

# Cybernormal

Plan: Infiltriere 9. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge.

System: Ein Hack von „Supernormal“ von Ursidice.

Hacker: Timo.

Previous Uploads: 0.

Paydata: Cyberpunks haben das System gestürzt. Werden Sie jetzt Cybernormals?

Team: Eine Spielleitung und bis zu fünf Cyberpunks.

Difficulty: Milk-Run.

Timeframe: 1 Abend.

Font: Bahnschrift.

Debugging-Tools: Im Top-Secret Spielleitungs-Abschnitt.

## Charaktererschaffung

1: Jeder Cyberpunk hat einen auffälligen optischer Aspekt (Ungewöhnliche Frisur, Gesichtstattoo, leuchtene Neonjacke oder etwas dergleichen)

2: Jeder Cyberpunk hat drei Cyberkräfte aus der folgenden Liste:

Ninja	Samurai	Mensch-Maschinen-Interface
Nanobot-Wolke	geborener Hacker	Cyberaugen mit Zielsoftware
Pheromon-Drüsen	hydraulische Sprungbeine	übermenschliche Reflexe
Straßenvoodoo	mit Toten reden,	Freundschaft mit Tieren
Kunstmuskeln	Helferdrohnen	Stuntman

Die Cyberkräfte sollten sich nicht überschneiden. Im Uhrzeigersinn darf sich jeder die erste Kraft aussuchen, dann gegen den Uhrzeigersinn die zweite Kraft und im Uhrzeigersinn die dritte.

3. Jeder Cyberpunk hat einen Spitznamen.

4. Jeder Cyberpunk nennt ein Verbrechen von Crimson Charly, dem Chef der bösen Crimson Corporation, das ihn/sie bewogen hat, zum Cyberpunk zu werden.

5. Jeder Cyberpunk nennt zwei stinknormale Dinge, die er/sie zusammen (!) mit der Gruppe tun will, sobald Crimson Charly gestürzt ist. Beispiele:

Die Drillinge der Schwester babysitten.

Ein Büro zu einer Sozialwohnung umbauen.

Eine Hochzeit besuchen (von wem?).

Die jährliche Straßenvoodoo-Messe besuchen.

Spenden fürs Elektro-Wiesel-Reservat sammeln.

Neujahr mit Streetfood und Feuerwerk feiern.

Bei einem Straßenrennen zuschauen.

Tickets fürs Roboter-Hiphop-Ballett ergattern.

Einen Freund in der Cyberklinik besuchen (wen?).

Sprecht euch dabei ab, damit die Überschneidungen nicht zu groß sind.

## Prolog

(Im Prolog wird nicht gewürfelt).

SL liest vor: „Wir sehen die Aufnahmen einer Sicherheitskamera. Sie zoomt auf einige Gestalten, die gerade in den Crimson Tower, dem Hauptsitz der üblen Crimson Corporation, eindringen. Was sieht man auf der Kamera, das jede Gestalt so besonders macht?“

Spieler: Nennt euren jeweiligen optischen Aspekt.

SL liest vor: „Wir sehen weitere Kameraaufnahmen. Sie zeigen Szenen aus dem Crimson Tower, wie die Cyberpunks alle Widrigkeiten überstehen.“

Spieler: Nennt jeweils zwei oder drei Hindernisse und wie euch jeweils eine andere Cyberkraft geholfen hat, sie zu überwinden. Beispiel: „Da war eine verschlossene Tür, aber weil ich ein geborener Hacker bin, habe ich das Türschloss gehackt.“ oder „Die Wachen haben Hunde auf uns gehetzt, aber die Hunde haben sich uns angeschlossen, weil ich die Kraft Tierfreundschaft habe.“

SL liest vor: „Wir sehen Crimson Charlys Büro im obersten Stockwerk des Crimson Towers. Die Cyberpunks konfrontieren ihn. Crimson Charly fragt arrogant: Und wer seid ihr?“

Spieler: Nennt eure Spitznamen.

SL liest vor: „Und warum seid ihr hier?“

Spieler und SL: Abwechselnd konfrontiert ein Spieler Crimson Charly mit einem seiner Verbrechen und Crimson Charly antwortet mit einer selbstgefälligen „Rechtfertigung“. Wenn alle durch sind, entscheidet euch als Gruppe, wie Crimson Charly stirbt. Durch eure Hand? Durch seine eigenen Untergebenen? Durch einen Unfall auf seiner Flucht vor euch?

SL liest vor: „Ihr habt es geschafft. Ihr habt Crimson Charly besiegt und den Leuten aus dem Sprawl gezeigt, dass man gegen die Großkonzerne aufbegehren kann. Aber gab es da nicht eine Liste von Dingen, die ihr tun wolltet, sobald ihr Crimson Charly gestürzt habt?“

## Die Liste abarbeiten

Das ist der Hauptteil des Spiels. Jeder Listeneintrag soll zu einer moderat langen Szene führen. Im Idealfall sagen die Charaktere am Ende jeder Szene, welcher Listeneintrag als nächstes kommt. Sonst entscheidet die Spielleitung. Die Spielleitung beschreibt die Szene, die Spieler beschreiben, was ihre Charaktere in der Szene tun und die Spielleitung sorgt für Problemchen und managt das Pacing.

Das Hauptproblem ist immer folgendes: Die Charaktere waren so lang im Widerstand gegen die Großkonzerne, dass sie Probleme mit normalen Handlungen haben (Handwerkliches, Leute beruhigen, Fahrzeuge normalschnell und ohne Stunts fahren, etc.).

Bei so einer Handlung würfelt er/sie 3W6 und zählt zusammen.

Bei 1-5: Aktion erfolgt wie gewünscht.

Bei 6-11: Es gibt einen kleinen Cyberglitch.

Bei 12-18: Es gibt einen großen Cyberglitch.

Bei einem kleinen Cyberglitch beschreibt die Spielleitung, welche Cyberkraft des Charakters sich unerwartet aktiviert und für ein kleines Problem sorgt/ein wenig Aufmerksamkeit erregt/dich übers Ziel hinausschießen lässt.

Beispiel: „Aus der Gewohnheit eines geborenen Hackers programmierst du den Computer um, statt ihn normal zu benutzen.“

Bei einem großen Cyberglitch beschreibt er/sie selbst, welche Cyberkraft des Charakters sich unerwartet aktiviert und für ein großes Problem sorgt/viel Aufmerksamkeit erregt/Zerstörung nach sich zieht.

Beispiel: „Mit meiner Tierfreundschaft locke ich alle Haustiere aus dem Block heran und die Besitzer kommen gleich nach.“

Sobald der Charakter einmal in einer bestimmten Art Handlung (zB: Handwerk, Leute beruhigen, Straßenverkehrsordnung) einen Cyberglitch erlebt hat, würfelt er/sie in Zukunft nur noch 2W6 auf diese Handlungen.

## Das Finale

Im Finale wird nur mit 1W6 gewürfelt. Am Ende des Finales stehen die Charaktere vor der Entscheidung: Stürzen sie sich wieder in den Kampf gegen die Großkonzerne und bleiben Cyberpunks? Oder versuchen sie es schließlich mit dem Leben eines Cybernationalen?

## TOP SECRET: Spielleitungs-Informationen

Im Finale soll eines der folgenden Dinge passieren. Wähle oder würfle:

1. Der Geist von Crimson Charly sucht den Sprawl heim!
2. Investoren der Crimson Corporation schicken Cyberninjas gegen die Helden!
3. Crimson Charly hat eigentlich überlebt und feiert sich selbst mit einer Parade!
4. Ex-Sicherheitsleute der Crimson Corporationen entführen die Magnetschwebbahn!
5. Aus dem Hauptquartier von Crimsanto wachsen fleischfressende Riesenpflanzen!
6. Crimson Charlys Lover, eine Künstliche Intelligenz namens Pandorra, legt alles lahm!

Punkte 1, 2 und 3 funktionieren ohne Vorarbeit.

Für Punkte 4, 5 und 6 braucht man Vorarbeit (zum Beispiel: Sage, dass die Spieler zwischen jeder Szene mit der Magnetschwebbahn fahren oder baue Pandorra in den Prolog ein).

Das Finale sollte starten, wenn der Abend sich dem Ende nähert (½ Stunde vor geplantem Ende), die Liste abgearbeitet ist oder sich die Cyberglitches ihren Reiz verlieren. Die Szene wird durch etwas einschneidendes unterbrochen, Dinge hören auf zu funktionieren, die Leute strömen auf die Straße, etc.

### Debugging

„Jemand spielt mit, hat aber keine Ahnung vom Genre! Was jetzt?“  
Einfach zusammen setzen und kurz die Erwartungshaltungen aufeinander abstimmen. Cyberpunk kann sehr nah an der Gegenwart ausgepielt werden. Jeder trägt ein Smartphone, es gibt Wolkenkratzer, es gibt Armut und Reichtum, Großkonzerne, Kriminelle, Cryptowährungen und Prominente. Es reicht, wenn die futuristischen Aspekte des Genres auf die Cyberkräfte der Spieler reduziert sind. Rate ihm/ihr einfach einen normalen Dude/Dudette zu spielen mit einem Groll gegen Autoritäten.

„Die Spieler mögen nicht, wie die Cyberkräfte verteilt werden! Was jetzt?“  
Frage einfach warum. Wenn sie anfangen, über strategischen Charakterbuild zu reden, erkläre ihnen, dass es hier nicht um Strategie geht. Wenn sie nicht wissen, was ihre Cyberkräfte können, mach ein kurzes Brainstorming in der Gruppe über die obskureren Cyberkräfte.

„Jemand hat keinen Bock auf die Liste. Was jetzt?“

Autsch. Da hat es an der Kommunikation gehapert. Biete der Person an, vielleicht zuzuhören, wie es weitergeht. Lass die Option offen, wieder ins Spiel einzusteigen. Lass die Option offen, den Spieltisch ganz zu verlassen. Der Abend ist noch jung.

„Eine Szene ist eskaliert! Was jetzt?“

Zwischen den Szenen kann beliebig Zeit vergehen. Genügend, dass Gras über so einiges gewachsen ist. Außerdem können in einer Cyberpunk-Welt alle abgetrennten Gliedmaße durch futuristische Prothesen ersetzt werden. Ist das nicht wunderbar?

„Jemand hat Probleme sich große Cyberglitches auszudenken! Was jetzt?“

Biete an, dass du die großen Cyberglitches und er/sie die kleinen übernimmt.

„Einen Spieler/eine Spielerin ärgert es, ständig zu scheitern! Was jetzt?“

Achte bei deinen Beschreibungen darauf, dass es die Cyberkräfte sind, die für Probleme sorgen. Die Charaktere selbst sind nicht inkompetent.

„Es gibt einen Punkt auf der Liste, bei dem jemand nicht mitmachen möchte! Was jetzt?“

Frage, was das Problem ist. Vielleicht wurden seine/ihre Listeneinträge jetzt schon mehrmals übergangen und ihr habt es nicht gemerkt? Als Lösung könnte man die Szene noch anpassen (zum Beispiel ist auch ein NPC dabei, den der Charakter unbedingt beeindruckt möchte), die Szene skippen oder die Person einmal aussetzen lassen.

„Ein Charakter will nicht beim Finale mitmachen! Was jetzt?“

Frage die Person dahinter, ob er/sie nicht schnell einen neuen Charakter erschaffen möchte. Irgendeinen jungen Cyberpunk mit ein/zwei/drei frei wählbaren Cyberkräften – motiviert davon wie Crimson Charly gestürzt wurde. Sobald der Charakter erschaffen ist, darf er/sie sich gedankenlos in die Action schwingen.

„Das Team fängt an im Finale an einem ausgetüftelten Plan zu basteln und kommen nicht voran! Was jetzt?“

Haben alle Spaß dabei (dich eingeschlossen)? Wenn nicht, mache den Spielern folgendes Angebot: Springt in die Action. Wenn es brenzlich wird, dürft ihr mit einer Rückblende beschreiben, wie ihr euch im Vorfeld auf genau diese Situation vorbereitet habt. Würfelt einen 1W6 um zu schauen, ob in der Rückblende ein Cyberglitch passiert, der auf die Jetzt-Zeit wirkt.