



SHADOWRUN®

ALBTRÄUME



Pegasus Press

INHALT

ALBTRÄUME	3	JENSEITS DER WIRKLICHKEIT	40
GETRIEBEN ZUR JAGD	10	Hintergrund	40
Hintergrund	10	Die Handlung im Überblick	41
Die Handlung im Überblick	11	Szene 1: Der Hilferuf	41
Szene 1: Der Auftrag	11	Szene 2: Ein Ort am Ende von allem	42
Szene 2: Grabesstimmung	13	Szene 3: Das Motel	44
Szene 3: Die Jagd beginnt	14	Szene 4: Die alte Kirche	45
Szene 4: Beute	18	Szene 5: Bei der Ollen	47
Szene 5: Ein neues Angebot	19	Szene 6: Das Watt und seine Bewohner	48
Szene 6: Unter Beschuss	20	Szene 7: Das Hotel	49
Szene 7: Konfrontation mit der Bestie	21	Szene 8: Die Wilde Jagd	51
Epilog	22	Nach dem Run	52
Nach dem Run	22	Beinarbeit	52
Hauptdarsteller	22	Hauptdarsteller	54
Beinarbeit	24		
Handout	25		
MASKENBALL	26	FISCHERS BESTER FREUND	57
Hintergrund	26	Hintergrund	57
Die Handlung im Überblick	26	Die Handlung im Überblick	57
Szene 1: Einladung zum Ball	27	Szene 1: Ein kleiner Fisch	59
Szene 2: Das Spiel beginnt	28	Szene 2: Fremde Gewässer	60
Szene 3: Akt 1: Der Mord	31	Szene 3: Fisch! Da schwimmt er!	67
Szene 4: Akt 2: Der Ball	32	Szene 4: Rosa Şahin	68
Szene 5: Intermezzo: Der Auftrag	33	Szene 5: Fischreiche Gewässer	68
Szene 6: Bis zum Morgen und danach	35	Szene 6: Alle Netze ausgeworfen	71
Nach dem Run	36	Szene 7: Fischers Fische	73
Beinarbeit	37	Nach dem Run	75
Hauptdarsteller	38	Beinarbeit	75
Handout	39	Hauptdarsteller	76

IMPRESSUM

Texte: David Grade, Melanie Helke, Daniel Jennewein, Christian Paschke • Deutsche Chefredaktion: Tobias Hamelmann
 Redaktion: Melanie Helke • Umschlagsillustration: Jennifer S. Lange • Illustrationen und Karten: Jennifer S. Lange
 Lektorat: Benjamin Plaga • Deutsches Coverlayout: Ralf Berszuck • Deutsches Layout: Ralf Berszuck

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter Lizenz von Catalyst Game Labs und Topps Company, Inc.
 © 2022 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 978-3-96928-059-1

Besuchen Sie uns im Internet:

WWW.SHADOWRUN6.DE

WWW.PEGASUS.DE

WWW.PEGASUSDIGITAL.DE





ALBTRÄUME

EINLEITUNG

Dieser Band spielt mit den dunkelsten Seiten des Runnerlebens, mit Ängsten, Verzweiflung und Horror. Die vier sehr unterschiedlichen Abenteuer in diesem Buch führen dich und deine Spielenden in Situationen, in denen der Tod im Kampf gegen die Konzernsicherheit nicht die größte Sorge sein muss. Und genau wie in jedem Horrorfilm (und fast jeder normalen Spielsitzung) kann das ein gutes oder schlechtes Ende nehmen. Keine Sorge, keines der Abenteuer ist so geschrieben, dass einer der Runner sterben muss, wie Teenager in einem Slasher-Film. Dafür gibt es andere Systeme.

Für ein wenig Hintergrund und Hilfen, wie du im Rollenspiel im Allgemeinen und bei *Shadowrun* im Speziellen Horror umsetzen kannst, haben wir diese Einleitung für dich zusammengestellt.

WAS IST HORROR?

Über die speziellen Arten von Horror in seinen unterschiedlichen Ausprägungen, die psychologischen Aspekte und die Abgrenzung in Film und Kunst haben schon viele kluge Leute geschrieben. Unzählige Publikationen beschäftigen sich mit einzelnen Genres, schätzen Grenzen ein und analysieren, ob zu viel Konsum vielleicht gefährlich sein kann.

EIN RAT ZUR VORSICHT

Bei Horror geht es um erschreckende Themen, starke Gefühle und sehr oft um Kontrollverlust. Als Spielleitung solltest du hier besonders darauf achten, dass alle Mitspielenden das jeweilige Abenteuer auch als Spaß empfinden. Während Ekel, Panik oder Shock in gewissem Rahmen unterhaltend sein können, gibt es schnell ein „Zu viel“. Jede Person hat andere Grenzen und Trigger, und manche davon können sich in speziellen Situationen und Gemütszuständen verschieben. Selbst wenn ihr, wie oft geraten, vor den Runden über den gewünschten Spielstil und problematische Themen redet oder Hilfen wie die X-Card verwendet, kann man nicht jede Situation vorher einschätzen. Es ist ein Spiel. Seid fair zueinander und akzeptiert, wenn jemand andere Grenzen hat als ihr.

Sehen wir hier den Horror schlicht (und ja, sehr vereinfacht) als etwas, das Grauen, Ekel, Schock und ähnliche Gefühle hervorruft. Durch die Konfrontation mit den eigenen Ängsten entstehen starke Gefühlsregungen, die uns schlucken und uns die Haare zu Berge stehen lassen. Im gesicherten Rahmen kann es Spaß machen, diese Regungen zu spüren und zu

ergründen. Horrorfilme, Videospiele und ebensolche Lektüre erfreuen sich großer Beliebtheit. Im Rollenspiel werden unter „Horror“ die gleichen Themen zusammengefasst.

HORROR ALS MOTIV

Wir können bei Geschichten – ganz egal, ob es ein Film, Buch oder Spiel ist – grob zwischen dem bestimmenden Thema und der Darstellungsweise unterscheiden. Manches wird durch spezielle Aspekte automatisch in den Bereich „Horror“ geschoben, unabhängig von den Regungen, die der Konsum auslöst oder auslösen soll. So werden Zombies, Dämonen, Mumien und ähnliche gruselig angelegte Gestalten als Inhalt einer Story fast immer als „Horror“ gezählt. Und dabei ist es meist unerheblich, ob es sich um eine Horrorkomödie handelt (z. B. *Shawn of the Dead*). Vampire der World of Darkness ist daher schon allein durch die Existenz von Vampiren ein Horror-Rollenspiel, unabhängig von der Frage, wie sehr sich die Spielenden in einem Abenteuer gruseln, erschrecken oder ekeln.

Geister und generell Übernatürliches schocken selten, können aber mit der richtigen Stimmung mindestens gruseln. Monster wie Wölfe oder Haie sind in Filmen häufiger als in anderen Bereichen. Allerdings bringt fast jedes Rollenspiel seine eigene Palette an möglicherweise gefährlichen und erschreckenden Wesen mit, sodass einem Tierhorror-Abenteuer nichts im Wege stehen sollte. Und wie überall kommt es dann auf die Darstellungsweise an.

Die Grenzen zwischen den Genres sind fließend und ändern sich mit der Zeit. Was früher ein Horrorfilm war, wirkt heute nicht nur wegen der veralteten Technik teilweise eher belustigend. Jeder einzelne alte Godzilla-Film erfüllt die üblichen Horrorkriterien und lässt sich in ein Rollenspielabenteuer umwandeln. Um den Mitspielenden dann die Haare zu Berge stehen zu lassen, muss sich die Spielleitung aber vermutlich sehr anstrengen. Schließlich entstehen die Bilder in den Köpfen nicht nur durch die Wortwahl, sondern speisen sich aus Erlebtem und, in diesem Fall, geschauten Filmen. Aber natürlich ist ein Horrorabenteuer ohne Schrecken der Spielenden – schließlich können sich immerhin die Charaktere gruseln – völlig legitim.

Andere inhaltliche Themen sind unabhängiger von Bildern. Psychohorror spinnt undurchsichtige Geschichten über das, wozu Menschen fähig sind, spielt mit den Vorstellungen und lebt mehr im Kopf als in Spezialeffekten (z. B. *Psycho*). Es geht um Wahnsinn, Albträume und Kontrollverlust. Und gerade hier ist die Art der Darstellung für die spezielle Horror-Atmosphäre wichtig. Sie macht letztlich den Unterschied aus zwischen einem Krimi, bei dem durch Neugier die Lösung gesucht wird, und einem Horrorthriller, bei dem das Ungewisse zusätzlichen Schrecken auslöst.

DAS GEFÜHL VON ANGST UND EKEL

Besonders Monster, Tote oder Verletzungen sind in ihrem „Horrorerleben“ von den Details, der Beschreibung und den Bildern abhängig. Typische ausschmückende Motive für Schock und Schrecken sind solche, die ganz direkt Ekel und Abscheu erzeugen. Das können

explizite Gewaltdarstellungen sein, Blut und Fäkalien, Schleim und das Bedienen häufiger Phobien (Spinnen, Schlangen, stockende Aufzüge ...).

Bodyhorror und Splatter spielen in drastischen Bildern oder expliziten Beschreibungen mit dem Unappetitlichen. Es geht um Veränderungen des Körpers, Verstümmelungen und Folter (*Saw*, *Hellraiser*, *Titane*). Hier werden in Spielrunden besonders oft Grenzen des Angenehmen überschritten. Während triggernde Themen meist ausgegrenzt werden können, ist ein exakter Grad an Gewaltbeschreibungen nicht besonders gut vor einer Szene einschätzbar.

Slasher als Splatterhorror haben zusätzlich zu den Ekel- und Gewaltszenen eine Grundidee, finden sich vorrangig im Film und bietet besonders viele der bekannten Klischees: Eine Gruppe Teenager wird von irgendwem dahingemetzelt, und am Ende lebt höchstens noch einer (*Halloween*). Im Rollenspiel, wo jeder einen eigenen Charakter führt, kann das durch die Beschreibungen Schreckensgefühle auslösen, es ist aber schwerer als im Film, mit allen Protagonisten gleich mitzufiebern.

HORROR IM ROLLENSPIEL

Im Gegensatz zu Literatur und Film kann im Rollenspiel aktiv gehandelt werden. Die Spielenden bestimmen, was ihre Charaktere tun und lassen, weshalb manche Geschichten zwar im Film, kaum jedoch im Rollenspiel funktionieren. Die Protagonisten gehen dann einfach nicht durch die Autopresse, öffnen die Tür auf nächtliches Klopfen hin nicht und sammeln lieber jede mögliche Waffe im Voraus ein. Aber keine Sorge, das macht überhaupt nichts. Es gibt genügend Tricks, um ihnen diese gefühlte Sicherheit und Kontrolle über eine Szene wieder zu nehmen.

Zunächst ist jedoch wichtig zu entscheiden, welche Art von Horror es im Spiel sein soll. Eine Story, in der ein Monster gejagt wird, zählt bereits als Horror – unabhängig davon, ob sich jemand gruselt. Wollt ihr schlicht die Themen der üblichen Filme und Bücher im Spiel erleben: nur zu, viel Spaß! Gerade beim Bedienen von Klischees hat allerdings mindestens der Charakter Angst. Schreiend vor Zombies flüchtende Schulmädchen, traumatisierte Väter und mit kosmischen Schrecken in Berührung gekommene Buchhalter fühlen ganz sicher starke Gefühlsregungen. Und da es ein Rollenspiel ist, können die meisten Spielenden das in der Spielwelt ausdrücken und ihre Charaktere so handeln lassen, wie man es erwartet. Das können sehr gute Spielsitzungen sein, und vermutlich ist die große Mehrheit der Runden, die „Horror“ spielen, in diesem Bereich anzusiedeln.

Was dabei noch fehlt, ist, dass sich die Spielenden während des Abenteuers zusammen mit ihren Charakteren ekeln, gruseln oder ängstigen. Dafür braucht es einige andere Ansätze.

LASS SIE DEN HORROR SPÜREN

Die Handlung eines Rollenspiels findet im Kopf der Mitspielenden der Spielrunde statt. Dort muss der Schrecken ankommen, wenn du möchtest, dass nicht nur die Charaktere den Horror fühlen.

Vieles, was in Filmen großartig funktioniert, hat in Rollenspielen einen entscheidenden Nachteil: Man sieht nichts. Natürlich ist das, was die Spielenden im eigenen Kopf haben, oft schrecklicher als alles, was je auf eine Leinwand käme – nur lässt sich damit als Spielleitung nicht so direkt arbeiten wie im Film. Während man in einem Buch noch über Seiten dramaturgisch aufbauen kann, wie die besonders blutige Szene auf die Lesenden wirken soll, fällt so ein Versuch in den meisten Spielgruppen deutlich schlechter aus. Wenn du sehr gut erzählen kannst und eine Spielrunde hast, die dir nicht nach jedem Satz ins Wort fällt: Glückwunsch. Leider ist es im Durchschnitt aber eher schwierig, mehrere Seiten vorformulierten Text vorzulesen (so dass es den Spielenden gefällt) oder spannend und lebendig vorzutragen. Irgendwer fällt einem immer ins Wort, ist mit dem Charakterbogen beschäftigt oder versteht nur die Hälfte. Und natürlich ist ein Rollenspiel Kommunikation in beide Seiten und kein Vortrag.

HILFE, MEIN SPIEL WIRD NICHT ERNST GENOMMEN!

Du versuchst, Szenen möglichst drastisch zu beschreiben, bewirfst die Charaktere mit verstümmelten Toten, und die Spielenden reißen blöde Witze? Dann bist du nicht allein, das ist ein häufiges Problem.

Zunächst sollte geklärt werden, ob ihr in eurer Spielrunde überhaupt vom Gleichen redet, wenn ihr beschließt, „Horrorabenteuer“ zu spielen. Vielleicht denkt die eine Spielerin eher an Teenager-Horror-Komödien, und eine andere versteht darunter alles mit Zombies? Soll es darum gehen, Themen des Horrorgenres zu bedienen oder dass die Spielenden sich selbst fürchten? Was genau möchtest du als Spielleitung? Die Charaktere schreiend vor etwas davonlaufen lassen, sie blutig umbringen oder die Mitspielenden mit speziellen Szenen schocken? Soll langsam unterschwelliger Grusel aufgebaut werden? Über das alles solltet ihr sprechen, und viele Probleme können so gelöst werden.

Eventuell bist du zu gruselig. Es ist völlig normal, dass sich jemand, der etwas unangenehm findet, mit Humor und Ablenkung aus der Szene holt. Die ungunstigen Gefühle werden überspielt. Und ja, auch darüber muss man mit der Spielrunde reden. Das gilt ebenso für den Fall, dass jemand das Spiel zu albern findet. Dann ist es zu wenig Horror, die falsche Art oder einfach zu persönlich, oder es gibt zu wenig Regeln und Taktik. Wie tief man in das Spiel und die Atmosphäre eintauchen möchte, ist sehr subjektiv. Und manchmal kommt man mit den Bedürfnissen in einer Runde einfach nicht zusammen. Schließlich soll es Spaß machen.

Eines ist dagegen sehr selten: Dass du als Spielleitung mit deinem Abenteuer nicht ernst genommen wirst. Hilft dann alles Reden nichts, such dir wertschätzendere Mitspielende.

Szenen kurz und drastisch zu beschreiben, kommt Splatterhorror und dem dort enthaltenen Ekel nah, ist typisch für viele Rollenspielrunden und eines der wichtigsten Horrorwerkzeuge für dich als Spielleitung. Die Spontanität des „ersten Blicks“ im Film fehlt zwar, dafür ist der Kopf sehr gut in der Lage, einzelne Sätze gruselig mit eigenen Bildern zu verbinden und sich Dinge dazu zu erfinden.

Beispiel: Der Fund einer Leiche.

„Da liegt eine Leiche im Raum, Blut sickert in den Boden, Fliegen surren um euch, und es stinkt.“

Das ist eine reine Beschreibung, die mehrere Sinne bedient, aber kein drastischer Horror.

„Euch bietet sich ein schreckliches Bild. Die nackte und blutbesudelte Leiche eines jungen Mannes liegt wie hingeworfen vor euch auf dem dunklen Holzboden. Das heißt, ganz so dunkel ist er nicht, nur tiefschwarz und glänzend vor geronnenem Blut und anderen Flüssigkeiten, darüber glänzende, laut surrende Schmeißfliegen. Als ihr näher kommt, erheben sie sich als dicker Schwarm, stoßen gegen euch, eure Hände, die Gesichter. Ein schrecklicher Geruch liegt in der Luft.“

Etwas länger, aber immer noch kurz genug zum Zuhören. Viele Sinne werden bedient, und bei mancher Vorstellung verzieht man das Gesicht vor Ekel. Fliegen aus dem klebrigen Blut direkt in mein Gesicht? Bäh!

Keine Angst, wenn sich das ungewohnt und schwer anhört. Ganz abgesehen davon, dass es Übungssache ist, ist das Beschreiben von Grausamkeiten nur eine Methode eines Horrorspiels und nicht zwingend nötig. Da man als Spielleitung jedoch sowieso ständig redet, ist die Art der Beschreibung oft der erste Versuch für mehr Schrecken.

Die traditionellen Jumpscare – Szenen, in denen im Film plötzlich etwas aufspringt, hinter der Tür erscheint oder mit der Kettensäge zuschlägt – sind in einem Rollenspiel schwer umzusetzen. Zuerst kommt der Schreck, dass „da etwas ist“, und erst dann erkennt das Gehirn, was genau es war. Nicht immer hört jede Person gut genug zu, oder sie ist in der eigenen Vorstellung schon so weit, dass die reine Wortbeschreibung zu langsam für das Erschrecken ist. „Jetzt kommt plötzlich die Horde Zombies hinter dem Busch hervor“ lässt die Gruppe vielleicht stöhnen, selten jedoch aufschrecken. Wer schauspielerisch begabter ist, kann den Satz schreien, „Buh!“ rufen, mit den Zombie-Miniaturen werfen oder – zum wirklichen Erschrecken neben dem reinen Worttext – laut auf den Tisch schlagen. Online kann man mit Schrei-Sounds oder – je nach genutztem Portal – plötzlich auftauchenden Bildern arbeiten. Wenn man es denn möchte.

ONE-SHOTS UND TOTE CHARAKTERE

Im Rollenspielhorror gibt es einen sehr großen Nachteil: Die Charaktere können nicht immer, wie in Filmen, schnell dahingemetzelt werden. Natürlich gibt es spezielle Settings und Systeme, die in One-Shots – Einzelabenteuern mit Charakteren für nur diese Geschichte – explizit solche Klischees bespielen. Dann weiß jeder Mitspielende von Anfang an, auf was die Spielsitzung hinauslaufen wird. Das kann ein schöner Spieltag sein.

„Wir spielen heute ein Horrorabenteuer. Ihr seid alle Teenager auf einem Campingausflug. Gerade habt ihr gehört, dass ein entlaufener Psychopath in der Gegend gesehen wurde.“

Sofort kann sich jeder vorstellen, worauf das hinauslaufen wird. Der Tod von Charakteren ist hier ein Feature. Je nach Art der Darstellung können sich die Spielenden selbst gruseln oder schlicht die kreischenden Camper ausspielen.

In längeren Runden ist der Tod von Charakteren oft ein Problem. Im Rollenspiel ist die Möglichkeit, dass jemand stirbt, zwar immer gegeben, meistens jedoch kein Grund für ständige Angst. Und wenn keine Fallhöhe da ist, also nicht wirklich etwas passieren kann, das die Spielenden emotional berührt, kommt schlecht Schrecken auf. Ekel und Abscheu, wie bei Gewaltdarstellungen, ist dann die einzige Möglichkeit.

Vielen Spielenden ist aber wenigstens der eigene Charakter ans Herz gewachsen. Der Trick für Besorgnis liegt dann darin, sie glauben zu machen, dass vielleicht wirklich eingeplant ist, dass ein Charakter stirbt. Da jedoch in Horrorfilmen im Durchschnitt nach zehn Minuten der erste Charakter stirbt, wird im Rollenspiel irgendwann auffallen, dass es vielleicht doch nur „normal tödlich“ ist.

Hast du mit der Gruppe abgesprochen, dass Charaktere leicht sterben könnten, muss es nicht zwingend Schock oder Horror darstellen. Wenn ein Ersatzcharakter schon dabei ist, schnell nachgebaut werden kann oder sowieso mehr Spielfigur als Persona der Spielenden ist, bringt allein der Tod keinen wirklichen Schrecken in das Spiel. Aus dem gleichen Grund ist es in Systemen, die gleich mehrere Klone oder Ersatz bieten, schwer, Angst um den Charakter zu schaffen. Aber keine Sorge, selbst dort funktionieren Ekel und unterschwelliges Grauen durch die Geschichte.

HORROR IN SHADOWRUN

In einem Spiel, in dem die Charaktere mit Waffen durch die Gegend rennen und regelmäßig in tödliche Kämpfe verwickelt sind, ist Gewalt alltäglich. Die bloße Erwähnung eines Toten oder die Tatsache, dass der Charakter mit einer Pistole bedroht wird, reißt niemanden mehr vom Hocker. Vampire, Geister und Ghule sind vielleicht gefährlich, aber in der Spielwelt schlicht Normalität. Natürlich lässt sich auch hier Abscheu durch besonders gewalttätige Szenen, Folter und Brutalität erzeugen – auch wenn die Charaktere in *Shadowrun* oft ähnliche Methoden wie ihre Gegner verwenden. Aber es ist schon etwas anderes, selbst einen Toten zu verstümmeln oder auch nur im Detail beschrieben zu bekommen, wie sich die vom Feuerball getroffene Sicherheitsfrau auf dem Boden krümmt. Manchen Spielrunden gefallen solche drastischen Darstellungen (quasi die Rollenspiel-Variante eines FSK-18-Egoshooters). Andere versuchen, eine höhere Immersion (emotionale Verbindung und Verschwimmen von Realität und Spielwelt) zu erreichen, um den Spielenden die gefühlsgeladene Handlung näherzubringen – etwas, das in jeder Art von Rollenspiel wichtig sein kann und es von einer Taktiksimulation auf Regelbasis unterscheidet.

BETEILIGE DIE GEFÜHLE DER SPIELENDE

Ein Charakter wird viel eher betrauert (und zu retten versucht) werden, wenn er jemandem wichtig ist. Das gilt für Spielercharaktere wie für NSC. Warum spielt jemand einen Charakter? Weil die Werte gut in die Gruppe passen? Oder weil der Hintergrund cool ist und sich eine Gruppendynamik untereinander entwickelt hat? Ist der Charakter nur eine Spielfigur, deren Handeln man bestimmt, oder fühlt man, wenn jemand sie beleidigt oder verletzt? Wie austauschbar ist sie?

Ein öfter genutzter NSC muss nicht nur dazu dienen, den Aufhänger des Runs der Sitzung abzuliefern. Eine Schieberin kann Familie haben und davon erzählen, die Gruppe zur Gartenparty einladen oder sich ehrenamtlich für die Hilfsbedürftigen der Gegend einsetzen. Je mehr Jobs die Runner erledigen, bei denen das Leben eines NSCs außerhalb seiner Spielrelevanz auftritt, desto eher wird ihnen dieser NSC wichtig und würde ein Loch in die Spielwelt reißen, wenn er verschwindet. Ganz zu schweigen von den ganzen Runaufhängern darum herum. Ohne dass sich Gefühle entwickeln, lassen sich auch keine Ängste dadurch erzeugen.

Je mehr die Spielrunde versteht, dass selbst NSC „vollständige Personen“ sein können, desto eher fühlen sie sich ihnen verbunden. Wer nett ist, wird betrauert oder gerettet, und den arroganten Arschlöchern wird eher misstraut, nicht nur dem Archetyp „verräterischer Schmidt“. Wenn jemand verletzt wird und stirbt, man seine Leiche präsentiert bekommt, kommt zu dem Abscheu einer drastisch beschriebenen Szene der Schrecken, eine lieb gewonnene Figur verloren zu haben.

Es ist außerdem einfacher, auf einen von fünf „Sicherheitsbeamten Professionalitätsstufe 5“ zu schießen als auf Erwin Bering, den alleinerziehenden Vater zweier Töchter, der für deren Wissenschaftscamp in den Schulferien Extra-Nachtschichten schiebt. Natürlich braucht nicht jeder Scherge einen ausgearbeiteten Hintergrund. Aber es hilft, den Spielenden ab und an Hinweise darauf zu geben, dass sich ihre Handlung im Spiel auf mehr als nur ihre eigene Story auswirkt.

Es geht um die kleinen Situationen, in denen man „Scheiße, dumm gelaufen“ denkt. Das ist noch kein Schocker-Horror, reicht jedoch für ungute Gefühle, Scham und etwas Gänsehaut und bildet eine Grundlage. Der Kopf nimmt die Beschreibung der Spielleitung auf und macht sich ein eigenes Bild, bis hin zu den resultierenden Konsequenzen:

- In dem gerade gestohlenen Wagen liegen ein Brautkleid und eine Hochzeitstorte.
- Auf dem Schreibtisch der toten Zielperson finden sich ein Familienfoto und ein verpacktes Kindergeschenk.
- Der durch den letzten Run geschädigte Konzern stoppt seine Unterstützung der örtlichen Freiwilligen Feuerwehr und der Suppenküche. Dann brennt es.

Shadowrun ist für solche kleinen Szenen perfekt, denn schließlich spielt man nicht „die Guten“. Und das kann man den Spielenden gerne häufiger deutlich machen.