



HADOWRUN

BLACK

PAGES #1

Einleitung

Die Shadowrun Black Pages erscheinen einmal im Monat und zwar an jedem zweiten Freitag und beinhalten sämtliche Artikel, die auf meiner Homepage in eben diesem Monat veröffentlicht worden sind (Mir gefällt es nun einmal besser alles schön aus drucken zu können und außerdem spart offline lesen eine Menge Geld ((ich hab' allerdings immer noch nicht genug davon))). Das gesamte Material ist geschrieben von den jeweiligen im Titel genannten Autoren und selbigen haben selbstverständlich die Copyrights auf das verfaßte Material.

Legaler Unfug

Damit es jeder versteht:

Shadowrun is a Trademark of FASA Corporation. Used without permission. Any use of this name or any other Trademark or Copyright of any other company should not be construed as a challenge in any way to said Trademark or Copyright. Feel free to reproduce and distribute this document at no profit to yourself or others and with due acknowledgement of the author.

In dieser Ausgabe:

- 3 - Weapons World #1
- 4 - Neue Gaben und Handicaps
- 5 - Charaktererschaffung, einmal ganz anders ??
- 6 - Hit me, Come on, Hit me
- 7 - Rigger's Heimarbeit
- 7 - .357 vs. 9M
- 9 - Alkohol und die bösen Folgen
- 9 - Eine Frage der Ehre

WeaponsWorld #1

Alex "Sal" Lürken <s.a.l.@usa.net>

Ares Desert Eagle 57

Mit der Desert Eagle 57 bringt Ares eine der mächtigsten Feuerwaffen wieder neu auf den Markt. Das Design stimmt, der unvergleichliche Flair überzeugt und zudem ist die neue Desert Eagle in über 200 verschiedenen Farben erhältlich passend zu jeder Kleidung, ob Tre-Chic oder eher Urban - Combat: Sie entscheiden und wir liefern.

Ares Desert Eagle 57

Typ: SP

Tarn.: 4

Muni: 7(M)

Modus: EM

Schaden: 10M

Gewicht: 3

Verf.: 4/48 Std.

Preis: 1250 ¥ *

Str.In.: 1.5

* die Desert Eagle ist mit einem internen Smartgun II System ausgestattet.

>>>>[Suppppppeeeer, EEEEEEEYYYYYYYYY, all die Farben]<<<<

--Drekhead <12-01-57/23-10-57>

>>>>[Bischen was geschmissen, oder ? Ihr Punks habt doch keine Ahnung von guten Waffen und was man damit so alles Gutes anstellen kann.]<<<<

--Zero <00-32-00/24-10-57>

Heckler & Koch P 007

Rechtzeitig zum allerneuesten James Bond Trid erscheint das ultraneue Modell von Heckler & Koch, natürlich geprüft von führenden Geheimagenten. Arthur Redmo, der neue James Bond, ließ verlauten: "Ey, Mann, die Puste is' klasse, genau wie Sau und überhaupt echt super das Stück." (aus dem Englischen: Martin Brand).

H&K P 007

Typ: LP

Tarn: 7

Muni: 9(M)

Modus: HM/SM

Schaden: 6L

Gewicht: 0.75

Verf.: 3/12 Std.

Preis: 500 ¥

Str. In.:0.5

>>>>[Bond, James Bond]<<<<

-- James Bond <00-00-07/17-10-57>

>>>>[Hey, bist Du der echte James Bond]<<<<

-- Dumphead <00-01-07/17-10-57>

>>>>[Oh, Gott.....]<<<<

-- SysOp < - - / - - >

Neue Gaben und Handicaps

Alex „Sal“ Lürken <s.a.l.@usa.net>

Waschzwang

Wert: -1

Der Charakter hat in seiner Vergangenheit ein gravierendes Erlebnis gehabt (der Auslöser ganz in verschiedene Gründe haben). Dieses Erlebnis zwingt den Charakter zu einem übersteigertem Sauberkeitsbedürfnis. Rollenspielerisch fühlt er sich in einer schmutzigen Umgebung, in schmutziger Kleidung oder auch nur ungewaschen extrem unwohl, kann ihn aber auch dazu zwingen mehr als fünfmal am Tag zu duschen etc.. D.h. sobald er sich in einer obengenannten Situation befindet erhält er einen +1 Modifikator auf alle Mindestwürfe, so daß es ziemlich hart sein für ihn sein kann, in einem Abwasserkanal in dreckiger Kleidung mit einem ebenso stinkendem Troll (d.h. nicht, daß alle Trolle stinken) zu verhandeln (dies würde schon einen +3 Modifikator rechtfertigen).

Bulimie

Wert: -3

Der Charakter leidet unter den klassischen Symptomen einer Magersucht. Er kann keine feste Nahrung länger als eine halbe Stunde in seinem Körper behalten und erbricht die Nahrung schließlich. Seine Nahrungsaufnahme ist um 100 Prozent erhöht, um sein Bedürfnis an lebenswichtigen Nährstoffen zu gewähren. Bulimie ist nur durch gutes Rollenspiel oder eine Therapie zu bewältigen (die 10fachen Karmakosten müssen selbstverständlich aufgewandt werden). Nur Charaktere mit einer Maximalen Konstitution und Stärke von 3 dürfen Bulimie als Handicap nehmen. Die Maximalen Attributswerte des Charakters in Stärke und Konstitution sinken um -1 solange der Charakter unter Bulimie leidet. Die Therapie dauert (12 - Willenskraft des Patienten) Monate, wobei der Charakter gegen ein Mindestwurf von (12 - Willenskraft) eine Probe auf Willenskraft ablegen muß. Wie üblich wird die Anzahl der Monate durch die Erfolge geteilt (fallen keine Erfolge, so geht der Charakter in Therapie, bricht diese jedoch nach der Hälfte der Zeit erfolglos wieder ab). Die Kosten betragen 500 EC pro Woche, die der SC zusätzlich zu seinen Lebenskosten zuzahlen muß.

Impotenz

Wert: -1

Eigentlich nur männliche Charakteren vorbehalten (bei Frauen erweist sich Impotenz als etwas schwierig zu begründen). Der Charakter kann aufgrund seiner Impotenz keinen Geschlechtsakt vollziehen (er kriegt ganz einfach 'keinen hoch').

Nymphoman

Wert: -2

Der Charakter hat ein stark gesteigertes sexuelles Bedürfnis, so daß er mehrmals am Tag Sex haben muß. Spieltechnisch muß er alle 12 Stunden eine Probe gegen Willenskraft(5) ablegen. Alle 12 Stunden erhöht sich der Mindestwurf um +1, gleichzeitig erhält der Charakter einen Malus von +1 je 24 Stunden, die er seinen Bedürfnissen nicht nachgekommen ist auf alle Proben, da er sich auf nichts anderes konzentrieren kann. Mißlingt die Willenskraft - Probe, so muß er bei jeder gegengeschlechtlichen Person eine vergleichende Probe von Charisma (der Person) und seiner Willenskraft (seiner) ablegen, hat der Charakter weniger erfolge, so wird er die Person mehr oder minder unverhohlen ansprechen und zu wüstem Sex auffordern. (Selbstverständlich für beide Geschlechter möglich).

Charaktererschaffung, einmal ganz anders ??

Alex „Sal“ Lürken <s.a.l.@usa.net>

Ich möchte in diesem Artikel einmal meine Version der Charaktererschaffung vorstellen, die sich in meiner Rollenspielgruppe bereits erfolgreich bewährt hat. Es geht darum, die Spielercharaktere realistischer (eigentlich totaler Schwachsinn, wo es in einer Phantasiewelt nicht unbedingt um Realismus geht) darzustellen, ihnen mehr Leben einzuhauchen etc. Anmerkung: Wer dies bereits so handhabt, kann nun gerne weiterblättern. Zunächst einmal setze ich mich mit jedem einzelnen Spieler zusammen und frage ihn über seinen „neuen“ Charakter aus, was er für ein Typ ist, was er gerne mag und wie er sich in meiner Kampagne zurechtfinden wird (nur zu meiner eigenen Belustigung, da der Charakter eh in eine völlig andere Richtung gehen wird). Dann folgt Schritt 2. Anfangend mit seiner Geburt erzählt mir der Spieler, was sein Charakter so alles in seinem bisherigen Leben erlebt hat, war er in einer Schule, hatte er viele Freunde, wie stand er zu seinen Eltern etc. etc. etc., eben alles Fragen, was uns als Spieler selber in unserer Kindheit, Jugend etc. so widerfahren ist. Daraus wird der Spieler eine meist sehr interessante Story spinnen, die mehr und mehr Formen annimmt und seinen Charakter zu einem Individuum in der Rollenspielwelt machen wird.

Anmerkung: Der Spieler wird natürlich versuchen seinen Charakter möglichst positiv auszustatten und ihn wieder zu einem totalen Helden formen, lassen sie im ruhig diese Freiheit, aber erinnern sie ihn immer wieder daran, daß jeder Fehler hat, jeder irgend etwas nicht mag oder mag, eben, daß jeder seine positiven als auch negativen Seiten hat, was uns ja letztendlich erst die Persönlichkeit gibt, jemand individuelles zu sein.

Hat er seinen „Lebenslauf“ bis zu seinem gewünschten Alter beendet (ich schreibe über Shadowrun, dementsprechend müssen meine Spieler auch noch die 20 Fragen im SR II V 2.01 S.47/48 beantworten), geht es zur eigentlichen Charaktererschaffung, nämlich Punkte verteilen. Der Spieler verteilt zunächst Punkte auf seine Attribute immer bezogen auf seinen Lebenslauf, wobei ich als Meister dort schon einigen Einfluß ausüben muß, da es immer wieder Spieler gibt, die z.B. meinen ihr Decker, der nie eine Hantel gesehen hat, müßte eine Stärke von 5 oder 6 haben (sie werden mir zustimmen, daß dies völliger Schwachsinn ist). Danach sind die Fertigkeiten dran, nach dem gleichen Prinzip versteht sich. Ebenso wird dann das Verteilen der Ressourcen vorgenommen, wiederum bezogen auf den Lebenslauf (ihr Straßen - Sam sollte schon eine gute Begründung haben, warum er Cybware im Wert von einigen Hunderttausend ECU mit sich rumschleppt). Der Lebenslauf bestimmt auch die Gaben und Handicaps eines Charakters, wobei hierbei durchaus viele neue Handicaps entstehen (mehr Handicaps in dieser und der nächsten Ausgabe).

Nun ist der Charakter fast fertig, abschließend darf der Spieler diesen Lebenslauf noch nach den 20 Fragen und seiner eigenen Phantasie weiter mit kleinen Begebenheiten ausstatten, ihm eben ein paar mehr kleine Macken und Fehler geben, seine Geschichte erzählen.

Hausregeln zur Charaktererschaffung:

Meine Spieler sind bei ihrer Charaktererschaffung nur "einigen" wenigen Einschränkungen ausgesetzt:

1. Keine Attribute, Zaubersprüche, Fertigkeiten (ohne Rassenmodifikatoren) über 5
2. Für jede 1 bei einem Attribut darf jedoch ein anderes auf 6 gesetzt werden
3. Keine Bioware und nur Ausrüstung unter Straßenindex 3 (auch kein Milspec oder Security)
4. Kraftniveau ist 3/4 K und nicht 1/2 K
5. Decker-Utilities nicht über 5
6. Lebensstil darf nicht höher als Mittelschicht sein
7. Attribute dürfen höchstens um 2 Punkte gesteigert werden (auch über das Rassenmaximum, daher erlaube ich auch keine "Körperliche Schwäche" als Handicap (ein Decker mit Stärke 1 zu Beginn seiner Laufbahn hätte eh dieses Handicap)
8. 100 + 1w4 Aufbaupunkte und das Charaktergenerierungssystem aus dem Shadowrun Kompendium
9. Spätestens nach einem Monat "Echtzeit" erwarte ich von jedem Spieler einen ausgearbeiteten Lebenslauf, ansonsten gibt es für diesen Spieler kein Karma mehr(nada, nothing, nix, bis er schließlich einen geschrieben hat)

Einführung neuer Charaktere in eine bestehende Gruppe

Ich empfinde es allgemein als albern, daß sich die Spieler in einem Rollenspiel, besonders in der apokalyptischen Welt von Shadowrun, sobald sie sich das erste Mal begegnen wie gute Freunde verstehen sollen, niemand von uns ist jeder Person der er auf der Straße begegnet sofort freundlich gesinnt. D.h. die Spieler sollen ruhig einige Zeit damit verbringen sich näher kennenzulernen, vielleicht können sie sich ja auch nicht gegenseitig ausstehen (im Rollenspiel natürlich). Ich versuche stets zu vermeiden, daß die einzelnen Spieler zu Beginn eines neuen Lebens alles von den anderen wissen, nach und nach werden sie mehr und mehr von ihren Mitspielern erfahren. So wird allein das Kennenlernen der einzelnen Spieler zu einem eigenen Abenteuer.

Es gibt übrigens einige Spieler in meiner Gruppe, die vor lauter Rollenspiel schon einmal einen Mitspieler umgelegt oder verprügelt haben (dies sollte natürlich nicht unbedingt in ein sinnloses Niedergemetzel neuer Charaktere ausarten).

Hit me, Come on hit me

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Erweiterte Regeln für Nahkampf bzw. waffenlosen Kampf

Sie Regeln für den Nahkampf und waffenlosen Kampf sind, meiner Meinung nach, die unrealistischsten Regeln die FANPRO bzw. FASA je entwickelt haben.

Ein Beispiel:

Nehmen wir einmal an, ein Straßensamurai mit Reflexbooster III, Reaktion 6, Nahkampf 2 und einem Kampfpool von 8 will in einer dunklen Seitengasse einen Karatekämpfer mit Schwarzgurt (Nahkampf 6, oder höher?) überfallen und ihn um seine paar Nuyen erleichtern. Der Karateka hat einen Kampfpool von 7 und eine lächerliche Initiative von 4 + 1w6.

Nach den Shadowrunregeln wird der Samurai fürchterlich eins auf die Lippe bekommen; gut er hätte sich nicht mit dem Karateka anlegen sollen, aber wo bitte bleibt sein Geschwindigkeitsvorteil?

Gehen wir weiter. Das Initiativeergebnis lautet für den Sam 26 und für den Karateka 5. Bevor der Karateka auch nur in seiner Kampfphase ist, hat er dem Sam schon jede Menge Schaden zugefügt (ich gehe mal davon aus, daß nicht nur Stärke 2 hat), da Mister K. jeden Angriff von Mister S. mit 6 Würfeln abblocken würde und wahrscheinlich auch noch Mister S. Schaden zufügen würde. Ergo, Reflexbooster sind einen Scheiß wert, oder?

Doch laut den Kampfregeln könnte Mister S. seine Pistole ziehen und wieder wegstecken das Magazin

herausnehmen, ein neues einsetzen, auf den Kopf von Mister K. zielen und ihm ein sauberes drittes Nasenloch zwischen den Augen verpassen, während unser lieber Mister K. blöde in die Luft gucken würde. Anschaulich, oder.

So wie ich das sehe, würde Mister S. eher ein paar Treffer landen, da er wesentlich schneller ist, dafür aber in der Handlungsphase von Mister K. gehörig eins auf die Schnauze kriegen; zumindest hat er ihm vorher eine verpaßt.

Resultat: Attacke und Parade

Anmerkung: Ich habe die Regeln bereits ausprobiert und ich muß sagen: SIE FUNKTIONIEREN.

Jeder Charakter kann in seiner Kampfphase einmal attackieren und einmal parieren, jede weitere Parade erhöht seinen Mindestwurf (für die Parade) um +2. Kann ein Charakter innerhalb der 10 Kampfphasen nicht handeln, muß er eine Parade vorziehen, muß dann aber in seiner Kampfphase den +2 Modifikator hinzuziehen (seine Parade ist ja schon verbraucht).

Mister S. hätte in jeder seiner Kampfphasen einen Mindestwurf von 4, Mister K. hätte dagegen zunächst einen Mindestwurf von 4, dann 6 und 8, d.h. er müßte seine Parade vorziehen

Leichte Pistolen:

Wir gehen davon aus das fast alle Pistolen in unterschiedlichen Kalibern erhältlich sind, jedoch nur innerhalb ihrer Kategorie (sprich: LP, SP etc.)

Kaliber	Schaden
.22	4L
.38	5L

Kaliber	Schaden
9mm	6L
.40 SW	7L

* die Ladekapazität (Muni) der leichten Pistole sinkt um eine Patrone von der ersten zur zweiten Tabelle, jedoch steigt die Ladekapazität auch umgekehrt..

Schwere Pistolen

Kaliber	Schaden
.45	9L
.357	9M
.44	10M

* die Ladekapazität der Waffe sinkt pro Zeile um -1 !!!

Überschwere Pistolen

Kaliber	Schaden
.50AE	10S
.454 Casull	9S

* die Ladekapazität der Waffe sinkt pro Zeile um -1 !!!

Schrot

Kaliber	Schaden(normal)	Schaden (Slug)
20G	5M	9M
12G	8S	12S
10G	10S	14S

* die Ladekapazität sinkt bei Schrotwaffen nicht, da lediglich die Füllung der Patrone unterschiedliche Materialien aufweist.

* Slug = ein massives Geschöß mit entsprechendem Kaliber, nicht sehr genau (MW+1), normale Reichweite

Gewehre

Kaliber	Schaden
5.56 (Sturm)	8M
7.62 (LMG-SMG)	7S-10S (siehe normale Schadenscodes)
12.7 (Scharf)	14T
20mm (Sturmkanone)	18T
.300 WM (Scharf)	10S

* das Kaliber 7.62 wird schon heutzutage kaum noch für Sturmgewehre verwendet (zu schwer), dementsprechend wird man innerhalb von 60 Jahren wohl oder übel noch mehr auf diese Kaliberart verzichtet haben.

Maschinenpistolen

Maschinenpistolen benutzen dasselbe Kaliber wie normale "leichte Pistolen" (hier: 9mm) oder kleinere

Munitionstypen, da ansonsten der Rückstoß nicht mehr zu kompensieren ist. (Wer schon einmal eine .44 abgefeuert hat, wird mir dies sicherlich bestätigen können, falls er noch seinen Arm bewegen kann, um die Buchstaben einzutippen; sprich: der Rückstoß ist höllisch).

Aufgrund des wesentlichen längeren Laufs und der höheren Austrittsgeschwindigkeit erhöht sich das Schadensniveau um eine Stufe (von L auf M).

Ich würde vorschlagen, Maschinenpistolen nur bis zu einem Kaliber von 9mm zu erlauben, da ansonsten Maschinenpistolen all zu mächtig, böse kurzum tödlich werden.

Alle anderen Waffentypen: (bisher) keine Veränderungen, keine Ahnung mit was Homek demnächst auftaucht.

Alkohol und die bösen Folgen

Alex „Sal“ Lürken <s.a.l.@usa.net>

Wir alle kennen, glaube ich, die bösen Folgen eines übermäßigen Alkoholgenusses (ich für meinen Teil JA), jedoch scheinen viele Spieler es als völlig normal zu empfinden sich den Abend mit jeder Menge Alkohol zu versüßen bzw. zu versauen, ohne jemals die schrecklichen Folgen des extremen Konsum zu erleiden. Die folgenden Regeln sind natürlich optional.....(usw. usw.). Die einzelnen 'Alkoholformen' sind im Weiteren näher erläutert. Jede Form von Alkohol wird in bestimmten Einheiten konsumiert.

Bier und andere:

Einheiten: 0.5l

Schaden: 6L Betäubung

Modifikator: +1

Weine:

Einheiten: 0.2l

Schaden: 4L Betäubung

Modifikator: +1.5 (erste +1, zweite+3 etc.)

Likör:

Einheiten: 0.1l

Schaden: 8L Betäubung

Modifikator: +1

ab 40 ‰:

Einheiten: 0.02 l

Schaden: 3M Betäubung

Modifikator: +1

(Für etwaige andere Formen von Alkohol, die nicht in den Promille - Rahmen passen, müssen dann gegebenenfalls die Modifikatoren bzw. die Schadensniveaus angeglichen werden.)

Eine Frage der Ehre

Alex "Sal" Luerken <s.a.l.@usa.net>

Ich spiele jetzt seit knapp 8 Jahren Rollenspiele (seit drei Jahren Shadowrun) und immer wieder taucht in meinen von vielen Spielern (habe ich erwähnt, daß ich leider meistens meistern muß) gemartertem Hirn, diese eine Frage auf:

Wovor haben meine Spieler eigentlich noch Respekt ?

Es kann vielleicht durchaus daran liegen, daß ich manchmal eine Art softe Phase und vergesse aus den Spielern den letzten Tropfen Blut zu pressen (ich haße es, wenn Charaktere sterben, auch meine NSC's, da der Aufwand einfach viel zu groß und nervig ist, neue Charaktere auszuarbeiten:)

Aber trotzdem, wovor haben sie Respekt ?

Erster Anlauf:

Da steht dieser riesige Troll vor Dir und in seinem Gesicht steht dieses gewisse

"Hey-Mann-ich-will.deine-Kohle-und-wenn-nich'-dann-hau-ich-Dich-zu-klump-klaro" und außerdem wirkt dieser metallene Baseballschläger verdammt klein in seinen riesigen Händen.

Spieler:"Ey, klar, ich hab' mein Geld zu Hause gelassen, deshlab kannst Du mir garnix, KLARO ?

Meister:"Was machst Du ?"

S:"Ich zieh' meine Puste und baller' ihn wech, KLARO !!

Fazit: Kein Respekt vor großen Jungs.

Zweiter Anlauf:

Meister: "Du hast keine Ahnung, wo Du Dich gerade befindest. Das einzige woran Du Dich erinnern kannst ist, daß Du in diese Gasse gegangen bist, um Dich mit einer Deiner Connections zu treffen und dann gingen auch schon Deine Lichter aus.

Grelles Licht scheint Dir in die Augen, als man Dir die wollene Kapuze vom Gesicht reißt. Du kannst kaum einen

Deut weit sehen so hell brennt sich das Licht in deine Augen.."

Spieler:"Ich hab' aber Blitzkompensation"

Meister:"Schnauze, blendet trotzdem." Mit leicht italienischem Akzent:"Junger Mann, ich glaube sie haben etwas was mir gehört, und es ist mein Verlangen diesen Gegenstand wiederzuerlangen.Wäre es wohl möglich das wir uns einigen."

Spieler:"Ich spucke in Richtung des mich doch blendenden Lichtes (gemurmelt:"obwohl ich ja Blitzkompenstion habe").

Anmerkung: Die Spieler haben schon vorher Bekanntschaft mit diesem Mafia-Don gemacht (er hat ihre

gemeinsame Wohnung zum Spaß in die Luft gejagt, sie wollten eben keine Miete bezahlen und haben ihm daraufhin seine Rolls-Royce geklaut und verscherbelt.)"

Fazit: Kein Respekt vor einflußreichen Personen.

Dritter Anlauf:

Anmerkung: Um mir neben dem ganzen Streß auch noch etwas Spaß zu verschaffen (hört sich fast so an, als ob ich eine kleine Heulsuse wär'), mehr aber um meine Spieler ab und zu mal wieder auf den richtigen weg zur Lösung ihrer Probleme führen, spiele ich verschiedene Archetypen, die in der Gruppe fehlen. In diesem Moment war es ein recht tumber Troll, den (so dachte ich zumindest) die ganze Gruppe aufgrund seiner etwas bescheuerten Eskapaden lieb gewonnen hatten. Kurzum: er starb in einem rieigen Feuerball (eine Rakete die seinen Hobel traf), den die Runner deutlich im Rückspiegel ihres Autos sahen (für den Troll war kein Platz mehr im Auto). Sie fuhren weiter, weiterbis jetzt hat Danny noch niemand eine Träne nachgeweint.

Fazit: Kein Respekt vor gestorbenen Freunden.

Was mich wiederum zu einem weiteren Fazit bringt: ich muß mir meine 'softe' Art zu meistern abgewöhnen und meinen Spielern mal wieder gehörig in den Arsch treten.