach vorne bewegt hat.

26 Täuschung Die angespannten Sinne des Charakters spielen ihm einen Streich. Er glaubt über den Kampflärm heran nahende Sirenen, einen Helikopter oder im Schnellschritt näher huschende Gardisten gehört zu haben. Der SL würfelt verdeckt W6: Bei einer 1 oder 2 liegt der Charakter mit seinen Sinnen völlig richtig, weil sich tatsächlich jemand nähert. In allen anderen Fällen irrt er sich.

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter sich auf jeden Fall irrt (reagiert er

nicht weiter auf die Geräusche, kommt tatsächlich jemand, ruft er aber zum Rückzug oder beginnt er eine Richtung zu sichern in der er Geräusche vermutet kommt niemand).

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

KRITISCH: Wie zuvor, aber die Schwierigkeit des WIL+LOG Wurfes ist (4).

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

KRITISCH: wie zuvor, aber -2.

33 Übelkeit Die nervliche Belastung droht dem Charakter auf den Magen zu schlagen. Wird behandelt wie ein Angriff mit Brechreizgas.

KRITISCH: wie zuvor, der Effekt hält aber W6 KR an.

34 Krampf Stress und die Körperhaltung/-bewegung die der Charakter gerade eingenommen hat bzw. ausführt führen zu einem schweren Krampf. Der Charakter hat -2 auf alle Bewegungsaktionen, bis ihm ein Wurf auf KON+STÄ (8, 1KR) gelingt.

KRITISCH: wie zuvor, nur dass der Charakter ruhig sitzen und die krampfende Stelle massieren muss, um einen Wurf auf KON+STÄ machen zu können.

35 In der Hitze des Gefechts Der Charakter gerät in Kampfrausch. REF+WIL (2), um in der nächsten KR nicht versehentlich aus Reflex auf ein Mitglied des eigenen Teams zu schießen.

KRITISCH: Wie zuvor, aber gegen Schwierigkeit 4.

36 Weg isses Der Charakter verliert in der Bewegung etwas (Wurf auf LOG+Wahrnehmung (3) um es zu merken). Das verlorene ist (W6) 1 = seine Ersatzmunition, 2 = eine Granate o.ä., 3 = eine Medizin- oder Werkzeugtasche, 4 = ein wichtiger Schlüssel oder eine wichtige Karte, 5 = Komlink, 6 = persönlicher Gegenstand (Schmuck)

KRITISCH: Wie zuvor, wobei der Verlust aber in jedem Fall unbemerkt bleibt, bis der Gegenstand das nächste Mal gebraucht wird.

41 Stolperer Der Charakter schießt und stolpert dabei. Er beginnt die nächste KR bzw. den nächsten ID liegend.

KRITISCH: Wie zuvor, aber der stürzende Charakter verliert darrübere hinaus seine Waffe, die W6 Meter in Richtung seiner Bewegung bzw. letzten Orientierung rutscht.

42 Rempler Der Charakter duckt sich beim Feuern aus dem Weg des Gegenfeuers und rempelt dabei einen zufällig ermittelten Teamkameraden an (dieser erhält -3 auf Ini dieser Runde und -1 auf seinen Angriff/seine Aktionen in der KR).

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass er dem Teamkameraden versehentlich die Waffe aus der Hand schlägt/rempelt.

43 Schwerer Rempler Wie Rempler, nur dass beide mit den Köpfen aneinander stoßen und beide 3G Schaden nehmen (1G für Helmträger, 4G für durch Helmträger Angerempelten ohne Helm)

KRITISCH: Wie Nr. 42 Kritisch + Nr.43

44 Wo bin ich? Der Charakter wirbelt elegant aus der Bahn eines Gegenangriffs, verliert dabei aber die Orientierung. Erst wenn ihm als einfache Aktion ein Wurf LOG+Wahrnehmung (2) gelingt, weiß er wieder wo er ist und kann sinnvoll am Kampf teilnehmen

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass ihm 2 separate Würfe gelingen müssen.

45 Der Stooze ist hier! Der Charakter stürzt bei seinem Angriff über seine eigenen Füße und sieht dabei derart lächerlich aus, dass (a) alle die ihn sehen (auch Gegner) einen Wurf auf CHA+WIL (3) machen müssen, um nicht 1 KR „auszusetzen“ vor Lachen und (b) seine REP ernsthaft gefährdet wird, sollte je ein Überlebender von dieser hinreißend ausgeführten balletreife Stolpereinlage erzählen. Der Charakter selbst verliert 2 komplexe Aktionen, während er verzweifelt versucht seinen Sturz abzufangen (was ihm dann auch gelingt)

KRITISCH: wie zuvor, nur dass die Sequenz ihren Weg in die Matrix finden wird (Sicherheitskamera, Komlink, später geborgenes Cyberauge, zufällig im System hängender Fremd-Hacker)

46 Knockout! Der Charakter stürzt mit dem Kopf gegen einen harten Gegenstand (3G Schaden)

KRITISCH: Wie zuvor, nur sind es 5G und er verliert seine Waffe.

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

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

52 Lichtgewitter! Der getroffene Gegner reißt reflexartig die Waffe hoch und feuert in die Decke, wodurch ein Kurzschluss in der Beleuchtung entsteht. Alle Charakter ohne Blitzkompensation haben für den Rest des Kampfes -1 auf alle Aktionen

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass es der brillante Depp von Charakter selbst geschafft hat, statt eines Gegners die Lichtanlage zu treffen. (Findet der Kampf draußen statt, wird statt der Lichtanlage ein unschuldiges Eichhörnchen getroffen, das dumme Weise dem Charakter genau ins Auge blutet – -1 auf all seine Aktionen, bis er sein Auge mit einer komplexen Aktion reinigen konnte).

53 Buh! Ein zufällig des Weges kommender Geist findet es eine gute Idee, den Charakter tüchtig zu erschrecken. Der Char würfelt LOG+WIL (3) oder er muss wenn er das nächste Mal dran ist all seine Angriffe verwenden, das vom Geist geschaffene Trugbild anzugreifen

KRITISCH: Der Charakter ist so geschockt/erschreckt dass er sein komplettes Magazin in das Trugbild jagt. Erst wenn er sein Magazin geleert hat, verschwindet das Bild.

54 Epiphanie! In einem seltsamen Anfall unheimlicher Klarheit erkennt der Charakter, im laufenden Kampf tödlich verwundet zu werden. Aus unerklärlichen Gründen machen alle Angriffe dieses Kampfes 1 Punkt mehr Schaden beim Charakter.

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter fest zu wissen glaubt, dass er sterben wird. Aus unerklärlichen Gründen scheinen ab jetzt die Gegner bevorzugt ihn ausschalten zu wollen. (Beide Effekte beruhen „in Wahrheit“ auf völliger Einbildung und sind eine selbst erfüllende Prophezeiung. . . . oder?)

55 Herzhmstörungen Toller Augenblick dafür, was? Das Herz des Charakters beginnt zu stolpern. Er nimmt 3G Schaden und hat bis zum Ende des Kampfes -1 auf alle Aktionen bedingt durch Schwindel und Taubheitsgefühl in der linken Hand.

KRITISCH: Den Charakter durchfährt ein rasender Schmerz, der sich durch den linken Arm und die Brust zieht. Er nimmt 3K Schaden und seine Aktionen erhalten einen Abzug

von -3 durch Schmerz und Schwindel. Erst wenn er sich hat ausruhen können (mindestens 5 Minuten) erholt er sich.

56 Oh Gott! Bist du's wirklich? Der Charakter erkennt den Gegner, den er gerade getroffen hat, als alten Bekannten oder Jugendfreund wieder.

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

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

62 PornSpam Ein Spam-Trojaner aktiviert sich und projiziert in das Gesichtsfeld des Charakters eine dickbusige VR-Pornacteuse, die ihm für den Rest des Kampfes im Weg ist (-2 auf Zielen).

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass der Charakter in seinem Schreck die maximal mögliche Anzahl Kugeln in die AR-Acteuse gefeuert und dabei aus lauter Kehle „AAAAAH! TITTEN!“ geschrien hat. (Schöner Zeitpunkt für 1KR komplette Feuerpause, während Teamkollegen und Gegner den Charakter fassungslos anstarren).

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

KRITISCH: Wie zuvor, nur betrifft der Effekt Magazin UND Waffe (beides muss repariert werden).

64 Willkommen im HKclub! Die Waffe des Charakters erkennt eine baugleiche Waffe unter den Gegnern und informiert den Charakter total HAPPY darüber, dass ein „HKfreund“ (oder was der Name des Herstellers auch immer sei) in der Nähe sei. Zugleich blendet es die Leistungsdaten des Gegners ein und sendet diesem die eigenen

Leistungsdaten (Ergebnisse von HK AR Games, Anzahl der abgefeuerten Schüsse, Kill-Ratio (Trefferquote) und eine lachhaft animierte Comicfigur die das „Level“ des Schützen darstellt. Das Anlegen der beiden Gegner aufeinander wird von beiden Waffen als „Einladung zum AR Fight“ interpretiert. Die Waffen feuern nicht, sondern blenden bei Treffern stattdessen fetzige Detonationen, animiertes Blut und einen Score ein).

KRITISCH: Wie zuvor, nur geschieht es beim Feuern auf den Gegner, so dass der Charakter 1 Aktion verschwendet hat.

65 Etikettenschwindel! Die folgenden Kugeln im Magazin des Charakters sind Übungsmunition (Schreckschuss), die in der Fabrik falsch etikettiert wurden.

KRITISCH: Wie zuvor, nur dass auch die gerade abgefeuerte Kugel Schreckschuss war und sämtliche Muni des Charakters Schreckschuss ist. (Anmerkung: Es kann sehr gut sein, dass der Charakter nicht sofort merkt dass er nur Schreckschuss verschießt. Nach jedem Angriff sollte ein Wurf mit INT+LOG (3) gemacht werden, ob dem Charakter etwas auffällt).

66 Glück im Unglück! Statt einer fatalen Komplikation hat der Charakter durch seinen Patzer Glück im Unglück: Der anvisierte Gegner nimmt 2x Schaden (z.B. weil er an sehr delikater Stelle getroffen wurde)

KRITISCH: Nein, den Gegner hat der Charakter nicht getroffen. Aber dessen Glücksgranate, die er an seinem Schlüsselbund hängen hatte und die angeblich ein Blindgänger sein sollte. Der Gegner (und die Umgebung) nehmen Schaden durch eine direkt am Gegner explodierende Offensiv-Granate.

Wurf	Beschreibung
11	Versehentlicher Muniauswurf
12	Billigschund
13	Angriff des Knarrengremlins
14	Materialüberanspruchung
15	Stotterer
16	Waffenschrott
21	Blitz
22	Knall
23	Smartgun Defekt
24	Sichtdefekt
25	Zielfehler
26	Täuschung
31	Kampfstress
32	Zittern
33	Übelkeit
34	Krampf
35	In der Hitze des Gefechts
36	Weg isses
41	Stolperer
42	Rempler
43	Schwerer Rempler
44	Wo bin ich?
45	Der Stooge ist hier!
46	Knockout!
51	Gegentreffer!
52	Lichtgewitter!
53	Buh!
54	Epiphanie
55	Herzrhythmusstörungen
56	Oh Gott! Bist du's wirklich?
61	Wifi-Patzer
62	PornSpam
63	Fehlfunktion
64	Willkommen im HKclub
65	Etikettenschwindel
66	Glück im Unglück

Tabelle 1: Übersichtstabelle

2 NSC-Macken

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

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

Übersichtstabelle auf Seite [18](#)

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

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

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

14 Selbstmörder Der NSC hat mit dem Leben abgeschlossen und eigentlich vor, sich in den nächsten Tagen umzubringen. Entsprechend distanziert ist er, und entsprechend

reagiert er auch auf Androhungen von Gewalt: Nämlich mit Glucksen und Lachen.

15 Junkie Der NSC ist ein Drogenabhängiger oder Medikamentensüchtiger. Abhängig von der betreffenden Droge ist er z.B. übernervös und zitterig oder umgekehrt distanziert und benommen. Vielleicht äußern sich auch nur Lidzuckungen und Schwitzen als Zeichen eines leichten Entzuges. Runner würfeln Selbstbeherrschung (WIL+LOG) gegen 4 um die Zeichen zu sehen und korrekt zu deuten – besorgen sie dem Süchtigen seinen „Fix“, können sie mit dessen Entgegenkommen rechnen.

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

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

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

23 Alter Bekannter Der NSC ist tatsächlich ein alter, wenngleich flüchtiger Bekannter eines der Runner (zufällig ermitteln), vielleicht ein Schulkamerad, ein Nachbar, ein Zellenbruder, ein einstiger Freund oder der Nachbarschafts-Rowdy. Dies kann besonders dann fies sein, wenn der NSC zum Personal des Konzerns gehört, den die Runner gerade

penetrieren wollen: „Alles in Ordnung mit ihrer ID, Herr Schneider ... Moment mal – Schächter-Atze, bist du das?“

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

43 Schnarchnase Der NSC ist eine Schnarchnase. Seine Augen sind auf Halbmast, sein Gebaren ruhig. Seine Stimme ein wohlmodulierter Singsang entspannter Gelassenheit. Oder kurz gesagt: Der Typ ist voll auf Zen. Zudem hat sich der NSC mit passender Musik und asiatischem Klimbim umgeben und eine von Natur aus einschläfernde Persönlichkeit. Alle Charaktere würfeln WIL+LOG. Je weniger Erfolge erzielt werden, desto müder

werden sie. Jeder Charakter ohne Erfolg nimmt 1(G) Schaden. Hat er gepatzt, sind es 3(G) Schaden.

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

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

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

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

52 Plappermaul Der NSC ist sehr sehr umgänglich und schrecklich einsam. Er wird bei der Begegnung jeden Vorwand nutzen, einen Schwatz zu führen, und dabei unbarmherzig

nachhaken, interessierte Nachfragen stellen und lange Anekdoten aus seinem Leben zum Besten geben.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Wurf	Beschreibung
11	Klein
12	Traumatisiert
13	Serienkiller
14	Selbstmörder
15	Junkie
16	Geheimnisträger
21	Übelkeit
22	Ohnmacht
23	Alter Bekannter
24	Nervige Töle
25	Paranoid
26	Maschinenstürmer
31	Verwechslung
32	SenseBlogger
33	Rotzer
34	Lispler
35	Twitcher
36	Besessener
41	Abgelenkt
42	Verängstigt
43	Schnarchnase
44	Fanboy
45	Jung
46	Alt
51	Werbemann
52	Plappermaul
53	Übercybert
54	Verliebt
55	Neugierig
56	Bioroid
61	Tarnung
62	Tarnung (2)
63	Seltene Implantat
64	Seltene Metavariante
65	Eventuelle Connection
66	Verräter

Tabelle 2: Übersicht