



Shadowrun Sixth World

Missions FAQ V1.4.1 – Deutsche Version

Credits

SRM FAQ Committee: Aaron “*Reverend0*” Dykstra, Francis Jose, Matt “*Raven2049*” Lemmon, Mike “*CadreElite*” Messmer, Hjal “*SSDR*” Nelson, Danny “*Jayde Moon*” Oliver, Robert “*Banshee*” Volbrecht

Shadowrun Missions Logo – Brent Evans, Matt Heerdt, Jeff Laubenstein

Shadowrun Missions Coordinator – Aaron Dykstra

Shadowrun Line Developer – Jason Hardy

Special Thanks – To the previous caretakers of the *Shadowrun Missions (SRM)* line: Jackson “Jax” Brunsting, Richard Osterhaut, John Dunn, Aaron Pavao, Stephen McQuillan, Steven “Bull” Ratkovich, and Ray “The Teutonic Overlord” Rigel. Also to prior members of the FAQ Committee: John “The Butcher” Appel, Nick “DireRadiant” Van, Grace “Pegasa” Lyttle, and Tony “Tone-LoCo” Gambino (Tony the Pony)

Deutsche Übersetzung: Christian „TalonZorch“ Brüggen

Changelog:

10.06.2021 - Rechtschreibfehler und Übersetzungsfehler korrigiert (Danke an Kid), Spezialisierungen der Matrixfertigkeiten an die deutsche GRW Version angepasst.

16.06.2021 – Überarbeitung auf Version 1.4

- Versionsnummer aktualisiert
- Neue Sektion eingefügt „Spielleiter Leitfaden“ (SL Primer) – im Englischen Sektion 3. Hier eingefügt als Abschnitt 13: Spielleiter Leitfaden.
- 5.2: Ergänzung: Charaktere müssen die Charaktererschaffung mit einem Lebensstil abschließen. Die Lebensstilkosten müssen alle zwei SRMs bezahlt werden.
- 5.3: Klarstellung und Ergänzung: Gemäß dem Grundregelwerk können Sie Karma im vierten Schritt nur für Attribute, Eigenschaften, Ressourcen und Fertigkeiten ausgeben sowie zum Binden von Foki, Initiation (Maximal Grad 1 bei der Charaktererschaffung) und Wandlung (Maximal Grad 2 bei der Charaktererschaffung). Das Ausgeben des Karmas ist der letzte Schritt der Charaktererschaffung und du kannst keine Speziellen Attributs Punkte verwenden, nachdem du bereits Karma ausgegeben hast, um zu initiieren oder dich zu wandeln. Du kannst Magie oder Resonanz jedoch mit Karma steigern.
- 5.10: Ergänzung: Charaktere der 6. Edition, welche für SRM 2081 erschaffen wurden, können in jedem SRM oder CMP für die 6. Edition mitspielen. Wenn SRM in eine neue Stadt zieht oder einen neuen Story Bogen aufmacht, kann dein Charakter dorthin reisen, aber sei dir gewahr, dass deine bestehenden Kontakte dir wahrscheinlich nicht alles am neuen Ort besorgen können, wie sie es am alten gekonnt hatten. Ebenso weißt du wahrscheinlich wenig über die neue Stadt. Das beinhaltet nicht die Staffeln 9 oder 10, da diese für die 5. Edition erschaffen wurden.
- 7.4: Bei den Unterpunkten die Nummerierung korrigiert.
- 7.4.12 Neu angelegt: Schwierigkeit eines Runs erhöhen
- 7.5.11 - Auszeioptionen hinzugefügt. Arbeite für dich / für die Allgemeinheit auch als Nebenaktivität, Für den Straßendoc arbeiten (Haupt), Shadow Healthcare (Neben)
- 7.5.12 - Stufensteigerung der Connection: War: aktuelle Stufe x 1.000 Nuyen. Neu: nächste Stufe x 1.000 Nuyen
- 7.5.12 - Maximalstufe einer Connection wird auf 9 festgelegt
- 7.5.14 - Klarstellung der Arbeit für sich / die Allgemeinheit
- 7.5.22 - Eingefügt: Was ist Arbeit für den Straßendoc
- 8.10 - Klarstellung darüber, was das maximale Niveau an Schulden ist. Klarstellung darüber, was passiert, wenn man nicht zahlt.
- 10.10 - Klarstellung zum Nachteil Gestohlene Ausrüstung.
- A1. Klarstellung zu Charakteren aus früheren Seasons.
- AC: Schade - die ganzen Neo Tokyo Abenteuer sind nicht mehr CMP Legal. *narf* Aber egal! Ich leite die dennoch!
- 13.5.3 – Klarstellung zum Thema Spezialisierungen von Biotech
- 13.6.9 – Klarstellung: Verhandeln funktioniert in Missions anders als in SR 6!
- 13.6.6 – Klarstellung: In Missions kann man nur begrenzt durch Edge Einsatz Patzer abwenden.
- Feedback von Kid eingearbeitet (umfassend). Danke an Kid!

02.07.2021

- Release auf der Website, Version 1.4.1

Inhalt

Abschnitt 1: Verwendung des Leitfadens und Auflistung der zugelassenen Quellenbände.....	11
1.1 Was ist dieses FAQ und was nicht?	11
1.2 Shadowrun Missions erlaubt die Verwendung der Regeln und der Ausrüstung aus den folgenden Büchern, wobei eventuelle Ausnahmen in dem FAQ benannt werden:	11
1.3 Die folgenden Shadowrun Abenteuer sind nicht für Missions vorgesehen:.....	11
1.4 Die folgenden Bücher und Produkte haben zwar keine Regeln für Missions, sind aber gut als Quelle für Hintergrundinformationen.....	12
Abschnitt 2: Organisiertes Spiel	13
2.1 Was ist Shadowrun Missions?	13
2.2 Was ist eine lebende Kampagne?	13
2.3 Wo kann ich Shadowrun Missions spielen?	13
2.4 Was genau sind Missionen?	13
2.5 Was ist der Unterschied zwischen einer SRM, CMP und PM?	14
2.6 Was ist ein Open Play-Ereignis?	14
2.7 Jemand hat gesagt, es gäbe eine Belohnung für das Tragen von Shadowrun-Shirts bei Missionsspielen?	14
2.8 Was sind NERPS?	14
2.9 Was kann ich mit NERPS machen?	15
2.10 Kann ich meinen Charakter aus meinem Heim-Missionsspiel zu einer Convention oder einem Open Play Event mitnehmen?.....	15
2.11 Was ist, wenn ich nicht vorhabe, an Conventions oder Open Play-Spielen teilzunehmen?.	15
2.12 Ich leite das Abenteuer als legales Missionsabenteuer. Wie viel Spielraum habe ich, um Dinge zu ändern?.....	16
2.13 Welche Ressourcen sind für Missionen verfügbar?	16
2.14 Wo kann ich die neuesten Nachrichten und Updates zu Shadowrun Missions erhalten? ...	16
2.15 Kann mein Missions-Charakter sterben?	16
2.16 Kann ich eine Mission mit einem anderen Charakter erneut spielen? Mit demselben Charakter? Was, wenn ich das Abenteuer als SL leite?	17
2.18 Muss ich die Missionen der Reihe nach spielen?	17
2.19 Gibt es etwas, das ich zu einem offiziellen Shadowrun-Event mitbringen muss?	17
Gibt es spezielle Blanko-Regeln, die Spieler und Spielleiter kennen sollten?	17
Abschnitt 3: Hintergrundinformationen zu Neo Tokyo.....	19
3.1 Wo finden die Seasons 9 und 10 statt?	19
3.2 Was sind die Aufhänger und Themen dieser Season?	19
3.3 Gibt es besondere Regeln für das Neo Tokio Setting?	20

3.4 Rauschen	20
3.5 Giri, Gesicht und Ehre.....	20
3.6 Die Verhandlungen richtig ausspielen.....	21
3.7 Feuerwaffen sind illegal.....	21
3.8 Polizeipräsenz und Reaktionszeit	22
3.9 Umgang mit der Polizei	22
3.10 Strafen	23
3.11 Magische Überwachung.....	23
3.13 Einheit für hohe Bedrohungslagen.....	24
3.14 Die Yakuza	24
3.15 Nemawashi	25
3.16 Kalender und Charakter Fortschritt.....	25
3.17 Kontakte	25
Abschnitt 4: Hintergrundinformationen zu Seattle 2081.....	26
4.1 Wo finden die Shadowrun Missions in 2081 statt?.....	26
4.2 Was sind die Aufhänger und Themen dieser Season?	26
4.3 Gibt es Sonderregeln bezogen auf das Seattle Setting?.....	26
Abschnitt 5: Charakterschaffung.....	27
5.1 Charaktererschaffung.....	27
5.2 Lebensstil.....	27
5.3 Karma ausgeben	27
5.4 Stufe und Verfügbarkeit	28
5.5 Wireless / Kabellos	28
5.6 Vor- und Nachteile.....	28
5.7 SINS	28
5.8 Connections.....	29
5.9 Sind die Lebensstil Optionen für Missionsspiel zugelassen?.....	29
5.10 Kann ich einen Charakter aus einer vorherigen Shadowrun Missions Season übernehmen?	29
5.11 Moment, welche Charaktere kann ich den nun in welchen Shadowrun Missions spielen? .	29
5.12 Charakterüberprüfung.....	30
5.13 Kann ich meinen Charakter noch verändern, nachdem ich ihn in einem offiziellen Event gespielt habe (Mulligan-Regel)?	30
5.14 Was ist ein Charakter Journal.....	31
Abschnitt 6: Prime Runner	32

6.1 Was ist ein Prime Runner?	32
6.2 Wie übertrage ich einen Charakter aus früheren Editionen als Prime Runner in die 6. Edition?	32
Abschnitt 7: Allgemeine Shadowrun Mission Regeln.....	33
7.1 Wann werden Erweiterungsbücher und eBooks für die Verwendung in Missions zugelassen?	33
7.2 Wird diese FAQ aktualisiert, wenn weitere Bücher veröffentlicht werden?	33
7.3 Kann ich die optionale Regel (hier einfügen) verwenden?	33
7.4 Fragen zum Spiel in Missions.....	33
7.5 Fragen über Kalender, Auszeit und Steigerungen.....	37
Abschnitt 8: Shadowrun, die 6. Welt [Grundregelwerk].....	44
8.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile.....	44
8.2 Was sind die Grenzen bei Teamwork Proben	44
8.3 Wie lang sollten die Verhandlungen um das Gehalt zwischen Johnson und dem Unterhändler des Teams dauern?	44
8.4 Was zählt als "Nachbarschaft" für Vertrautes Terrain?	44
8.5 Was kann ich für Allergien auswählen?.....	44
8.6 Was bedeutet "AR Benutzen" für „AR-Desorientierung“?.....	44
8.7 Kann ein nicht erwachter Charakter die Nachteile Astrales Leuchtfeuer oder Feindliche Geister / Sprites wählen?	44
8.8 Kann ich meinen Ehrenkodex für den Nachteil Ehrenkodex erstellen?	45
8.9 Kann ich Eingeschränktes Attribut mehrfach wählen?	45
8.10 Wann sind die Zahlungen für den Nachteil Schulden immer fällig?	45
8.11 Kann ich einen Zauber irre hoch hochdrehen, die Fläche soweit vergrößern, dass er die gesamte Welt umfasst oder einfach jeden ausschaltet? Ich nehme dann den Entzug auf mich!	45
8.12 Kann ein Geist dieselbe optionale Kraft mehrfach nehmen?	45
8.13 Sind Erzeugnisse und Alchemie erlaubt?.....	45
8.14 Kann ein Stim Patch benutzt werden, um Entzugsschaden zu heilen?.....	46
8.15 Welche Critterkräfte werden auf dieselbe Weise wie Zauber beeinflusst, wenn sie durch eine Manabarriere hindurch gewirkt werden?	46
8.16 Welche magischen Effekte / Gegenstände werden durch das Passieren einer Manabarriere blockiert oder unterbrochen?	46
8.17 Kann ein Zauberer Zauber intensivieren, welche auf einen anderen Charakter gewirkt wurden?.....	46
8.18 Werden physische Verbesserungen auch in nicht-physische Orte übertragen (also in den Astralraum oder in die VR)?	46

8.19 Wenn ein Gegenstand, eine Fertigkeit, eine Kraft, ein Zauber o.ä. mit unterschiedlichen Spielwerten in zwei verschiedenen Bücher publiziert ist, welches Buch hat dann Vorrang?.....	47
8.20 Könnt ihr klarstellen, was als Verbessertes Attribut zählt?	47
8.21 Könnt ihr klarstellen, was als Verbesserte Fertigkeit zählt?	47
8.22 Benötigen Datenbuches ein Glasfaserkabel?	47
8.23 Wie interagiert normale Panzerung mit Fahrzeugpanzerung?	47
8.24 Wie wird die Fahndungsstufe bestimmt?	47
8.25 Wann benutze ich die Regeln für Mehrfachangriffe und wann die Regeln für Feuermodi? Wie spielen die ineinander?	48
8.26 Was ist, wenn ich ein Ziel mit zwei Waffen beschießen will? Verdoppele ich dann meinen Würfelpool indem ich ihn halbiere und dann mittels Vorausschau wieder auffülle?	48
Abschnitt 9: Matrix FAQ	49
9.1 Wie viele Geräte kann ich in meinem PAN haben?.....	49
9.2 Ich möchte ein Gerät direkt hacken, kann ich das tun?	49
9.3 Sind alle Hosts in einer verschachtelten Hoststruktur Teil desselben Netzwerks, wie in einem PAN?	49
9.4 Kann ich mit einer Riggerkonsole und einem Cyberdeck zusammen hacken?	49
9.5 Welche Spezialisierungen und Expertisen werden für die Matrix angewandt?	49
Abschnitt 10: Verbesserte Fiktion / Leichte Regeln	51
10.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile.....	51
10.2 Aus Adversary – ist der Widersacher Schutzgeist erlaubt?	51
10.3 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Welche Fertigkeit benutze ich für den Angriff mit einem Yo-Yo?	51
10.4 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Welche Fertigkeit benutze ich für den Angriff mit einem Kampfskates (Lifestyle 2080, S. 179).....	51
10.5 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Fügen Molotowcocktails den Zustand Brennend zu? (Lifestyle 2080, S. 181).	51
10.6 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Kann ich drei Zwerge in einen Trenchcoat stopfen? (Lifestyle 2080, S. 182).....	51
10.7 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Die Cyberaugen Stufe 5 und die Cyberohren Stufe 5 haben unterschiedliche Werte als im Grundregelwerk angegeben. Welche soll ich verwenden? (Lifestyle 2080, S. 182).	51
10.8 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Wie funktioniert der Vorteil Gewaltiges Netzwerk bezüglich Missionsspezifischer Connections? (Lifestyle 2080, S. 186).....	51
10.9 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Wie funktioniert der Vorteil Netwerker bezüglich Missionsspezifischer Connections? (Lifestyle 2080, S. 186).....	52

10.10 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Werden Kopfgeldjäger mich während einer Mission jagen, wenn ich den Nachteil Gestohlene Ausrüstung habe? (Lifestyle 2080, S. 186 / No Future S. 163)	52
10.11 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Können wir die Lebensmodule in den Missions verwenden? (Lifestyle 2080, S. 186)	52
10.12 Aus Age of Rust: Kann ich einen Buzzard Transit kaufen?	52
10.13 Aus Ingentis Athleten: Sind die Trollvarianten erlaubt?	52
10.14 Aus Schlagschatten (Slip Streams): Ist der Vorteil „Zurückgekehrter Soldat“ für Shadowrun Missions zugelassen?	52
10.15 Aus Phantome: Kann ich die Green War Ausrüstung kaufen?	53
10.16 Aus Konzerngewalten: Zählt meine Loge als Shinto Loge für Shinto Beschwörer (S. 151).	53
10.17 Aus Konzerngewalten: Ich bin ein Mode Influencer, kann ich für all meine Freunde Ausrüstung kaufen? (S. 163).	53
10.18 Aus Konzerngewalten: Kann ich eine ganze Menge an Billigen Kopien kaufen (S. 176).	53
Abschnitt 11: Feuer Freil	54
11.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile	54
11.2 Kann ich eine Ballistische Maske und einen separaten Helm tragen?	54
11.3. Können wir die Regeln für Taktiken Kleinerer Einheiten nutzen?	54
11.4 Können wir die Ehrencodizes von S. 130-132 verwenden?	54
11.5 Wie oft bin ich zu spät wenn ich den Nachteil Chronisch Unpünktlich wähle?	54
11.6 Wie oft werden Traumatische Erinnerungen ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?..	54
11.7 Wie oft wird das Zwanghafte Verhalten ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?	54
11.8 Wie oft werden die Flashbacks ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?	54
11.9 Wie oft kann ich damit rechnen, das ich mit meinen Phobien konfrontiert werde, wenn ich diesen Nachteil wähle?	54
11.10 Werden Emotionale Pfade in Missions eingesetzt?	54
Abschnitt 12: Arkane Kräfte	55
12.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile	55
12.2 Kann ich den Nachteil Engstirniger Beschwörer (S. 130) nutzen?	55
12.3 Kann ich einen freien Geist beschwören und binden?	55
12.4 Kann ich jetzt Geister binden? (S. 60)	55
12.5 Kann ich einen Verbündetengeist erhalten (S. 67-69)?	55
12.6 Kann ich die Metamagie Kanalisierung wählen (S. 138)?	55
12.7 Kann ich alchemische Vorbereitungen für Machtmittel kaufen(S. 102)?	55
12.8 Können mystische Adepten Adeptenwege bekommen?	55
12.9 Sind alle Adeptenkräfte wählbar?	55

12.10 Kann ich neue Zauber mittels des Zauberentwurfssystems erschaffen?	55
12.11 Muss ich astrale Reputation aufschreiben?	56
12.12 Kann ich Blutmagie einsetzen? Ich verspreche, dass ich nur Lebensblutmagie nutze!	56
12.13 Da ihr ja die Spendierhosen anhabt ... wie sieht das mit den Insektentraditionen aus?	56
12.14 Kann ich meine eigene Konklave oder Zirkel gründen?	56
Abschnitt 13: Spielleiter Leitfaden	60
13.1 Bau dir einen Runner (Build a Runner) Workshop	60
13.2 Erster Eindruck (First Taste)	60
13.3 Das Abenteuer vorbereiten	60
Anhang A: Häufige Fragen (FAQ).....	86
A.1 Können Charaktere aus früheren Editionen in Missions eingesetzt werden?.....	86
A.2 Da Errata verwendet werden, muss ich zurückgehen und dann (hier einfügen) umbauen, sobald eine neue Errata erschienen ist?	86
A. 3 Die Errata sagt, ich muss X bezahlen. Was ist, wenn ich das gerade nicht kann?	87
A.4 Wenn mit neuen Büchern weitere Regeln oder Optionen verfügbar werden, darf ich dann meinen Charakter Retconnen (also „retroactive continuity“ herstellen, den Charakter also rückwirkend verändern und behaupten, dass diese neuen Optionen schon die ganze Zeit im Charakter waren), weil ich ja eine der angegebenen Optionen genutzt hätte, wenn sie verfügbar gewesen wären?.....	87
A. 4 Wie viel Schaden macht das SR 6 Buch überhaupt?	87
A. 5 Was ist das Standard Sensorarray für ein Fahrzeug oder eine Drohne? Wenn es keine Angabe für die Fabrikanordnung gibt, wie legt man das Sensorarray dann fest?	87
A. 6 Da Magie und Drogen beide als „Verbesserung“ zur Bestimmung des verbesserten Maximums für Attribute zählen, bedeutet dies, dass dies auch gegen die Beschränkungen von Cyber- und Bioware zählt?	88
A. 7 Kann ich meinen SRM Charakter auch in SR: Anarchy Contract Briefs spielen und das so erhaltene Karma und die Nuyen in die SRM Living Campaign übertragen?	88
Anhang B: (Nicht vorhanden).....	89
Anhang C: Zugelassene Missions.....	90
Anhang D: Connections	92
Anhang E: Shadowrun Missions Errata	95
E. 1 Wie wird das SRM FAQ Komitee die Errata vom Errata Team einarbeiten?.....	95
Anhang F: Lizenzen	96
F. 1 Wie funktionieren gefälschte Lizenzen in Shadowrun Missions?.....	96
F.2 Was passiert, wenn ich geschnappt werde und etwas besitze, transportiere, einen Zauber nutze etc., und keine Lizenz dafür vorweisen kann?.....	97
Anhang G: Shadowrun Missions Online	98

G. 1 Was ist Shadowrun Missions Online	98
Anhang H: Shadowrun 6. Edition – Missions 2081 – Charakter Journal	99

Abschnitt 1: Verwendung des Leitfadens und Auflistung der zugelassenen Quellenbände

1.1 Was ist dieses FAQ und was nicht?

Diese FAQ ist eine Ergänzung zu den Shadowrun-Regeln, die das organisierte Spiel in Bezug auf Shadowrun-Missionen erleichtern. Es enthält Klarstellungen und Änderungen am Basisregelwerk, um die episodische Natur von Shadowrun-Missionen zu berücksichtigen, die sich von selbst erstellten Kampagnen unterscheidet. Regeln und Systeme, die funktionieren, wenn eine konsistente Gruppe in einer Kampagne mit einem konsistenten SL spielt, funktionieren in Shadowrun Missions oft nicht wie vorgesehen.

Außerdem werden einige Regeln und Systeme in Shadowrun absichtlich vage oder offen gelassen, so dass der Spielleiter selbst bestimmen kann, was am besten für seinen Tisch und seine Spieler zu Hause funktioniert. Shadowrun Missions erfordert, dass viele dieser offen gehaltenen Regeln zu einer konsistenten Erfahrung kodifiziert werden. Das FAQ-Team ist bestrebt, die Balance zu wahren und die Absichten der Autoren und Entwickler zu berücksichtigen, von denen das Team viele direkt kontaktieren kann.

Was die FAQ NICHT ist, ist eine offizielle Shadowrun Errata. Während die Einsicht und der Zugang des FAQ-Teams oft ein hervorragender Ausgangspunkt für die Beurteilung von strittigen oder unklaren Interpretationen der Regeln sein kann, sind sie nicht dazu gedacht, das letzte Wort zu sprechen. Es kann auch vorkommen, dass die Interpretation des FAQ-Teams von den offiziellen Errata abweicht und sich ändern kann, sobald die Errata veröffentlicht wurden. Umgekehrt kann es sein, dass Errata nicht zu den Bedürfnissen von Shadowrun Missions passen und die Regeln anders sind.

1.2 Shadowrun Missions erlaubt die Verwendung der Regeln und der Ausrüstung aus den folgenden Büchern, wobei eventuelle Ausnahmen in dem FAQ benannt werden:

- Shadowrun Grundregelwerk 6. Edition / Shadowrun: Sixth World Core Rulebook (CAT28000)
- Der Roman Adversary (CAT26062S), nicht in Deutsch erschienen.
- Lifestyle 2080 / No Future (CAT27453) → Achtung. Die Spielwerte für die 6. Edition finden sich hier NUR in dem englischen Dokument. Im Deutschen wurde das Buch für die 5. Edition herausgebracht und wurde NICHT mit doppelten Stats ausgeliefert.
- Feuer Frei / Firing Squad (CAT28002)
- Arkane Kräfte / Street Wyrd (CAT28003)
- Schlagschatten / Slip Streams (CAT28301)
- Krime Katalog (E-CAT27002S) [Noch nicht auf Deutsch erschienen]
- Age of Rust (E-CAT28840S) [Noch nicht auf Deutsch erschienen]
- Ingentis Athletes (E- CAT28881S) [Noch nicht auf Deutsch erschienen]
- Phantome / Collapsing Now (CAT28450)
- Konzerngewalten / Power Plays (CAT28451) [Noch nicht auf Deutsch erschienen]

1.3 Die folgenden Shadowrun Abenteuer sind nicht für Missions vorgesehen:

- 30 Tage, 30 Nächte / 30 Nights (CAT28400)
- Freiheit für Seattle / Free Seattle (CAT28401)

1.4 Die folgenden Bücher und Produkte haben zwar keine Regeln für Missions, sind aber gut als Quelle für Hintergrundinformationen

- Shadowrun Seattle Box / Shadowrun Seattle Sprawl Box Set
- Die Neo-Anarchistische Enzyklopädie The Neo-Anarchist Streetpedia (CAT27454)
- Blackout / Cutting Black (CAT28401)

Weitere Informationen können auf der Shadowrun: Sixth World Website gefunden werden

- Sixth World Website: <https://www.shadowrunsixthworld.com/>
- Offizielle Errata: <https://www.shadowrunsixthworld.com/resources/>
- Deutsche Shadowrun 6 Homepage von Pegasus: <https://www.shadowrun6.de/>
- Deutsches Shadowrun 6 Forum von Pegasus: <https://foren.pegasus.de/foren/forum/283-shadowrun/>
- Genesis – Charaktererschaffungstool für Shadowrun: <https://www.rpgframework.de/index.php/de/startseite/>
-

Abschnitt 2: Organisiertes Spiel

2.1 Was ist Shadowrun Missions?

Shadowrun Missions ist die offizielle lebende Kampagne für das Shadowrun-Rollenspiel.

2.2 Was ist eine lebende Kampagne?

Eine lebende Kampagne ist deine Möglichkeit, einen Charakter zu erstellen und an Spielen teilzunehmen, die an vielen verschiedenen Orten mit verschiedenen Spielleitern (GMs) laufen. Solange die Spiele die Kriterien für die lebende Kampagne erfüllen, kannst du die Fortschritte deines Charakters in jedes andere Spiel mitnehmen, das die Kriterien für die lebende Kampagne erfüllt, unabhängig von Ort, Ereignis oder SL.

2.3 Wo kann ich Shadowrun Missions spielen?

Shadowrun-Missionen werden auf vielen Conventions gespielt. Außerdem veranstalten Mitglieder des Catalyst-Demo-Teams (bekannt als Agenten) offene Spielveranstaltungen in vielen örtlichen Rollenspielläden (im englischen als FLGS (Friendly Local Gaming Store) bezeichnet) und Spieleclubs sowie online. Die Missionen können auch im PDF-Format im CGL-Onlineshop (<https://store.catalystgamelabs.com/>) oder bei DriveThruRPG (<https://www.drivethrurpg.com/>) gekauft und zu Hause gespielt werden. Einige Shadowrun-Missions-Abenteuer sind von Zeit zu Zeit auch im Druckformat erhältlich.

Manchmal hat man keinen Rollenspielladen oder eine Convention in der Nähe, so dass eine Online-Sitzung für alle Beteiligten am besten funktioniert. Solange der Spielleiter sich an die Regeln in dieser FAQ hält und den Teilnehmern unterschriebene Nachbesprechungsprotokolle zur Verfügung stellt, zählt eine Online-Mission genauso wie eine persönlich durchgeführte. *Hinweis: CDT-Agenten müssen bestimmte Anforderungen erfüllen, damit eine Online-Sitzung als offizieller Veranstaltungsort zählt.*

Wenn du herausfinden willst, wo Shadowrun-Missionen stattfinden, besuche die Shadowrun-Missions-Facebook-Seite (<https://www.facebook.com/SRMissions/>) oder die Catalyst-Demo-Team-Facebook-Seite (<https://www.facebook.com/CatalystDemoTeam/>). Wenn du gerne Demo-Team-Agenten auf deiner Convention oder in deiner Gegend hättest, damit sie Missionen leiten, schreibe ihnen eine Nachricht und lasse sie das es wissen!

2.4 Was genau sind Missionen?

Shadowrun-Missionen sind kurze Abenteuer, die für eine einzige Spielsitzung konzipiert sind. Typischerweise können sie in weniger als vier Stunden gespielt werden, so dass sie in den Standard-Zeitblock auf Spiele-Conventions passen. Die Missionen enthalten jedoch in der Regel zusätzliche Informationen und Material in Form von optionalen Szenen und Material in den "Pushing the Envelope"-Abschnitten, welche es den Spielleitern ermöglichen, das Spiel zu erweitern und zu verlängern, wenn man nicht unter einem engen Zeitplan stehen. Für das Spiel zu Hause, wo Zeit kein Faktor ist, können die meisten Missionen als Abenteuer mit zwei oder drei Sitzungen durchgeführt werden.

2.5 Was ist der Unterschied zwischen einer SRM, CMP und PM?

Eine Shadowrun-Mission (SRM) ist Teil der lebendigen Kampagne, so dass jedes Abenteuer in eine Gesamthandlung mit wiederkehrenden NSCs eingebunden ist und der Erfolg (oder Misserfolg) eines Charakters einen Einfluss auf die Geschichte haben kann. Ein Convention Mission Pack (CMP) ist eine Reihe von Abenteuern, die lose miteinander verbunden sind und nicht direkt (oder auch nur indirekt) an die Haupthandlung der SRMs anknüpfen.

Informationen über Hauptmissionen (PM) finden Sie in Abschnitt 5 dieser FAQ.

2.6 Was ist ein Open Play-Ereignis?

Wenn ein Mitglied des Catalyst-Demo-Teams ein offizielles Event in Ihrem freundlichen lokalen Spieladen (oder einem anderen genehmigten Veranstaltungsort) durchführt, das für jeden offen ist, der vorbeikommen und spielen möchte, nennen wir es ein Open Play-Event.

2.7 Jemand hat gesagt, es gäbe eine Belohnung für das Tragen von Shadowrun-Shirts bei Missionsspielen?

Ja! Wenn du ein Shadowrun- oder ein Catalyst Game Labs-Shirt zu einer Catalyst Demo Team Convention oder einem Open Play Shadowrun Missions-Event trägst, bekommst du einen einzigen Punkt NERPS!

2.8 Was sind NERPS?

NERPS ist ein Akronym für Non-Essential Role Playing Supplement. Wir verwenden den Begriff in Shadowrun, um alle Gegenstände oder Dienstleistungen zu bezeichnen, die man zwar erwarten kann, die aber keine Aufnahme in den Ausrüstungsabschnitt der Quellenbücher rechtfertigen. Gegenstände wie Zahnpasta, durchsichtiges Klebeband, Tischlerwerkzeuge oder Dienstleistungen wie ein Klempner, ein Essenslieferdienst oder ein Vorstadt-Landschaftsgärtner. Im Grunde ein fiktiver, universell einsetzbarer Markenname für beliebige Produkte, die Sie benötigen. Sie sind großartig zum Frühstück, können Ihren Husten heilen, bringen Glück, können Flecken entfernen, Zähne aufhellen, den Benzinverbrauch verbessern und sind gut für alles, was Sie plagt! Für jeden Gegenstand mit Shadowrun-Thema können Sie einen Punkt NERPS erhalten. Die einzige Einschränkung gilt für Gegenstände, die zu einem Set gehören. Der Besitz des Würfelsets bringt Ihnen keine 6 NERPS und der Besitz eines Paares Socken bringt Ihnen keine 2 NERPS. Sie erhalten auch NERPS für den Besitz von physischen Shadowrun-Regelbüchern, Ergänzungen oder Spielhilfen; und einen für jede Art von Werbeartikel, den Sie auf einer Convention erhalten haben.

Werbeartikel können von Catalyst Game Labs, dem Catalyst-Demo Team oder sogar von anderen Spielern hergestellt werden, solange der Gegenstand ein spezifisches Shadowrun-Thema hat (das Shadowrun-Logo, das Missions-Logo oder das fiktive Logo oder den Namen einer der Megakonzerne, fiktiven Nationen oder leicht zu identifizierenden Gruppen in der Shadowrun-Welt) und ein dauerhaftes und sammelbares Objekt (mit sehr begrenzter Auflage) ist. Wenn die Erkennungsmerkmale leicht entfernt werden können oder der Gegenstand ohne Werkzeug und mit minimalem Aufwand zerstört werden kann, zählt er nicht.

NERPS können nicht von einem Missionsspiel zum nächsten gespeichert werden. Benutze sie oder verliere sie! Es ist jedoch möglich, bei nachfolgenden Missionsspielen neue NERPS für dieselbe Sache zu verdienen. Wenn Sie z.B. an drei Missions-Abenteuern auf der GenCon an einem einzigen Tag teilnehmen und dabei ein tolles Shadowrun-T-Shirt tragen, erhalten Sie bei jeder der Missionen, bei der Sie dieses Shirt tragen, einen NERPS-Punkt.

2.9 Was kann ich mit NERPS machen?

Abgesehen davon, dass du damit einfach nur cool aussiehst, kannst du diese NERPS ausgeben, um Edge zu kaufen und im Spiel zu verwenden. In Missionsspielen kann jeder NERP (siehe "Was genau zählt als NERPS?") dazu verwendet werden, einen Punkt Edge zu kaufen, der nicht auf den Maximalgewinn einer Runde angerechnet wird. Dieser Vorteil kann jederzeit erworben werden und wird nicht auf die maximale Anzahl an Edgepunkten angerechnet werden, den du in einer Runde gewinnen kannst (obwohl der maximale Edgewert, den Sie zu jeder Zeit haben kannst, immer noch begrenzt ist). Wenn du mehrere NERPS trägst oder mit dir führst, erhältst du mehrere Punkte Edge für einen einzigen Einsatz. Du darfst nur einen NERPS pro Würfelwurf ausgeben. Du kannst aber so viele NERPS verwenden, wie du während einer einzelnen Shadowrun-Sitzung hast. Sobald du einen Punkt verbraucht hast, ist dieser Punkt bis zu Ihrer nächsten Shadowrun-Sitzung nicht mehr verfügbar. Wenn du zum Beispiel einen Shadowrun-Hut, ein T-Shirt und eine Würfeltasche hast, sind das drei NERPS-Punkte, die du für diese Sitzung verwenden kannst.

2.10 Kann ich meinen Charakter aus meinem Heim-Missionsspiel zu einer Convention oder einem Open Play Event mitnehmen?

Ja, aber nur, wenn sich der Charakter an die Shadowrun-Missions-Richtlinien hält, die in dieser FAQ vorgestellt werden. Der Charakter darf nur in legitimen Shadowrun Missions-Modulen (SRMs, CMPs oder PMs) gespielt worden sein. Sie müssen in der Lage sein, das Shadowrun Missions Charakter Journal auf Anfrage vorzulegen. Das Journal sollte eine Aufzeichnung über jedes gespielte Modul und die Belohnungen, die der Charakter erhalten hat, enthalten.

Spielleiter, die Missions als Heimspiel betreiben, sollten sich so genau wie möglich an die geschriebene Mission halten (mit gewissen Zugeständnissen für Spieler, die vom Skript abweichen, denn sie können und werden!) Hausregeln sollten niemals für diese Spiele verwendet werden, und Spielleiter sollten darauf achten, dass sie keine verrückte, das Spiel aus dem Gleichgewicht bringende Ausrüstung erlauben.

Spielleiter auf Conventions und Open Play haben das Recht, jederzeit ein Charakter-Audit durchzuführen und Fähigkeiten zu verbieten, die normalerweise in Missionsspielen nicht erlaubt sind (d.h. verbotene Ausrüstung, Zauber, Eigenschaften, etc.) oder jegliche Ausrüstung, die für einen Missions-Charakter unangemessen erscheint (z.B. militärische Ausrüstung wie Panzer und Kampfhubschrauber oder sehr teure und/oder hochverfügbare Ausrüstung, für deren Besitz der Spieler keinen triftigen Grund vorweisen kann).

Diese Regeln scheinen streng zu sein, aber da Missions größtenteils auf dem Ehrensysteem basiert und keine Charakterdatenbank unterhält oder irgendeine Art von Charakterregistrierung verlangt, ist dies die einzige Möglichkeit, einen Anschein von Fairness für alle Missions-Teilnehmer zu wahren.

2.11 Was ist, wenn ich nicht vorhabe, an Conventions oder Open Play-Spielen teilzunehmen?

In diesem Fall können Sie sich austoben. Behandeln Sie Missions-Abenteuer wie jede andere Spielsitzung oder jedes Shadowrun-Abenteuer. Haben Sie Spaß daran und der Himmel ist die Grenze. Beachten Sie nur, dass diese Charaktere nicht für die Teilnahme an sanktionierten Missionsveranstaltungen geeignet sind, sollten Sie sich auf einer solchen wiederfinden. In diesem Fall können Sie sich aber gerne mit einem neuen Charakter hinsetzen und ein wenig Spaß beim Würfeln und Laufen in den Schatten haben!

2.12 Ich leite das Abenteuer als legales Missionsabenteuer. Wie viel Spielraum habe ich, um Dinge zu ändern?

Sie haben ein wenig Spielraum, um dem Spiel Ihren eigenen Stempel aufzudrücken, und natürlich, um mit dem umzugehen, was sich die Runner einfallen lassen. Weitere Details finden Sie in der GM-Fibel.

2.13 Welche Ressourcen sind für Missionen verfügbar?

Die Missionen sind so konzipiert, dass sie nur mit den Grundregelbüchern für Shadowrun: Sechste Welt gespielt werden können. Die Spieler sollten mit allen offiziellen SR6 Errata und FAQs vertraut sein.

Die Shadowrun-Missionen der Staffeln 9-10 finden in Neo-Tokyo statt. Sie wurden ursprünglich für die Shadowrun Fifth Edition geschrieben, enthalten aber Konvertierungsinformationen, um als SR6-Module zu laufen. Die Hauptinformationsquelle ist Corporate Enclaves, aber Informationen aus Shadows of Asia, Vice und anderen Quellenbüchern bietet mehr Tiefe über die Geschehnisse im Land der aufgehenden Sonne.

Shadowrun Missions 2081 findet in der freien Stadt Seattle statt. Zusätzliche Informationen zu Seattle finden Sie in Emerald Shadows und Cutting Black.

Die meisten Ressourcen sind als PDFs über den CGL-Onlineshop (<https://store.catalystgamelabs.com>) und auf DriveThruRPG (<https://www.drivethrustuff.com/>) erhältlich. Die Shadowrun-Missionen werden während der Sommer-Convention-Saison vorgestellt und zu einem späteren Zeitpunkt zum öffentlichen Kauf freigegeben.

2.14 Wo kann ich die neuesten Nachrichten und Updates zu Shadowrun Missions erhalten?

Folgen Sie uns auf Facebook (<https://www.facebook.com/SRMissions>), um aktuelle Nachrichten, Updates und Vorschauen auf kommende Missions-Veröffentlichungen zu erhalten. Dies ist der wichtigste Ort, an dem wir Updates für das Spiel veröffentlichen. Besuchen Sie auch das offizielle Shadowrun-Forum (<http://forums.shadowruntabletop.com>), um mit anderen Spielern sowie den Autoren und Entwicklern des Shadowrun-Rollenspiels über Missionen und Regeln zu diskutieren. Das Shadowrun-Missionsforum ist auch Ihre Anlaufstelle für die neuesten Nachrichten, Regeln und Missions-Updates. HINWEIS: Die SRM-FAQ ist die einzige offizielle Quelle für Regeln. Sollte der Shadowrun Missions-Entwickler irgendwelche "Regeln" in den Foren aufstellen, werden diese als vorläufig betrachtet, bis sie überprüft und in dieses Dokument aufgenommen wurden.

2.15 Kann mein Missions-Charakter sterben?

Ja. Ja, das können sie. Natürlich wollen wir, dass jeder eine gute Zeit hat, aber alles hat seinen Preis - wenn man die Schatten führt, ist dieser Preis manchmal der Tod. Spielleiter sollten sich nicht die Mühe machen, Charaktere zu töten, aber wenn Runner unvorbereitet in den Kampf stürmen oder sich in eine Situation stürzen, in der sie offensichtlich unterlegen und übermächtig sind, dann ist der Tod eine sehr reale Möglichkeit. Es ist eine Tragödie, wenn es passiert, aber man kann keine Straßenlegende werden, wenn man nicht ein paar Risiken eingeht.

Vergessen Sie nicht: Auch wenn ein Feuerball, eine Granate oder das Feuer einer automatischen Waffe Sie zu Fall gebracht hat, können Sie immer noch einen Edgepunkt verbrennen, um Ihren Lieblingscharakter am Leben zu halten (auch wenn er schwer verletzt ist) (SR6 CRB, S. 48).

2.16 Kann ich eine Mission mit einem anderen Charakter erneut spielen? Mit demselben Charakter? Was, wenn ich das Abenteuer als SL leite?

Die Antwort auf all diese Fragen lautet: Ja, das dürfen Sie. Beachten Sie jedoch, dass Sie und Ihr Charakter weitgehend in einer passiven Unterstützungsrolle agieren sollten. Sie kennen das Abenteuer bereits und wissen, wie es ausgeht, also versuchen Sie nicht, Ihr Wissen über den Verlauf des Abenteuers auszunutzen. Sie wollen doch den anderen Spielern nicht den Spaß verderben, oder? Letztendlich läuft das Ganze nach dem Ehrensysteem ab, also spielen Sie bitte verantwortungsvoll weiter.

Auch wenn es möglich ist, dieselbe Mission mehrmals mit demselben Charakter zu spielen, erhalten Sie das Karma und die Nuyen des Abenteuers nur einmal, also zählt nur das erste Mal. Wenn Sie ein Abenteuer mit demselben Charakter erneut spielen, wird das Geld, das Sie ausgeben, von Ihrem aktuellen Guthaben abgezogen, auch wenn Sie keine zusätzlichen Nuyen für den Run verdienen. Dies verhindert, dass ein Spieler, der ein Abenteuer erneut spielt, seinen "virtuellen Anteil" verwendet, um alle Kontaktbestechungen zu erledigen und Ausrüstung für die anderen Spieler zu kaufen, da er weiß, dass er dieses Geld am Ende des Runs nicht behalten darf.

2.18 Muss ich die Missionen der Reihe nach spielen?

Um das Drop-in-Spiel zu fördern, können die Missionen in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Daher ist jede Mission ein in sich geschlossenes Modul mit einer kompletten Geschichte und einem Abschluss. Wir sind jedoch der Meinung, dass die Missionen am besten zu genießen sind

Es gibt bestimmte Meilenstein-Missionen, die zu erzählerischen Paradoxien führen können, wenn sie vor oder nach bestimmten anderen Missionen gespielt werden. Wenn das passiert, ist es am besten, die Paradoxa einfach beiseite zu schieben. Dazu später mehr.

2.19 Gibt es etwas, das ich zu einem offiziellen Shadowrun-Event mitbringen muss?

Wenn Sie vorhaben, an einem Shadowrun-Event teilzunehmen, gibt es einige grundlegende Dinge, die Sie mitbringen müssen. Ihren Charakterbogen (entweder ausgedruckt oder als digitale (PDF) Version). Stift/Bleistift/Marker, damit Sie sich Notizen machen oder Ihr Charakterblatt mit Schaden, Karma, Nuyen usw. aktualisieren können. Papier/Notizbuch, auf das Sie Ihre Notizen schreiben können. Bringen Sie Ihre Würfel mit: Shadowrun verwendet ausschließlich sechsseitige Würfel (d6). Alle Regeln, die Ihren Charakter betreffen, vor allem solche, die nicht allgemein üblich sind, z.B. gedruckte oder digitale Kopien von allem (Drogen, Zauber, Eigenschaften, etc.), das nicht im SR6-Quellenbuch steht, da einige GMs damit vielleicht nicht so vertraut sind. Sie müssen auch Ihr Charaktertagebuch mitbringen, wenn Sie bereits einige Missionen mit diesem Charakter gespielt haben. Bitte beachten Sie: Wenn Sie auf einer Convention auftauchen, auf der das CDT Veranstaltungen ohne eines der oben genannten Dinge durchführt, wird das CDT in der Regel Pre-Gens, Stifte und Würfel zur Verfügung haben. Nicht jeder Agent trägt jedes einzelne Papierbuch mit sich herum oder hat jedes einzelne PDF...aber das SR6-Regelbuch sollten sie haben!

Gibt es spezielle Blanko-Regeln, die Spieler und Spielleiter kennen sollten?

Ja, es gibt vier:

Wheatons Gesetz: Don't Be A Dick.

Das bedeutet, dass Spieler und Spielleiter gleichermaßen daran denken sollten, dass jeder am Tisch da ist, um Spaß zu haben. Charaktere können absolute Mistkerle sein, aber Spieler sollten höflich und

rücksichtsvoll gegenüber anderen Spielern sein und nichts tun, was den Spaß der anderen am Tisch ruinieren würde. Das bedeutet, zu akzeptieren, dass die Zahlungen gleichmäßig auf die Charaktere verteilt werden. Das bedeutet, dass man keine Schwächen, Charaktereigenheiten oder was auch immer man für "charakterlich" hält, ausspielt, wenn es den anderen Spielern den Spaß verdirbt oder sie in Verlegenheit bringt. Und es bedeutet, keine nicht-einvernehmlichen PvP-Aktionen (Spieler gegen Spieler) wie Gedankenkontrolle, Angriffe oder Stehlen von anderen Spielern. Der Spaß einer Person ist niemals wichtiger als der eines anderen.

Machen Sie das Spiel nicht kaputt.

Das Spiel am offenen Tisch bringt verschiedene Gruppen mit unterschiedlicher Erfahrung mit Shadowrun und unterschiedlichem Wissen über seine Mechanik zusammen. Während es Spaß machen kann, die Regeln zu manipulieren, um optimierte Builds zu erstellen, kann dies manchmal ein Ungleichgewicht im Szenario erzeugen und den Spaß Ihrer Mitspieler negativ beeinflussen. Wir ermutigen Sie, den Charakter zu erstellen, den Sie wollen; bedenken Sie jedoch, dass die GMs befugt sind, die Missionen anzupassen, um eine angemessene Herausforderung zu bieten, und dass Taktiken, die den Spielercharakteren zur Verfügung stehen, potenziell auch ihren Gegnern zur Verfügung stehen. Es gibt eine Shadowrun Missions 2081 GM-Fibel, die Tipps und Ratschläge für GMs in diesen Situationen enthält.

In Player We Trust.

Von Zeit zu Zeit werden Gamemaster einen Charakter-Audit durchführen und einen Blick auf Ihr Charakterblatt und Ihr Tagebuch werfen, aber am Ende des Tages werden sie sich selten hinsetzen und alle Berechnungen durchführen und jeden Gegenstand, jede Fähigkeit und jeden Kontakt überprüfen. Am Ende des Tages vertrauen wir darauf, dass der Spieler in seinen Aufzeichnungen und Berechnungen ehrlich ist. Bitte seien Sie ehrlich und missbrauchen Sie unser Vertrauen nicht. Wir sind alle hier, um Spaß zu haben und wollen Ihnen das erleichtern.

In Gamemaster We Trust

Die Missionen sind so geschrieben, dass sie so breit wie möglich sind und so viel wie möglich umfassen, während sie immer noch eine gute, lustige Geschichte erzählen. Wir wissen jedoch nie, was die Spieler einbringen werden, und jeder, der schon einmal hinter dem Bildschirm gesessen hat, weiß, dass die Spieler nur selten den vorgefertigten Fahrplänen folgen. Missionsspielleiter müssen spontan denken, müssen oft improvisieren und müssen das Machtniveau und den Umfang des Abenteuers an die Charaktere und Spieler anpassen. Und das ist in Ordnung! Wir vertrauen dem Gamemaster. Fühlen Sie sich frei, Anpassungen nach Bedarf vorzunehmen, solange das Kernabenteuer und die Ereignisse intakt bleiben. Fügen Sie hinzu, was Sie brauchen, entfernen Sie, was Sie brauchen. Versuchen Sie nur, die Abenteuerbelohnungen innerhalb der etablierten Richtlinien für die Mission zu halten, und geben Sie keine Kampfhubschrauber aus oder lassen Sie sie Lofwyr als Kontaktperson haben. Halten Sie die Dinge vernünftig für den nächsten Spielleiter, der mit diesen Spielern zu tun hat!

Abschnitt 3: Hintergrundinformationen zu Neo Tokyo

3.1 Wo finden die Seasons 9 und 10 statt?

Die Missionen Seasons 9-10 finden in Neo-Tokyo, Japan von 2079 - 2080 statt. Da die Seasons 9 und 10 ursprünglich für SR5 geschrieben wurden, gibt es irgendwelche Unterschiede zwischen den SRM-Regeln für diese Seasons und SRM 2081?

Die Neo-Tokyo-Story nutzt das „Favor“ (Gefallen) System nicht. Sie erhalten Loyalität bei ihren Kontakten als Teil der Belohnungen am Ende der Mission.

3.2 Was sind die Aufhänger und Themen dieser Season?

Der Neo-Tokyo-Handlungsbogen setzt inmitten der populistischen Agenda von Kaiser Yasuhito ein, wie sie in „Corporate Enclaves“ (Konzernenklaven) beschrieben wurde. Rechtsgerichtete Nationalisten hatten in den letzten sechs Jahrzehnten die Macht in Japan inne und verfolgten eine imperialistische Agenda, die zu einer Ausdehnung des japanischen Reiches führte, während sie an einem gesellschaftlichen fremdenfeindlichen Überlegenheitskomplex und unverhohlenem Rassismus festhielten.

Ausufernde Militärausgaben ließen wenig übrig, um die bröckelnde Infrastruktur im eigenen Land zu reparieren, und die Deregulierung der Wirtschaft schuf eine immer verzweifeltere Arbeiterklasse. Japan schien ein unbesiegbarer wirtschaftlicher Moloch zu sein, aber in seinem Inneren wütete eine Krankheit. Die Ankunft des Halley'schen-Kometen und der Aufstieg des jungen Kaisers Yasuhito inmitten einer Familientragödie deuteten auf eine Verschiebung der Machtverhältnisse hin.

Der Kaiser hob Teile des Yamato-Gesetzes auf, das den japanischen Megakonzernen weitreichende Macht gab und die militärische Expansion ermöglichte, und ließ die kaiserlichen Truppen zurückkehren, um die Schönheit und den Glanz der japanischen Städte wiederherzustellen. Er schaffte den Akt der "Quarantäne" von Metamenschen auf der Insel Yomi vollständig ab. Außerdem eröffnete er ausländischen Konzernen die Möglichkeit, in Japan zu investieren. Im Jahr 2063 wurden durch einen kaiserlichen Erlass die Grenzen von Neo-Tokyo erweitert, wodurch die Macht des kaiserlichen Hauses gestärkt und gleichzeitig politische Feinde und Widersacher geschwächt wurden. Angesichts der Veränderungen, die wie ein Tsunami über das Land hinwegfegen, versuchen die vom Japanacops unterstützten Nationalisten verzweifelt, ihre Macht zu erhalten. Sie preisen traditionelle Tugenden und bezeichnen die steigende Zahl von Ausländern und Metamenschen in den Straßen ihrer Städte als Angriff auf die Identität des Landes. Ihr Erfolg hält sich in Grenzen, und im Jahr 2079 haben ausländische Konzerne auf dem japanischen Markt Fuß gefasst. Metamenschen sind in Neo-Tokyo fast so häufig zu sehen wie in Seattle und die Auswirkungen von Yasuhitos Veränderungen sind auf allen Ebenen der Gesellschaft zu spüren. Trotz der Feindseligkeit zwischen den Reformern des Parlaments und den Traditionalisten des Japanacops lässt sich nicht leugnen, dass der junge Kaiser beim Volk beliebt ist.

Es ist dieser brodelnde Eintopf, in den die Runner springen. Die Instabilität, die durch den stillen Krieg zwischen den beiden Idealen entsteht, ist eine Goldgrube für diejenigen, die klug und entschlossen genug sind, sich in dieser Kultur zurechtzufinden. Ausländische Runner können mit einheimischen Agenten zusammenarbeiten oder mit ihnen verfeindet sein. Mr. Tanaka (das japanische Äquivalent zu Mr. Johnson) könnte gezwungen sein, Mitarbeiter anzuheuern, die er normalerweise zu Gunsten von jemandem mit runderen Ohren meiden würde.

Es gibt eine Menge zu lernen in den Schatten von Neo-Tokyo. Es ist kein durchschnittlicher Sprawl und jeder, der es gewohnt ist, wild durch die Straßen zu rennen, muss sich auf einen harten Ritt gefasst machen. Die korporativen Tanaka-Sans fühlen sich nie wohl mit unbekannten Variablen und so kommen ihre Aktivposten im Allgemeinen mit Empfehlungen von ihren Kontakten auf der Straße. Ein unerprobter Runner kann damit rechnen, den größten Teil eines Jahres damit zu verbringen, die Lasten der Yakuza zu schultern, die übrigens auch nicht immun gegen die wechselnden Gezeiten sind.

Zahlen Sie also Ihren Beitrag, wahren Sie Ihr Gesicht und setzen Sie Nemawashi ein; vielleicht werden Sie Zeuge einer neuen Morgendämmerung über dem Land der aufgehenden Sonne. Oh, und natürlich, genau wie in jedem anderen Gebiet der Welt:

Halt dir den Rücken frei. Ziel genau. Spar Munition. Und lass dich niemals, wirklich niemals, mit Drachen ein!

3.3 Gibt es besondere Regeln für das Neo Tokio Setting?

Japan ist ein Land, das sowohl von Traditionen durchdrungen ist als auch an der Spitze des Fortschritts steht. Dies hat eine Gesellschaft geschaffen, die auf dem neuesten Stand der Technik agiert, aber auf soziale Normen zurückgreift, die viele um die Jahrhundertwende für überholt hielten. Selbst unter den fortschrittlichsten Reformern haben soziale Werte wie Ehre und Gesicht eine große Bedeutung und diese Prinzipien leiten alle Interaktionen. Ein Shadowrunner, der sich weigert, dies zu verstehen und sich an diese Regeln zu halten, wird nicht sehr lange im Schatten laufen. Die folgenden Regeln oder Überlegungen gelten während der Shadowrun-Missionen Saison 9.

3.4 Rauschen

Neo-Tokyo ist ein stark kommerzialisiertes Gebiet mit einer Fülle von AR-Spam. Der Standard-Rauschwert in Neo-Tokyo ist 2.

3.5 Giri, Gesicht und Ehre

Die Konzepte von Giri, Gesicht und Ehre sind eng mit der japanischen Gesellschaft verwoben. Wenn Shadowrunner sich ihren Weg durch die Straßen von Neo-Tokyo bahnen, werden sie auf Handlungen stoßen, die den Geschäftsleuten und denjenigen, die sich oft mit "Gewinn" beschäftigen, widersinnig erscheinen. Diese können sich in verschiedenen sozialen Modifikatoren für Metatyp oder Ethnie niederschlagen. Es gibt das Konzept des **Nemawashi, der Beinarbeit**, das in Japan nuancierter ist als in den verschiedenen Gegenden der Welt. Einwohner und Besucher werden dies auf jeder Ebene der Gesellschaft erleben. Sie sehen auch nicht bei jeder Person gleich aus, und diejenigen, die an traditionalistischen Ansichten festhalten, werden sich anders verhalten als diejenigen, die den Wandel begrüßen.

Im japanischen Geschäftsverkehr wird erwartet, dass der bestmögliche Deal im Voraus angeboten wird. Direkt mit Ihrem Tanaka-san zu verhandeln ist ein Affront gegen seine Ehre. Wenn Sie mit Ihrem Tanaka-san arbeiten, kann eine sanfte Erinnerung an die Schwierigkeiten und die Professionalität, mit der die Aufgabe erledigt wird, ihn in die Lage versetzen, einen großzügigen Bonus in Betracht zu ziehen. Dies ist eine von vielen Möglichkeiten, wie sich diese Konzepte in den Saisons 9-12 bemerkbar machen werden. (Es ist wichtig anzumerken, dass das System für die Verhandlung unverändert bleibt, auch wenn das Ergebnis erst am Ende der Mission bekannt gegeben wird).

Beispiel: Normale Verhandlungen und Verhandlungen in Neo-Tokyo

Dem Team wird für eine Aufgabe eine Belohnung von 5,000¥ angeboten.

Schritt 1: Der Unterhändler macht seinen Punkt klar.

Unterhändler, normale Verhandlung: „Diese Aufgabescheint gefährlicher zu sein, als sie es wirklich zugeben und die Zeitstellung ist auch sehr eng. Ich glaube nicht, dass wir das unter 7,500¥ erledigen können.“

Unterhändler, Neo Tokio: „Ah, Tanaka-san. Das können wir tun. Die Zeit ist knapp und ich sehe auch, dass dort Gefahren hinter jeder Ecke lauern, aber ich versichere euch, dass wir die Aufgabe erledigen können und dass ihr von dem Ergebnis überaus erfreut sein werdet.“

Schritt 2: Würfle einen Konkurrierenden Verhandlungswurf:

Das Ergebnis gibt an, dass dadurch die Bezahlung um 1,500¥ erhöht werden kann. Der SL kann dem Tisch das Ergebnis mitteilen.

Schritt 3: Der Auftraggeber reagiert auf die Verhandlung:

Mr. Johnson, normale Verhandlung: „Mhm ... ich verstehe was sie meinen, aber ich werde nicht über 6,500 ¥ gehen.“

Tanaka-san, Neo Tokio: „Hai! Sie kamen mit besten Empfehlungen und ich erwarte den Bericht ihre Erfolges voller Freude!“

Schritt 4: Schließe die Mission ab.

Schritt 5: Erhalte die Bezahlung.

Mr. Johnson, normale Verhandlung: „Gute Arbeit. Hier sind die vereinbarten 6.500 ¥.“

Tanaka-san, Neo Tokio: „Ah, ihr habt wahrlich jede meiner Erwartungen mehr als nur erfüllt. Hier ist die besprochene Bezahlung und als Geste der Anerkennung eurer Professionalität und eurer Fähigkeiten offeriere ich euch weitere 1,500 ¥ und unsere Hochachtung.“

3.6 Die Verhandlungen richtig ausspielen

Die oben genannte Information ist dafür gedacht, den Spielern und dem SL einen Eindruck des Settings und des Themas zu geben. Wenn die Spieler vergessen auf diese Weise zu verhandeln, nehme an, dass die Charaktere das durchaus getan haben. Es gibt keinen Grund zu glauben, dass ein Charakter, der in Japan gearbeitet hat, die Sitten und das Protokoll vernachlässigen würden, nur weil der Spieler es vergessen hat. Wenn der Charakter jedoch Nicht-Japaner und neu in den Schatten von Neo-Tokyo ist, könnte er Tanaka-san einfach beleidigen!

3.7 Feuerwaffen sind illegal

In Neo-Tokyo wird die Legalitätsklassifizierung aller Feuerwaffen und schweren Waffen auf Illegal geändert und es können keine Lizenzen für sie erstellt werden. Die Ausnahmen sind Waffen, die als

Feuerwaffen kategorisiert sind und niemals mit Munition bewaffnet werden können, der physische Schaden verursacht. Für Spielercharaktere gibt es keine Ausnahmen. Außerdem wird die Verfügbarkeit für alle Feuerwaffen und Sprengstoffe um +4 erhöht.

Für Fälle, in denen Charaktere, die in den Neo-Tokyo-Missionen spielen, sich außerhalb Japans befinden (z. B. beim Spielen von CMPs), bleiben diese Verfügbarkeitsmodifikatoren bestehen und stellen die Schwierigkeiten dar, die mit dem Schmuggeln Ihrer erworbenen Waffe in und aus Japan verbunden sind, wenn Sie reisen.

3.8 Polizeipräsenz und Reaktionszeit

Neo-Tokyo ist stolz auf seine Polizeikräfte. Die Neo-Tokyo Metropolitan Police (NTMP) ist keine private Sicherheitsfirma wie Lone Star. Ihre Loyalität gilt dem Imperialen Staat und sie nehmen ihre Pflichten sehr ernst. Gut ausgebildet und ausgerüstet, ist die NTMP auf die meisten Probleme vorbereitet, sobald sie auftreten. Die Überwachung ist in ganz Neo-Tokyo nahezu allgegenwärtig. Drohnen, die aus der Luft patrouillieren, ergänzen ein ausgeklügeltes Kamerasystem, mit dem illegale Aktivitäten schnell erkannt werden können. Die Drohnen scannen ständig nach übertragenen SINS, während fortschrittliche KI mit menschlichen Bedienern die Kamerafeeds in Echtzeit überwacht, um Kriminelle zu finden. Der dritte Indikator für potenzielle kriminelle Aktivitäten ist verdächtiges Verhalten oder das offene Zurschaustellen von verbotenen Ausrüstungsgegenständen, wie z. B. das Tragen einer Ganzkörperpanzerung oder einer Armbrust. Schwerer werden von den meisten Bürgern in Neo-Tokyo offen getragen und jede Nahkampfwaffe mit einer Reichweite von 1 oder weniger wird normalerweise ignoriert. Immer wenn die Überwachungssysteme des NTMP auf mögliche kriminelle Aktivitäten hinweisen, werden Beamte zum Tatort gerufen. Der NTMP hat viele Zwei-Mann-Patrouillen, die in der ganzen Stadt unterwegs sind, und eine davon ist normalerweise innerhalb von ein oder zwei Häuserblocks von jedem Ort in Vierteln der Kategorie C oder höher. Diese Patrouillen reagieren auf jeden Alarm und werden von einer Drohne aus der Luft verfolgt, die jede Interaktion zwischen den Polizisten und den Bürgern von Neo-Tokyo aufzeichnet. Wenn Sie mit einer dieser Patrouillen konfrontiert werden, wird eine SIN-Prüfung zusammen mit der Überprüfung aller erforderlichen Lizenzen durchgeführt. Diese Patrouillen haben SIN-Überprüfungssysteme mit einer Standardbewertung von 3. AA- und AAA-Viertel können höher sein, bis zu einer Stufe von 5. Je nach den Umständen kann der SL einen [[Etikette]]-Test erlauben, um die Interaktion zu glätten und die Beamten zu beschwichtigen, damit sie keine gründliche Kontrolle durchführen. Sie führen jedoch immer eine minimale Überprüfung bei Stufe 2 durch.

3.9 Umgang mit der Polizei

Charaktere mit Polizeikontakten können versuchen, diesen Kontakt zu nutzen, um alle rechtlichen Probleme verschwinden zu lassen. Ein Polizeikontakt kann Streifenpolizisten beeinflussen, für einen Preis in die andere Richtung zu schauen. Für den saftigen Preis von 1000¥ kann Ihr Kontakt die Streifenpolizisten zum Beispiel davon überzeugen, dass es nicht notwendig ist, die Legitimität Ihrer SIN zu überprüfen. Dies muss vor der Überprüfung geschehen, denn sobald sie entdecken, dass die SIN gefälscht ist, ist alles verloren. Der Kontakt kann auch eventuelle "Missverständnisse" in Bezug auf Schusswaffen ausräumen. Je größer die Schusswaffe ist, desto mehr Einfluss muss der Kontaktmann haben, um die Streifenpolizisten davon zu überzeugen, dass alles in Ordnung ist und Sie die Schusswaffe vielleicht sogar behalten dürfen!

3.10 Strafen

Die Strafen für die Verbrechen, die von den Zwei-Mann-Patrouillen des NTMP bearbeitet werden können, sind im Allgemeinen eher eine Unannehmlichkeit als alles andere. Im Folgenden sind die Strafen aufgeführt, die auf Charaktere angewendet werden können, welche die Aufmerksamkeit der Patrouillen erregen:

Verbrechen	Strafe	Anmerkungen
Keine SIN übertragen	100¥	Wird dazu gezwungen, seine SIN zu übertragen, welche dann geprüft wird.
Keine SIN besitzen	500¥	Vorläufig festgenommen, danach Abschiebung
Eine falsche SIN besitzen	500¥*SIN Stufe	Die SIN ist verbrannt. Eine SIN Stufe 4+ sorgt für eine Verhaftung
Einen unlizenzierten Gegenstand besitzen	250¥ pro Gegenstand	Wenn eine falsche SIN entdeckt wurde, werden die Gegenstände konfisziert
Zauberei gegen das Gesetz	1000¥	-1 Reputation
Eine Waffe besitzen, welche normalerweise eine „Lizenz“ erfordert	1000¥	-1 Reputation, Waffe wird konfisziert
Eine Waffe besitzen, welche normalerweise eine „Illegal“ ist	2000¥	-1 Reputation, Waffe wird konfisziert, Verhaftung
Sich der Verhaftung widersetzen	3000¥	Einsatz notwendiger Gewalt, Kriminelle SIN wird ausgestellt
* Alle Feuerwaffen gelten in Neo-Tokyo als illegal, aber die Strafen für das Erwischen mit einer Area Alpha sind härter als für das Erwischen mit einer Light Fire. Die Strafen basieren auf ihren normalen Legalitätscodes, wie im Quellenmaterial angegeben.		

Ein vorläufig festgenommener Charakter wird 8 Stunden lang festgehalten und dann in den Bereich Sub-Tokyo gebracht. Ein verhafteter Charakter wird für 24 Stunden festgehalten und verliert 1 Punkt Ruf sowie 1 Punkt Loyalität mit allen Polizeiconnections (bis zu einem Minimum von 1 Loyalität). Diese Zeit kann nicht genutzt werden, um sich auszuruhen, zu heilen oder wieder zu Kräften zu kommen.

Wenn Sie einen positiven Wert in Fahndungsstufe (Heat) haben, müssen Sie einen Test auf Gelassenheit (Selbstbeherrschung) + Reputation (Verfolgungsstufe) machen. Bei Nichtbestehen erhalten Sie eine kriminelle SIN.

3.11 Magische Überwachung

Die NTMP beschäftigt auch magische Sicherheitskräfte, darunter Magier auf Astralpatrouille und verschiedene Wächter (Kraft 4) und andere Geister (Geister der Luft, Kraft 4). Jeder, der beim astralen Wahrnehmen in den Himmel schaut, kann in der Regel jederzeit einen mit dem NTMP verbundenen Geist entdecken. Magie ist in Neo-Tokyo weit verbreitet, und die bloße Anwendung von Magie reicht möglicherweise nicht aus, um Aufmerksamkeit zu erregen. Kampf magie, jegliche mentale Manipulation (einschließlich Kontrollhandlungen) und andere Anwendungen (nach Ermessen des GM) von Magie in der Öffentlichkeit können die Aufmerksamkeit der astralen Überwachung erregen. Wenn das passiert, ist es nur eine Frage der Zeit, bis die NTMP vor Ort sind!

Zwei wichtige Einschränkungen für die magische Überwachung sind, dass Adeptenkräfte keine Astralsignaturen haben, die wie Zaubersprüche gelesen werden können, und dass die NTMP-Watcher niemals innerhalb von Gebäuden patrouillieren, die sich in Privatbesitz befinden, und Magie ignorieren, die auf extraterritorialen Grundstücken gewirkt wird (aber diese Konzerne können ihre eigenen Watcher haben, die sie berücksichtigen müssen).

3.13 Einheit für hohe Bedrohungslagen

Die folgenden Vorfälle können eine Reaktion bei hoher Bedrohung auslösen: Explosionen, vollautomatische Schüsse (4 oder mehr Kugeln in einer einzigen Aktion), anhaltende Schüsse (mehr als 1 Kampfrunde mit Schüssen), Gewalt gegen Polizeibeamte, beliebige BF(F)-Kampfzauber, mehrere (BF)-Kampfzauber über mehrere Kampfrunden und/oder mehrere Verletzte. Der SL ist nicht auf diese Liste beschränkt.

Die erste Reaktion erfolgt innerhalb von 2+1W6 Runden, indem HTR-Drohnen von einem von mehreren Abschusspunkten in der Stadt entsandt werden. Danach folgt die HTR-Reaktion, wie in der Tabelle auf Seite 224 in der Spalte "Wohngenden und Zonen" im Buch „Schattenläufer“ für die 5. Edition angegeben. Wenn alle beteiligten Charaktere eine Fahndungsstufe von 11 oder mehr haben, ist die Reaktionszeit des HTR-Teams so, als wäre das Gebiet eine Stufe sicherer.

Neo-Tokyo HTR-Teams arbeiten nach dem Grundsatz "zuerst schießen, Überlebende festnehmen". Verletzten wird keine Hilfe angeboten, aber CrashCart oder ähnliche Dienste werden nicht blockiert. Überlebende, die von HTR verhaftet werden, werden für 3 Monate inhaftiert und dann mit kriminellen SINs entlassen. Diese Zeit kann genutzt werden, um Grundattribute und Wissensfertigkeiten zu trainieren.

Um sich den HTR-Teams zu entziehen, müssen die Charaktere zuerst alle Beweise für ihre Anwesenheit beseitigen und sich dann vom Ort entfernen. Wenn sie die Beweise für ihre Anwesenheit nicht beseitigen, werden alle aktiven Fake-SINs sofort verbrannt. Jeder, der unter einer echten SIN operiert, wird nach Beendigung des Einsatzes verhaftet. Zu den Beweisen gehören astrale Signaturen, Videoaufnahmen und Augenzeugen, die die Personen später wiedererkennen können. Wenn ihre SIN bereits aufgrund eines fehlgeschlagenen SIN-Checks verbrannt wurde, verlieren sie keine weitere SIN.

3.14 Die Yakuza

Viele Gebiete werden in unterschiedlichem Maße von der Yakuza kontrolliert. Wenn Sie in einem von der Yakuza kontrollierten Gebiet operieren, kann es sein, dass anstelle einer Zwei-Mann-Polizeistreife eine Gruppe der örtlichen Yakuza eintrifft. Die Yakuza wird nicht auf SINs überprüfen, aber dennoch alle Waffen konfiszieren. Wie bei Polizeikontakten kann der richtige Yakuza-Kontakt die Fäden im Namen des Charakters ziehen, so dass er möglicherweise seine Schusswaffe behalten kann. Wenn Shadowrunner ordnungsgemäß Nemawashi durchgeführt und ihre Aktivitäten mit der Yakuza abgeklärt haben, können diese Kontakte die Dinge mit der NTMP glätten. Alles, was keine HTR-Reaktion auslöst, kann getan werden, wenn die örtliche Yakuza mit an Bord ist. HTR-auslösende Ereignisse können auch in Gebieten mit einer Sicherheitsstufe B oder weniger verhindert werden, allerdings müssen die Charaktere für die Unannehmlichkeiten eine Strafe von 5000¥ an die Yakuza zahlen. Die Yakuza kann HTR in Vierteln mit der Sicherheitseinstufung A und A+ nicht abwenden. Das Versäumnis, den Segen der Yakuza für Aktivitäten in ihren Gebieten zu erhalten, kann ein negatives Ergebnis für Shadowrunner haben. Wenn die Shadowrunner von der Polizei angehalten werden oder

in einen HTR-Zwischenfall verwickelt sind, verlieren sie 1 Loyalität mit allen Yakuza-Kontakten, die mit der kontrollierenden Yakuza Gumi oder Kai verbunden sind, und sie verlieren auch einen Punkt Reputation (zusätzlich zu den Punkten, die sie sonst verloren hätten).m

3.15 Nemawashi

Im Japanischen ist dies ein informeller Prozess, bei dem auf subtile Weise der Grundstein für ein Projekt oder einen Auftrag gelegt wird. Für Shadowrunner ist es in vielerlei Hinsicht ähnlich wie der Begriff "Beinarbeit", allerdings mit einigen subtilen Unterschieden. Um in Neo-Tokyo zu agieren, braucht man normalerweise die Zustimmung der... Mächtigen... in einem bestimmten Bezirk oder Viertel (wir reden hier von Yakuza-Bossen, Beetlebrain!). Gründliches Nemawashi beinhaltet oft, dass man sich bei der örtlichen Kyodai meldet und die Erlaubnis erhält, auf deren Gelände zu arbeiten. In den meisten Fällen ist das eine Formalität und die meisten Kyodai werden Ihnen sie nicht dadurch entziehen, dass sie genau wissen wollen, was die Runner tun wollen.

3.16 Kalender und Charakter Fortschritt

Neo Tokyo verwendet den Kalender der Shadowrun Missions 5. Edition für den Fortschritt.

Der Kalender ist ein Dokument, welches das Jahr in 24 Segmente einteilt. Der SL stellt einem den Kalender aus, wenn man selbst noch keinen hat. Er kann [TODO: LINK] hier heruntergeladen werden.

3.17 Kontakte

Neo Tokyo nutzt keine Gefallen-Punkte (Favor System) für Kontakte sondern erhöht die Loyalität im Bereich „Picking up the Pieces“ der Missionen.

Abschnitt 4: Hintergrundinformationen zu Seattle 2081

4.1 Wo finden die Shadowrun Missions in 2081 statt?

SRM 2081 finden in der Freien Stadt Seattle im Jahr 2081 statt.

4.2 Was sind die Aufhänger und Themen dieser Season?

Ende 2080, nachdem eine Reihe von Stromausfällen im ganzen Land viele dazu veranlasste, die Wirksamkeit der UCAS-Regierung in Frage zu stellen, spaltete sich die Smaragdstadt unter der Führung von Gouverneurin Corinne Potter von den UCAS ab und erklärte Seattle zur Freien Stadt Seattle.

Die Aktion schlug Wellen in der ganzen Welt und der wirtschaftliche Schmelztiegel brummt vor Potenzial. Von den Vorstandsetagen bis zu den Schatten, alle Augen sind auf Seattle gerichtet und darauf, was der nächste Schritt sein wird. Wird die Stadt einen wohlhabenden Platz in der Weltfinanzordnung finden oder wird sie auf die Nase fallen, um von den Aasfressern abgeholt zu werden?

Die Schatten waren noch nie so geschäftig und neue Mächte erheben sich, um von den reichlich fließenden Nuyen in den dunklen Ecken der Stadt zu profitieren. Während die Schwergewichte und Penthouse-Intriganten darum ringen, alles zu kontrollieren, was sie können, schleicht eine neue Generation von unauffälligen Aktivposten aus dem Schatten, bereit, ein Stück vom Kuchen für sich selbst zu nehmen. Neue Gesichter und neue Orte wetteifern um einen Platz an einem Tisch, der von Tradition und Geschichte geprägt ist. Immerhin gilt Seattle seit langem als die Hauptstadt des Shadowrunnings.

Hinter den Kulissen treibt eine unsichtbare Macht ihr Unwesen in der Shadowrunner-Gemeinschaft. Was auch immer sie vorhaben, es verschafft den richtigen Leuten eine Menge Ansehen. Einiges davon wird Ihnen in den Schoß fallen, und das kann nichts Schlechtes sein, aber Sie müssen selbst entscheiden, ob es etwas Gutes ist. Bauen Sie lieber Ihr Netzwerk auf.

Halt dir den Rücken frei. Ziel genau. Spar Munition. Und lass dich niemals, wirklich niemals, mit Drachen ein!

4.3 Gibt es Sonderregeln bezogen auf das Seattle Setting?

Zur Feier des Erscheinens der sechsten Edition von Shadowrun kehren wir zurück zum herausragenden Shadowrun-Setting: Seattle. Seattle hat oft als Basis für Shadowrun-Kampagnen gedient und fungiert im Allgemeinen als Standardort für Shadowrun-Spiele. Es gibt derzeit keine spezifischen Regeln für das Seattle-Setting für Shadowrun-Kampagnen, die nicht in den verfügbaren Quellenbüchern zu finden sind.

Weitere Informationen über Seattle finden Sie im Seattle Sprawl Box Set und dem Abenteuer Free Seattle. Zusätzliche Informationen finden Sie in Quellbüchern aus früheren Editionen, wie Seattle 2072 und Runner Havens.

Abschnitt 5: Charakterschaffung

5.1 Charaktererschaffung

Charaktere werden nach dem normalen Prioritätensystem aus dem Shadowrun: Sechste Edition Grundregelwerk erstellt. Achtet darauf, immer die aktuellste Auflage oder die aktuellsten Errata Dokumente zu verwenden. (Für englische Regelwerke: <https://www.shadowrunsixthworld.com/resources> ; Für deutsche Regelwerke <https://www.shadowrun6.de/index.php/spielhilfen-2/errata.html>). Bitte schaut im entsprechenden Abschnitt nach, ob weitere Charaktererschaffungsmethoden zugelassen sind, nachdem sie in weiterführenden Bänden eingeführt wurden. Sofern es nicht anders in diesem FAQ angegeben wird, wird keine Regel die als „Optional“ oder als „Entscheidung des SL“ markiert ist, für offizielles Shadowrun Mission Spiel verwendet. Alle weiteren Erweiterungsregeln werden zugelassen, sobald ihre erste Schonfrist verstrichen ist (siehe unten)

Wenn Sie einen Charakter für Shadowrun-Missionen erstellen, sollten Sie eine Sache im Hinterkopf behalten: Wenn Sie auf Conventions oder in offenen Spielen spielen, wissen Sie nie, wer oder was am Tisch auftauchen wird. Man kann auch nicht sicher sein, dass ein bestimmtes Abenteuer sich auf einen bestimmten Aspekt des Spiels konzentrieren wird. Aus diesem Grund ist es normalerweise nicht in Ihrem Interesse, einen Charakter zu sehr zu spezialisieren. Spielleiter tun ihr Bestes, um alle Spieler in das Abenteuer und die Geschichte einzubinden, aber wenn Ihr Charakter nur eine Sache kann, spielt es keine Rolle, wie gut er diese Sache kann, wenn sie für das Abenteuer nicht nützlich ist oder wenn es vier andere Charaktere gibt, die alle in der Lage sind, diese Sache ebenfalls zu tun. Behalten Sie Flexibilität und Vielfalt im Hinterkopf, wenn Sie einen neuen Charakter entwerfen.

5.2 Lebensstil

Alle Lebensstile sind für Spielercharaktere verfügbar, sofern sie sich diese leisten können. GMs können nach eigenem Ermessen verschiedene alltägliche Aktivitäten und Gegenstände in Rechnung stellen, wie z. B. das Anhalten eines Taxis, den Kauf von Alkohol in einem Etablissement (gut oder hochprozentig) oder den Eintritt in Nachtclubs. Zusätzlich können einige Kosten für die Ausbildung anfallen (siehe Ausbildung in Abschnitt 7).

[1.4] Charaktere müssen die Charaktererschaffung mit einem Lebensstil abschließen. Die Lebensstilkosten müssen alle zwei SRMs bezahlt werden.

Charaktere mit dem Lebensstil "Straße" beginnen jeden Einsatz mit null gesammelten Edge-Punkten. Charaktere mit Squatter-Lebensstil beginnen jeden Einsatz mit der Hälfte (aufgerundet) ihrer Edge-Wertung in Form von gesammelten Edge-Punkten. Bei diesen Charakteren wird davon ausgegangen, dass sie diese Edge-Punkte bei ihren täglichen Aktivitäten verbraucht haben.

5.3 Karma ausgeben

Gemäß dem Grundregelwerk können Sie Karma im vierten Schritt nur für Attribute, Eigenschaften, Ressourcen und Fertigkeiten ausgeben sowie zum Binden von Foki, Initiation (Maximal Grad 1 bei der Charaktererschaffung) und Wandlung (Maximal Grad 2 bei der Charaktererschaffung). Das Ausgeben des Karmas ist der letzte Schritt der Charaktererschaffung und du kannst keine Speziellen Attributs Punkte verwenden, nachdem du bereits Karma ausgegeben hast, um zu initiieren oder dich zu wandeln. Du kannst Magie oder Resonanz jedoch mit Karma steigern.

Sobald zusätzliche Quellenbücher veröffentlicht werden, ist alles, was angibt, dass Sie Karma während der Charaktererstellung ausgeben können, ebenfalls erlaubt. Ausnahmen werden im Abschnitt des jeweiligen Buches in der FAQ vermerkt. Weiterhin können Sie nur bis zu 5 Karma mit ins Spiel nehmen. Diese 5 werden zu deinen TKE (Total Karma Earned) addiert und jedes weitere Karma ist einfach verloren.

5.4 Stufe und Verfügbarkeit

Alle Ausrüstungsgegenstände, einschließlich Magie, Cyberware und Bioware, können bei der Charaktererschaffung gekauft werden, außer illegalen Ausrüstungsgegenständen mit einer Stufe von 7 oder höher Verfügbarkeit (SR6, S. 66). Spieler können jede Art von "Ware" kaufen, solange sie innerhalb der zulässigen Verfügbarkeitsgrenzen liegt. Sie können keine gebrauchte gezüchtete Bioware kaufen. Beachten Sie, dass der Grad der Cyberware nur die Implantatkosten für implantierte Cyberdecks und Commlinks beeinflusst. Die Kosten für Links oder Decks bleiben gleich, unabhängig davon, ob es sich um ein gebrauchtes Implantat oder ein Implantat mit Delta-Qualität handelt.

5.5 Wireless / Kabellos

Denken Sie daran, dass die meisten Geräte über eine Wireless-Funktion verfügen und viele Geräte davon profitieren, wenn sie auf irgendeine Weise mit Ihrem Personal Area Network verbunden sind. Skinlink ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht verfügbar, also müssen Sie entweder drahtlos arbeiten, um von diesen Vorteilen zu profitieren, oder Sie müssen Kabel zu Ihrer Ausrüstung verlegen, wenn Sie geschützt sein wollen (Sie werden wie eine Antiquität aussehen, wenn überall Kabel herumliegen, aber keine Sorge. Drähte sind wieder cool!). [Anm.d.Üb.: Skinlink ist noch nicht verfügbar? Wann kommt das denn raus??]

In Anbetracht dessen müssen Sie entweder sicherstellen, dass Sie einen guten Decker in der Gruppe haben, der Sie mit seinem Cyberdeck schützt, und/oder sicherstellen, dass Sie eine anständige Firewall auf Ihrem Commlink haben, um Ihre Ausrüstung zu schützen. Gebrickt zu werden (SR6, S. 175) ist ätzend.

5.6 Vor- und Nachteile

Die meisten Vor- und Nachteile sind im Missionsspiel erlaubt. Da Missionen jedoch so konzipiert sind, dass sie in einem engen Zeitrahmen ablaufen und weil Sie vielleicht unter verschiedenen Spielleitern an verschiedenen Orten spielen, können einige Vor- und Nachteile modifiziert werden, um in die Struktur der Missionen zu passen, einige können die Zustimmung des Spielleiters erfordern und einige könnten sogar für das Missionsspiel verboten sein. Alle Änderungen an Vor- und Nachteilen - ebenso wie alle nicht erlaubten Vor- und Nachteile - werden in dem jeweiligen Quellenbuch-Kapitel dieser FAQ besprochen.

5.7 SINS

SINs sind ein täglicher Teil der Existenz in der Sechsten Welt. Während ein Großteil der Bevölkerung ohne SIN ist, braucht jeder eine SIN, um zu funktionieren. Dieses Paradoxon wird (etwas) durch einen sehr lukrativen Schwarzmarkt gelöst, der mit gefälschten SINs handelt. In den Zonen mit der höchsten Sicherheitseinstufung werden Personen ständig gescannt, um zu sehen, ob sie ihre SIN übertragen. Wenn nicht, können sie bestenfalls auf eine zwangsweise Umsiedlung hoffen. Schlimmstenfalls... nun, ohne eine SIN existieren Sie nicht, was bedeutet, dass Sie nicht Opfer eines Verbrechens werden können.

Sie werden wahrscheinlich mehrere SINS haben wollen (und sogar brauchen). Ihr Lebensstil muss auf eine Ihrer SINS registriert sein. Wenn diese SIN verbrannt wird, haben Sie gerade den Zugang zu diesen Mitteln verloren. Jede Lizenz ist an eine SIN gebunden, also stellen Sie sicher, dass Sie die richtige übertragen, wenn sie potentiell illegale Dinge dabei haben.

Denken Sie daran, dass jede SIN auch mit einem Land oder einem Konzern verbunden ist, was Sie effektiv als Bürger dieser Entität kennzeichnet. Sie können nicht viel in der Welt von 2081 ohne eine SIN tun, und wenn sie verbrannt werden, wirst auch du verbrannt!

5.8 Connections

Sie werden aufgefordert, die Connections, die Sie auswählen, sorgfältig abzuwägen. In den Missionen haben Sie die Möglichkeit, sich durch das Spiel eine ganze Reihe von Connections zu verdienen. Sie können sogar mit einigen dieser Connections bei der Charaktererschaffung beginnen, wenn Sie möchten (siehe Anhang C für ihre Connectionswerte), sind aber bei der Charaktererschaffung auf eine maximale Loyalität von 4 beschränkt. Alternativ können Sie jederzeit eigene Connections erstellen! Generell ist ein Schieber immer nützlich, und jeder Shadowrunner sollte einen haben. Straßen- und Konzernconnection lohnen sich in der Regel. Außerdem sollten Sie daran denken, dass Sie eine Möglichkeit brauchen, Ausrüstung zu bekommen, also sollte ein Decker einen Deckmeister oder Programmierer haben, ein Straßensamurai sollte einen Waffenhändler haben, ein erwachter Charakter sollte einen Taliskrämer kennen, und ein Rigger sollte einen guten Mechaniker kennen (oder zumindest einen Gebrauchtwagenhändler). Behalten Sie das Setting Ihres Missionsbogens im Hinterkopf, Connections außerhalb dieser Regionen können von begrenztem Nutzen sein.

Während der Charaktererschaffung sind die Connections, die Sie erstellen, auf 6 für Einfluss und Loyalität begrenzt. Es gibt Möglichkeiten, diese für alle Kontakte im Laufe der Karriere Ihres Charakters zu erhöhen (siehe Abschnitt 7).

5.9 Sind die Lebensstil Optionen für Missionsspiel zugelassen?

Die Lebensstil-Optionen und Team-Lebensstile aus SR5 sind in SR6 nicht verfügbar, können aber in einem zukünftigen Quellenbuch auftauchen.

5.10 Kann ich einen Charakter aus einer vorherigen Shadowrun Missions Season übernehmen?

Charaktere müssen innerhalb des ortsbezogenen Handlungs Bogens gespielt werden, für den sie erstellt wurden. Wenn spätere Seasons entwickelt werden, können diese Charaktere als Prime Runner weitergeführt werden (mehr dazu später).

Charaktere der 6. Edition, welche für SRM 2081 erschaffen wurden, können in jedem SRM oder CMP für die 6. Edition mitspielen. Wenn SRM in eine neue Stadt zieht oder einen neuen Story Bogen aufmacht, kann dein Charakter dorthin reisen, aber sei dir gewahr, dass deine bestehenden Kontakte dir wahrscheinlich nicht alles am neuen Ort besorgen können, wie sie es am alten gekonnt hatten. Ebenso weißt du wahrscheinlich wenig über die neue Stadt. Das beinhaltet nicht die Staffeln 9 oder 10, da diese für die 5. Edition erschaffen wurden.

5.11 Moment, welche Charaktere kann ich den nun in welchen Shadowrun Missions spielen?

Alle Charaktere, die Story-Arcs vor der Veröffentlichung von SR6 (Saisons 1-8) abgeschlossen haben, können nicht in den Saisons 9 und 10 oder SRM 2081 spielen. Diese Charaktere können als Prime

Runner in SR6 umgewandelt werden. Charaktere der sechsten Edition, die für den Neo-Tokyo-Bogen erstellt wurden, können in Shadowrun-Missionen der Staffeln 9 und 10 zusammen mit allen CMPs der sechsten Edition gespielt werden, die im Jahr 2020 veröffentlicht werden. Charaktere, die für SRM 2081 erstellt wurden, können in allen SRM 2081-Missionen und in allen CMPs spielen, die 2020 und 2021 veröffentlicht werden. Prime Runner werden im nächsten Abschnitt eine eigene Reihe von legalen Missionen erhalten.

5.12 Charakterüberprüfung

Spielleiter können vor einer Spielsitzung ein Charakter-Audit durchführen und sie können den Charakter verbieten, wenn er nicht den Regeln für die Erstellung und den Fortschritt folgt, egal ob diese aus den Regelbüchern oder der FAQ stammen. Bitte missbrauchen Sie das System nicht, siehe die obige Regel „In Players, We Trust“.

5.13 Kann ich meinen Charakter noch verändern, nachdem ich ihn in einem offiziellen Event gespielt habe (Mulligan-Regel)?

Ja, das darfst du tun, musst dich aber an folgende Regularien halten:

Conventions / Spieletage: Manchmal erstellt man einen brandneuen Charakter für eine Convention/Spieltag-Veranstaltung und stellt nach dem Spielen fest, dass er nicht wirklich das war, was man wollte, oder dass er einige Änderungen braucht. Manchmal nimmt man an einem "First Taste"-Event teil, bei dem Pre-Gens verwendet werden, und kann nicht in einen "Build-A-Runner"-Workshop gehen und den Pre-Gen während der gesamten Convention verwenden. Bei Conventions/Spieltagsveranstaltungen ist es am besten, wenn Sie alle Änderungen/Änderungen vornehmen, sobald Sie Zeit dafür haben. Wir wissen aber auch, dass dies vielleicht nicht möglich ist. Offiziell können Sie alle Änderungen/Änderungen an diesem Charakter vornehmen, nachdem die Convention/der Spieltag vorbei ist, aber bevor dieser Charakter an einer anderen Shadowrun-Mission (SRM/CMP/SMH/PM) teilnimmt. Wenn Sie einen Pre-Gen oder einen Charakter hatten, der für Sie einfach nicht funktioniert hat, können Sie jegliches Karma und Nuyen, die Sie verdient haben, auf einen neuen Charakter anwenden.

Ein Beispiel: CT hat diese geniale Idee für ein Charakterkonzept im Kopf und sie erstellt diesen Charakter für eine anstehende Convention. Leider merkt sie nach den ersten paar Missionen, dass ihr das Konzept nicht gefällt und sie sich einfach nicht in den Charakter hineinversetzen kann. Da sie Shadowrun liebt, hat sie sich für jedes verfügbare Zeitfenster angemeldet und hat nicht einmal die Chance zu essen, geschweige denn einen neuen Charakter zu erstellen. Sie speichert ihr Charaktertagebuch und erstellt einen neuen Charakter, wenn sie nach Hause kommt, wobei sie die Ergebnisse ihrer vorherigen Missionen auf den neuen Charakter anwendet, obwohl dieser noch keine einzige Mission gespielt hat...

Rollenspieleladen (FLGS): Wie oben beschrieben, haben Sie manchmal eine Idee im Kopf und erstellen einen Charakter, setzen sich aber bei Ihrer ersten Mission hin und stellen fest, dass Sie den Charakter nicht mögen. Sie können nach der ersten Shadowrun-Mission (SRM/CMP/SMH/PM) Verbesserungen/Änderungen (oder einen neuen Charakter) vornehmen, aber bevor dieser Charakter an einer anderen Shadowrun-Mission teilnimmt.

Neue Spieler: Spieler, die neu bei Shadowrun-Missionen sind, können ihren Charakter bis zu ihrer vierten Mission mulliganisieren, es sei denn, sie würden anderweitig unter die Regeln für Convention-/Spieltagsveranstaltungen fallen. Es gibt keine Beschränkungen und der Charakter kann

mehrmals mulliganisiert werden. Sobald er seine vierte Mission beginnt, ist der Charakter festgeschrieben und es sind keine weiteren Mulligans erlaubt.

5.14 Was ist ein Charakter Journal

Wenn Sie Ihre ersten Missionen spielen, sollte Ihr SL Ihnen ein Charakter-Journal zur Verfügung stellen. In diesem Dokument können Sie alle Missionen aufzeichnen, die Sie gespielt haben und was Ihr Charakter dabei verdient hat. Sie sollten es zusammen mit Ihrem Charakterbogen aufbewahren.

Abschnitt 6: Prime Runner

6.1 Was ist ein Prime Runner?

Im Allgemeinen ist Prime Runner ein Begriff, der auf einen erfahrenen Veteranen der Schatten angewendet wird. Für Missionen ist Prime Runner eine Bezeichnung, die auf jeden erfahrenen Charakter angewendet wird, der einen beliebigen Missions-Storybogen abgeschlossen hat. Ein Spieler kann sich auch dafür entscheiden, dass sein Charakter die Bezeichnung Prime Runner annimmt, sobald er insgesamt 150 Karma gesammelt hat, aber das schließt diesen Charakter von der Fortsetzung dieses Handlungs bogens aus.

Prime Runner sind berechtigt, an allen Prime-Missionen, die für fortgeschrittene Charaktere gedacht sind, und an allen Spezial-Missionen teilzunehmen.

HINWEIS: Prime-Missionen sind für Charaktere mit mindestens 150 TKE gedacht, Sie sind also gewarnt.

6.2 Wie übertrage ich einen Charakter aus früheren Editionen als Prime Runner in die 6. Edition?

Nutze den SR6 Charakter Konvertierungsleitfaden unter

<https://www.shadowrunsixthworld.com/wp-content/uploads/SR6-Character-Conversion-Guide-v1.pdf>

Abschnitt 7: Allgemeine Shadowrun Mission Regeln

7.1 Wann werden Erweiterungsbücher und eBooks für die Verwendung in Missions zugelassen?

Wenn die aktualisierte FAQ veröffentlicht wurde, aber nicht früher als 30 Tage nach dem Release des Produktes (damit Spielleiter genügend Zeit haben, um da neue Spielmaterial zu erwerben und zu lesen). Bei reinen eBook Produkten geschieht dies dreißig Tage nach Verkaufsstart. Bei gedruckten Produkten geschieht dies dreißig Tage nach dem Veröffentlichungsdatum.

Wir versuchen, dass die FAQ vor der 30 Tage Zeitspanne aktualisiert wird. Eine Liste der aktuell zugelassenen Bücher findet ihr in Sektion 1.

Diese 30 Tage Zeitspanne wird in diesem Dokument auch als Schonfrist bezeichnet.

7.2 Wird diese FAQ aktualisiert, wenn weitere Bücher veröffentlicht werden?

Ja, wir werden die FAQ bei Bedarf aktualisieren.

7.3 Kann ich die optionale Regel (hier einfügen) verwenden?

Solange das FAQ nichts anderes festlegt, werden optionale Regeln nicht verwendet. Damit die Missions jedem Spieler grob dieselbe Spielerfahrung bieten, vermeiden wir den Einsatz optionaler Regeln.

7.4 Fragen zum Spiel in Missions

7.4.1 Kann ich meine eigenen Reagenzien sammeln und / oder meine eigenen Foki herstellen?

Nein. Herstellen oder Bauen der eigenen Ausrüstung liegt jenseits dessen, was Missions sein sollen.

7.4.2 Können wir Ausrüstung während einer Mission kaufen?

Ja, einige Missionen geben dir die Gelegenheit, um besondere Ausrüstung zu erwerben. Wenn diese Gelegenheit nicht in der Mission beschrieben ist, ist es wahrscheinlich, dass die von dir gesuchte Ausrüstung nicht rechtzeitig eintrifft, um in der Mission noch nützlich zu sein.

Beachte, dass dies auf Käufe innerhalb des Spiels bezogen ist – also zwischen der ersten und letzten Szene einer Mission. Ausrüstung kann zwischen den Missionen gekauft werden, wie im Abschnitt 7.5.10 dieser FAQ zu lesen ist.

Die Bestellung über die Matrix führt nie dazu, dass ein Gegenstand rechtzeitig eintrifft, um in der Mission von Nutzen zu sein. Gegenstände ohne Legalitätscode können innerhalb einer Stunde gekauft werden, indem Sie sich physisch in das entsprechende Geschäft begeben, sofern Sie sich nicht an einem abgelegenen Ort befinden (Ermessen des GM).

Andernfalls benötigen Sie die Dienste einer entsprechenden Connection. Solange die Kontaktperson den Gegenstand unter normalen Umständen finden könnte (SR6 CRB, S. 244), kann sie versuchen, den Gegenstand unter den zeitlichen Einschränkungen zu finden, die durch die Zeit auferlegt werden. Der Kontakt prüft mit einem Test auf Connection Stufe + Connection Stufe (Verfügbarkeit), ob er den Gegenstand erwerben kann. Sie können diesen Würfelpool um 1 für jeweils 25 % des Basispreises erhöhen, den sie bereit sind, zusätzlich zum Basispreis zu zahlen, bis zur Connection-Stufe der Connection (der maximale Würfelpool kann also die Connection-Stufe x3 sein). Diese Erhöhung muss festgelegt werden, bevor der Kontakt würfelt.

Wenn die Connection den Test erfolgreich besteht, kauft er den Gegenstand für den Basispreis + dem abgesprochenen Prozentsatz für weitere Würfel + 10% des Basispreises für jeden Punkt Fahndungsstufe ihres Charakters. Sie werden ihn dann innerhalb einer Stunde an Ihren Charakter liefern. Sie können einen Gefallen verwenden, um die Kosten um 5% zu reduzieren und können bis zu Loyalität/2 (aufrunden) Gefallen verwenden.

Sie zahlen nichts, wenn der Kontakt den Gegenstand nicht findet, unabhängig von zusätzlichen Würfeln, die Sie für seinen Wurf "gekauft" haben. Sie dürfen denselben Kontakt nicht bitten, es noch einmal mit diesem Gegenstand zu versuchen. Sie können einen anderen Kontakt bitten, zu versuchen, denselben Gegenstand zu finden, aber die Verfügbarkeit des Gegenstands erhöht sich um eins für jeden vorherigen gescheiterten Versuch, unabhängig davon, wessen Kontakt es war, der gescheitert ist.

7.4.3 Können wir Geld oder Ausrüstung zwischen den Spielern tauschen?

Ja, aber nur in angemessenem Rahmen. Jemandem eine zusätzliche Waffe zu geben oder ihm 1.000¥ für eine Ausrüstung zustecken, weil er knapp bei Kasse ist, ist keine große Sache. Allerdings sollten Sie keine großen, teuren Gegenstände oder große Summen an Nuyen verschenken. Dies dient hauptsächlich dazu, Missbrauch in Spielen zu verhindern, in denen jemand nur ein oder zwei Sessions spielt und dann am Ende des Spiels seine Ausrüstung und sein Geld an seine Teamkameraden verschenkt, da er nicht vorhat, diesen Charakter weiter zu spielen.

Um dem eine harte Grenze zu setzen, sollten Spielleiter Spielern nicht erlauben, mehr als 5.000¥ an Credits oder Ausrüstung (unter Verwendung des Grundregelwerts für die Ausrüstung) pro gespieltem Einsatz zu verschenken ODER zu erhalten. In einer Handels- oder Kaufsituation bedeutet dies, dass der Wert des Handels innerhalb von 5.000¥ pro Transaktion liegen muss. Sie können nicht 10.000¥ über oder unter dem Listenpreis eines Gegenstandes verlangen, indem Sie die Zahlung über zwei Sitzungen strecken. Die an der Transaktion beteiligten Charaktere müssen alle in dieser Mission spielen.

7.4.4 Können meine Freund und ich Geld zusammenwerfen, um etwas zu kaufen?

Abgesehen von der Regel bezüglich des Handels mit Geld oder Ausrüstung zwischen Spielern, können Sie derzeit keine Ressourcen zusammenlegen.

7.4.5 Wie sieht es mit Professionellen Dienstleistungen aus? Kann ich einen Decker bezahlen, um Ausrüstung aufzuspüren, oder einen Magier dafür bezahlen, einen Zauber auf mir zu verankern?

Ja, allerdings muss die Dienstleistung vollständig bezahlt werden, bevor die Leistung in Anspruch genommen werden kann. Ein Decker muss für die Ausrüstung entschädigt UND eine eventuelle Provision bezahlt werden, bevor die Ausrüstung übergeben werden kann, ein Magier muss den vollen vereinbarten Preis bezahlt bekommen, bevor er Karma ausgibt, um einen Zauber zu intensivieren, usw. Wie bereits erwähnt, darf die Wertdifferenz nicht mehr als 5.000¥ betragen. (Siehe außerdem Abschnitt 8 für Hinweise zum Verankern)

7.4.6 Wie wird der Wert so einer Professionellen Dienstleistung berechnet?

Durch die buchstäblichen Kosten für den Charakter, der die Dienstleistung anbietet. Das Ausrüstungsteil selbst hat einen festen Preis. Ein Magier müsste 2.000¥ oder 5.000¥ zahlen, um einen Karmapunkt, der für die Intensivierung eines Zaubers ausgegeben wurde, wieder

hereinzuholen. Dienstleistungen, für die es keine Möglichkeit gibt, einen Preis zu berechnen, werden mit 0¥ bewertet.

7.4.7 Kann ich meine Connection anheuern, um mich auf einem Run zu begleiten?

Nicht-missionsspezifische Kontakte (die von Ihnen erfundenen Kontakte) können angeheuert werden, sofern der SL zustimmt, dass der Kontakt für eine Anstellung geeignet ist. Bei Kontakten wird davon ausgegangen, dass sie eine professionelle Stufe haben, die ihrer Einflussstufe entspricht, und Würfelpools für Kernfähigkeiten (vom SL festgelegt) bei Einflussstufe x2.

Kontakte sind zwar bereit zu helfen, aber sie sind keine hirnlosen Lakaien und sie werden sich nicht für Sie in übermäßige Gefahr begeben, egal wie viel Sie bezahlen. Sie werden zwar als Unterstützung mitkommen und aushelfen, aber Sie können sie nicht als "10 Kästchen zusätzlicher Schadensmonitor" verwendet werden. Sie werden nicht nach vorne rennen und Schüsse abfangen, und sie werden keine selbstmörderische Ablenkung durchführen, um Ihnen zu helfen, durch die Hintertür zu kommen. Sie werden ihre Expertise anbieten, wo es nötig ist, und sie werden ihren Job gut und kompetent machen, aber das war's. Der SL kann einem Kontakt die Durchführung bestimmter Aktionen untersagen oder sich sogar dafür entscheiden, den Kontakt als NSC zu steuern.

GMs sollten einem Kontakt nur dann erlauben, angeheuert zu werden, wenn er eine Rolle ausfüllt, in der die Gruppe schwach ist. Angeheuerte Kontakte sollten nicht als Ass im Ärmel betrachtet werden, sie sollten ein letzter Ausweg sein, wenn man am Ende ist und spezialisierte Hilfe braucht, um eine Mission zu erfüllen.

Die Kontakte berechnen variable Preise für ihre Dienste, die sich nach Ihren spezifischen Bedürfnissen richten. Direkte Dienstleistungen von Kontakten neigen dazu, ziemlich teuer zu sein, also seien Sie auf einen Preisschock vorbereitet. Sie können Gefallenpunkte ausgeben, um diesen Preis um 10 % pro ausgegebenem Gefallen zu senken, bis zu Loyalität/2 (aufgerundet). Sie können nicht angeheuert werden und als zusätzliches Teammitglied zu dem Treffen mit Mr. Johnson mitgebracht werden. Mit anderen Worten: Mr. Johnson wird NICHT für diese Gebühr aufkommen. Das Einstellen eines Kontakts als Ersatz ist nicht billig und sollte nur als letzter Ausweg genutzt werden.

7.4.8 Ich spiele eine Mission und es scheint ein Erzählparadoxon vorzuliegen. Ich habe eine Connection an seiner früheren Mission, aber andere Spieler sagen, dass die Connection in ihrer letzten Mission gestorben ist. Habe ich die Connection noch?

Manchmal wird es Fälle geben, in denen Charaktere sehr unterschiedliche Versionen der gleichen Ereignisse erlebt haben oder einige an Abenteuern teilgenommen haben, die andere nicht erlebt haben. Dies kann dazu führen, dass bestimmte Kontakte für den einen oder anderen Spieler unterschiedlich verfügbar sind. Wenn dies eintritt, hat der Spieler, der den Kontakt besitzt, immer noch Zugang zu diesem Kontakt und der Spieler, für den dieser Kontakt nicht mehr existiert, sollte so tun, als ob es sich um einen anderen Kontakt handelt als den, von dem sie wissen, dass er tot ist. Hier lässt man fünf gerade sein, damit das Spiel flüssig weitergehen kann.

7.4.9 Wie viel Nuyen kann ich grob pro Mission erwarten?

Nuyen-Vergütungen basieren sehr lose auf den Richtlinien für Belohnungen für Runs (SR6, S. 243). Missionen, die einfacher gestaltet sind, können etwas weniger auszahlen; härtere Missionen können mehr auszahlen. Der Höchstbetrag, den Sie wahrscheinlich jemals in einem Standard-SRM- oder CMP-Abenteuer sehen werden, ist 20.000 Nuyen (in sehr seltenen Fällen), und der Mindestbetrag,

den Sie jemals sehen sollten, ist 5.000 Nuyen. Diese Bezahlung hängt manchmal vom Erreichen mehrerer Ziele in einer Mission ab, wenn Sie also ein oder mehrere Ziele verfehlen, ist es möglich, weniger bezahlt zu bekommen.

Spezialmissionen werden in der Regel ähnlich wie eine Standard-SRM oder CMP bezahlt, können aber gelegentlich auch etwas höher ausfallen, wenn die Risiken größer sind. Hauptmissionen sind auf höhere Einsätze und höhere Belohnungen ausgelegt, daher beginnen sie bei der 20.000¥-Marke und bewegen sich von dort aus nach oben.

Beachten Sie, dass einige Missionen ihre Bezahlung stückweise anbieten können, wenn mehrere kleine Jobs beteiligt sind. Das bedeutet, dass der anfängliche Mr. Johnson vielleicht nur ein paar tausend Nuyen für einen Job anbietet. Wenn das passiert, können Sie sicher sein, dass im Laufe des Abenteuers ein oder mehrere zusätzliche Jobangebote kommen werden. Seien Sie geduldig und fangen Sie nicht gleich an, Mr. Johnson zu bedrohen (oder noch schlimmer, den Spielleiter zu bedrohen). Das ist ein schneller Weg für Ihren Charakter, seinen Ruf und seine Kontakte zu verlieren, und im Allgemeinen können Sie sich darauf verlassen, dass es im Abenteuer mehr Möglichkeiten gibt, Nuyen zu verdienen, um das zu kompensieren.

7.4.10 Wie viel Karma kann ich grob pro Mission erwarten?

Wie bei den Nuyen basieren die Karma-Prämien lose auf den Richtlinien für die Belohnungen für Runs (SR6, S. 243). Die Art der Mission und ihre Schwierigkeit fließen in die Karma-Belohnungen ein, zusammen mit verschiedenen Maßstäben für den Erfolg. Das durchschnittliche Abenteuer vergibt zwischen 6 und 8 Karma.

7.4.11 Was kann ich sonst durch Missionen erhalten?

Zusätzlich zu den Nuyen und dem Karma können Sie je nach Ihren Aktionen während des Einsatzes Ruf gewinnen oder verlieren. Sie können auch einen Punkt Fahndungsstufe erhalten.

Schließlich können Sie durch Ihre Aktionen Gefallenpunkte bei verschiedenen NSCs erhalten, die in Loyalität oder für andere Zwecke umgewandelt werden können.

7.4.12 Die Schwierigkeit von Missions erhöhen

Zu Beginn einer Mission hat der Tisch die Möglichkeit, eine Schwierigkeit auszuwählen. Höhere Schwierigkeitsgrade bringen höhere Belohnungen mit sich. Wenn jemand am Tisch nicht auf dem höheren Schwierigkeitsgrad spielen möchte, dann lässt der Spielleiter keinen höheren Schwierigkeitsgrad zu. Wenn du kein Interesse daran hast, auf einem höheren Schwierigkeitsgrad zu spielen, ziehe den Spielleiter einfach zur Seite und lass es ihn wissen. Der SL hat immer noch das normale Vorrecht, die Schwierigkeit und die Zusammensetzung der Gegner anzupassen.

Schwierigkeitsgrad: Runner. Dies ist die normale Schwierigkeit, wie sie in der Mission beschrieben ist. Der SL kann weitere Anleitungen und Hinweise anbieten, um das Vorankommen zu erleichtern. Diese Schwierigkeit wird für Spieler mit einem maximalen Würfelpool von 16 oder einem TKE von weniger als 100 vorgeschlagen.

Schwierigkeitsgrad: Veteran. Feinde erhalten einen Bonus von +6 auf alle Würfelpools und alle Schwellenwerte erhöhen sich um 2 über das, was geschrieben steht. Die Auszahlung der Mission erhöht sich um 1 Karma und 2.000 Nuyen. Diese Schwierigkeit wird für Spieler mit einem maximalen Würfelpool von 20 Würfeln oder TKE zwischen 100 und 300 empfohlen.

Schwierigkeitsgrad: Elite. Feinde erhalten ein Bonus von +12 auf alle Würfelpools und alle Schwellenwerte erhöhen sich um 3 über das, was geschrieben steht. Die Auszahlung der Mission erhöht sich um 2 Karma und 4.000 Nuyen. Diese Schwierigkeit wird für Spieler mit einem maximalen Würfelpool über 20 Würfel oder TKE über 300 empfohlen.

7.5 Fragen über Kalender, Auszeit und Steigerungen

7.5.1 Wie messen wir die verstrichene Zeit in Shadowrun Missions?

Die Missionen sind in chronologischer Reihenfolge geschrieben und finden laut Kanon zwischen Januar und Dezember 2081 statt. Da die Spieler sie in beliebiger Reihenfolge spielen können, betrachten wir die Zeit als eine Abstraktion. Anstatt zu versuchen, genau zu bestimmen, wie viel Zeit in einer Mission oder zwischen den Missionen verbracht wird, gehen wir davon aus, dass die Läufer durchschnittlich viel Zeit mit verschiedenen Aktivitäten verbringen werden. Dies leitet unseren Ansatz zur Messung der Zeit in den Missionen.

Da der gesamte Spielbogen 2081 voraussichtlich über 24 SRMs spielen wird, gehen wir davon aus, dass unsere Charaktere jeden Monat an zwei solcher Missionen beteiligt sind. Das bedeutet, dass alle monatlichen Zahlungen, wie z. B. Lebensstil, Abonnements und die Qualität "In Debt", nach der zweiten Mission und jeder weiteren Mission danach erfolgen, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge Sie sie spielen.

Am Ende des Bogens, nach einer 12-monatigen Spielzeit, haben Sie 12 Mietzahlungen geleistet, 12 Mal mindestens den Mindestbetrag in Ihre Schulden eingezahlt (oder sie abbezahlt), usw. Die Absicht wird erfüllt, ohne dass genau hochgerechnet werden muss, wie viel Zeit die einzelnen Charaktere mit welchen Tätigkeiten verbringen.

Das bedeutet, dass wir zusätzliche Abstraktionen in Konzepte wie Trainingszeiten und das Ausmaß an Ausfallaktivitäten einbeziehen, die Sie zwischen zwei beliebigen SRMs durchführen können.

7.5.2 Wie passen CMP's in diese Abstraktion?

Ehrlich gesagt, gar nicht. Anstatt willkürliche Beschränkungen für CMPs zu erzwingen, erlauben wir einfach, dass Ihr Charakter zusätzlich zu den 24 SRMs zusätzliche Arbeit annimmt, die zusätzlichen Lohn und Karma einbringt, aber nicht zu zusätzlichen Mietzahlungen führt. Egal, ob Ihr Charakter im Jahr 2081 an 10 CMPs, 1 CMP oder gar keinen CMPs teilgenommen hat, er musste trotzdem nur 12 Mal Miete zahlen.

CMPs können jederzeit gespielt werden.

7.5.3 Was ist Auszeit?

Auszeit ist jede Zeit, die zwischen den Missionen verbracht wird. Dies ist der Zeitraum, in dem Ihr Charakter sein Leben außerhalb des Shadowrunnings lebt. Dazu gehören alltägliche Aktivitäten wie ins Kino zu gehen, mit Freunden abzuhängen oder über Choobs auf ShadowSEA zu diskutieren. Dazu gehören auch Aktivitäten wie das Trainieren Ihrer Attribute und Fähigkeiten, die Genesung von einer Cyberoperation oder der Kauf neuer Ausrüstung.

7.5.4 Ich möchte X tun, was im Spiel oder als Auszeitaktion durchgeführt werden kann.

Würfle ich oder kaufe ich Erfolge?

Alle Tests, die als Teil einer Ausfallzeit-Aktivität durchgeführt werden, wie z. B. eine Matrix-Suche, um Ausrüstung zu finden oder zu initiieren, können nur mit der "Erfolge kaufen"-Methode durchgeführt

werden (SR6 CRB, S. 36). Außerdem muss alles, was permanent ist oder kein explizites "Verfallsdatum" hat (wie z. B. "Verankerte"-Zauber), ebenfalls die "Erfolge kaufen"-Methode verwenden.

7.5.5 Kann ich Edge ausgeben, wenn ich Erfolge kaufen?

Um einen Missbrauch von Edge zu verhindern, dürfen Sie Edge nicht ausgeben, wenn Sie "Treffer kaufen".

7.5.6 Kann ich von temporären Verbesserungen profitieren, wenn ich Erfolge kaufe?

Die Verwendung von Drogen, alchemistischen Präparaten oder anderen temporären Verstärkungen zur Verbesserung von Attributen oder Fähigkeiten für Ausfalltests liegt außerhalb des Rahmens von Missionen.

7.5.7 Steigerungskosten

In Missionen verwenden wir die Spalte "Karma-Kosten" der Tabelle "Steigerungskosten" (SR6 CRB S. 68), aber wir ignorieren die Spalte "Trainingszeit". Stattdessen beachten Sie die folgenden Einträge für Training, Hinzufügen/Kaufen von Vorteilen und Auszeitaktivitäten.

7.5.8 Ausbildung

Das Folgende kann jederzeit zwischen Missionen gesteigert oder erworben werden, sofern man genügend Karma hat:

- Attribute
- Aktive Fertigkeiten
- Spezialisierungen für Aktive Fertigkeiten
- Expertisen für Aktive Fertigkeiten
- Wissensfertigkeiten
- Sprachen
- Kampfkünste (Feuer Frei!)

Es macht Sinn, dass Ihr Charakter all diese Dinge nach und nach als Selbstverständlichkeit in seinem Leben bearbeitet. Ins Fitnessstudio zu gehen, Abendkurse zu belegen, mit Tutoren zu arbeiten, zum Schießstand zu gehen usw. sind alles Dinge, die wir in unserem Leben tun, die nicht wochenlang unsere alleinige Aufmerksamkeit erfordern. Allerdings kosten diese Dinge potenziell Nuyen. Diese Kosten sind in der Regel im Lebensstil eines Charakters enthalten, bei niedrigerem Lebensstil weniger. Charaktere mit einem hohen Lebensstil brauchen keine zusätzlichen Kosten zu zahlen. Für jede Stufe des Lebensstils unterhalb von Oberschicht zahlen Charaktere 25 Nuyen pro ausgegebenen Karmapunkt.

7.5.9 Vorteile kaufen oder Nachteile abbezahlen

Vor- und Nachteile können jederzeit gekauft oder abbezahlt werden. Dies erfordert jedoch die Zustimmung des SL.

7.5.10 Ausrüstung kaufen

Ausrüstung kaufen wird gemäß der Regeln zur Verfügbarkeit gehandhabt (SR6 CRB S. 244). Bei Missionen werden die folgenden Regeln angewandt:

- Legale Ausrüstung ohne einen Eintrag (L) oder (I) kann immer aufgetrieben werden.
- Du musst Erfolge für Matrixsuche kaufen.

- Shopsofts gewähren einen Bonuswürfel, um Gegenstände zu kaufen, welche der Shopsoft entsprechen
- Das Programm Übertakten (Overclock) fügt dem Würfelpool der Matrixsuche einen Würfel hinzu um Ausrüstung zu kaufen.
- Eine Connection kann Gegenstände für dich besorgen. Dadurch kostet der Gegenstand 5% Aufschlag sowie weitere 5% für jeden Punkt Unterschied zwischen der Loyalität der Connection und der Verfügbarkeit des Gegenstandes
 - Du kannst Gefallenpunkte ausgeben, um den Preis um 5% pro Punkt zu senken
 - Du kannst bis zu deiner halben Loyalität zu der Connection Gefallenpunkte pro Gegenstand einsetzen
 - Dies kann den zu zahlenden Preis unter den Wert aus dem Grundregelwerk bringen.
- Du kannst niemals gebrauchte kultivierte Bioware kaufen.

7.5.11 Aktivitäten in der Auszeit

Neben dem Training und dem Einkauf von Ausrüstung können Sie auch Auszeit-Aktivitäten durchführen. Auszeit -Aktivitäten sind in Haupt- und Nebenaktivitäten unterteilt. Zwischen zwei beliebigen SRMs können Sie eine große und eine kleine Downtime-Aktivität ODER drei kleine Downtime-Aktivitäten durchführen. Nach einem CMP können Sie zusätzlich zwei kleinere Downtime-Aktivitäten durchführen.

Auszeit Hauptaktivität

- Cyberchirurgie
- Untertauchen (Siehe Fahndungsstufe)
- Initiieren
- Alle Drohnen und Fahrzeuge reparieren (Siehe 7.5.21)
- Die Stufe einer Connection verbessern
- Die Loyalität einer Connection auf 4 oder höher steigern
- Sich der Wandlung
- Beziehungen spielen lassen (SR 6, S. 237)
- Für den Straßendoc arbeiten [1.4]
- Arbeit für sich
- Arbeit für die Allgemeinheit

Auszeit Nebenaktivität

- Einen Fokus binden
- Einen neuen Zauber lernen
- Eine neue Komplexe Form lernen
- Eine Drohne oder ein Fahrzeug reparieren (Siehe 7.5.21)
- Die Loyalität einer Connection auf bis zu 3
- Füge einer Matrixsuche in der Auszeit 4 Würfel hinzu
- Aufgabe einer Konklave oder eines Zirkels (Conclave or Coven Task)
- Shadow Healthcare Arbeit für die Gemeinschaft (Shadow Healthcare Community)
- Arbeit für sich
- Arbeit für die Allgemeinheit

7.5.12 Wie verbessere ich den Einfluss meiner Connections

Wenn Sie Ihre "Auszeit Haupt-Aktivität" und die nächste Einflussstufe x 1.000 Nuyen ausgeben, investieren Sie Ihre eigene Zeit und Energie, um Ihrer Connection zu neuen Höhen zu verhelfen. Du kannst eine Connection maximal bis zum Einfluss von Stufe 9 erhöhen. Jedes Mal, wenn Sie dies tun, erhöhen Sie die Stufe Ihrer Connection um $1/X$, wobei X der nächste Wert der Connection ist. In der Tat müssen Sie die Bindung einer Connection so oft stärken, bis sie die nächste Einflussstufe erreicht.

Um von 1 auf 2 zu kommen, müssen Sie Connection einmal für insgesamt 4.000 Nuyen verstärken und sie müssen zwei Haupt-Auszeit Aktivitäten durchführen. Um von 4 auf 5 zu kommen, muss Connection fünfmal für jeweils 5.000 Nuyen verstärkt werden, also insgesamt 25.000 Nuyen. Jedes Mal, wenn Sie einen Kontakt auf die nächste volle Connection-Wertung erhöhen, erhalten Sie so viele Gefallenpunkte für den Kontakt.

Sie können die Einflussstufe nur für einen nicht-kanonischen SRM-Kontakt/NPC verstärken.

7.5.13 Wie verbessere ich die Loyalität zu meinen Connections?

Geben Sie einfach so viele Gefallenpunkte aus, wie die nächste Stufe der Loyalität. (HINWEIS: Sie können die Loyalität eines Kontakts, für den Sie während Ihres letzten Einsatzes Gefallenpunkte erhalten haben, sofort erhöhen, ohne eine Ausfallzeit-Aktivität auszugeben, solange Sie über die erforderlichen Gefallenpunkte verfügen (einschließlich der gerade erworbenen). Du kannst die Loyalität maximal bis 9 anheben.

7.5.14 Was ist die Arbeit für sich / Arbeit für die Allgemeinheit?

Einmal zwischen jedem Missionsabenteuer können Sie wählen, ob Sie für sich selbst oder für die Allgemeinheit arbeiten wollen. Das erlaubt es dir, entweder 1 Punkt Karma gegen 2.000 Nuyen oder 2.000 Nuyen für 1 Punkt Karma einzutauschen. Du kannst auf diese Weise nur jeweils 1 Punkt Karma erhalten und du kannst dies nur zwischen SRM, CMP oder PM tun.

Wenn Sie für sich selbst arbeiten, können Sie 1 Karma gegen 2.000 Nuyen eintauschen. Das bedeutet, dass Ihr Charakter die schmutzige, schäbige oder einfach nur langweilige Arbeit für eine Firma oder einen Konzern verrichtet. Das zahlt die Miete, aber es frisst an Ihrer Seele.

Wenn Sie für die Allgemeinheit arbeiten, können Sie 4.000 Nuyen für 1 Karma eintauschen. Das bedeutet, dass Sie eine ehrenamtliche Tätigkeit als Runner ausüben, in einer örtlichen Suppenküche aushelfen oder eine freiwillige Arbeit verrichten. Das geht zwar aus Ihrer Tasche, aber Sie fühlen sich danach besser.

In beiden Fällen können Sie nur maximal 5 Karma pro Arbeit für sich selbst oder für die Allgemeinheit eintauschen oder gewinnen und Sie können es nur einmal zwischen einer bestimmten SRM, CMP oder PM tun.

Beachten Sie, dass sich das verdiente Gesamt-Karma (TKE) des Charakters erhöht, wenn der Charakter für die Allgemeinheit arbeitet, basierend auf der Menge des erhaltenen Karmas. Beispiel: Bill Mercer hat einen TKE von 75 und hat eine Woche und 20.000¥ für die Allgemeinheit gearbeitet, was ihm zusätzlich 5 Karma einbrachte. Bill Mercer hat nun einen TKE von 80.

Wenn der Charakter für sich arbeitet, ändert sich der TKE des Charakters nicht. Beispiel: Diamond braucht ein paar zusätzliche Nuyen, um sich ein neues Spielzeug zu kaufen, also beschließt sie, nach ihrem letzten Run (der ihr nicht viel Geld eingebracht hat) für sich selbst zu arbeiten. Diamond hat 75

TKE und tauscht einen Teil ihres guten Karmas gegen Bargeld ein; 5 um genau zu sein. Sie erhält 5.000¥ und hat immer noch einen TKE von 75.

7.5.15 Kann ich Ausrüstung verkaufen, welche ich während des Runs gefunden habe?

Ja. Die Ausrüstung muss durch einen Ihrer Kontakte gemäß den Regeln zum Verkaufen von Ausrüstung (SR6 S. 246) an einen Händler verkauft werden. Die prozentuale Erhöhung durch eine Einfluss- und Charisma-Prüfung wird jedoch durch Loyalität begrenzt, die für jeden Punkt Fahndungsstufe effektiv um eins reduziert wird.

Sie müssen Ihre Absicht, Ausrüstung zu verkaufen, nach dem Ende des Einsatzes ankündigen, aber bevor der SL Ruf vergibt oder den Fahndungsstufe-Wurf macht (auch wenn die Ausrüstung, die Sie verkaufen wollen, in einem früheren Einsatz gesammelt wurde). Das Verkaufen von Cyber- oder Bioware kann zu einem Rufverlust oder einer erhöhten Wahrscheinlichkeit, Fahndungsstufe zu erhalten, führen.

7.5.16 Kann ich meine Bio- oder Cyberware verbessern?

Unter der Voraussetzung, dass der betreffende Gegenstand nicht beschädigt wurde, können Sie beim Austausch von Cyberware installierte, nicht kultivierte Bioware und Cyberware für pauschal 30 Prozent ihres Verkaufswerts (Buchpreis; unter Berücksichtigung des Alpha- oder Beta-Aufschlags, falls vorhanden) zurückverkaufen. Sie müssen weiterhin eine Verfügbarkeitsprüfung machen, um das neue Stück Cyberware zu erwerben. Kultivierte Bioware kann nicht aufgewertet, sondern nur ersetzt werden (und niemand wird gebrauchte gezüchtete Bioware kaufen, Chummer).

Sie können Bioware und Cyberware aufwerten, indem Sie die Differenz zwischen den beiden Ausrüstungsgegenständen bezahlen (unter Berücksichtigung etwaiger Grade). Sie dürfen nur ein Stück Bioware oder Cyberware desselben Typs aufwerten.

Beispiel: Ramsey möchte sich ein besseres Control Rig zulegen. Whiskey hat zufällig eines auf Lager und berechnet ihm 133.200¥ für das neue Control Rig (Rating 3) und behält das Rating 2, das sie gerade aus Ramsey herausgezogen hat.

Rechnen wir also mal nach: Control Rig 3 kostet 208.000¥ - 97.000¥ als Gutschrift auf das alte Rig (Rating 2) = 111.000¥ für das Upgrade.

Ein anderes Beispiel: Kingston geht zu Whiskey und bittet darum, seine Hautverkleidung entfernen zu lassen, damit er stattdessen eine Knochenverkleidung aus Titan bekommt. Whiskey kommt dem Wunsch gerne nach, aber da es sich um unterschiedliche Waren handelt, erhält Kingston nur 30 % des Wertes der Hautverkleidung und muss den vollen Preis für die Titan-Knochenverkleidung zahlen. Denken Sie daran, wenn Sie von 3 Punkten "normaler Ware" auf das Äquivalent im Alpha-Grad aufrüsten, zieht der Alpha nur 2,4 Essenzpunkte ab, aber Sie bekommen den Überschuss nicht zurück - Sie haben einfach ein 0,6-Punkte-"Loch", das mit etwas anderem ohne weitere Essenzkosten gefüllt werden kann, bis das "Loch" überschritten ist.

Betaware ist während des Spiels wie gewohnt verfügbar. Beachten Sie jedoch, dass Deltaware nur in speziellen Deltaware-Kliniken gekauft und implantiert werden kann, und diese sind nur verfügbar, wenn eine Mission dem Charakter als besondere Belohnung Zugang zu ihnen gewährt. Kontakte werden Ihnen unter normalen Umständen keinen Zugang zu einer Delta-Klinik gewähren können.

7.5.17 Kann ich mein Cyberdeck, meine Cyberbuchse oder meine Riggerkontrolle verbessern?

Sie können ein Cyberdeck, eine Buchse oder ein RCC auf das nächstbessere Modell "aufrüsten" (oder höher, wenn Sie es sich leisten können). Zuerst müssen Sie eine Verfügbarkeitsprüfung durchführen, um zu sehen, ob Sie ein gewünschtes Modell finden können (wobei Sie für jeden zusätzlichen Würfel entsprechend dem Wert des Cyberdecks oder RCCs, das Sie kaufen möchten, bezahlen müssen). Sobald Sie wissen, dass Sie es bekommen können, nehmen Sie Ihr altes Deck, Ihren alten Jack oder RCC zum Tausch. Die höherwertige Ausrüstung behält in der Regel ihren Wert, so dass Sie (Gerätestufe) x 15 % des ursprünglichen Preises zurückbekommen.

7.5.18 Ich mag Kamas total gerne, aber in keinem Quellenbuch finden sich Kamas. Wie kann ich eines bekommen?

Mit Genehmigung des SL können Sie eine einfache Nahkampfwaffe "reskinnen". Nichts mit eingebauter Elektronik oder ausgefeilter Mechanik ist für diesen Zweck gültig. Zum Beispiel können Sie ein Kampfmesser kaufen und es als Kama bezeichnen, während Sie alle Werte des Kampfmessers benutzen.

7.5.19 Wie lange braucht Heilung?

Es wird davon ausgegangen, dass Schaden, der während des Spiels erlitten wird, zwischen den Missionen vollständig geheilt wird. Um sich während eines Einsatzes zu heilen, verwenden Sie die normalen Regeln für die Heilung (SR6, S. 118-121).

7.5.20 Meine Ausrüstung hat Matrixschaden erlitten, wie lange dauert es dies zu reparieren?

Bei Geräten, die während des Spiels kaputt gehen, wird davon ausgegangen, dass sie zwischen den Einsätzen vollständig repariert werden. Um Geräte während eines Einsatzes zu reparieren, verwenden Sie die Reparaturregeln (SR6, S. 175). Ein gebranntes Gerät kann wieder funktionieren, wenn auch nur ein einziger Kästchen im Zustandsmonitor wiederhergestellt wurde.

7.5.21 Wenn mein Fahrzeug oder meine Drohnen Schaden erlitten haben, wie lange dauert die Reparatur?

Solange du die passenden Fertigkeiten und Werkzeuge hast, kannst du im Rahmen einer Auszeit Aktivität deine Drohnen und Fahrzeuge reparieren. Du kannst folgendes reparieren:

- 1 Drohne oder Fahrzeug für jeweils zwei Fertigkeitsstufen in Mechanik (Engineering)
- 1 Drohne oder Fahrzeug eines Typs der Mechanik Spezialisierung oder Expertise, aber man benötigt eine passende Werkzeugkiste, Laden oder Werkstatt
- Mit einer Kiste kann man eine Drohne oder ein Fahrzeug reparieren.
- Mit einem Laden kann man bis zu drei Drohnen oder Fahrzeuge reparieren.
- Mit einer Werkstatt gibt es keine Grenze der reparierbaren Fahrzeuge / Drohnen.

7.5.22 Was ist die Arbeit für den Straßendoc?

Die Streetdocs von Seattle haben sich zusammengeschlossen, um eine Gruppenbetreuung für Runner zu schaffen. Wie bei einem Hexenzirkel kannst du 6 Karma ausgeben, um der Shadow Healthcare Community beizutreten, sich an ihre Regeln zu halten und eine kleinere Auszeit-Aktivität pro Monat zu absolvieren, um der Gemeinschaft zu helfen. Wenn du dies tust, kannst du deine Cyber- und Bioware zum vollen Preis zurückverkaufen, auch wenn du von einem Typ auf einen anderen Typ wechselst. Wenn du der Gruppe beitriffst, erhältst du außerdem Zugang zu der großen Auszeit-

Aktivität "Arbeiten für den Streetdoc", die es dir erlaubt, eine unbegrenzte Menge Karma in Nuyen umzuwandeln (1 Karma für 7.000 Nuyen), aber alles muss für eine Verbesserung (Cyber- oder Bioware) für den Runner selbst ausgegeben werden. Sie werden es nicht in Ihren Freund einbauen, und sie werden es nicht von dem Wachmann nehmen, den Sie zerlegt haben. Sie werden Ihre alten Augmentierungen nicht einfach verkaufen, wenn du das willst, geh zu einem Hehler. Aber die Streetdocs werden es dir erlauben, deine alte Ware einzutauschen, um sie für andere Waren zu verwenden.

Shadow Healthcare Community

Ziele: Wir halten Shadowrunner lebendig und am Funktionieren seit 2081.

Bedingungen:

- **Nicht von Fremden ernten:** Verbesserungen sind Teil des Körpers und müssen mit Respekt behandelt werden.
- **Schützt den Doktor:** Wenn ein Doktor im SHC einem Risiko ausgesetzt ist, muss er unter allen Umständen geschützt werden. Er darf nicht in Gefahr gebracht werden.

Beschreibung: Die Shadow Healthcare Community wurde Ende 2080 gegründet und ist eine Gruppe von Streetdocs in der Gegend von Seattle. Eines der Kernmitglieder ist Whiskey, die ihre Mitstreiter unter den Streetdocs davon überzeugen konnte, Runnern mehr zu helfen. Indem sie sie am Leben hielt, bot sie eine Möglichkeit, Augmentierungen weiter zu verbreiten. Ihr Hauptargument ist, dass ein lebender Runner mehr Upgrades bezahlt als ein toter Runner. Die Ärzte stimmten zu und dachten sich, dass sie durch die Arbeit auch etwas Schutz bekommen könnten.

Abschnitt 8: Shadowrun, die 6. Welt [Grundregelwerk]

8.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile

Vorteile

- Alle zugelassen

Nachteile

- Alle zugelassen

8.2 Was sind die Grenzen bei Teamwork Proben

GMs können die Teilnehmer an einem bestimmten Teamwork-Test basierend auf der Vorstellbarkeit der Unterstützung begrenzen. Zum Beispiel könnte ein Shadowrunner mit Athletik einem anderen Läufer bei einem Athletik + Geschicklichkeit- oder Athletik + Stärke-Test nicht helfen, wenn dieser nicht tatsächlich anwesend wäre. Nur zwei, vielleicht drei Personen könnten zusammenarbeiten, um ein mechanisches Schloss zu öffnen, ohne sich gegenseitig in die Quere zu kommen. Diese sollten eine Prüfung des gesunden Menschenverstands bestehen.

Die Person, welche Hilfe erhält, kann nur Hilfe bis zu ihrem Rang in der Fertigkeit erhalten.

8.3 Wie lang sollten die Verhandlungen um das Gehalt zwischen Johnson und dem Unterhändler des Teams dauern?

Um das Spiel zu beschleunigen werden die Verhandlungen durch einen einzelnen konkurrierenden Wurf auf Einfluss (Verhandeln) + Charisma gegen Einfluss (Verhandeln) Charisma durchgeführt.

8.4 Was zählt als "Nachbarschaft" für Vertrautes Terrain?

Wähle ein Viertel oder eine Nachbarschaft. In Neo Tokyo könnte das Kabukicho, Chiba oder etwas ähnliches sein. In Seattle wären das Distrikte wie Bellevue, Downtown, Redmond Barrens oder Renton.

8.5 Was kann ich für Allergien auswählen?

GMs haben einen Ermessensspielraum bei der Ablehnung ungewöhnlicher Entscheidungen für Allergien. Ungeachtet Ihrer Wahl werden ungewöhnliche Allergene in etwa einem von sechs Fällen während eines Einsatzes auftauchen, während häufige Allergene etwa die Hälfte der Zeit auftauchen.

8.6 Was bedeutet "AR Benutzen" für „AR-Desorientierung“?

Immer wenn Ihr Charakter eine Bildverbindung nutzt oder eine DNI verwendet, um AR zu sehen, unterliegt er AR Desorientierung. Generell gilt: Wenn Sie AR nicht sehen können, können Sie auch nicht der AR-Desorientierung unterliegen. Das bedeutet, dass es möglich ist, einen Commlink zu bedienen, ein Fahrzeug zu fahren oder andere mit Matrix verbundene Aufgaben auszuführen, ohne dass die Auswirkungen von AR-Desorientierung auftreten.

8.7 Kann ein nicht erwachter Charakter die Nachteile Astrales Leuchtfeuer oder Feindliche Geister / Sprites wählen?

Absolut. Mit dem Astralen Leuchtfeuer könnten Charaktere einen untrainierten Wurf auf Heimlichkeit gegen astrale Beobachter ablegen müssen. Wenn ein Charakter beispielsweise

Geschicklichkeit 8 und Heimlichkeit 6 hat, kann er nur 7 Würfe nutzen. Anmerkung: Astrale Beobachter nutzen Intuition + Wahrnehmung um Charaktere zu erkennen, welche Heimlichkeit nutzen. Askennen findet keine Auren, Askennen liest sie.

8.8 Kann ich meinen Ehrenkodex für den Nachteil Ehrenkodex erstellen?

Du kannst einen der Ehrenkodices von Seite 79 und jeden, der in späteren Quellenbüchern respektive der dazugehörigen FAQ erlaubt wird. Sollte dein Ehrenkodex dafür sorgen, dass dein Team Reputation verliert, verlierst du einen zusätzlichen Punkt Reputation.

8.9 Kann ich Eingeschränktes Attribut mehrfach wählen?

Ja, aber jedes Mal muss es ein anderes Attribut betreffen.

8.10 Wann sind die Zahlungen für den Nachteil Schulden immer fällig?

Die Mindestzahlungen sind nach jeweils zwei Missionen fällig (Siehe Abschnitt 7.5.1 zum Thema verstrichene Zeit) und müssen direkt aus den Nuyen der Mission bezahlt werden (diese Nuyen tauchen nicht einmal in deinem Journal auf). Das bedeutet realistischerweise, dass du nicht mehr als 20 Karma an Schulden anhäufen kannst und in der Lage bist, die monatlichen Abschläge zu bezahlen. Du kannst dich nicht dafür entscheiden, nicht zu bezahlen. Zusätzliche Zahlungen können jederzeit durchgeführt werden. Solltest du in einem Fall eine Mission nicht erfolgreich abschließen, so dass du nicht genügend Geld hast, um deine Abschläge für deine Schulden zu bezahlen, erhältst du einen zusätzlichen Punkt Fahndungsstufe, wirst auf 0 Nuyen gesetzt und beginnst die nächste Mission mit 3 Kästchen Geistigen und Körperlichen Schadens. Dieser Schaden stellt dar, dass die Kredithaie dich ordentlich vermöbelt haben um dir eine Motivation zu geben, die Schulden pünktlich zu begleichen. Dieser Schaden stellt dabei den Schaden dar, welcher nach der Anwendung von medizinischer erster Hilfe oder regulärer erster Hilfe noch zurückgeblieben ist.

8.11 Kann ich einen Zauber irre hoch hochdrehen, die Fläche soweit vergrößern, dass er die gesamte Welt umfasst oder einfach jeden ausschaltet? Ich nehme dann den Entzug auf mich!

Du kannst den Schaden deines Zaubers nur so weit hochdrehen, bis zu einer Stufe, welche dem höheren Wert von Magie oder Hexerei entspricht. Die Fläche kannst du bis zu einer Stufe, welche dem höheren Wert von Magie oder Hexerei, mal zwei entspricht.

8.12 Kann ein Geist dieselbe optionale Kraft mehrfach nehmen?

Ja. Beispielsweise kann ein Geist der Menschen zweimal die optionale Kraft Zauberspruch nehmen, jedes Mal jedoch mit einem anderen Zauber, und ein Geist der Luft könnte Elementarer Angriff zweimal wählen, so dass er die Möglichkeit hat, Elektrizität oder Eis zu werfen (aber kein elektrifiziertes Eis). Einige Kräfte haben keine zusätzlichen Effekte, sofern sie doppelt genommen werden (zum Beispiel die Kraft Furcht) und Kräfte sind niemals kumulativ (wenn man Bewegung zweimal wählt, wird die Bewegungsrate des Ziels nicht um Magie x2 erhöht). Kräfte, die Schaden verursachen, erhöhen ihren Entzugswert (DV) nicht.

8.13 Sind Erzeugnisse und Alchemie erlaubt?

Ja.

8.14 Kann ein Stim Patch benutzt werden, um Entzugsschaden zu heilen?

Technisch gesehen, heilt ein Stim Patch gar nichts. Ein Stim Patch entfernt nur den Schaden für eine kurze Zeitspanne. Also ja: Ein Stim Patch kann dafür genutzt werden, um den Betäubungsschaden, der durch Entzug entstanden ist, zu negieren. Doch nachdem das Stim Patch aufgehört hat zu wirken, wird der Betäubungsschaden wiederhergestellt sowie ein weiterer Kästchen Betäubungsschaden zugefügt. Um den Missbrauch zu verhindern, wird dieses zusätzliche Kästchen auch als Entzugsschaden behandelt, damit es nicht magisch geheilt werden kann.

8.15 Welche Critterkräfte werden auf dieselbe Weise wie Zauber beeinflusst, wenn sie durch eine Manabarriere hindurch gewirkt werden?

Jede Critterkraft mit einer Sichtlinie, einer Wirkungsdauer von Sofort oder Aufrechterhalten oder jene, welche einen Widerstandswurf erfordern, werden beim Wirken durch eine Manabarriere hindurch beeinflusst.

8.16 Welche magischen Effekte / Gegenstände werden durch das Passieren einer Manabarriere blockiert oder unterbrochen?

Foki, alchemistische Vorbereitungen, aufrechterhaltene Zauber, aufrechterhaltene Critterkräfte, aktivierte Adeptenkräfte mit einer Wirkungsdauer (wie Attributs Schub), Geister und Dualwesen.

8.17 Kann ein Zauberer Zauber intensivieren, welche auf einen anderen Charakter gewirkt wurden?

Ja. Ein Magier kann jeden aufrechterhaltenen Zauber intensivieren, den er selbst gewirkt hat. Dabei ist es egal, ob der Zauber auf sich selbst, eine andere Person oder sogar auf einen Gegenstand gewirkt wurde. In Shadowrun Missions muss die Intensivierung jedoch direkt zusammen mit dem Wirken des Zaubers durchgeführt werden und du musst dafür die Erfolge kaufen. Ebenso kannst du dafür kein Edge verbrauchen und auch keine Reagenzien nutzen. Einen Zauber auf einem anderen Charakter zu intensivieren zählt als Professionelle Dienstleistung und fällt damit unter die Regeln für den Handel mit Gütern und Dienstleistungen in Abschnitt 7.4.5.

Du kannst keine Maskierung oder Flexible Signatur auf anderen Leuten oder Gegenständen einsetzen. Deine Zauber auf anderen Personen zu intensivieren generiert einen Punkt Fahndungsstufe um all die Momente dazustellen, welche diese andere Person deine astrale Signatur in beim Ort eines Verbrechens verteilt hat und nicht richtig aufgeräumt hat.

Weiterhin sind intensivierte Zauber potentielle Risiken, wenn man beispielsweise durch eine Manabarriere geht (unterbrochene intensivierte Zauber enden permanent und ausgegebenes Karma gewährt hierbei keinen Würfelbonus auf den Test zum Unterbrechen) oder kann auch ungewollte Aufmerksamkeit auf sich ziehen. In Hochsicherheitsgebieten könnten Konzern oder Justizmagier intensivierte Zauber direkt entzaubern, besonders, wenn diese für die Sicherheit des Gebietes ein Risiko darstellen können.

8.18 Werden physische Verbesserungen auch in nicht-physische Orte übertragen (also in den Astralraum oder in die VR)?

Ja. Egal aus welcher Quelle sie stammen – Verbesserungen an Attributen und Fertigkeiten (nicht jedoch an abgeleiteten Werten oder den Initiativwürfeln) werden übertragen. Beachte jedoch, dass viele Attribute in diesen Situationen gegen andere ersetzt werden.

8.19 Wenn ein Gegenstand, eine Fertigkeit, eine Kraft, ein Zauber o.ä. mit unterschiedlichen Spielwerten in zwei verschiedenen Bücher publiziert ist, welches Buch hat dann Vorrang?

Das sollte nicht passieren, und wenn es doch passiert, ist es einfach ein Versehen. In der Regel ist es einfach ein Tippfehler oder etwas wurde nicht umbenannt, da es eigentlich eine neue oder separate Version des Gegenstands oder der Kraft sein sollte. Offizielle Errata sollten veröffentlicht werden, um dieses Versehen zu korrigieren. Wenn die Errata jedoch nicht veröffentlicht werden, bevor das Buch Missions-legal wird, verwenden Sie die frühere Instanz des Gegenstandes, bis entweder die offiziellen Errata veröffentlicht werden oder die Missions-FAQ aktualisiert wird. Wie immer sollten Sie die offiziellen Shadowrun Missions-Foren im Auge behalten, um die neuesten Nachrichten und Entscheidungen zu erhalten, bevor sie veröffentlicht werden.

8.20 Könnt ihr klarstellen, was als Verbessertes Attribut zählt?

Ja. Alles, was ein Attribut über seinen natürlichen Grundwert hin verbessert, zählt als Verbesserung. Das beinhaltet Cyberware, Bioware, Magie, Adeptenkräfte, Drogen und alles weitere, was das Attribut verändert. In allen Fällen gilt eine Obergrenze von +4, es sei denn eine Kraft oder eine Fähigkeit sagt explizit, dass sie diese Grenze überschreiten kann. [SR 6 S. 39]

Dies beinhaltet auch die Boni durch Foki.

8.21 Könnt ihr klarstellen, was als Verbesserte Fertigkeit zählt?

Alle Würfelpoolmodifikationen für einen Fertigkeitswurf mit der Ausnahme von Modifikationen, welche bereits durch die Grenze des Verbesserten Attributs betroffen sind sowie Spezialisierung und Expertise zählen gegen die Grenze für Verbesserte Fertigkeiten. [SR 6 S. 40 – Fertigkeiten, letzter Satz]

(Anm. d. Üb.: Wenn ich den Fertigkeitwert durch etwas verbessere, darf dieser Bonus maximal +4 betragen. Dabei zählen Spezialisierung und Expertise nicht gegen dieses Limit. Da Attribute nicht auf die Fertigkeit direkt aufgerechnet werden, sind diese davon ebenfalls nicht betroffen.)

8.22 Benötigen Datenbuches ein Glasfaserkabel?

Datenbuchsen können als Empfänger für kabellose Signale dienen und fungieren dann wie eine Antenne in deinem Gehirn. Einige Geräte benötigen jedoch eine direkte Glasfaserverbindung (alte Geräte oder Geräte, deren kabellose Funktionalität ausgeschaltet oder kaputt ist). Unter normalen Umständen kannst du eine Datenbuchse jedoch kabellos nutzen.

8.23 Wie interagiert normale Panzerung mit Fahrzeugpanzerung?

Was zum Frag tust du? Ok, gut ... ich verstehe es. Eine Anthropomorphe Drohne, welche reguläre Panzerung trägt verwendet den höheren Wert – entweder seine eigene Panzerung oder den Wert der getragenen Panzerung.

8.24 Wie wird die Fahndungsstufe bestimmt?

Für individuelle Interaktionen verwende die Fahndungsstufe des jeweiligen Runners. Wenn die Fahndungsstufe für das gesamte Team notwendig ist, verwende den Durchschnittswert der Fahndungsstufe der beteiligten Runner.

8.25 Wann benutze ich die Regeln für Mehrfachangriffe und wann die Regeln für Feuermodi? Wie spielen die ineinander?

Wenn du auf mehrere Ziele mit einer einzelnen Waffe schießt, oder auf ein Ziel mit einer Waffe mehrfach schießt, wird das komplett durch die Regeln für die Feuermodi abgedeckt (SR6, S. 112). Wenn du einem Ganger zwei Kugeln in den Wanst jagen willst, ist das eine HM Feuermodus Aktion. Wenn du sogar noch mehr Kugelnfeuerst, ein SM. Kein Angriff benötigt dabei die Nebenhandlung Mehrfachangriffe (SR6, S. 42).

Beim Einsatz von Feuerwaffen verwendest du die Nebenhandlung Mehrfachangriffe nur dann, wenn du gleichzeitig mit mehr als einer Waffe angreifst. Solange es noch nicht möglich ist, mehr als zwei Hände zu haben, begrenzt das die Anzahl der gleichzeitig einsetzbaren Mehrfachangriffe auf 2.

Wenn du die Edge Aktion Vorausschau (SR 6, S. 49) einsetzt und dabei einen Raum mit zwei automatischen Waffen gleichzeitig bestreichst, funktioniert das folgendermaßen: Du teilst dein Würfel zwischen den beiden Waffen auf, indem du die Nebenhandlung Mehrfachangriffe nutzt. Vorausschau erlaubt es dir dann den Würfelpool für jede Waffe wieder aufzufüllen. Wenn du den Würfelpool danach noch weiter aufteilst durch SM, weite Salven oder AM Angriffe, füllt Vorausschau diese Pools nicht wieder auf.

8.26 Was ist, wenn ich ein Ziel mit zwei Waffen beschießen will? Verdoppele ich dann meinen Würfelpool indem ich ihn halbiere und dann mittels Vorausschau wieder auffülle?

Nein.

Anmerkung zu Vorausschau (SR 6, S. 49). Dies füllt dir deinen Würfelpool basierend auf dem Ziel neu auf, nicht basierend auf dem Angriff. Wenn du deinen Würfelpool auf zwei Angriffe gegen ein einzelnes Ziel aufteilst, hast du immer noch deinen gesamten Würfelpool, er wird nur auf zwei Angriffe aufgeteilt.

Bedenke ebenfalls, dass du ohne den Vorteil Beidhändig kein Edge ausgeben kannst, wenn du Angriffe mit der falschen Hand ausübst – was demnach Vorausschau direkt verhindert.

Abschnitt 9: Matrix FAQ

Wenn dich einige Elemente der Matrix noch verwirren, schau einmal in das 6WE Matrix FAQ unter diesem Link:

https://docs.google.com/document/d/1DYgYXIKQ5XUG_3R4aDbATTcm5XeYfdjf6Kqlop1J72k/view

Dies führt zu Banshee's Guide to the 6th World's Matrix. Der Guide ist englischsprachig.

Auch wenn nicht alle Regeln davon bei SRM angewendet werden, sind dort doch einige gute Beispiele und Erklärungen dabei, um die Matrix besser zu verstehen.

9.1 Wie viele Geräte kann ich in meinem PAN haben?

In SRM gibt es keine Grenze, wie viele Netzwerkgeräte du an dein PAN anbinden kannst. Drohnen und Fahrzeuge, welche deiner Riggerkonsole angebunden sind, werden jedoch als Slave Geräte betrachtet, welche durch die Riggerkonsole begrenzt sind. Es gibt ein einzelnes Gerät, welches für dein PAN als Hauptgerät zählt und die anderen Geräte schützt. Dieses Gerät erleidet als erstes Schaden. Für die Einfachheit wird der Schaden immer wie folgt verteilt. Zuerst das Cyberdeck, dann die Riggerkonsole, die Cyberbuchse, das Commlink und dann das eigentliche Gerät.

9.2 Ich möchte ein Gerät direkt hacken, kann ich das tun?

Geräte in einem PAN werden immer von den Spielwerten des PAN geschützt. Alle Geräte eines PAN nutzen dieselben User und Admin Zugangsstufen. Wenn du also die Cyberaugen des Straßensamurai übernimmst kannst du auch mit ihrem Biomonitor oder ihrem Cyberarm Unfug anstellen, ohne weitere Hacking Aktionen durchzuführen. Sobald du das Netzwerk gehackt hast, bist du drin. Das bedeutet jedoch auch, dass du immer noch das Netzwerk angreifen musst, selbst wenn du dich mit einem Kabel mit einer Kamera verbindest. Als kleine Erinnerung: Dein illegaler Zugang als User oder Admin in einem PAN erzeugt ebenso einen Overwatch Wert wie er in jedem Host akkumuliert wird.

9.3 Sind alle Hosts in einer verschachtelten Hoststruktur Teil desselben Netzwerks, wie in einem PAN?

Das sind sie nicht. Jeder einzelne Host ist ein Netzwerk aus Geräten, Dateien und Agenten, welche ihre Zugangsstufen teilen, aber nicht mit den angebundenen Hosts geteilt werden. Sobald du aber Zugang zu einem Host und seinem Subhost erlangt hast, kannst du in beiden Aktionen unternehmen. Als kleine lustige Anmerkung: Dein Overwatch wert wächst, basierend auf den Zugangsstufen BEIDER Hosts. Du kannst das Wachstum deines Overwatch Wertes kontrollieren, indem du einzelne Subhosts wieder verlässt, muss aber die Hierarchie der Hosts dabei immer noch beachten.

9.4 Kann ich mit einer Riggerkonsole und einem Cyberdeck zusammen hacken?

Nein. Das Cyberdeck muss entweder in Verbindung mit einem Commlink oder einer Cyberbuchse verwendet werden.

9.5 Welche Spezialisierungen und Expertisen werden für die Matrix angewandt?

Anm. d. Üb.: Sofern keine Seitenzahl angegeben ist, handelt es sich hierbei um Matrixhandlungen. Diese finden sich im SR 6 Grundregelwerk auf den Seiten 179-184.

Anm. d. Üb.: Bei den Spezialisierungen für die Matrix divergieren die Meinungen zwischen der englischen und der deutschen GRW Version. Hierbei wird für die deutschen Shadowrun Missions auch das deutsche GRW genutzt. Anbei die kommentierte Version.

- Cracken

- **Matrixkampf:** Brute Force (Brute Force), Programm Abstürzen lassen (Crash Program), Datenspike (Dataspikes), Teergrube (Tar Pit), Icon aufspüren (Trace Icon) [Im Engl.: Elektronik / Software]
- **Elektronische Kriegsführung:** Datenbombe legen (Set Data Bomb) [Im Engl.: Elektronik / Software], Overwatch-Wert bestimmen (Check OS), Gerät steuern (Control Device), Verstecken (Hide), Signal stören (Jam Signals), Hineinspringen (Jump into Rigged Device), Übertragung abfangen (Snoop)
- **Hacken:** Hintertür benutzen (Backdoor Entry), Datei Cracken (Crack File), Matrixsignatur löschen (Erase Matrix Signature) [im Engl.: Elektronik / Computer], Prüfsummensuche (Hash Check), Sondieren (Probe), Befehl vortäuschen (Spoof Command)
- **Elektronik**
 - **Computer:** Datei editieren (Edit File) Datei verschlüsseln (Anm. d. Üb.: Hinzugefügt), ~~Matrixsignatur löschen (Erase Matrix Signature)~~, Matrixwahrnehmung (Matrix Perception), Matrixsuche (Matrix Search)
 - **Hardware:** Wifi Funktionalität abschalten (Turning off Wireless) (SR 6, 246), Headkom-Blocker entfernen (removing headjammer) (SR 6, 270), Magnetkarten-Kopierer einsetzen (using keycard copier) (SR 6, 279), RFID Löscher einsetzen (using tag eraser) (SR 6, 271), Wanzenscanner einsetzen (using bug scanner) (SR 6, 271)
 - **Software:** Datenbombe entschärfen (Disarm Data Bomb), Gerät formatieren (Format Device), Ausstöpseln (Jack Out), Hineinspringen (Jump into Rigged Device), Gerät neu starten (Reboot Device), ~~Datenbombe legen (Set Data Bomb), Icon aufspüren (Trace Icon)~~

Abschnitt 10: Verbesserte Fiktion / Leichte Regeln

10.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile

Vorteile

- EVO-Insider (EVO In) (Konzerngewalten, 75)
- Hipster (Konzerngewalten, 90)
- Bestens vernetzt (Networked In) (Konzerngewalten, 119)

Nachteile

- S-K Arroganz (S-K Swagger) (Konzerngewalten 135)

10.2 Aus Adversary – ist der Widersacher Schutzgeist erlaubt?

Ja.

10.3 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Welche Fertigkeit benutze ich für den Angriff mit einem Yo-Yo?

Yo-Yos erfordern die Fertigkeit Exotische Waffen.

10.4 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Welche Fertigkeit benutze ich für den Angriff mit einem Kampfskates (Lifestyle 2080, S. 179).

Kampfskates nutzen die Fertigkeit Nahkampf, dem Wurf wird jedoch ein Schicksalswürfel hinzugefügt (SR 6, S. 51).

10.5 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Fügen Molotowcocktails den Zustand Brennend zu? (Lifestyle 2080, S. 181).

Ja, sie fügen den Zustand Brennend auf einem Wert hinzu, welcher dem Schaden nach dem Widerstand mit Konstitution entspricht.

10.6 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Kann ich drei Zwerge in einen Trenchcoat stopfen? (Lifestyle 2080, S. 182).

Nein, nur zwei Zwerge passen in einen einzelnen Trenchcoat.

10.7 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Die Cyberaugen Stufe 5 und die Cyberohren Stufe 5 haben unterschiedliche Werte als im Grundregelwerk angegeben. Welche soll ich verwenden? (Lifestyle 2080, S. 182).

Für das Spiel in Shadowrun Missions betrachte die Cybersysteme als Stufe 6 respektive Stufe 7. Also sind die Stufe 5 Cybersysteme aus No Future jetzt Stufe 6 und die Stufe 6 Systeme sind jetzt Stufe 7.

10.8 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Wie funktioniert der Vorteil Gewaltiges Netzwerk bezüglich Missionsspezifischer Connections? (Lifestyle 2080, S. 186).

Wenn du dich entscheidest, die Loyalität einer Connection zu erhöhen, kannst du einen beliebigen anderen Kontakt mit einer Loyalität von 4 oder niedriger wählen und seine Loyalität ebenfalls steigern, sofern du genügend Gefallen Punkte hast.

10.9 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Wie funktioniert der Vorteil Netwerker bezüglich Missionsspezifischer Connections? (Lifestyle 2080, S. 186).

Wenn du dich entscheidest, die Loyalität einer Connection zu erhöhen, kannst du einen beliebigen anderen Kontakt mit einer Loyalität von 2 oder niedriger wählen und seine Loyalität ebenfalls steigern, sofern du genügend Gefallen Punkte hast.

10.10 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Werden Kopfgeldjäger mich während einer Mission jagen, wenn ich den Nachteil Gestohlene Ausrüstung habe? (Lifestyle 2080, S. 186 / No Future S. 163)

Nein. Zuallererst gewährt dieser Nachteil kein Karma. Du kannst zwischen 1 und 20 Punkten Karma ausgeben, um einen Gegenstand in dem entsprechenden Nuyen Wert zu erhalten. Bezüglich der Kopfgeldjäger: Diese werden alle X Missionen (wobei X die Anzahl der Spielsitzungen ist, welche in der Spalte „Auftreten der Jäger“ angegeben ist) auftreten und du beginnst das Spiel mit einer ausgefüllten Box physischen Schadens pro Schwelle des Nachteils (Schwelle 1: Karmabonus 1-5, Schwelle 2: Karmabonus 6-10, Schwelle 3: Karmabonus 11-15, Schwelle 4: Karmabonus 16-20). Dieser Schaden kann nur natürlich geheilt werden. Du beginnst auch mit einer ausgefüllten Box Betäubungsschaden für jeden Karma Punkt über dem niedrigsten Karmawert der jeweiligen Schwelle)

Dieser Schaden stellt dar, dass du von Kopfgeldjägern angegriffen wurdest und ihnen erst kurz vor der Mission entkommen bist. Dies stellt den Schaden dar, der nach Erster Hilfe und magischer Heilung noch übrig geblieben ist.

Beispiel: Wenn du Gestohlene Ausrüstung für 1 Karma hast, beginnst du jede 4. Mission mit 1 Box physischen Schaden.

Bei 7 Karma beginnst du jede 3. Mission mit 2 Boxen physischen Schadens und 1 (7-6) Kästchen Betäubungsschaden.

Bei 14 Karma beginnst du jede zweie Mission mit 3 Kästchen physischen Schadens und 3 Kästchen (14-11) Betäubungsschaden.

Bei 20 Karma beginnst du JEDE Mission mit 4 Kästchen physischem Schaden und 4 (20-16) Kästchen Betäubungsschaden.

10.11 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Können wir die Lebensmodule in den Missions verwenden? (Lifestyle 2080, S. 186)

Derzeit werden die Lebensmodule nicht in Missions benutzt.

10.12 Aus Age of Rust: Kann ich einen Buzzard Transit kaufen?

Aber sicher!

10.13 Aus Ingentis Athletes: Sind die Trollvarianten erlaubt?

Ja. Die neuen Vor- und Nachteile können aber nur der jeweiligen Trollvariante zugewiesen werden. Diese Vor- und Nachteile zählen nicht gegen die Grenze an möglichen Vor- und Nachteilen.

10.14 Aus Schlagschatten (Slip Streams): Ist der Vorteil „Zurückgekehrter Soldat“ für Shadowrun Missions zugelassen?

Mit folgenden Einschränkungen, ja:

- Wenn als Kraft Fernsicht gewählt wird und der Charakter nicht auf andere Weise bereits erwacht ist, kann er sein Magieattribut nicht mit Karma steigern. Charaktere, welche vor der Kraft keine Magier waren, können auch kein Karma ausgeben, um weitere Zauber zu lernen.
- Wenn als Kraft Voraussicht gewählt wird, kann der Spieler einmal pro Mission angeben, dass er einen Blick aus der Zukunft wahrgenommen hat, was ihm in der Gegenwart einen Vorteil verschafft und für einen Probe einen Punkt Edge erhält, den er normalerweise nicht bekommen hätte. Wenn dies ein konkurrierender Wurf gewesen ist und die Gegenseite Edge erhalten hätte, dann erhält der Spieler stattdessen diesen Edge Punkt.
- Wenn als Kraft Telekinese gewählt wurde, kann der Charakter nichts bewegen, was umkämpft ist. Man kann nichts aus dem Griff einer Person ziehen, einen anderen magischen Zauber oder eine magische Kraft überschreiben oder etwas von etwas abreißen, an dem es angebracht gewesen ist.

10.15 Aus Phantome: Kann ich die Green War Ausrüstung kaufen?

Ja, aber du musst eine Connection innerhalb dieser Gruppierung besitzen. Zusätzlich zu der Connection haben die Erstickungsspornen eine Verfügbarkeit von 6L und kosten 60 Nuyen pro Dosis. Hypoallergen haben eine Verfügbarkeit von 5L und kosten 90 Nuyen pro Dosis.

10.16 Aus Konzerngewalten: Zählt meine Loge als Shinto Loge für Shinto Beschwörer (S. 151)

Nein. Dafür brauchst du einen voll ausgestatteten Shinto Schrein.

10.17 Aus Konzerngewalten: Ich bin ein Mode Influencer, kann ich für all meine Freunde Ausrüstung kaufen? (S. 163)

Nein. Der Clou daran, ein Mode Influencer zu sein ist, dass du besonders bist weil du die Sachen trägst. Die Outfits sind für dich maßgeschneidert und die Marke möchte dass du sie trägst, und darin gesehen wirst. Du kannst das nicht für andere kaufen oder deinen Kleiderschrank mit anderen teilen.

10.18 Aus Konzerngewalten: Kann ich eine ganze Menge an Billigen Kopien kaufen (S. 176)

Ja. Das Produkt funktioniert nur für die Mission, für welche es erworben wurde. Sobald es einige Tage aus der Verpackung genommen wurde zerfällt es wie der billige Mist der er nun mal ist.

Abschnitt 11: Feuer Frei!

11.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile

Vorteile

- Alle zugelassen

Nachteile

- Alle zugelassen

11.2 Kann ich eine Ballistische Maske und einen separaten Helm tragen?

Das kannst du tun, wenn das Sinn ergibt (ein komplett geschlossener Helm lässt zum Beispiel keinen Platz für eine separate Maske), aber die Werte sind nicht kumulativ. Das ist eher ein Zugeständnis an die Mode.

11.3. Können wir die Regeln für Taktiken Kleinerer Einheiten nutzen?

In jedem Fall!

11.4 Können wir die Ehrencodizes von S. 130-132 verwenden?

Ja, aber es ist anzumerken, dass der Wuxia Kodex immer in kompletten Gegensatz dazu steht, einen Auftrag von einem Mr. Johnson anzunehmen. Es gibt dafür keine Ausnahme. Wir sagen dir nicht, dass du den nicht nehmen kannst, aber ... nimm den nicht.

11.5 Wie oft bin ich zu spät wenn ich den Nachteil Chronisch Unpünktlich wähle?

Immer.

11.6 Wie oft werden Traumatische Erinnerungen ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?

Es gibt eine Chance, dass dieser Nachteil bei jeder Mission ausgelöst wird, aber im Durchschnitt sollte er alle sechs Missionen zum Tragen kommen – oder du löst ihn selber aus.

11.7 Wie oft wird das Zwanghafte Verhalten ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?

Wir befürworten es, wenn du das wann immer möglich ausspielt. Es gibt jedoch in jeder Mission auch eine Chance, dass das Zwanghafte Verhalten ausgelöst wird. Wenn du diesem Zwang nicht nachgibst, erleidest du den angegebenen Malus bis du dem Zwang nachgibst oder die Mission endet.

11.8 Wie oft werden die Flashbacks ausgelöst wenn ich diesen Nachteil wähle?

Es gibt eine Chance, dass dieser Nachteil bei jeder Mission ausgelöst wird, aber im Durchschnitt sollte er jede zweite Missionen zum Tragen kommen.

11.9 Wie oft kann ich damit rechnen, das ich mit meinen Phobien konfrontiert werde, wenn ich diesen Nachteil wähle?

Es gibt eine Chance, dass dieser Nachteil bei jeder Mission ausgelöst wird, aber im Durchschnitt sollte eine Gewöhnliche Phobie in nahezu jeder Mission, eine Ungewöhnliche in jeder zweiten, eine Seltene in jeder Dritten und eine Sehr seltene nur alle sechs Missionen zum Tragen kommen.

11.10 Werden Emotionale Pfade in Missions eingesetzt?

Die Emotionalen Pfade sind jenseits dessen, was die Missions anbieten.

Abschnitt 12: Arkane Kräfte

12.1 Nicht zugelassene Vor- und Nachteile

Vorteile

- Alle zugelassen

Nachteile

- Alle zugelassen

12.2 Kann ich den Nachteil Engstirniger Beschwörer (S. 130) nutzen?

Ja, aber du darfst den Nachteil nur einmal nehmen.

12.3 Kann ich einen freien Geist beschwören und binden?

Nope. Sorry, Chummer.

12.4 Kann ich jetzt Geister binden? (S. 60)

Ja, du kannst beschworene Geister binden. Für SRM gibt es nur zwei Änderungen. Zum einen, darf der Geist nicht den Dienst Besessenheit (S. 78) erhalten. Zum anderen gewährt der Dienst Zeitverlängerung so viele SRM Missionen für den gebundenen Geist, wie Dienstpunkte dafür aufgegeben wurden.

12.5 Kann ich einen Verbündetengeist erhalten (S. 67-69)?

Ja. Die Erschaffung der Formel für einen Verbündetengeist erfordert eine Hauptaktivität in der Auszeit und muss über Erfolge kaufen abgewickelt werden. Beschwören und Binden erfordert keine zusätzliche Auszeitaktivität, muss aber ebenfalls mittels Erfolge kaufen durchgeführt werden. Verbündetengeister verfügen in SRM nicht über die Kraft Besessenheit.

12.6 Kann ich die Metamagie Kanalisierung wählen (S. 138)?

Ja, aber du kannst keinen gebundenen Geist kanalisieren und der kanalisierte Geist zählt gegen deine maximale Anzahl an kontrollierten Geistern.

12.7 Kann ich alchemische Vorbereitungen für Machtmittel kaufen (S. 102)?

Absolut! Die Verfügbarkeit der Vorbereitungen ist 6 L (Deutsche Errata) und sie benötigen alle eine Lizenz.

12.8 Können mystische Adepten Adeptenwege bekommen?

Ja.

12.9 Sind alle Adeptenkräfte wählbar?

Ja. Aber vergiss nicht, dass Befehlsstimme nicht bedeutet, dass das Ziel automatisch alles tut, was du von ihm verlangst. Befehle dürfen niemals dazu führen, dass das Ziel sich selbst Schaden zufügt, doch kann so ein Befehl dafür führen, dass pro Stufe der Befehlsstimme das Ziel bis zu einer Runde still steht und nichts unternimmt.

12.10 Kann ich neue Zauber mittels des Zauberentwurfssystems erschaffen?

Nein. Aber wenn du eine wirklich coole Zauberidee hast, poste die doch in den Shadowrun Foren (<https://forums.shadowruntabletop.com/>) und vielleicht wird dein Zauber dem SRM Grimoire

hinzugefügt. Es gibt einige einzigartige entworfene Zauber, welche mit SRM spezifischen Konklaven und Zirkeln verbunden sind.

(Anm. D. Üb.: Wo findet man das Grimoire?)

12.11 Muss ich astrale Reputation aufschreiben?

Astrale Reputation (S. 66) wird in SRM nicht benutzt. Das bedeutet jedoch nicht, dass ein Geist, den du schlecht behandelst, deine Befehle nicht verdrehen wird.

12.12 Kann ich Blutmagie einsetzen? Ich verspreche, dass ich nur Lebensblutmagie nutze!

Ja, das ist erlaubt, jedoch ist Todesmagie verboten. Zuerst musst du dafür die Metamagie Opferung (S. 173) erlernen und du musst den NSC Professor Vincent Grisome auf Loyalität 4 besitzen.

Weiterhin kannst du nur durch Selbstopfer Blutmagiepunkte erzeugen und nicht durch bereitwillige NSC oder Teammitglieder. Ebenso kann Magie, welche mit Blutmagiepunkten verstärkt wurde, nicht dafür benutzt werden um ein Ziel kaltblütig zu töten. Der SL hat hierbei das letzte Wort. Wenn der SL das untersagt, kannst du den Zauber nicht wirken. Du erhältst keinen Zugang zu Blutgeistern.

12.13 Da ihr ja die Spendierhosen anhabt ... wie sieht das mit den Insektentraditionen aus?

Hey ... überstrapaziert es nicht! KEINE Insektentraditionen!

12.14 Kann ich meine eigene Konklave oder Zirkel gründen?

Nein, aber für Seattle bieten wir euch drei magische Gruppen an, denen du beitreten kannst. Um ihnen beizutreten musst du bei einer Connection in der Gruppe eine Loyalität von 2 haben, 6 Karma ausgeben und dann den Geboten der Konklave folgen. Mitglieder sollen auch ihre Zeit dafür verwenden, den Mitgliedern der Konklave zu helfen. Dies benötigt eine Nebenaktivität in der Auszeit und muss alle zwei SRM (oder einmal im Monat) durchgeführt werden. Mitglieder können besondere einzigartige Zauber von der magischen Gruppierung erwerben.

12.14.1 Konklave: Gilde der Freelance Assets

Größe und Standort: Dutzende Magier und Schamanen in Städten mit einem Shadow Chapter, inklusive Seattle

SRM Connection: Donovan Pyke, Whiskey

Ziele: Unterstütze die Ressourcen des Shadow Chapters und trainiere magische Talente, welche auf die Ziele der Mission fokussiert sind, ohne unbeabsichtigte Verluste, Unfälle oder Opfer.

Bestimmungen:

- *Solidarität:* Durchstehe mit deinen Kameraden alle Situationen, geh mit ihnen durch Dick und Dünn. Muss ein Mitglied des Shadow Chapters sein.
- *Gemeinschaft:* Nutze deine Zeit und deine Ressourcen, um den örtlichen Gemeinschaften zu helfen.

Spezialgebiete:

- Magienutzen für Shadowrunner
- Nichttödliches und Nicht-flächenbasiertes Zauberwirken

Einzigartige Zauber:

- **Gibberish** (Illusion, Reichweite: LOW, Typ: P, Dauer: Aufrechterhalten (A), Entzug 4)
Das Ziel des Zaubers ist nicht in der Lage, in einer zusammenhängenden Sprache zu sprechen. Ziemlich praktisch, um die Wache daran zu hindern, Alarm zu schlagen oder einen Freund zu benachrichtigen. Zuhörer müssen einen Wurf auf „Menschenkenntnis“ ablegen, bei dem der Schwellenwert die Anzahl der Erfolge auf Zauberei ist, oder sie hören nur Kauderwelsch.
- **Unverständlich** (Illusion, Reichweite: Berührung, Typ: P, Dauer: Aufrechterhalten (A), Entzug 3)
Müssen Sie jemals etwas Geheimes sagen? Dieser Zauberspruch blockiert Abhörgeräte, die versuchen, das Ziel abzuhören. Beobachter der Aufzeichnung oder Kameraübertragung müssen einen „Menschenkenntnis“-Wurf machen, wobei der Schwellenwert die Anzahl der Erfolge für Hexerei ist, oder sie hören nur Kauderwelsch.
- **Pinpoint Punch** (Kampf: Indirekt, Reichweite: BF, Typ: P, Dauer: Sofort (S), Entzug 5, Speziell)
Dieser Zauber ist eine Variation von "Stunbolt", aber mit dem Schwerpunkt, dass er auch wirklich trifft. Der Zauber ist punktgenau (+4 AR).

Beschreibung: Donovan Pyke begann damit, seine Vereinigung von Shadowrunnern zusammenzustellen, die von den Kumpels in Jackpoint als "Shadow Chapters" bezeichnet wurde. Als er die Organisation ins Leben rief, stellte er fest, dass der Aufbau einer magischen Konklave ein guter Anreiz war, um magische Talente zu rekrutieren. Seitdem wird in jeder der neuen Städte, in die sie expandieren wollen, ein neues Konklave eingerichtet.

12.14.2 Turgan Mangu

Weitere Informationen in Arkane Kräfte, S. 1553

SRM Connection: Trubble

Einzigartige Zauber:

- **Subtile Spur** (Manipulation, Reichweite: BF, Typ: M, Dauer: Zeitlich Begrenzt (ZB), Entzug 3)
Dieser Zauber markiert auf magische Weise ein Ziel für die Verfolgung durch jemanden, der die Astralebene sehen kann. Die Markierung hält für eine Anzahl von Stunden an, die der Anzahl der Nettotreffer bei der Prüfung entspricht. Sie ist subtil genug, um bei einem flüchtigen Askennen nicht entdeckt zu werden, aber offensichtlich genug für diejenigen, die danach suchen (3 Treffer).
- **Gedankennetz** (Mindnet) (Wahrnehmung, Reichweite: BF (F), Typ: M, Dauer: Aufrechterhalten (A), Entzug 4)
Entwickelt, damit Teams auch während eines Technologieausfalls (der in der U-Bahn regelmäßig vorkommt) in Kommunikation bleiben können, erlaubt Gedankennetz einer Gruppe von freiwilligen Personen, frei zu kommunizieren, Gedanken und Bilder auszutauschen und Emotionen auszutauschen, solange sie noch Teil des Zaubers sind. Verwendet ähnliche Regeln wie Telepathie (SR6 S. 145).
- **Voltaischer Zaun** (Manipulation, Reichweite: BF (F), Typ: P, Dauer: Aufrechterhalten (A), Entzug 8)
Dieser Zauber ist eine modifizierte Version des physischen Barriere-Zaubers und erzeugt eine physische Barriere, die mit einer elektrischen Ladung versehen wird. Ursprünglich entwickelt,

um die Paracritter in den Tunneln des Wilden Untergrunds zu kontrollieren, hat er sich als effektiv erwiesen, um Critter (erweckte und weltliche), Geister und Metamenschen aller Formen und Größen davon abzuhalten, sich durch die Barriere zu bewegen. Wenn eine Kreatur, ein Geist oder ein Metamensch die Barriere berührt, müssen sie Magie / 2 K Schaden widerstehen (aufgerundet, aber der Effekt "Hochdrehen" kann angewandt werden), wenn dem gesamte Schaden nicht widerstanden wird, erhalten sie außerdem den Zustand Gebrutzelt (SR 6, S. 54). Der Zauber erzeugt eine zwei Meter mal zwei Meter mal zwei Zentimeter dicke Barriere, die normalerweise als Maschendrahtzaun stilisiert wird. Der Effekt "Fläche vergrößern" kann jedes Mal, wenn der Effekt gewählt wird, um bis zu zwei Meter in Länge und Breite (aber nicht in Tiefe) erweitert werden. Die Barriere kann vom Zaubernenden nach Belieben geformt werden.

12.14.3 Orden des Rotfalken (*Order of the Redhawk*)

Größe und Standort: Dutzende Mitglieder der Seattle Universität oder mit Verbindungen zur Universität.

SRM Connection: Professor Vincent Grisome

Ziele: Erhöhe dein magisches Wissen durch Forschen und Teilen.

Bestimmungen:

- *Wissen erhalten:* Suche und finde Wissen über Magie und die Metaebenen. Bringe dieses Wissen zur Führung des Ordens.
- *Gewähre Unterstützung:* Gewähre den magischen Forschern des Ordens Unterstützung.

Spezialgebiete:

- Studien über magische Traditionen
- Geister und Metaebenen

Einzigartige Zauber:

- Durchdringe den Schleier (Wahrnehmung, Reichweite BF (F), Typ: P, Dauer: Sofort (S), Entzug 5)
Sich mit magischen Effekten zu beschäftigen bedeutet oft, das Unsichtbare zu sehen. Dieser Zauber entfernt Stille, Unsichtbarkeit und verbesserte Unsichtbarkeit. Jeder Erfolg entfernt eine Stufe der Unsichtbarkeit oder Stille, einschließlich des verbesserten Status.
- Gerät verhexen (Kampf: Direkt, Reichweite: BF, Typ: P, Dauer: Sofort (S), Entzug 5)
Jemand hat wahrscheinlich zu viel frühe Belletristik über Magie gelesen, als er diesen Zauber zur Beschädigung von Elektronik erschuf. Der Zauber fügt Matrix-Schaden in Höhe der Erfolge zu und wird von Objektwiderstand - 6 (SR 6, S. 132) widerstanden.
- Stein erweichen (Manipulation, Reichweite: Berührung, Typ: P, Dauer: Aufrechterhalten (A), Entzug 4)
Ursprünglich geschaffen, um beim Abbau von Orichalcum zu helfen, wurde der Zauber umgewidmet, um Beton zu schwächen und neue Eingänge zu älteren Gebäuden zu schaffen. Jeder Nettoerfolg gegen Objektwiderstand (SR 6, S. 132) reduziert den Strukturwert um 1, erhöht aber auch den Entzug um 1.

Beschreibung: Der Ursprung der Seattle University als katholischer Universität der Jesuiten erlebt einen Umbruch mit der Rückkehr der Magie. Während es einige Zeit dauerte, bis sich die Seattle Universität von ihrer katholischen Sichtweise in andere magische Traditionen bewegte, brachten sie diese als Bereiche zum Studium ein. Der Orden des Redhawk bildete sich in den frühen 2060er Jahren in dem Bemühen, ein größeres Verständnis der magischen Fähigkeiten in den verschiedenen Traditionen zu erlangen. Die Gruppe begann nach 2074 wirklich große Fortschritte zu machen, als Professor Vincent Grisome der Universität beitrug und begann, andere Mitglieder der Seattle-Gemeinschaft einzubinden.

Abschnitt 13: Spielleiter Leitfaden

Also, was ist Shadowrun? Shadowrun ist ein Rollenspiel, welches in einer alternativen Zukunft angesiedelt ist. In dieser Herrschen Megakonzerne, Technologie kann dich viel stärker machen und die Magie ist in der Welt wieder erwacht. Die Spieler übernehmen die Rollen von abstreitbaren Aktivposten, welche Aufträge für diese Megakonzerne durchführen, bei denen sie selbst nicht direkt involviert erscheinen wollen. Shadowrun Missions ist dabei ein großartiger Weg um neue Spieler an das Spiel heranzuführen und ihnen das Universum zu zeigen. Sie sind auch eine großartige Methode, um einen neuen Spieltisch aus Veteranen und frischen Gesichtern gleichermaßen zu bilden. Dieser Leitfaden soll Spielleitern helfen und die SRM FAQ ergänzen.

Shadowrun Missions (SRM), Convention Missions Pakete (CMP), Prime Missionen (PM) und Shadowrun Missions Holiday (SMH) sind Teil des lebendigen Shadowrun Universums. Diese Missionen sind für die Verwendung mit der 6. Edition von Shadowrun gedacht und alle Charaktere und Regelinformationen beziehen sich auf diese Regeledition.

13.1 Bau dir einen Runner (Build a Runner) Workshop

Wenn ein Runner an einem Build-a-Runner Workshop auf einer Convention oder in einem Spieleladen teilgenommen hat, erhält er 1 Punkt Karma und 1.000 Nuyen am Ende der Sitzung.

13.2 Erster Eindruck (First Taste)

Runner können an einem „Erster Eindruck“ Abenteuer teilnehmen. Dies sind Einführungsruns in die Welt von Shadowrun und sie sollen den Spielern einen Geschmack dessen geben, was die Charakterarchetypen tun können und lässt sie schon mal ein paar Würfel werfen. Sie sind darauf ausgelegt, in ca. 2 Stunden gespielt zu werden. Eine Option ist es, den „Food Fight“ oder das Abenteuer der Beginnerbox zu spielen (Battle Royale). Eine weitere Möglichkeit ist es, ein Abenteuer zu improvisieren. Dabei solltest du das Abenteuer auf die Charaktere am Tisch zuschneiden. Wenn du einen Rigger dabei hast, lass ihn mit seinen Drohnen spielen und hilf deinen Spielern dabei zu erfahren, was sie wissen müssen, um in einer längeren Kampagne zu überstehen.

Dieses Abenteuer gewährt den Charakteren meistens 3 Karma und 3.000 Nuyen beim Abschluss.

13.3 Das Abenteuer vorbereiten

13.3.1 Abenteuerstruktur

Jede Mission in der SRM oder CMP Serie stellt ein Abenteuer dar, welches sich in verschiedene Szenen unterteilt. Sie sollten in der Regel innerhalb von vier Stunden abgeschlossen werden können. Wenn die Zeit knapp wirst, kannst du die Szenen geradliniger formen und auch mit den Hinweisen etwas großzügiger sein, Schwellenwerte verringern oder andere Anforderungen verringern, damit die Spieler in der gewählten Zeit durch das Abenteuer hindurchkommen können.

Auf einen Blick (Scan This) Bietet eine kurze Zusammenfassung der Aktionen der Szene und gibt dir einen schnellen Überblick über das, was hier passieren soll.

Sag's ihnen ins Gesicht (Tell it to them straight) ist so geschrieben, dass du es den Spielern direkt vorlesen kannst. Es beschreibt, was die Charaktere wahrnehmen, wenn sie in die Szene gelangen. Du kannst dieses Narrativ nach Belieben anpassen, um es an deine Gruppe oder die Situation anzupassen, da die Charaktere auf andere Weise in die Szene kommen können, als es vom Abenteuer ursprünglich vorhergesehen ist.

Hinter den Kulissen (Behind the Scenes) deckt den größten Teil der Szene ab. Hier wird beschrieben, was wann geschieht, was die NSC tun, wie sie auf die Aktionen der Charaktere reagiert und so weiter. Es beschreibt auch das Setting der Begegnung und beschreibt Umgebungseinflüssen und andere Besonderheiten des Ortes. Ebenso wird hier eine Beschreibung wichtiger Gegenstände gegeben.

Daumenschrauben (Pushing the Envelope) gibt dir einige Vorschläge dafür, wie du die Begegnung für erfahrenere oder mächtigere Charaktere gefährlicher machen kannst oder wie du die Szene sonst aufpeppen kannst. Dieser Bereich gibt dir Optionen, um der Szene weitere Herausforderungen zuzufügen und gibt in der Regel auch weitere Hintergrundgeschichte zur Szene. Bei den meisten Conventions oder Spielterminen wirst du diesen Abschnitt auf Grund der zeitlichen Beschränkungen auslassen. Es verbessert die Szene, bietet aber keine weiteren Informationen.

Keine Panik (Debugging) bietet Lösungen für mögliche Probleme, welche im Verlauf der Begegnung auftreten können. Auch wenn es unmöglich ist, alles vorherzusehen, was eine Gruppe aus Spielercharakteren tun könnte, versucht dieser Abschnitt die üblichen Probleme vorherzusehen und versucht auch Lösungen dafür zu bieten.

13.2. Lies das Abenteuer und mach dir Notizen

Lies das Abenteuer sorgfältig von Anfang bis Ende. Verschaffe dir ein Gefühl für die Gesamthandlung und was in den einzelnen Szenen passiert. Auf diese Weise wirst du nicht überrascht, wenn etwas anderes passiert, und du kannst die Dinge reibungslos anpassen. Mach dir beim Lesen Notizen, auf die du später zurückgreifen kannst. Mögliche Dinge, die du dir notieren kannst, sind: wichtige Handlungspunkte (damit du sie alle auf einen Blick hast), die Namen verschiedener Nicht-Spieler-Charaktere, mögliche Probleme, die dir auffallen, Situationen, in denen du denkst, dass ein bestimmter Charakter glänzen kann, Orte, an denen Allergien oder Eigenschaften ins Spiel kommen können, und andere Dinge, die du im Hinterkopf behalten willst, während du das Abenteuer spielst.

Shadowrun-Missions-Abenteuer verwenden die Regeln, die in Shadowrun Sechste Welt (6WE) vorgestellt werden. Standardregeln wie Würfe, Patzer, kritische Erfolge und andere gängige Mechaniken sind in 6WE beschrieben und werden in dieser FAQ nicht wiederholt. Es ist sinnvoll, sich bestimmte Regeln zu merken und sich Notizen zu machen, die beim Durchspielen des Abenteuers helfen.

Bitte bedenke bei der Vorbereitung des Abenteuers, dass die SC nicht unbedingt eine ausgeglichene Gruppe sein werden. Es ist durchaus möglich, dass die Gruppe ausschließlich aus Technomancern oder Zurück-zur-Natur-Schamanen besteht. Wenn die Charaktere aufgrund solcher Komplikationen auf eine Mauer stoßen, zeige dich flexibel und führen sie nach bestem Wissen und Gewissen zurück zur Handlung.

13.3 Wie viel kann ich an einem Missions Abenteuer verändern?

Du hast ein wenig Spielraum, um dem Spiel deine eigene Note zu geben und natürlich mit dem umzugehen, was sich die Runner ausgedacht haben. Du solltest die Mission unbedingt anpassen, um die negativen Eigenschaften der Charaktere einzubauen. Ein paar Dinge solltest du jedoch niemals ändern:

Wichtige NSCs: Ändere niemals die Namen oder Persönlichkeiten von wichtigen NSCs. Diese Charaktere können und werden in anderen Abenteuern auftauchen, also willst du keine Verwirrung bei den Spielern stiften, da nicht jeder Spielleiter weiß, dass du Brynne Taggart in The Scot umbenannt haben.

Wichtige Details der Handlung: Auch diese können in zukünftigen Missionen auftauchen, so dass das Ändern von wichtigen Details der Handlung den Plot drastisch verändern und für die Spieler in Zukunft verwirrend sein könnte.

Nuyen-Belohnungen: Einige Spielleiter und Spieler denken, dass Missions zu viele Nuyen vergibt. Viele denken, dass es nicht genug gibt. Unabhängig davon wurden die Belohnungen für die Runs mit Blick auf die Kampagnen-Balance im Allgemeinen und die vorgeschlagenen SR6-Belohnungen entworfen, also gib bitte nicht mehr Nuyen aus (oder nehmen Sie Nuyen weg). Das ist nicht fair gegenüber Spielern, die unter anderen Spielleitern spielen. Weitere Informationen zu den Einschränkungen beim Plündern finden Sie unter „Plündern von Toten und Sterbenden“.

Karma-Belohnungen: Dasselbe wie Nuyen-Belohnungen. Es ist nicht fair gegenüber anderen Spielern, wenn du mehr Karma vergibst, und nicht fair gegenüber deinen Spielern, wenn du weniger vergibst, als die Mission es vorgibt. In den Missionen wird erklärt, wie sich die Belohnungen verändern, wenn die Runner nicht alle Ziele erreicht haben.

13.4 Der Welt Leben einhauchen

Nicht jedes veröffentlichte Abenteuer kommt mit kompletten Beschreibungen der Szenen oder der Welt. Die Spieler am Tisch können näher nachfragen, was sie genau sehen, wenn sie sich das abgewirtschaftete Lagerhaus am Ende der Glow City in den Redmond Barrrens anblicken. Wenn du dir überlegst, wie die Szene in der Astralen und in der Augmented Reality Sicht aussieht, bist du in der Lage die Szene besser zu beschreiben und ein deutlicheres Bild von Shadowrun zu malen.

Meat Space. In der Sechsten Welt gibt es ein breites Spektrum an Leben, von hochmodernen Einkaufszentren im High-Tech-Firmenchic bis hin zu einem heruntergekommenen Lagerhausviertel, das eher einem Kriegsgebiet als einem Teil einer Stadt ähnelt. Wenn du die Szene planst überlege dir: welche Gebäude befinden sich in der Nähe? Gibt es Wolkenkratzer oder halb eingestürzte Mietshäuser? Welche Arten von Menschen sind in der Nähe? Sind da Ganger und Obdachlose um ein brennendes 55-Gallonen-Fass herum? Gibt es Hunderte von Lohnsklaven, die versuchen, zu ihrem Job zu kommen, damit sie nicht gefeuert werden? Ist der Himmel voll mit Drohnen? Welche Arten von Drohnen?

Zum Beispiel gibt es eine Vielzahl von Setups, die du in Bezug auf die Drohnenabdeckung sehen könntest. Wenn du dich in einem schicken Unternehmensbereich befinden, werden die Spieler wahrscheinlich Sicherheitsdrohnen sehen, die den Bereich patrouillieren, sowie Nachrichtendrohnen,

persönliche Drohnen und Lieferdrohnen. Wenn die Spieler sich in den Einöden befinden, werden Sie wahrscheinlich einige ältere Modelldrohnen sehen, die eine einfache Nachrichtenberichterstattung durch lokale Blogger betreiben. Vielleicht wird eine Bande sie benutzen, um ihr Revier zu überwachen, aber insgesamt werden sie viel weniger Drohnen sehen. Die Anzahl der Drohnen wird an die Bewertung der Sicherheitszone gebunden sein. Du schaust dir an, wo sich deine Spieler befinden und überprüfst dann auch die Sicherheitszone. Die Einstufung findest du auf S. 238-240 des Grundregelwerks.

Wenn du ein Gebäude beschreibst, welche Art von Sicherheit würde das Gebäude haben? Die meisten kommerziellen Einrichtungen wollen, dass die Kunden während der Betriebszeiten in das Geschäft oder Restaurant kommen, daher werden die gängigsten Sicherheitsvorkehrungen Standard-Türschlösser und eine einfache Sensorausstattung in den Türrahmen sein. Über Nacht werden sie wahrscheinlich Druckkissen in der Nähe der Eingänge aktivieren lassen. Maglock-Setups für den Einzelhandel werden wahrscheinlich um die Stufe 2 für den niedrigen Bereich und Stufe 4 für den höheren Lifestyle-Einzelhandel sein. Eine Standard-Sicherheitssuite würde MAD-Scanner, Bewegungssensoren, Geruchsscanner und Sicherheitskameras umfassen. Firmeneinrichtungen würden mehrere Kontrollpunkte haben, die auf der Sicherheit der verschiedenen Bereiche basieren, sowie Schlösser mit höheren Stufen. Weitere Informationen zu den verschiedenen Sensoren findest du auf S. 240-242 des Grundregelwerks. Die Einrichtung wird wahrscheinlich sowohl über metamenschliche Wachen als auch über Drohnensicherheit verfügen.

Astral. Der Astralraum wird oft als ein gedämpftes Spiegelbild der realen Welt beschrieben. Lebende Wesen und magische Gegenstände leuchten, obwohl sie kein Licht ausstrahlen. Tote Dinge, wie z. B. Wände, Bücher und Technologie, erscheinen grau und ohne Details. Du kannst nicht durch die Fenster sehen oder dein Spiegelbild erkennen. Du kannst die Worte auf einer Seite nicht lesen. Die Auren von empfindungsfähigen Kreaturen knistern und funkeln mit verschiedenen Bildern, die eine magische Person mit der Fertigkeit Astral (Askennen) lesen lernen kann. Der Bereich selbst wird mit Energie aufgeladen, die von dunkel und bedrohlich bis zu hell und hoffnungsvoll reichen kann. Das Gefühl der lokalen Energie wird ein Spiegelbild der Stimmung der Menschen sein, die dort leben und kann durch Verschmutzung und Korruption verdorben sein.

Die astrale Sicherheit ist ähnlich wie die Bewertung der Sicherheitszone. Höhere Sicherheitszonen gewährleisten etwas so Einfaches wie Watcher oder könnten Geister oder sogar über astral projizierende Magier verfügen. Watcher sind nicht superhell, können aber für eine längere Zeitdauer erschaffen werden. Wenn das Gebiet sensibler ist, wirst du wahrscheinlich Magier sehen, die bei der Patrouille mithelfen. Die Patrouillen werden oft aus einem Magier und zwei bis drei Geistern bestehen. Einige Gebiete rechtfertigen jedoch keine Patrouillen oder astrale Bewachung.

Eine andere Form des Schutzes sind Manabarrieren und Hüter. Kleine Gebiete werden mit Manabarrieren geschützt, während größere Gebiete oder längerfristige Einrichtungen mit Hütern geschützt werden. Diese Formen des Schutzes sind nützlich, um die Suchkraft von Geistern weniger effektiv zu machen, und Magier können verschachtelte Schichten von Hütern erstellen, um wichtige Gegenstände und Personen zu schützen. In den meisten Einzelhandelsgeschäften oder Bereichen, die von vielen verschiedenen Magiern frequentiert werden, ist es unwahrscheinlicher, dass sie Hüter und Barrieren zum Schutz verwenden.

Matrix und Augmented Reality. Die Matrix und Augmented Reality sind helle und lebendige Leuchtfelder, die den Meat Space trist und langweilig erscheinen lassen. Gigantische Hosts ragen in den Neongelb. Icons und AROs übersäen die Welt, und nur die Qualität deines Commlinks verhindert, dass es überwältigend und nur Lärm wird. Die Geräte des täglichen Lebens glänzen alle mit ihren Icons, vom Toaster, Licht und Thermostaten bis hin zu Türen und Sicherheitssystemen.

Was wird bei der Betrachtung der Szene in der Matrixwahrnehmung auftauchen? Ist alles in gut gestalteten AROs oder Gang-Tag AROs gehüllt? Siehst du Icons von Geräten, die für luxuriöses Wohnen benötigt werden, oder siehst du ein paar spärliche Icons von älteren Modellöfen und Kühlschränken? Ist die Gestaltung eines Hosts generisch, oder haben die Besitzer dafür bezahlt, dass er wie ein idealisiertes Renaissance-Dorf aussieht?

Es wird Hosts in verschiedenen Größen geben, die sich in der Matrix befinden. Diese Hosts werden selten als einzelne Hosts eingerichtet sein, sondern Teil eines Netzwerks von Hosts sein und der Decker wird wahrscheinlich nur die öffentlichen Hosts sehen. Unternehmen werden unterschiedliche Hosts für die verschiedenen Abteilungen haben. Niederlassungen werden einen lokalen Host haben, der sich mit den Hauptrechnern des Unternehmens verbindet. Die öffentlichen Hosts werden höchstwahrscheinlich irgendwo zwischen Stufe 2 und Stufe 6 liegen, mit dem primären Attribut "Datenverarbeitung", um die Last des Datenverkehrs zu bewältigen. Dahinter verbergen sich die ernsthafteren Hosts wie Gebäudesicherheit oder Forschung und Entwicklung. Diese Hosts reichen von Stufe 4 bis Stufe 10, je nach dem Wert der Dinge, die sie schützen sollen. Auf dem Host-Netzwerk werden zwei bis fünf Sicherheitsspinnen laufen, aber nicht auf allen Hosts im Netzwerk wird eine Spinne aktiv sein. AA-Konzerne und AAA-Konzerne haben eine Stufe von +2 bzw. +4 für ihr Host-Netzwerk.

Beispiel-Host Werte

Host	Host-Werte
Persönliche Website, Piratenarchive, Öffentliche Bildung	1-2
Low-End-Gewerbe, private Unternehmen, öffentliche Bibliotheken, kleine Policlubs	3-4
Soziale Medien, kleine Hochschulen und Universitäten, lokale Polizei, internationale Policlubs	5-6
Matrix-Spiele, lokale Firmen-Hosts, große Universitäten, Regierung auf niedriger Ebene	7-8
Wohlhabende Gruppen, regionale Firmen-Hosts, große Regierungen, sichere Standorte	9-10
Megakonzern-Zentrale, Militärkommando, geheime Zentrale	11-12

13.5 Die Spielercharaktere überprüfen

Sieh dir vor Beginn des Abenteuers den Charakterbogen und das Charaktertagebuch der SCs an. Du solltest dabei mehrere Punkte abprüfen, welche dazu beitragen, dass das Abenteuer reibungsloser abläuft. Erstens solltest du überprüfen, ob der Charakter SRM-konform ist und mit der neuesten FAQ übereinstimmt. Zweitens solltest du schauen, welche Eigenschaften während des Spiels auftauchen werden, wie Allergien oder schlechte Erinnerungen. Drittens solltest du die Mischung der Archetypen-Rollen am Tisch bestimmen, um das Abenteuer so anzupassen, dass es eine angemessene Herausforderung für die Spieler darstellt. Schließlich solltest du die Charaktere

durchgehen und ihre früheren Ereignisse, die im Charaktertagebuch aufgelistet sind, im Hinterkopf behalten, wenn du frühere NSC-Aktionen in verschiedenen Szenen bestimmst, falls eine solche Dynamik enthalten ist.

13.5.1 Den Charakterbogen begutachten

1. Schau dir die Vor- und Nachteile an. Maximal sechs Vor- und Nachteile insgesamt, ohne die, die man bei der Charaktererschaffung kostenlos durch den Metatyp erhält, aber mehr können später gekauft oder verdient werden. Wenn ein Spieler eine Rasseeigenschaft auf eine höhere Stufe kauft, zählt sie gegen das Limit von sechs. Einige der Eigenschaften haben eine Chance, für die Mission ins Spiel zu kommen, wie z. B. Allergie, Phobie oder andere ähnliche Eigenschaften. Wenn dies der Fall ist, wirf einen Blick in die FAQ oder den Abschnitt Vor- und Nachteile in der FAQ, um weitere Informationen zu erhalten, wie du damit umgehen kannst. Ein weiteres Problem kann der gefürchtete SIN-Mensch sein. Je nachdem, wie der Spieler diese Eigenschaft spielt, könnte sie zusätzliche GM-Arbeit erfordern, um die Mission am Laufen zu halten.
2. Schau dir die Attribute an. Wenn es sich um einen neuen Charakter handelt, kann dieser nur ein Metatypen Attribut auf Maximum haben. Das beinhaltet jedoch nicht Edge, Essenz, Magie oder Resonanz. Wenn mehr als eines auf Maximum ist, schau dir nach ob sie genügend Missionen gespielt haben, um die zusätzlichen Punkte erworben haben zu können.
3. Schau dir ihre Fertigkeiten an. Genau wie bei den Attributen kann nur eines davon am Ende der Charaktererschaffung 6 sein (oder 7 wenn der Charakter den Vorteil Begabung hat). Wenn mehr als eines auf Maximum ist, schau dir nach ob sie genügend Missionen gespielt haben, um die zusätzlichen Punkte erworben haben zu können. Bekomme ein Gefühl dafür, wie die Würfelpools aussehen um zu verstehen, ob du die Mission anpassen musst.
4. Wirf einen Blick auf die Ausrüstung. Ist die Verfügbarkeitseinstufung der Ausrüstung nicht in Ordnung? Hat der Charakter von vornherein eine mittlere Milspec oder einen gebundenen hohen Kraftfokus? Denke daran, die Verfügbarkeitsregeln sowohl bei der Charaktererstellung als auch nach der Charaktererstellung im Auge zu behalten. Gegenstände mit einer hohen Verfügbarkeit sind bei der Charaktererschaffung für den Spieler unerreichbar und auch nach der Charaktererschaffung nur schwer zu bekommen. Auch die Überprüfung auf Sprengstoff ist nützlich, um zu wissen, ob die Chemsniffer an den Sicherheitskontrollpunkten in der Mission anschlagen wird.
5. Haben die Runner irgendwelche intensivierten Zauber oder andere permanente Verbesserungen? Beachten diese, da sie sich auf astrale Sicherheit oder Scans auswirken könnten. Dies könnte aufgrund von Hüttern und Barrieren ins Spiel kommen oder die magische Sicherheit könnte sie auffordern, den Zauber fallen zu lassen oder das Gelände zu verlassen.
6. Wirf einen Blick auf die Connection. Für Missionen sind der Einfluss und Loyalität eines Kontakts bei der Charaktererstellung auf 6 begrenzt. Prüfe nach der Charaktererstellung die verfügbaren SRM- und CMP-Kontakte, die eine Quelle für höherwertige Kontakte sein könnten. Um die Connections nach der Charaktererstellung zu verbessern, benötigt der Charakter mindestens sieben SRM-Missionen.
7. Gibt es eine Team-PAN oder PAN(s)? Es ist hilfreich, diese Diskussion in Gang zu bringen, um dir dabei zu helfen herauszufinden, wie du die Geräte der Runner hacken kannst.

13.5.2 Vor- und Nachteile

Viele der Nachteile sind in der lebendigen Kampagne von Shadowrun Missions schwer umzusetzen. Diese Nachteile erfordern Geschichten, welche den ganzen Tisch beeinflussen und welche die Zeit bei einer Convention stark belasten kann. Und auch wenn jeder gerne kostenfreies Karma bei der Charaktererschaffung bekommt, ist das nicht die Intention. Wenn Spieler Nachteile haben, werden sie sich mit diesen auch während der Runs rumschlagen müssen. Dieses Kapitel bietet einige Hinweise dazu, wie ihr mit Vor- und Nachteilen in Shadowrun Missions umgehen könnt.

Einige Spieler werden aktiv nach Möglichkeiten suchen, wie ihre Nachteile ins Spiel kommen können. Andere Spieler werden alles daran setzen, diese Elemente zu vermeiden. Du musst nach Möglichkeiten suchen, diese Nachteile in die Mission einzubauen, um die Gruppe so zu behindern, dass die Nachteile einen sinnvollen Einfluss auf die Mission haben und nicht etwas ist, das eine Person einfach mit einem Atemgerät löst. Wenn Herr Johnson sich mit den Runnern in einem Fischrestaurant treffen möchte und einer der Läufer eine Allergie gegen Fisch und Meeresfrüchte hat, wird Herr Johnson einen Vorteil haben, wenn der Runner nicht am Essen teilnimmt. Wenn ein Runner Höhenangst hat und er eine Kiste holen muss, geht es vielleicht über eine tiefe Grube ohne Geländer. Wenn er sich durch die Allergie oder einen anderen Nachteil davon abhalten lässt, dem Team zu helfen oder Teile der Mission zu erfüllen, verringert sich dadurch sein Ansehen.

Allergie, Traumatische Erinnerungen (Bad Memories), Flashbacks und Phobien. Einige Nachteile wirken sich nicht bei jedem Run aus. Einige der Nachteile geben an, wie häufig es ist, z. B. ist ein Allergen selten oder der Gegenstand der Phobie ist selten. Der einfachste Weg, um damit umzugehen, ob eine dieser zeitlich begrenzten negativen Eigenschaften auftritt, ist ein Würfelwurf, wenn sie nicht bereits Teil der Mission ist. Würfel 2W6 und wenn die Summe des Wertes kleiner oder gleich dem Karma ist, das durch den Vorteil gewonnen wurde, dann wird er während dieser Mission auslösen.

Wenn der Spieler zum Beispiel eine "gewöhnliche" Allergie gegen Plutonium hat und der SL eine 9 auf seinen 2W6 würfelt, dann wird der SC während eines Teils der Mission einer Plutoniumexposition begegnen. In diesem Fall bringt eine gewöhnliche Allergie dem Spieler 11 Karma ein, so dass jeder Wurf von 11 oder niedriger das Auftreten in der Mission auslösen würde. Ausgefallener Kombinationen von Materialien und Allergie-Gemeinsamkeiten könnten zu einem noch schrecklicheren Timing des Erscheinens der Allergie führen. Alle Karma abhängigen Schwellenwerte basieren auf einer milden Reaktion (11 ist häufig, 8 für saisonal, 5 für selten und 2 für sehr selten).

Der Nachteil Traumatische Erinnerungen gewährt dem Charakter bei der Erschaffung 3 Punkte Karma, wenn der Auslöser also nicht bereits Teil der Mission ist, würfelst du 2W6 und wenn du eine 3 oder weniger erreichst, wird diese traumatische Erinnerung in der Mission eine Rolle spielen. Eine sehr seltene Phobie wird ungefähr genauso oft wie Traumatische Erinnerungen auftreten, da auch dieser Nachteil 3 Punkte Karma gewährt hat.

Was also, wenn die Phobie, das schlechte Gedächtnis oder ein anderes Element abwegig ist? Das erste, was zu tun wäre, wäre, dem Spieler dabei zu helfen, ein Element zu finden, das besser zu dem Ort passt und mit dem Setting übereinstimmt. Das kann sehr knifflig sein, weil es vielleicht Kernkonzepte gibt, die zu seiner Geschichte passen und der Spieler wahrscheinlich schon sein Karma verbraucht hat. Du kannst ihn zurück zum Reißbrett schicken, wenn es ein klares "das ist kaputt" ist.

Es gibt andere benannte Auslöser, die nicht so eindeutig sind. Ist Weizen ein häufiges Allergen? Oder ist es ungewöhnlich, weil alles aus Soja ist? In diesen Fällen solltest du im Zweifelsfall den Spieler entscheiden lassen

AR-Desorientierung. Im Grunde ist AR der Standard für alle, die nicht in VR sind. Die Entscheidung, aus AR "herunterzufallen", hat nach den Regeln keine großen mechanischen Auswirkungen, aber es ist eine Frage des Rollenspiels. Wenn man physisch sein Commlink herausziehen und über den Bildschirm wischen muss, um Dinge zu tun wie Commcalls zu tätigen, Zahlungen von Mr. J anzunehmen und so weiter, kann das Auswirkungen auf soziale Proben haben, ebenso wie auf jede Art von technischer Aufgabe, bei der Geschwindigkeit relevant ist. Wenn ein Runner es mit einem hochtechnischen Mr. Johnson zu tun hat und sich dafür entscheidet, sein Commlink zu benutzen, wie es seine Großeltern taten, gewinnt Mr. Johnson einen Punkt Edge. Während des Kampfes könnten die Runner keinen Vorteil aus dem ziehen, was andere in AR gesehen und markiert haben, es sei denn, sie nehmen die Abzüge des Nachteils in Kauf.

Astrales Leuchtf Feuer. Magier können es haben. Mundane können es haben. Dies wird definitiv eine Auswirkung auf die Runner in Hinsicht auf jede Form der astralen Sicherheit haben. Es macht es einfacher für sie, das Runner-Team zu verfolgen. Das macht Spaß! Die genaue Liste der Spieleffekte finden Sie auf S. 78 des Grundregelwerks.

Wenn das Team schleichen oder sich verstecken will muss dieser Charakter Heimlichkeit immer doppelt würfeln. In der physischen Welt können sie darauf nur dann würfeln, wenn sie darin geübt sind. Im Astralraum werden sie aber immer untrainiert würfeln müssen. Beispiel: Der Decker Hardwire hat den Nachteil Astrales Leuchtf Feuer und versucht, sich in eine Konzernanlage einzuschleichen. Er hat eine Heimlichkeit von 4 und Geschicklichkeit von 4. Er muss sowohl trainiert (8 Würfel) und untrainiert (3 Würfel) würfeln, um verborgen zu bleiben.

Zwanghaftes Verhalten. Folge dem Leitfaden aus dem SRM FAQ für die Stufen von Zwanghaften Verhalten um festzustellen, mit welcher Häufigkeit der Charakter sein Verhalten nachgehen muss. Der SL würfelt auch hier 2W6 und wenn das Ergebnis gleich oder niedriger als das durch den Nachteil erhaltene Karma ist, muss der Charakter die benötigte Zeit aufwenden oder mit den Konsequenzen leben. Merke: Das zwanghafte Verhalten sind keine Gewohnheiten oder Rituale, sondern unkontrollierte Aktionen.

Sei mit zwanghaftem Verhalten der Stufe 6 sehr vorsichtig. Das bedeutet nämlich, dass die Aktivität die ganze Zeit über durchgeführt werden muss, was faktisch zu seinem unspielbaren Charakter führen kann. Selbst auf Stufe 5 muss er zwei Drittel des Tages seinem Zwang widmen. Den Zwang zu unterdrücken soll den Charakter in jedem Fall negativ beeinflussen. Er muss vielleicht das Inventar seiner Werkstatt neu sortieren. Er muss in jedem Fall Zeit darauf verwenden um seinem Zwang zu folgen oder die negativen Konsequenzen tragen. Wenn der Runner beispielsweise ein zwanghaftes Verhalten hat, sich in der Nase zu popeln, wird dies in sozialen Situationen dem Gegenüber Edge gewähren.

Feindliche Geister / Sprites. Wenn ein Charakter über Feindliche Geister oder Sprites verfügt, werden die Sprites und Geister der Mission angepasst, um diesem Typ zu entsprechen. Wenn die Mission keine Sprites oder Geister umfasst, füge sie an einer möglichst unangenehmen Stelle ein. Ein Beispiel. Wenn das Team sich in einem Feuergefecht befindet taucht ein zufälliger Luftgeist auf (Kraft 4 oder höchste Magie des Teams -2) und mischt sich in den Kampf ein oder gewährt den Feinden

Deckung. Wenn das Team schleicht könnte er ihre Position preisgeben oder einen Unfall verursachen. Ein zufälliger Sprite könnte einen Datendiebstahl zu einem wahren Albtraum machen, wenn es die gesuchten Daten verbirgt oder hashed oder der Decker könnte das Ziel eines Elektronensturms sein. Wenn sich der Runner in einem Feuergefecht befindet, während er von einem Sprite angegriffen wird, könnte der Sprite seine Ausrüstung hacken oder die der Feinde verstärken.

13.5.3 Spezialisierungen und Expertisen

Spezialisierungen und Expertisen sind besondere Wege, durch welche ein Runner einen größeren Würfelpool erhalten kann – aber nur für einige wenige Teilbereiche der Fertigkeit. Einige der im Grundregelwerk dargestellten Spezialisierungen werden von verschiedenen Spielleitern in Missions unterschiedlich bewertet. Beispiel: Auf welche Würfe wird Elektronik (Computer) angewendet? Jeden Wurf, der einen Computer beinhaltet? Hier sind die Interpretationen, wie sie für Shadowrun Missions definiert wurden, um die Spieltische möglichst gleich zu behandeln:

Biotech (Biotechnologie): Diese Spezialisierung wird bei allen Tests zum Analysieren, Heilen und der Installation von neuer Bioware angewendet. Dies wird nicht bei Erste Hilfe und Medizinwürfen verwendet, nur weil der Patient eventuell Bioware hat, sondern nur dann, wenn das Wurfergebnis direkt die Bioware beeinflusst.

Biotech (Cybertechnologie): Diese Spezialisierung wird bei allen Tests zum Analysieren, Installieren und Reparieren von Cyberware angewendet. Dies wird nicht bei Erste Hilfe und Medizinwürfen verwendet, nur weil der Patient eventuell Cyberware hat, sondern nur dann, wenn das Wurfergebnis direkt die Bioware beeinflusst.

Biotech (Erste Hilfe): Diese Spezialisierung wird beim Einsatz von Medikits nicht angewendet.

Biotech (Medizin): Diese Spezialisierung wird beim Einsatz von Medikits angewendet.

13.5.4 Illegale Charaktere

Die Charaktererstellung kann knifflig sein und oft hat der Spieler keinen zweiten Charakter, mit dem er spielen kann. Selbst ein gerade von einem „Build a Runner“ Workshop erzeugter Charakter kann manchmal problematisch sein. Wir wollen Spaß haben, und den Spieler dann zu einem Vorgenerierten Charakter zu zwingen ist scheiße.

Das erste, was man versuchen sollte, ist zu überprüfen, ob es ein paar einfache Möglichkeiten gibt, den Charakter regelkonform zu gestalten. Wenn das bedeutet, einen der Attributs Punkte zu verschieben, ist das eine einfache Änderung. Wenn es etwas Grundsätzlicheres ist, oder etwas, das schwieriger zu beheben ist, dann ist ein vorgenerierter Charakter ein guter Backup-Plan. Das Ziel ist es, dem Spieler zu helfen, Spaß zu haben.

13.6 Das Abenteuer leiten

Spielleiten ist eher eine Kunst als eine Wissenschaft, und jeder Spielleiter macht die Dinge ein wenig anders.

Verwende deinen eigenen Stil, wenn es um die Vorbereitung und Durchführung des Abenteuers geht und tue das, was du für das beste Shadowrun-Spiel für deine Spieler hältst. Shadowrun Missions-Abenteuer sind so konzipiert, dass sie in einem vierstündigen Standard-Conventions-Zeitfenster gespielt werden kann.

Bitte behalte dies im Hinterkopf, wenn du das Abenteuer spielst. Du solltest mindestens 15-20 Minuten am Ende des Zeitfensters einplanen, um den notwendigen Papierkram zu erledigen und die Charakterjournale der Spieler auszuteilen, falls sie noch keine haben. (Stelle sicher, dass du genug Kopien des Charakterjournals hast, um jedem Spieler nach dem Abenteuer eine Kopie zu geben). In diesem Abschnitt findest du einige Richtlinien, die dir bei der Vorbereitung eines Shadowrun-Missionsabenteuers nützlich sein könnten.

13.6.1 Keine Panik!

Spielleiten beinhaltet das Jonglieren mit einer Menge verschiedener Dinge. Manchmal lässt man den Ball fallen und vergisst etwas, oder man macht einfach einen Fehler. Das passiert, mach dir keine Gedanken darüber. Niemand ist die ganze Zeit über perfekt und jeder macht Fehler. Mach einfach da weiter und mach weiter. Deine Spieler werden das verstehen und vergessen, wenn du wieder ins Spielgeschehen einsteigst.

Manchmal haben die Spieler Spaß oder du hast einen Tisch mit neuen Spielern, und nun wird die Zeit knapp, um die Mission zu beenden. Wenn die Zeit knapp wird, kannst du den Kampf so verändern, dass er cineastischer wird. Eine Möglichkeit ist, eine einzige Kampfrunde zu spielen und dann basierend auf der ersten Runde zu erzählen, was im Rest des Kampfes passiert. Eine andere Möglichkeit ist, jeden Spieler zu fragen, wie er den Kampf angeht und die Ergebnisse dann zu erzählen. Bei einer Convention ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Spiele rechtzeitig beendet werden.

13.6.2 Die Schwierigkeit anpassen

Spielleiter sollten die Spieler herausfordern, sie aber nicht generell überfordern. Das soll nicht heißen, dass Spiele nicht tödlich sein können. Wenn die Charaktere durch ihre eigenen Handlungen und die Auswirkungen dieser Handlungen sterben, dann soll es so sein. Aber die Idee ist, die Spieler und ihre Charaktere herauszufordern, ihnen zu ermöglichen, diese Herausforderungen zu überwinden und die Charaktere interessant zu machen. Wenn die Gegner und Herausforderungen zu leicht für die vorhandenen Charaktere sind, dann mach es schwerer. Andererseits, wenn die Charaktere den Gegnern unterlegen sind, dann solltest du sie abschwächen. Beachte auch, dass in der Tabelle ein Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden kann, der im Abschnitt Erhöhen des Schwierigkeitsgrads von Missionen beschrieben ist.

Bevor du Anpassungen vornimmst, musst du drei Variablen verwenden, um den richtigen Schwierigkeitsgrad einzustellen. Erstens musst du wissen, wie viel Zeit zur Verfügung steht. Zweitens möchtest du, dass alle Spieler am Tisch den Schwierigkeitsgrad kennen. Und zu guter Letzt solltest du den Zweck der Szene verstehen, ob die Szene eine Herausforderung darstellen soll oder ob sie Informationen vermitteln soll. Sobald du dir über diese Dinge im Klaren bist, kannst du dir darüber

Gedanken machen, ob du die Schwierigkeit anpassen musst. Die zur Verfügung stehende Zeit ist dabei meist der Hauptfaktor der Anpassungen.

Jede Erhöhung des Würfelpools oder der Anzahl der NSC wird auch die Zeit erhöhen, die man braucht, um durch die Szene und die Mission zu kommen. Wenn du die Zeit hast, die Herausforderung anzupassen, schaue dir den Zweck der Szene an, der oft im "Scan This"-Abschnitt der Szene zu finden ist. Wenn die Szene nicht als Herausforderung gedacht ist, dann wird Ihre Anpassung wahrscheinlich darin bestehen, sie einfacher zu machen. Andernfalls solltest du versuchen, die Herausforderung an die maximalen Würfelpools am Tisch anzupassen.

Du könntest die Schwierigkeit anpassen, indem du entweder die Würfelpools anpasst oder die Anzahl und Art der NSC in der Szene änderst. Das Anpassen der Würfelpools und der Professionalität der gegnerischen Kämpfer oder Sozialcharaktere in der Szene ist schnell und einfach. Beginne mit dem durchschnittlichen Würfelpool und füge +2/+4/+6 oder -2/-4/-6 zu allen relevanten Proben hinzu, um den Gegnern eine Anpassung ihrer Stärke zu geben. Das Hinzufügen oder Entfernen von ein paar Schergen kann eine einfache Anpassung sein, aber es ist wichtig, die verschiedenen Charakterarchetypen im Auge zu behalten. Wenn die Spieler keine magische Unterstützung haben, ersetze magische Kämpfer durch mundane. Wenn das Team einen Decker oder Technomancer hat, kann das Hinzufügen eines Matrix-NSCs, der sie herausfordert, für zusätzlichen Spaß sorgen. Die Missionen sollten ein zufriedenstellendes Maß an Herausforderung bieten, aber nicht unüberwindbar sein. Eine weitere einfache Methode zum Hinzufügen ihrer Professionalität ist es, der Gegnergruppe einen größeren Gruppen-Edge-Pool zu geben, aus dem sie schöpfen kann. Der Spielleiter wird ermutigt, dieses Edge zu verwenden, wenn es logisch ist.

Am schwierigsten einzustellen sind Tische mit einer großen Vielfalt an Fähigkeiten oder Karma Stufen. Ein hoch spezialisierter Charakter mit hohem Karma in einer Gruppe mit niedrigem Karma läuft Gefahr, entweder die Gruppe zu töten oder den Spezialisten zu langweilen. Zu diesen spezialisierten Charakteren gehören der tanzende Troll-Kugelmagnet oder das beste Face der Welt. Den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, um die Gruppe herauszufordern, wird den Charakter, der brandneu ist und als Tausendsassa gebaut wurde, absolut zerstören. Wenn du die Stärke aller NSCs erhöhst, solltest du nur die Fähigkeiten von zwei oder drei der feindlichen Kämpfer erhöhen, wobei du dich auf die größte Bedrohung konzentrieren solltest.

Ähnlich verhält es sich, wenn eine Mission hauptsächlich aus Magiern besteht. Scheue nicht davor zurück, einige der Ganger gegen mehr magische Bedrohungen auszutauschen, damit die Spieler ihre Fähigkeiten zeigen können. Und was das spezialisierte Face angeht: Nur weil er siebenundzwanzig Erfolge bei seinem Verführungsversuch gelandet hat, wird die glücklich verheiratete Frau nicht unbedingt ihr Bankkonto und den Commlink ihres Gatten herausgeben.

13.6.3 Nichtspielercharaktere

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind für jedes Abenteuer unerlässlich. Sie sind die Verbündeten, Antagonisten und Hintergrundfiguren des Abenteurers, die mit den Spielercharakteren interagieren. Die NSCs für die Missions Abenteuer wurden bereits erstellt und sind im gesamten Abenteuer zu finden.

Unwichtige NSCs sind in der jeweiligen Szene zu finden, in der sie auftauchen, und haben in der Regel eine kurze Beschreibung, in der nur ihre wichtigen Fähigkeiten und die getragene Ausrüstung erwähnt werden. NSC können auch in „Das wilde Leben“ (SR 6, S. 202) oder im Spielkartenset Schattenspieler gefunden werden.

Wichtige NSCs sind im Anhang des jeweiligen Abenteuers zu finden und haben eine ausführlichere Beschreibung, welche die meisten Fertigkeiten und die Ausrüstung enthält, auf die sie Zugriff haben.

Die NSCs in einem Missions-Abenteuer sollten im Allgemeinen dem durchschnittlichen Spielercharakter standhalten, könnten aber einige Anpassungen benötigen, um einer bestimmten Gruppe von Charakteren zu entsprechen, insbesondere einer erfahreneren und motivierten Gruppe.

In den Szenen- und NSC-Beschreibungen finden Sie Tipps zur Anpassung der NSCs an die Fähigkeiten der Charaktere Ihrer Gruppe. Um die Machtstufe eines NSCs anzupassen, lies die „Das wilde Leben“ (SR 6, S. 202) näher durch. Berücksichtige bei der Beurteilung der NSCs in dem Abenteuer die Fähigkeiten der Spielercharaktere und passe sie entsprechend an.

Dem SL steht es frei, Ausrüstung und Werte zu modifizieren, um die NSCs auf das Team abzustimmen.

Ein durchschnittlicher Metamensch auf der Straße, egal ob er ein Straßenpunk oder ein Lohnsklave ist, hat Attribute auf Stufe 2. Sie werden einige Fertigkeiten haben, die zu ihrem Beruf passen, mit einer Fertigungsstufe von 2 bis 4. Nehmen Sie anhand dessen Anpassungen für den Metatyp vor, indem Sie die Tabelle Attributsmodifikatoren nach Metatyp (SR 6, S. 212) verwenden. Bei Wissenschaftlern, Wächtern und Bandenleutnants mit niedrigem Rang werden die meisten ihrer Attribute den Wert 2 haben, ein paar davon den Wert 3. Ihre Fähigkeiten bewegen sich zwischen den Werten 2 und 4, je nach den Anforderungen des Jobs. So entsteht das Muster, dass durchschnittliche Leute etwa 4 Würfel haben, Leutnants 4 bis 6 Würfel, ausgebildete Personen 6 bis 8 Würfel und Anführer und Spezialisten Würfelpools von 8 bis 12 Würfeln haben sollten.

13.6.4 Edge verteilen

Einer der Hauptaspekte der sechsten Edition von Shadowrun ist die etwas komplexere Edge Verwaltung. Edge Aktionen sind teuer, spiegeln aber dadurch wider, dass die Runner ihre Position stark verbessern können, wenn sie sich richtig vorbereiten. Das bedeutet, dass du über deine Spieler schauen musst und auch sicherstellen solltest, dass sie mehr Edge generieren können. Wenn die Mission hochklassige NSC als Gegner aufwarten lässt, werden die Spieler selten Edge durch den Kampf generieren können und eher hier ihr Edge ausgeben.

Eine mögliche Weise, um Edge zu generieren, wäre das Planen vor dem Einsatz oder durch gesellschaftliche Begegnungen. Wenn sie die Situation für sich gut organisiert haben, gib jedem Runner einen Punkt Edge. Eine weitere Möglichkeit, um Edge zu generieren, wäre der Einsatz der richtigen Wissensfertigkeit. Wenn das Team beispielsweise in eine Einrichtung eines Konzerns eindringt, und eines der Teammitglieder die Wissensfertigkeit Konzernsicherheit mitbringt, kann das einen Punkt Edge generieren.

Die Runner brauchen deine Hilfe dabei, um Wege zu finden, wie sie selbst Edge generieren können, damit das Spiel dynamisch bleibt.

13.6.5 Würfeln

Das Würfeln ist für viele Spielleiter eine sehr persönliche Entscheidung. Die Fähigkeit, Würfe zu drehen, wenn die Würfel für oder gegen die Runner arbeiten, kann zu einer dynamischeren Geschichte führen als eine, die sie mit zu guten Würfeln überrollt und zerquetscht. In Shadowrun 6 haben die Spieler die Möglichkeit, Edge für ihre Würfe auszugeben, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Aus diesem Grund ist es empfehlenswert, offen zu würfeln. Wenn du deine Würfe verbergen willst, musst du die Spieler auf Situationen aufmerksam machen, in denen ihre Edge-Aktionen ins Spiel kommen könnten.

Was ist mit dem Kauf von Erfolgen während des Runs? Das klassische Beispiel ist, wenn der Zauberschleuderer oder Beschwörer einen Zauber oder Geist einsetzt, bei dem er sicherstellt, dass er einfach "Erfolge kaufen" kann, um den Entzug zu bewältigen. Das spart Zeit, aber es bricht auch die wankelmütige Natur der Würfelgötter. Managen das an deinem Tisch nach deinem Gusto, doch einige Spielleiter nutzen das so, dass man gekaufte Erfolge nur dann nutzen kann, wenn man den Schwellenwert um zwei übertreffen könnte oder man einen Würfelpool größer 18 Würfel würde. Dabei würde man dann 18 Würfel werden und für die restlichen Würfel Erfolge kaufen.

(Anm. d. Üb.: Ich würfele offen, und wer nach den Regeln Erfolge kaufen will, darf das derzeit bei mir noch ☺)

13.6.6 Patzer und kritische Patzer

Würfel sind wankelmütig und können die Runner schnell in Bedrängnis bringen. Die Spieler werden versuchen, ihre Ressourcen einzusetzen, um das abzumildern. In Shadowrun 6 gibt es zwei Edge Boosts, welche sich um Patzer kümmern. **Der 4 Edge Boost um alle Würfel neu zu würfeln, ist nicht zugelassen um einen Patzer abzuwenden.**

Der andere Boost ist der 2 Edge Boost, welcher 1 Würfel hinzufügt um einen Patzer abzuwenden. Für den Zweck von SRM kann diese Edge Aktion nicht genutzt werden, um einen Patzer abzuwenden. Ein Spieler kann jedoch den 3 Edge Boost einsetzen, um einen Erfolg zu kaufen um einen kritischen Patzer in einen Patzer zu verwandeln. Ein Spieler kann auch den 4 Edge Boost einsetzen, um sein Edge seinem Würfelpool hinzuzufügen, um damit potentiell einen Patzer oder einen kritischen Patzer abzuwenden.

Die Ideen für Patzer (SR 6, S. 233) beinhalten Empfehlungen für kritische Treffer, bei welchen Körperteile, Hände oder Augen abgetrennt oder zerstört werden. Da in SRM wenig Möglichkeit besteht, dass Runner eigene Storylines verfolgen, sollte der SL diese kritischen Treffer nicht nutzen, um permanenten Schaden anzurichten, sondern sollte statt dessen einen Status zuteilen (SR 6, S. 53-55). Wenn beispielsweise bei einem kritischen Patzer die Waffe des Runners explodiert, dann könnte die Hand für den Rest des Runs, oder bis sich richtig darum gekümmert wird, nicht mehr nutzbar sein. Er erleidet für die Waffe und die jeweilige Munition passenden Schaden und muss sich mindestens für den Rest des Kampfes auf seine andere Hand verlassen. Zusätzlich könnte der SL dem Runner den Status Benommen oder Übelkeit zuweisen.

Der Kerngedanke eines kritischen Patzers ist, dass der Runner einen negativen Effekt erhält, welcher nicht durch eine einzelne Aktion behoben werden kann. Schaden? Zerstörte Ausrüstung? Zugeteilte Stati? Ja! Wenn der Spieler den Verlust eines Körperteils spielen will darf er das natürlich tun und darf sich auch zwischen den Missions ein Ersatzkörperteil kaufen.

13.6.7 Der falsche Charakter für den Run

Manchmal passt der Run einfach nicht zum Charakter. Du hast deinen Charakter im schwarzen Trenchcoat dabei, der Kindern kein Haar krümmen wird - aber die Mission verlangt, dass die Runner das Kind eines Firmenchefs töten. Der Spieler wird es erst beim Treffen mit Mr. Johnson herausfinden. Der Spieler kann dies leicht mit einem "Nun, mein Charakter kennt zufällig einen perfekten Ersatz für mich bei diesem Run." handhaben. Die einzige Einschränkung ist, wenn dieser Charakter an der Verhandlung mit Mr. Johnson teilgenommen hat. Dies würde dazu führen, dass diese Erfolge Mr. Johnson bei seiner Verhandlung helfen, anstatt dem Rest des Teams zu helfen. Aber das Ziel ist, dass die Spieler Spaß haben, also macht das Auswechseln des Charakters Sinn.

13.6.8 Das Rampenlicht verwalten

Es ist eine der Kernaufgaben des Spielleiters dafür zu sorgen, dass jeder Spieler und sein jeweiliger Charakter die Möglichkeit hat, sich zu präsentieren. Die Spieler haben ihre Charaktere sorgsam gebaut. Dadurch haben sie manchmal einen spieltechnischen Vorteil und manchmal einen rollenspielerischen. Eine der Möglichkeiten, um die Zeit für die jeweiligen Charaktere zu managen, ist das Verwenden von Archetypen. Wenn jemand einen Rigger spielt, stelle sicher, dass es eine Chance für einen Rigger gibt, um sich zu profilieren. Das kann entweder sein, indem er seine Drohnen einsetzt um das Team ins Gebäude zu bringen oder dass er seine Fahrkünste unter Beweis stellen kann. Wenn die Mission eher ohne Gewalt auskommen soll, schau nach Möglichkeiten, wo die auf Gewalt basierenden Runner ihre Aggressionen abbauen können.

Decking, Astralraum und die reale Welt – alles zu selben Zeit? Jede dieser drei Szenen kann die Gruppe und damit die Aufmerksamkeit am Tisch spalten. Wenn du fünfzehn Minuten mit einem oder zwei Spielern verbringen würdest, solltest du nach ihren Aktionen immer pausieren, um die anderen Teile der Gruppe agieren zu lassen. Dadurch bleibt die Dynamik des Spiels erhalten.

Durch das Springen zwischen den Handlungsorten gibst du den Spielern auch die Möglichkeit, kurz über ihre nächsten Handlungen nachzudenken, während der Fokus gerade auf den anderen liegt.

Ebenso kann die Aufmerksamkeit dadurch an sich gerissen werden, wenn ein Charakter außerhalb seines normalen Einflussraums Dominanz etabliert. Das könnte der Adept sein, der über eine Art pazifistischer Kraft verfügt. Das könnte das Face sein, was irgendeine Form der Beeinflussung nutzt, um Kämpfe zu verhindern. Horche in die Gruppe hinein, und wenn das nicht der ganzen Gruppe Spaß macht, such nach einem Weg das zu behindern. Die Beeinflussung könnte nur auf wenige Gegner wirken oder die Gruppe realisiert für sich, dass hier die Zeit für die aggressiven Charaktere gekommen ist.

13.6.9 Verhandlungen

Verhandlungen werden in Shadowrun 6 als konkurrierender Wurf von Einfluss + Charisma gegen Willenskraft + Charisma abgewickelt. Dies führt zu einer Art „sozialem Kampf“, in welchem jede Seite versucht, die Gegenseite mit Angeboten und Gegenangeboten zu übertrumpfen.

Das kann als ein Wurf, oder als ausgedehnter Wurf durchgeführt werden, während die Parteien sich Argumente entgegenwerfen. Um das Spiel in dem Fall zu beschleunigen wird der konkurrierende Wurf mit Einfluss + Charisma gegen Einfluss + Charisma abgelegt.

[Anm. d. Üb.:] ACHTUNG! Das Ziel widersteht Verhandlungen in SRM mit WILLENSKRAFT + CHARISMA! Das ist vom GRW unterschiedlich! Im GRW würde das Ziel mit Willenskraft + Logik oder Willenskraft + Intuition widerstehen.

13.6.10 Schleichen und Astrales

Oft infiltrieren Shadowrunner ein Bandengebiet oder eine Firmeneinrichtung. Diese Orte können Magier, Watcher oder andere Geister haben, welche das Gelände patrouillieren und versuchen, Leute zu finden, die nicht dort sein sollten. Ein Magier oder Geist, der versucht, einen schleichenden Gegner aufzuspüren, macht eine Probe auf Wahrnehmung + Intuition gegen Heimlichkeit + Geschicklichkeit des Shadowrunners, um ihn aus dem Astralraum oder in der physischen Welt wahrzunehmen. Wenn die Umgebung im Astral- oder physischen Raum nicht dazu geeignet ist, sich zu verstecken, weil es dort keine anderen Lebewesen oder Dinge gibt, mit denen man sich vermischen kann, erhält der Wächter oder Geist einen Punkt Edge, der bei dieser Probe eingesetzt werden muss. Für Informationen darüber, wie der Nachteil Astrales Leuchtfeuer die Tarnung beeinflusst, siehe den Abschnitt über Nachteile (8.7) weiter oben in dem Dokument.

13.6.11 Drohnen, Geister und Befehle an Sprites

Diese drei Arten von NSC können indirekt vom Spieler gesteuert werden, indem er Befehle ausgibt. Die wichtigste Regel dabei ist, dass die Begleiter die Runner nicht in den Schatten stellen sollen. Kein Straßensamurai, der sein Chrom wert ist, mag es, wenn der Rigger mit seinem Drohnenschwarm oder der Magier mit seiner Herde Geister besser dabei ist, Gegnerhorden niederzumähen, als er selbst.

Ebenso muss man vorsichtig damit sein, wie eindeutig die Befehle für eine Drohne, einen Geist oder ein Sprite sein müssen. Das Grundregelwerk gibt hierbei den Hinweis an die Hand, dass der das entscheidet, wie der Begleiter die Befehle umsetzt. Hier findet ihr einige Beispiele, wie man in bestimmten Szenarien damit umgehen kann.

Gibt ein Beschwörer seinem Geist den Befehl „Beschütze mich“ wird das unterschiedliche Ergebnisse haben – je nach Art des Geistes. Steht der beschworene Geist in der Tradition des Beschwörers für Kampf, könnte der Geist das so verstehen, dass er jeden angreift, der den Beschwörer angreift. Steht er eher für Heilung, wird er wohl eher Angriffe abfangen und für den Beschwörer Schaden erleidet. Und wenn der Geist nicht versteht, was vor sich geht, könnte er einfach nur rumstehen, aber dafür auch keinen Dienst verbrauchen. Ähnlich verhält es sich, wenn der Beschwörer nur „Angriff“ befiehlt. Wer ist denn da das Ziel?

Wenn ein Rigger seinem Schwarm Rotodrohnen den Befehl gibt, die Feinde anzugreifen – wer sind denn dann die Feinde für die Drohnen? Ist jedes Lebewesen, was nicht Teil des PAN ist, ein Feind? Was geschieht, wenn Wireless einfach aus ist bei einem Ziel? Was passiert mit unschuldigen Passanten? Wenn das Team sich natürlich die Zeit genommen hat, ihre Ziele in der AR zu markieren, dann macht es das für den Rigger und seine Drohnen einfacher. Sobald es das designierte Ziel oder Ziele angegriffen hat, hört die Drohne auf, anzugreifen. [Anm. d. Üb.: Also braucht man immer eine Handlung pro Angriff. Kein „Du greifst solange da an, bis da nur noch ein Haufen Trümmer übrig ist.“]

Der Technomancer möchte, dass sein Sprite die Kameraübertragung in eine Schleife setzt, während das Team sich durch den überwachten Gang bewegt. Wenn der Technomancer sich dabei nicht im selben Host befindet wie die Kameras, zählt dies als Fernaufgabe, so dass der Sprite geht, nachdem es diese Aufgabe erledigt hat. Der Sprite verfügt über 1 Haupthandlung und 4 Nebenhandlungen. Das bedeutet, dass er Hashen muss um die Datei zu finden und dann die Aktion Datei editieren nutzt, um die Kamera zu manipulieren. Doch wenn da zwei Kameras sind, sind die Charaktere von ihrem Glück verlassen – es sei denn, da sind zwei Sprites oder der Technomancer ist selbst im Host. Und auch hier muss man die Befehle sehr deutlich machen. Der Sprite muss wissen, wonach er suchen soll. Mögliche Aufgaben für Sprites finden sich im Grundregelwerk auf S. 192.

13.6.12 Granatenmonster

Einige Spieler können bemerkt haben, dass Granaten eine extreme Schadensmenge austeilen können. Auch wenn Granaten, Raketen und Sprengstoffe hervorragend Schaden austeilen können, ist es doch sehr unterschiedlich, wie die örtlichen Behörden nach dir suchen werden. Für jeden verwendeten Sprengkörper wird der Fahndungsstufe Modifikator des Teams um 1 erhöht. Die Charaktere werden nicht nur gesucht, sondern die moderne sechste Welt ist ein Ort der Geschäfte, welche sich über Terroristen sorgen macht – und deswegen gibt es entsprechende Chemsniffer (empfohlene Stufe 4) an so ziemlich jedem Zugangspunkt.

Beachte auch dass die Airburst Verbindung (SR 6, S. 259) erfordert, dass die Sprengstoffe aktives Wireless haben. Und Granaten, die Wireless aktiv sind, könnten gehackt werden. Die Matrix Aktion Befehl vortäuschen (SR 6, 180) kann von außen eingesetzt werden, so dass ein feindlicher Hacker nicht einmal hacken muss um die Granaten in der Tasche des Granatenmonsters zum Explodieren zu bringen. Ich sags ja nur ...

13.6.13 Hochstufige Geister

Hochstufige Geister sind in der Lage, die anderen Runner im Team zu überschatten, da sie ein richtiges Ass im Ärmel sein können. Ein schlauer Beschwörer wird sein Edge ausgeben, so dass der Geist seine Erfolge beim Widerstand neu würfeln muss. Aber ein hochstufiger Geist hat wahrscheinlich besseres zu tun als für irgendeinen Magier Gewehr bei Fuß zu stehen. Jeder Geist, dessen Kraftstufe höher als das Magieattribut des Beschwörers -2 ist, wird als hochstufiger Geist behandelt. Er wird seine halbe Kraftstufe als Edge ausgeben, so dass der Beschwörer seine Erfolge neu würfeln muss.

Alternativ zu dieser Idee beim Beschwören hochstufiger Geister könnte der Geist auch weitere Geister in den Kampf hineinziehen. Während des Kampfes, in welchem der Beschwörer den Geist

einsetzt, könnte ein weiterer Geist auftauchen (Stufe -2). Dieser zweite Geist ist dem beschwörenden Magier gegenüber feindlich eingestellt und versucht, den anderen Geist zu befreien. Dies würde jedoch den Kampf in die Länge ziehen, nutze diese Option also mit Bedacht.

13.6.14 Befehlsstimme (Commanding Voice) und Mentale Manipulationszauber

Der Einsatz von mentalen Manipulationszaubern und der Befehlsstimme sind Taten, welche den freien Willen einer anderen Person entfernt und ihn dadurch faktisch zu einem Sklaven in seinem eigenen Körper macht. Jeder Runner, der diese Arten von Zaubern einsetzt, riskiert, dass seine Reputation für den Einsatz solcher unethischer Methoden leidet, es sei denn, die Mission verlangt explizit nach so etwas. Selbst ein hartgesottener Krimineller wie ein Shadowrunner würde zusammenzucken, wenn der Magier dem Sicherheitsmann befiehlt, sich selbst zu erschießen. Kollegen und Connections werden sich fragen: „Wann wird der Magier mich das mit mir selbst machen lassen, nur um ein paar weitere Nuyen zu kassieren?“

Was passiert, wenn ein Runner einen dieser Zauber oder eine dieser Fähigkeiten einsetzt, damit eine andere Figur sich selbst schadet?

Dem geistversklavenden Magier -1 Reputation zu geben ist schon mal ein guter Anfang. Zusätzlich kann das Opfer nach dem Ermessen des SL, unabhängig von der Mechanik des Effekts, der das Opfer zum Handeln zwingt, sich immer weigern, überhaupt zu handeln und stattdessen für die Kampfrunde einfrieren, während es sich dem erzwungenen Befehl vorübergehend widersetzt. Wenn der Effekt eine zusätzliche Probe vorsieht, um sich solchen Befehlen zu widersetzen, vergiss nicht, dass du für diese Proben einen oder zwei Punkte Edge zu vergeben. In ungeheuerlichen Fällen, in denen Opfer durch Puppenspieler zu Schaden gebracht werden, kannst du in Erwägung ziehen, eine oder mehrere Connections des Charakters in der Loyalität zu reduzieren, da sie ihre Verbindung mit dem Täter überdenken. Der Verlust der Freiheit ist in neoanarchistischen Kreisen schließlich nicht beliebt!

13.6.15 Connections als Runner anheuern

Viele der Missionen geben an, wann die Spieler einen NSC oder eine Connection anheuern können, um bei der Mission zu helfen.

Diese werden spezifische Kosten nennen. Abgesehen von den Angaben in der Mission, gibt die SRM FAQ an, dass das Anheuern von Connections zur Teilnahme an Missionen teuer ist. Die Kosten für das Anheuern von Connections sind variabel, um einen Ausgleich für unterschiedlich große Tische zu schaffen. Das Anheuern einer Connection kostet $(2.000 \text{ Nuyen} \times \text{Anzahl der Spieler}) + (\text{Einflussstufe} \times 1.000 \text{ Nuyen})$. Wenn also eine Gruppe von sechs Spielern einen Stufe 5 Decker anheuern möchte, kostet sie das 17.000 Nuyen. Wenn ein Einzelspieler einen Straßensamurai der Stufe 2 anheuern möchte, kostet ihn das 4.000 Nuyen.

Wie spielt man also die Connection? Dies ist einer dieser riskanten Bereiche, denn der Spieler hat vielleicht schon eine sehr genaue Vorstellung davon, was der NSC in bestimmten Szenarien tun würde und was ihm wichtig ist. Aber wie schon in der FAQ erwähnt, ist der NSC kein riesiger Kugelschwamm und sollte wirklich nicht kopfüber in einen Raum voller Ganger stürmen. Er hat nicht

so lange überlebt, weil er ein Idiot war. Solange der Spieler also angemessen mit ihm umgeht, solltest du ihn den NSC kontrollieren lassen, ansonsten musst du die Kontrolle übernehmen.

13.6.16 Ausrüstung während des Runs kaufen

Der Kauf von Ausrüstung braucht Zeit und mitten in einer Mission zu pausieren, um zu versuchen, das coole Schwere MG zu kaufen, ist vielleicht nicht möglich. Wie lange dauert es denn? Ist es in kurzer Zeit leicht zu finden? Um das herauszufinden, lass eine entsprechenden Connection einen Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe (Verfügbarkeit) machen, um festzustellen, ob er es in der nächsten Stunde besorgen kann. Das Team kann einen Aufpreis zahlen, um den Kontakt mit etwas zusätzlicher Kaufkraft auszustatten. Für jede 25%ige Erhöhung erhält der Kontakt 1 zusätzlichen Würfel bis zu seinem Einflussstufe -Wert. Wenn die Connection erfolgreich ist, kann das Team den Gegenstand für den Preis + 10 % für jeden Fahndungsstufe Punkt, den Sie haben, + das zusätzliche Geld, das ausgegeben wurde, um beim Erwerb der Ware zu helfen, kaufen. Die Spieler können Gefallenpunkte verwenden, um diese Kosten um 5 % pro ausgegebenen Gefallen zu reduzieren. Sie können nur bis zu Loyalität/2 (aufgerundet) Gefallenpunkte auf diese Weise ausgeben.

Beispiel: Ein Team mit 3 Punkten Fahndungsstufe hat eine Waffenschmuggel-Connection mit Einflussstufe 4, den es zum Kauf des Schweren MG verwendet. Der Kontakt würde eine 4 + 4 (5) Probe machen, um den Gegenstand zu erwerben, was ziemlich unwahrscheinlich ist. Also beschließen sie, 100% zusätzlich auszugeben, um dem Kontakt 4 zusätzliche Würfel zu geben. Die Connection würde dann 12 Würfel würfeln, um zu versuchen, 5 Erfolge zu erzielen. Der Waffenschmuggler versucht sein Glück, und hat Erfolg! Aber wenn man sich jetzt den Preis ansieht, muss das Team zusätzlich 130% ausgeben, um den Gegenstand zu kaufen. Der Waffenspezialist hat 2 Gefallenpunkte gespart, aber nur 1 Loyalität beim Waffenschmuggler, also verwenden sie 1 Gefallen, um den Preis um 5% zu reduzieren, was dazu führt, dass sie 18.000 Nuyen für die Waffe bezahlen.

Wenn der Gegenstand nicht illegal ist und keine Lizenz erfordert, können die Runner Walmart-Kong oder Hor-amazon nutzen, um Gegenstände zu kaufen. Diese können über die Matrix-Suche (Verfügbarkeit) gekauft und an ihren aktuellen Standort geliefert werden, wenn sie sich während eines Runs oder in der Auszeit nicht an einem abgelegenen Ort befinden.

13.6.17 Die Toten und Sterbenden Plündern (Looting)

Spielleiter sollten vorsichtig sein, was sie den Spielern zugänglich machen, denn sie können und werden versuchen, alles zu stehlen, was nicht niet- und nagelfest ist (und selbst dann haben sie oft Brechstangen und Klauenhämmer, um mit diesen lästigen Nägeln fertig zu werden). Shadowrun-Missionen funktionieren unter der Annahme, dass zwei Spieler, welche die gleichen Missionen absolviert haben, ungefähr die gleiche Menge an Ressourcen zur Verfügung haben (plus/minus ein bisschen Verhandlung und ein bisschen kleinere verschachtelte Beute). Wenn also Spieler in der Lage sind, eine Menge Ausrüstung zu stehlen und zu fangen, oder in der Lage sind, hochpreisige Fahrzeuge, Cyberdecks oder Foki in die Hände zu bekommen, kann dies das Spiel aus dem Gleichgewicht bringen und es für die Spieler unfair erscheinen lassen, die nicht die Möglichkeit hatten, diese Gegenstände zu bekommen.

Ausrüstung an Hehler zu verkaufen hat das Potential, dass man Reputation verliert oder an Fahndungsstufe gewinnt.

Siehe dazu Ausrüstung verkaufen (7.5.15).

13.6.18 Beinarbeit

Runnern können über drei Wege im Rahmen der Beinarbeit an Informationen gelangen. Eine Connection fragen, eine Matrixsuche durchführen oder sich an etwas mit Hilfe einer Wissensfertigkeit erinnern.

Connections einsetzen

Connections sind die Leute, welche der Runner kennt. Im Missions Spiel sind sie die primäre Quelle für Informationen im Rahmen der Beinarbeit. Connections verfügen über drei Werte, welche bestimmen, wie nützlich die Connection sein kann. Die Einflussstufe, der Loyalitätswert und die Kategorie der Connection. Die ersten beiden stammen aus dem SR 6 Grundregelwerk. Die Kategorie der Connection ist für Shadowrun Missions spezifisch.

Einflussstufe: Dieser Wert bestimmt, wie wahrscheinlich es ist, dass die Connections die Antwort auf eine Frage zu ihrem Themengebiet kennt. Das kann professionelles Wissen sein, ein Informationsnetzwerk oder vielleicht die Fähigkeit, Informationen aus Leuten „herauszuholen“.

Loyalität: Dieser Wert bestimmt, wie wahrscheinlich es ist, dass die Connection sein Wissen mit dem Runner teilt. Connections mit hoher Loyalität werden ihr Wissen vielleicht sogar kostenfrei an den Runner weitergeben, aber bei niedriger Loyalität kann es auch sein, dass die Connection irgendeine Art von Bezahlung erwartet.

Kategorie der Connection: Dies bestimmt, zu welchen Informationen die Connection Zugang hat. Ein Gangführer in den Barrens wird kaum wissen, wer die Gespielin eines CEO's eines Konzerns ist, aber du kannst dir sicher sein, dass so ziemlich jede Konzernsekretärin im Metroplex davon weiß.

13.6.18.1 Connectionkategorien

Connections werden in eine oder mehrere der folgenden sieben Gruppen kategorisiert: Akademisch (Academic), Konzern (Corporate), Regierung (Government), Magie (Magic), Matrix, Medien (Media) und Straße (Street). Jede dieser Gruppen verfügt dann noch über Untergruppen, welche wie eine Art Spezialisierung funktionieren. Die passende Untergruppe erhöht die Einflussstufe um +1, wenn die gesuchte Information innerhalb dieser Spezialisierung liegt. Im Beinarbeit Kapitel wird auf die jeweiligen Untergruppen hingewiesen. Kontakte können auch mehreren Kategorien angehören und auch weiteren Untergruppen.

Beispielsweise könnte ein Wachmann von Knight Errant die Kategorien Regierung (Polizei) und Straße (Seattle, Schatten) als Kategorien haben und ein Lohnmagier könnte Akademie (Magie) und Konzern (Ares) haben. Ein Schieber könnte auch Spezialisierungen haben, sei es dass sie auf der Straße (Schatten), für die Regierung (Polizei) oder für Konzerne (Horizon) arbeiten.

Die Kategorien sind nur Richtlinien und dürfen vom Spieler und dem Spielleiter ausgelegt und interpretiert werden. Wenn der Spieler erklärt, warum eine spezielle Connection über die gesuchte Information verfügen könnte, sollte der SL dafür offen sein. . Wenn die Connection zu schwach, zu allgemein oder zu weit gefasst ist, dann verringern Sie einfach die Einflussstufe um -1 bezüglich dieser spezifischen Information. Der SL muss die endgültige Entscheidung darüber treffen, welche Kontakte während der Beinarbeit Zugang zu welchen Informationen haben.

Akademisch (Krankheiten, Medizin, spezielles akademisches Feld [Geschichte, Archäologie, Zoologie, etc.]). Diese Connections werden meist angerufen, wenn man etwas über ihr Fachgebiet wissen möchte.

Konzern (Spezielle Megakonzerne, Spezielles Gebiet, nach Arbeitsgebiet sortiert (Bank, Herstellung, Sicherheit, etc.)). Gut für Neuigkeiten darüber, was hinter den Kulissen in der Geschäftswelt vorgeht.

Regierung (Spezielle Regierung, nach Regierungsabteilung [Administration, Militär, Polizei, etc.]) Diese Kontakte arbeiten im öffentlichen Dienst, auch wenn diese Dienstleistung durch Konzerne bereitgestellt wird.

Magie (Treffpunkte von Erwachter, Infizierter, Magischer Gesetzgebung, Magische Sicherheit, Magietheorie, Magische Gefahren, Magische Traditionen, Parazoologie, Geister) Diese Kategorie umfasst Connections von zaubernden Gangern bis hin zu Konzernmagiern. Taliskrämer und sogar Universitätsprofessoren wissen auch Dinge über Magie und Magietheorie.

Matrix (Data Havens, Matrix, Matrix Spiele, Matrix Bedrohungen) Die Welt der Matrix hat ihre ganz eigene Art von Einwohnern. Sei es jetzt der durchschnittliche Konsolenjockey oder der Progamer, sie kennen die Matrix In- und auswendig.

Medien (News, Sport, Musik, Hi-Society, nach Gebiet[CAS, Japan, Seattle, etc.]). Alle Mitglieder der Medien finden sich hier, also die Nachrichtenmacher und die Reporter.

Straße (Gangs, Schatten, SINlose, nach Gebiet, Spezielles organisiertes Verbrechen [Mafia, Yakuza, etc.]). Der schattige Untergrund der sechsten Welt. Diese Connections spielen nach ihren eigenen Regeln.

13.6.18.2 Connections bei der Beinarbeit einsetzen

Schritt 1: Überprüfe, ob die Kategorie der Connection Zugang zu den Informationen hat. Wenn die Informationen für die Connections besonders passend sind, erhält man automatisch 2 Erfolge und jeder weitere Nettoerfolg schaltet weitere Erfolgsschwellen für die Beinarbeit frei. Wenn die Information sich außerhalb der Kategorie der Connection befindet aber der SL denkt, dass die Connection darauf zugreifen könnte, erlaube den Wurf, aber reduziere die Einflussstufe der Connection um -1 oder mehr.

Schritt 2: Die Connection legt eine Probe auf Einflussstufe + Einflussstufe ab und die Anzahl an Erfolgen wird mit der Beinarbeitstabelle abgeglichen. Dies stellt die Information dar, über welche die Connection verfügt.

Schritt 3: Der Runner legt eine Probe auf Einfluss + Charisma + Loyalität der Connection ab. Die Anzahl der Erfolge ist Menge an Informationen, welche die Connection kostenfrei mit dem Runner teilen wird.

Schritt 4: Wenn die Connection mehr weiß, als sie dem Runner kostenfrei bereitstellen will, wird sie nach Geld fragen um weitere Informationen zu teilen. Dabei verlangt die Connection 500¥- (Loyalität*100¥, mindestens 100¥) pro fehlenden Erfolg an Informationen. Die Connection kann dabei natürlich nur Informationen verkaufen, welche sie in Schritt 2 überhaupt erhalten hat.

Anmerkung: Ein schlechter Wurf sollte die Mission nicht behindern. Wenn die Connection nicht gut genug gewürfelt hat, um an die Informationen zu kommen und die Runner keinen anderen Weg haben, an diese Info zu kommen, könnte die Connection anbieten „einige Anrufe zu tätigen“ um sich dann später im Verlauf der Mission nochmal an die Runner zu wenden und ihnen die Informationen zu geben. Eventuell kostenfrei oder für einen gewissen Preis.

13.6.18.3 Wissensfertigkeiten und die Beinarbeit

Dies ist eine Mechanik, um zu sehen, ob der Runner die Informationen zur Beinarbeit persönlich kennt. Wissensfertigkeiten verwenden dieselbe Tabelle wie das Befragen eines Kontakts, es ist so, als wäre der Runner tatsächlich eine Connection, aber mit einer Probe auf Erinnerungsvermögen, welcher dann die Probe der Connection ersetzt. Da Wissensfertigkeiten buchstäblich alles sein können, liegt es an dem SL zu entscheiden, wie gut die Fertigkeit zu den Informationen passt. Diejenigen, die mit dem Thema der Beinarbeitstabelle übereinstimmen, haben die aufgelisteten Schwellenwerte für Informationen, exakte Übereinstimmungen zu dem gesuchten Thema gewähren dem Runner einen Punkt Edge, der bei dieser Probe verwendet werden kann. Wissensfertigkeiten, die zu weit gefasst sind, zu allgemein sind oder nur eine schwache Verbindung haben, verhindern die Verwendung von Edge und addieren 1 zum Schwellenwert für diese spezifische Information. Die Verwendung einer Wissensfertigkeit nimmt keine Zeit im Spiel in Anspruch; entweder der Runner erinnert sich an die Informationen oder er weiß sie nicht.

Einsatz von Wissensfertigkeiten zur Beinarbeit

Schritt 1: Überprüfe, ob die Kategorie der Charakter etwas über die gesuchte Information wissen könnte.

Schritt 2: Der Runner legt eine Probe auf Erinnerungsvermögen ab und vergleicht die Erfolge mit den entsprechenden Einträgen der Beinarbeitstabelle. Dies stellt dar, woran sich der Charakter erinnert. Der Charakter kann für diese Probe auch Edge einsetzen.

13.6.18.3 Matrixsuche bei der Beinarbeit

Der Vorteil einer Matrixsuche ist, dass sie nichts außer Zeit kostet, allerdings kann das manchmal auch der größte Nachteil sein. Matrix-Suchen haben ihre eigene Spalte in der Beinarbeitstabelle und da es sich um eine ausgedehnten Probe handelt, können die Runner so lange daran arbeiten, bis sie alles herausgefunden haben, was es in der Matrix zu finden gibt. Denke aber daran, dass nicht alles in

der Matrix gefunden werden "kann", manche Informationen kann man nach wie vor nur von Kontakten erfahren oder aus persönlicher Erfahrung kennen.

Einsatz von Matrixsuche zur Beinarbeit

Schritt 1: Die Runner legen eine Probe auf Elektronik + Intuition (Ausgedehnt, 10 Minuten) ab. Wenn mehrere Runner gleichzeitig suchen, werden ihre Erfolge addiert und sie können mit der Suche so lange fortfahren, bis sie alles Wissenswerte erfahren haben. Vergleiche die Anzahl der Erfolge dann mit dem Eintrag der Beinarbeitstabelle.

Überprüfe, ob die Kategorie der Charakter etwas über die gesuchte Information wissen könnte.

13.7 Nach dem Spiel

13.7.1 Ausrüstung an den Hehler verkaufen

Um die wertvollen Beutestücke zu verschachern, braucht man eine Connection, die im passenden Feld arbeitet. Deine Barkeeper Connection wird dir kaum dabei helfen können, den Cyberdeck Prototypen aus dem Forschungslabor von Mitsuhamas zu verschachern. Deine Connection muss über die richtigen Connections verfügen, bei denen die Verfügbarkeit kleiner ist als die Einflussstufe der Connection. Ist die Ware zu heiß? Bist du gerade zu heiß? Kann deine Connection das Objekt für dich verschachern? Der Runner führt einen Wurf auf Einfluss (Charisma oder Logikbasiert) mit einer Schwelle von Loyalität – Fahndungsstufe durch. Ist der Runner erfolgreich, zahlt der Hehler 10% plus 1% pro Nettoerfolg. Wenn der Runner nicht erfolgreich ist, kann diese Connection den Gegenstand nicht für den Runner zu Geld machen.

In einem Spiel zu Hause könnte es ein ganz eigenes Abenteuer werden, um einen besonders heißen Gegenstand oder einen, der von vielen Parteien begehrt wird, zu verkaufen – aber das liegt natürlich an dem entsprechenden SL. In Shadowrun Missions haben heiße Gegenstände jedoch die Chance, dass man Reputation verliert oder an Fahndungsstufe gewinnt. Wenn die Runner geplünderte Ausrüstung verkaufen ist das nicht risikolos. Die Ausrüstung kann verfolgt werden und viel Ausrüstung zu verschachern kann die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich ziehen und das wiederum könnte es einfacher machen, die Runner zu verfolgen.

Für jeweils volle 1.000 Nuyen, welche die Runner durch das Verschachern der Ausrüstung an einen Hehler erhalten, erhält der jeweilige Runner einen +1 Modifikator auf seinen Fahndungsstufenmodifikator (Siehe 13.7.2).

Wenn die Runner bei ihrer Einflussprobe einen Patzer würfeln, erhält er einen zusätzlichen Punkt Fahndungsstufenmodifikator (Siehe 13.7.2). Wenn die Runner sogar kritisch patzen, geschieht eine Razzia der Polizei. Sie werden festgenommen und ihnen werden kriminelle SINS ausgestellt. Ebenso gehen die Gegenstände verlustig. Wenn die Runner Bioware, Cyberware oder Körperteile verkaufen, erleiden sie einen Malus auf Reputation von 1.

13.7.2 Fahndungsstufe

Wenn man in Shadowrun Missions die Fahndungsstufe bestimmt, bildet man den Durchschnitt der Fahndungsstufen aller Runner bei der Mission. Wenn die Reaktionszeiten reduziert sind, die Mission aber bestimmte Reaktionszeiten erfordert, entscheide dich als SL für die Angaben in der Mission. Bei besonders hohen Fahndungsstufen kommen folgende Anpassungen:

11 bis 16: füge zwei Kämpfer der Professionalitätsstufe 5 hinzu. Und ändere die Schwierigkeit einer der Kampfbegegnungen so, dass sie auch Elitewachen passend zur Region der Professionalitätsstufe 7+ umfassen. Diese können aus dem NSC Deck oder aus dem SR 6 Grundregelwerk kommen. Zusätzlich zu den kämpferischen Änderungen macht es eine hohe Fahndungsstufe auch schwieriger, Ausrüstung zu kaufen und zu verkaufen. (Siehe 13.7.1 und 13.6.16).

Die Fahndungsstufenänderung wird am Ende der Mission durchgeführt. Die Regeln dazu finden sich auf S. 236 im Shadowrun 6 Grundregelwerk. Die Probe für die Fahndungsstufe wird von Modifikatoren beeinflusst. Die Szenen in Shadowrun Missions und den Convention Mission Packs haben immer wieder Anmerkungen zur Veränderung des Fahndungsstufenmodifikators. Diese Modifikatoren sind nicht allumfassend. Im Zweifel, ziehe die Tabelle auf S. 236 zu Rate.

Die Mali werden am Ende des Runs angewendet. Wenn eine SIN verbrannt wird, reduziert sich die Fahndungsstufe des Runners um 2 Punkte.

13.7.2.1 Die Fahndungsstufe senken

Die Fahndungsstufe macht das Leben für Shadowrunner nicht gerade leichter. Um die Fahndungsstufe zu senken, stehen in Shadowrun Missions ein paar Optionen zur Verfügung.

Die erste Möglichkeit ist, mit einer Connection zusammenzuarbeiten und ihre Reputation zu nutzen um die Fahndungsstufe zu senken. Wenn ihre Einflussstufe 3 oder höher ist, kann sie die Fahndungsstufe deines Teams um 2 senken, reduziert aber entweder die Loyalität zu der Connection um 1 oder verbraucht 2 Gefallenpunkte.

Wenn du deine Freunde und Kontakte damit nicht behelligen willst, kannst du auch die universelle Sprache der sechsten Welt nutzen. Nuyen. Für 1.000 Nuyen an Bestechungsgeldern kann eine einzelne Person seine Fahndungsstufe um 1 senken.

Schlussendlich kann der Runner es auch ruhig angehen lassen. Wenn der Runner die Auszeit Hauptaktivität Untertauchen nutzt, kann er seine Fahndungsstufe um 1 senken.

Die Option einen Sündenbock zu suchen steht in Shadowrun Missions nicht zur Verfügung.

13.7.3 Reputation

Für die Zwecke des SRM 2081 stellt Die Reputation den Ruf des Runners innerhalb der Schattengemeinschaft dar. In jeder Mission wird der Reputationsgewinn im Kapitel "Picking up the Pieces" angegeben. Eine Reputation von 10 oder höher, gewährt den Runnern einen Punkt Edge im Umgang mit anderen NSC in der Schattengemeinschaft. Wenn ihr Ruf -10 oder niedriger ist, gewähren sie NPCs in der Schattengemeinschaft einen Punkt Edge. Zukünftige Saisons können auch Reputationswerte für bestimmte Fraktionen einführen.

13.7.4 Kontakte: Connections, Gefallen und Loyalität

Bei Shadowrun-Missionen können Spieler die Connections wählen, die bei der Charaktererstellung in Shadowrun-Missionen vorhanden sind. Diese Kontakte sind in Anhang C der SRM-FAQ aufgeführt. Missionsconnections sind bei der Charaktererschaffung auf eine maximale Loyalität 4 begrenzt. Darüber hinaus kann der Einflusswert der SRM-Kontakte nicht verbessert werden. Andere Kontakte sind bei der Charaktererschaffung auf Einfluss 6 und Loyalität 6 begrenzt.

Sobald die Runner ihr Leben in den Schatten beginnen, beginnen sie, an der Verbesserung ihrer Connections zu arbeiten, entweder durch die Missionen oder durch Aktivitäten in der Auszeit. Spieler können den Einfluss und Loyalität ihrer Connections verbessern. Die Verbesserung des Einflusses ist eine Hauptauszeitaktivität, bei welcher der Charakter Zeit und Nuyen aufwendet, um das Netzwerk der Connection aufzubauen, und die auch Gefallen von dem Kontakt erzeugt. Informationen dazu finden Sie unter Wie stark ich Connections? (7.5.12 / 13)

Um die Loyalität eines Kontakts zu stärken, müssen Sie Gefallen bei diesem Kontakt haben. Gefallenpunkte bedeuten, dass der Kontakt dem Runner einen Gefallen schuldet, weil er ihm geholfen hat. Dies kann ein großer Gefallen sein, der 3 (GP = Gefallenpunkte, Englisch: FP) beträgt, oder etwas kleineres. Gefallenpunkte können auf zwei Arten verdient werden. Erstens durch das Erfüllen von Missionszielen, dann sind sie Teil der Missionsbelohnungen. Die zweite ist, dass du eine Nebenauszeitaktivität nutzen kannst, um Gefallenpunkte bei deinem Kontakt aufzubauen. Sobald der Runner genügend Gefallenpunkte hat (die dem nächsten Loyalitätswert entsprechen), kann er eine Hauptauszeitaktivität nutzen um die Gefallenpunkte auszugeben um die Loyalität zu erhöhen.

Gefallenpunkte haben neben der Verbesserung der Loyalität noch weitere Verwendungsmöglichkeiten. Sie können verwendet werden, um den Preis von Ausrüstungsgegenständen zu reduzieren, die Sie kaufen wollen (siehe 13.6.16 und 7.5.10). Sie können auch verwendet werden, um die Kosten für das Anheuern einer Connection während einer Mission zu reduzieren, z.B. für Beinarbeit oder das Aushelfen bei bestimmten Aktivitäten (siehe 13.6.15), was es dem Spieler erlaubt, Gefallenpunkte auszugeben, um die Gebühr um 1.000¥ pro GP bis zu Loyalität/2 (aufgerundet) zu reduzieren oder sie mit kostenloser Beinarbeit zu versorgen. Schließlich können Charaktere GP beim Verkaufen von Ausrüstung verwenden, indem sie den Effekt der Fahndungsstufe auf die Loyalitätsschwelle reduzieren.

Hinzufügen von eigenen Kontakten

Während eines Runs können die Runner mit kleineren NSC interagieren oder der SL muss einen NSC erstellen, mit dem die Runner zu tun haben. Wenn du am Ende der Mission das Gefühl hast, dass die Runner eine positive Interaktion mit ihm hatten, solltest du am Ende des Runs mit 1 Gefallenpunkt für diese Connection belohnen.

Ein ähnliches Beispiel: In SRM 2081-02 dürfen die Runner Whiskey benutzen, um Kingston am Leben zu erhalten. Wenn sie das tun und Whiskey gut behandeln, dann können sie einen Gefallenpunkt bei ihr gewinnen. Von da an kommt es darauf an, was ihre Connection ist. Kontakte auf Straßenebene sind Einflussstufe 1. Shadowrunner werden Einflussstufe 2 sein. Manager auf niedriger Ebene sind Einflussstufe 3. Bei Kontakten, die du als SL selbst erstellst, kann deren Verbindung nicht höher als 3 sein.

13.7.5 Papierkram

Nach der Mission gibt es etwas Papierkram zu erledigen.

Als erstes tragen Sie in das Tagebuch oder den Kalender des Spielers die Mission ein. Du kannst den Spieler diese Werte bereits ausfüllen lassen, solltest dann aber immer noch einmal drüber schauen und es dann unterzeichnen. Berücksichtige die Aktionen des SC im Szenario, wenn du Reputation und Fahndungsstufe angibst. Das Tagebuch ist sowohl Ihr Missionsnachbesprechungsprotokoll als auch Ihr Charakterkalender.

Das Tagebuch enthält eine Liste von zwölf SRM-Missionen mit Platz, um die Ergebnisse der Missionen einzutragen. Die wichtigsten Ergebnisse der Mission werden im Picking up the Pieces nach der letzten Szene der Mission zu finden sein. Dieser Abschnitt wird die Anleitung für Nuyen- und Karma-Belohnungen sowie Reputation und Fahndungsstufe enthalten.

Auch wenn es sich hierbei um eine Anleitung handelt, kann es sein, dass das Team Dinge getan hat, die nicht im Sinne des ursprünglichen Autors waren, und dass Sie Ergebnisse haben, die außerhalb der Anleitung liegen. Als nächstes gibt es Platz für Notizen und Gefallenpunkte, welche der Charakter während der Mission verdient hat. Schließlich gibt es noch den Platz für den SL wo dieser unterschreiben kann.

Schließlich sollte der Spielleiter nach Abschluss eines Abenteuers einen Bericht über die Ergebnisse der Mission auf der Seite des Catalyst Demo Agent Teams einreichen. Künftige Abenteuer werden von diesen Ergebnissen beeinflusst. Ohne das Feedback des Spielleiters können die Heldentaten der SC keinen Einfluss auf die Kampagne haben.

13.7.6 Belohnungen für den Spielleiter

Spielleiter, die Mitglieder des Shadowrun Catalyst Demo-Teams sind, verdienen Belohnungen für jede öffentliche Veranstaltung, die sie auf Spiele-Conventions und an ihren lokalen Veranstaltungsorten durchführen. Je mehr Sie durchführen, desto besser sind Ihre Belohnungen. Besuche <https://www.facebook.com/CatalystDemoTeam/>, um dich anzumelden und weitere Informationen zu erhalten. Spielleiter, die auch Spieler sind, erhalten außerdem Ingame-Goodies für ihre Shadowrun Missions-Charaktere! Der Abschnitt "Picking up the Pieces" jeder Shadowrun-Mission enthält einen Spielleiter-Belohnungsabschnitt, der Karma, Nuyen und andere Belohnungen enthält, die der SL für das Durchspielen des Abenteuers erhält, genau so, als hätte er es mit seinem Charakter durchgespielt! Er erhält auch alle Gefallenpunkte, Fahndungsstufe und Reputation, die das Team erlangt hat. Sei aber fair, sei ehrlich und hilf deine Spielern nicht zu sehr, nur um deine eigenen Belohnungen aufzupolstern! Die Nachverfolgung erfolgt in deinem eigenen Charakter-Tagebuch. Markieren Sie es einfach im Tagebuch und trage dich selbst als Spielleiter ein.

Ein Spielleiter kann potentiell die SL-Belohnung jedes Mal verdienen, wenn er/sie eine legale Mission durchführt. Die SL-Belohnung kann einem Charakter des Spielleiters gutgeschrieben werden, der noch nicht in einer SL-Belohnung für diese bestimmte Mission gespielt oder diese erhalten hat. Ein Charakter kann nur einmal eine Mission gutgeschrieben bekommen, sei es durch die SL-Belohnung oder durch das Spielen der Mission. Ein Charakter kann keine Gutschrift erhalten, wenn er die Mission mehrmals spielt, oder wenn er in der Mission spielt und sie als SL leitet.

13.6.7 Sonstiges

13.6.7.1 Der Schaden des Grundregelwerks ist geringer als die 5. Edition – aber wie hoch ist er genau?

Das Grundregelwerk der 6. Edition (kurz: CRB-28000) ist eine subtile Waffe. Durch seine unscheinbare Form lässt es sich leicht an Orte schmuggeln. Es hat eine Tarnbarkeit von 4. Besitzer der CRB-28000 können vier Stunden Zeit aufwenden, um einen Punkt Edge zu erlangen.

WiFi-Vorteil: Du erhältst einen temporären Punkt Edge, den Sie bei Erinnerungsproben verwenden kannst, wenn du dich auf das Wissen des Grundregelwerks beziehst.

Waffe	Schaden	Angriffswerte	Verfügbarkeit	Preis
CRB-28000	2B	5/1*/-/ -/-	6	75¥
Limitierte Edition	3B	5/5*/-/ -/-	8	200¥

* Wurfreichweite beträgt 10 Meter

Anhang A: Häufige Fragen (FAQ)

Dieser Anhang ist für all die Fragen, die andernorts nicht richtig einsortierbar waren.

A.1 Können Charaktere aus früheren Editionen in Missions eingesetzt werden?

~~Nur, wenn du sie zu Prime Runnern konvertierst. Siehe dazu Abschnitt 6: Prime Runner. [1.4]~~

Nein. Du kannst keine Charaktere aus früheren Editionen einsetzen.

A.2 Da Errata verwendet werden, muss ich zurückgehen und dann (hier einfügen) umbauen, sobald eine neue Errata erschienen ist?

Ja, Charaktere müssen an die aktuelle Errata angepasst werden. Verwende dafür die folgende Leitlinie:

Ausrüstung (keine „-ware“): Nutze die aktualisierten Werte. Wenn der Preis für die Gegenstände sich geändert hat, bekommst du entweder eine Erstattung (welche zu deinen aktuellen Nuyen addiert wird) oder du musst die Differenz zum neuen Preis sofort zahlen. Wenn ein Gegenstand komplett aus dem Spiel entfernt wird, erhältst du den gesamten Kaufpreis rückerstattet. Wenn die Verfügbarkeit eines Gegenstandes in deinem Besitz es eigentlich nicht verfügbar werden lässt, verlierst du den Gegenstand nicht. Hier hast du Glück gehabt und deine Connection wollte es einfach viel schneller loswerden.

Cyber- und Bioware: Nutze die aktualisierten Werte. Wenn sich die Essenzkosten geändert haben, verlierst du oder erhältst du die Differenz in Essenz. Wenn du es dir nicht erlauben kannst, die Essenz zu verlieren, musst du sofort die Kosten zahlen, um den Gegenstand auf Alpha oder Betaware zu verbessern (sofern du das Geld dafür hast) oder es aus deiner Ausrüstungsliste entfernen (wobei du in diesem Fall eine komplette Erstattung des Kaufpreises und der Essenz für den Gegenstand erhältst).

Foki: Handle Foki wie normale Ausrüstung. Wenn die Kosten zum Binden eines Fokus geändert werden, erhältst du entweder eine Karma Erstattung oder musst das zusätzlich geforderte Karma sofort zahlen.

Vor- und Nachteile: Wenn die Kosten eines Vor- oder Nachteils sich ändern, erhältst du entweder Karma dazu oder musst die zusätzlichen Karma Kosten sofort bezahlen.

Kleinere Regeländerungen: Bei den meisten Regeländerungen der Errata wird dein Charakter nicht direkt betroffen sein. Dennoch können einzelne Änderungen die Charaktererschaffung betreffen oder ändern, wie sich dein Charakter spielt. Wenn die Änderung etwas Einfaches wie die Änderung an Karma- oder Nuyenpreisen ist, berechne den Unterschied und erhalte oder zahle die Differenz.

Größere Regeländerungen: Wenn die Errata oder die Änderung drastisch ist und nicht durch Karma oder Geld kompensiert werden kann, darfst du deinen Charakter komplett neu bauen – sollst dich dabei aber so nah wie möglich an dem originalen Konzept halten und danach dann die Belohnungen für absolvierte Missionen auf deinen Charakter anwenden. Das kann nur bei großen Regeländerungen durchgeführt werden und auch nur, wenn der Charakter nicht einfach aktualisiert werden kann.

A. 3 Die Errata sagt, ich muss X bezahlen. Was ist, wenn ich das gerade nicht kann?

Wenn du Karma oder Nuyen zahlen musst, es aber nicht kannst, dann verschuldest du dich. Diese Schulden müssen aus der Belohnung der nächsten Missionen bezahlt werden und bis die Schulden beglichen sind, darf nichts anderes erworben werden.

A.4 Wenn mit neuen Büchern weitere Regeln oder Optionen verfügbar werden, darf ich dann meinen Charakter Retconnen (also „retroactive continuity“ herstellen, den Charakter also rückwirkend verändern und behaupten, dass diese neuen Optionen schon die ganze Zeit im Charakter waren), weil ich ja eine der angegebenen Optionen genutzt hätte, wenn sie verfügbar gewesen wären?

Ja, genau wie im Errata Fall kannst du kleinere Änderungen an deinem Charakter in so einem Fall durchführen. Ein Retcon deines Charakters sollte jedoch vor dem ersten Spiel dieses Charakters nach der Zulassung des Buches für Missions, aus welchem du die Regeln verwenden möchtest, geschehen. Nutze die Richtlinien der Errata, bis auf folgende Änderungen:

Vor- und Nachteile: Du darfst neue Vor- und Nachteile nur dann hinzufügen, wenn du die Richtlinien zum Erwerb von Vor- und Nachteilen (SR 6, S. 68) einhältst [Du darfst also maximal 20 Karma aus Nachteilen erhalten]. Eventuell musst du bestehende Vor- und Nachteile dann gegen die neuen austauschen, um in diesem Rahmen bleiben zu können. Wenn du einen Vorteil erwirbst, musst du diesen sofort mit Karma bezahlen (oder musst ihn bezahlen, sobald du das nächste Mal Karma erhältst). Bei Nachteilen kannst du weiteres Karma erhalten, welches du dann in deiner nächsten Auszeit regulär verwenden kannst.

Wenn der neue Vorteil dich über deine Grenze bringen würde (maximal 6 Vor- und Nachteile, maximal 20 Punkte Karma) musst du für den Vorteil die doppelte Karma Menge zahlen, welche du sonst bei der Charaktererschaffung zahlen würdest.

Alternative Charaktererschaffung: Sollte ein neues Charaktererschaffungssystem für Missions Spiel zugelassen werden, darfst du deinen Charakter nicht neu bauen.

A. 4 Wie viel Schaden macht das SR 6 Buch überhaupt?

Weniger, als das SR5 Buch.

A. 5 Was ist das Standard Sensorarray für ein Fahrzeug oder eine Drohne? Wenn es keine Angabe für die Fabrikanordnung gibt, wie legt man das Sensorarray dann fest?

Bei Shadowrun Missions entspricht die Sensorstufe eines Fahrzeugs des einen Sensorgehäuses derselben Stufe. Die individuelle Anpassung ist ein großes Verkaufsargument für die Konzerne, daher kannst du beim Kauf eines Fahrzeugs/einer Drohne jede beliebige Kombination von Sensoren und Stufen wählen, solange sie die Kapazität des Sensorgehäuses nicht überschreitet. Einige unternehmungslustige Runner "erwerben" gerne Fahrzeuge aus anderen Quellen und wollen wissen, was diese Fahrzeuge frisch aus der Fabrik für Sensoren haben. Solche Fahrzeuge (jedes Fahrzeug ohne die speziell beschriebenen Sensoren) werden mit den folgenden Sensoren in einer Stufe geliefert, die der Sensorstufe des Fahrzeugs oder der Drohne entspricht:

- Sensor Stufe 0: Keine Sensoren. Wir empfehlen dir, deinen Dodge Scoot nicht mit dem Autopiloten fahren zu lassen.
- Sensor Stufe 1: Kamera mit Bildverbindung (Stufe 2) (Kapazität 1)
- Sensor Stufe 2: siehe 1 und Restlichtverstärkung sowie ein Mikrofon (Kapazität 2).

- Sensor Stufe 3: alles darüber und Blitzkompensation, Richtungsdetektor und Atmosphärensensoren (Kapazität 3)
- Sensor Stufe 4: alles darüber und Smartverbindung sowie Laserentfernungsmesser (Kapazität 4)
- Sensor Stufe 5: alles darüber und Bewegungsmelder (Kapazität 5)
- Sensor Stufe 6: alles darüber und Ultraschall (Kapazität 6)

Anmerkung: Die Art der angebrachten Sensoren hat in der Regel keinen Einfluss auf Sensorproben. Das soll ein Leitfaden dafür sein, mit was für Sensoren ein Fahrzeug in der Regel ausgestattet ist.

A. 6 Da Magie und Drogen beide als „Verbesserung“ zur Bestimmung des verbesserten Maximums für Attribute zählen, bedeutet dies, dass dies auch gegen die Beschränkungen von Cyber- und Bioware zählt?

Ja, sie zählen auch gegen die Beschränkungen für Cyber- und Bioware.

Anmerkung: Initiativwürfel sind keine Attribute und können durch Drogen bis zu einem Maximum von 5W6 angehoben werden, es sei denn eine Regel untersagt das speziell.

A. 7 Kann ich meinen SRM Charakter auch in SR: Anarchy Contract Briefs spielen und das so erhaltene Karma und die Nuyen in die SRM Living Campaign übertragen?

Nur, wenn dies für Missions zugelassen ist. Zum jetzigen Zeitpunkt sind aber keine Contract Briefs aus Anarchy für Missions zugelassen.

Anhang B: (Nicht vorhanden)

Anhang C: Zugelassene Missions

Die folgende Liste an SRM's (Shadowrun Missions), Convention Missionspaketen (CMP's) und besonderen Ereignisse sind für Shadowrun Missions in der 6. Edition zugelassen:

Alle Handlungsbögen

- **Prime Missionen**
 - ~~PM 13: Bullet Train [1.4]~~
 - ~~PM 14: Chryanthemum Down [1.4]~~
 - PM 2081-01: Mayhem Misdirection
- **Einführungs-Events**
 - Build a Runner Workshop
 - The First Taste

Neo Tokyo Handlungsbogen

- ~~Trolling Thunder~~
 - ~~CMP 2020-01 It's Our Marty and He'll Cry if He Wants To~~
 - ~~CMP 2020-02 Diagnosis: Sudden Adult Onset Truck Bumper~~
 - ~~CMP 2020-03 The Very Worst Kind of Job~~
 - ~~CMP 2020-04 Iz Now Ohfeeshal Beeg Rock Show~~
- ~~Neo Tokyo Twilight~~
 - ~~CMP 2020-05 Late Night Radio~~
 - ~~CMP 2020-06 Forbidden Beta Test~~
 - ~~CMP 2020-07 Countdown to Zero Hour~~
 - ~~CMP 2020-08 Tears of Amaterasu~~
- ~~Season 9 Neo Tokyo Missions~~
 - ~~SRM 09-01 Started from the Bottom~~
 - ~~SRM 09-02 Finders Keepers~~
 - ~~SRM 09-03 Learning Little from Victory~~
 - ~~SRM 09-04 Neo Tokyo Drift~~
 - ~~SRM 09-05 Violent Shadows~~
 - ~~SRM 09-06 Seven Breaths~~
- ~~Season 10 Neo Tokyo Missions~~
 - ~~SRM 10-01 Death's Daily Business~~
 - ~~SRM 10-02 One Stone, Two Birds~~
 - ~~SRM 10-03 When the Bough Breaks~~
 - ~~SRM 10-04 Get Bento~~
 - ~~SRM 10-05 The Out of Body Experience~~
 - ~~SRM 10-06 The No Body Problem~~

Seattle 2081 Handlungsbogen

- Trolling Thunder
 - CMP 2020-01 It's Our Marty and He'll Cry if He Wants To
 - CMP 2020-02 Diagnosis: Sudden Adult Onset Truck Bumper
 - CMP 2020-03 The Very Worst Kind of Job

- CMP 2020-04 Iz Now Ohfeeshal Beeg Rock Show
- Neo-Tokyo Twilight
 - CMP 2020-05 Late Night Radio
 - CMP 2020-06 Forbidden Beta Test
 - CMP 2020-07 Countdown to Zero Hour
 - CMP 2020-08 Tears of Amaterasu
- Shadowrun Missions 2081
 - SRM 2081-01 Death of a Fixer
 - SRM 2081-02 Urgent Care
 - SRM 2081-03 Johnson and Johnson
 - SRM 2081-04 Trailblazers
 - SRM 2081-05 This is Renton
 - SRM 2081-06 Cutting Strings
 - SRM 2081-07 Bootleg Bliss
 - SRM 2081-08 Child's Play
 - SRM 2081-09 Eviction Notice
 - SRM 2081-10 Keep Your Eye on the Lady
 - SRM 2081-11 Power Over Life
 - SRM 2081-12 The Red Pill
 - SRM 2081-13 A Cookie from Uncle Lung
 - SRM 2081-14 The Advantages of History
 - SRM 2081-15 A Bunch of Corporate Drek
 - SRM 2081-16 Nuclear Option
 - SRM 2081-17 Framed in Blood

Anhang D: Connections

In diesem Anhang werden alle Connections aufgelistet, welche für **Season 9 und 10** im Besonderen zur Verfügung stehen. Dabei wird ihr typischer Job (also Schieber, Taliskrämer, etc.) angegeben, und in welchen SRM / CMP / PM diese Connection auftaucht.

Ando Daisuke (Yakuza Kyodai), Connection 4

- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gerüchte (Straße) (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9)

Egawa Noboru (Yakuza Kyodai), Connection 4/5

- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gerüchte (Straße) (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9-10)

Kaito Nakamura (Tanaka-san), Connection 5

- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gerüchte (Konzerne) (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9-10)

Misha Rudov (Leibwächter), Connection 2

- Dienste: Gerüchte (Konzern), Ausrüstung kaufen (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9-10)

Ryoto Ishikawa (Yakuza Rechtsanwalt), Connection 3

- Dienste: Shadowruns, Hilfe vor Gericht, Gerüchte (Straße) (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9)

Sakai Tetsuya (Yakuza Schläger), Connection 3/4

- Dienste: Shadowruns, Hehlerei, Ausrüstung kaufen, Gerüchte (Straße) (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9-10)

Shingen Kotaki (Yakuza Buchhalter), Connection 3

- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gerüchte (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9)

Yoriko Asakura (Yakuza Schläger), Connection 3/4

- Dienste: Shadowruns, Drogen kaufen, Hehler, Gerüchte (*Shadowrun Missions* Neo-Tokyo Season 9-10)

Dieser Abschnitt zeigt die Connections, welche derzeit für **SRM 2081** zur Verfügung stehen. Dabei wird ihr typischer Job (also Schieber, Taliskrämer, etc.) angegeben, und in welchen SRM / CMP / PM diese Connection auftaucht.

Brynne Taggart (Schieber), Connection 4 (SRM 2081-01, 03, 05, 06)

- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gangs
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Donovan Pyke (Shadow Chapters Leader), Connection 8 (SRM 2081-12, 16)

- Dienste: Shadowruns, Politik, Shadow Chapters
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Eddie Wei (Triaden Johnson), Connection 4 (SRM 2081-02, 08, 12)

- Dienste: Shadowruns, Triaden, Business und Ökonomie
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Julian Müntefering (Konzernkind), Connection 1 (SRM 2081-08)

- Dienste: Rigger Forschung, Drohnen, Gerüchte (Konzernspielplatz)
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Kingston (Shadowrunner/Street Samurai), Connection 2 (SRM 2081-02, 06)

- Dienste: Shadowrunner, Gerüchte (Straße)
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

MacCallister (Schieber), Connection 5 (SRM 2081-04)

- Dienste: Shadowruns, Matrix, Straßenszene
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Ms. Snow (Shadow Chapters Johnson), Connection 5 (SRM 2081-09, 12)

- Dienste: Shadowruns, Militär, Gerüchte (Konzern)
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Ni Ni Xiaolu (Triaden Johnson), Connection 3 (SRM 2081-01, 07, 11)

- Dienste: Shadowruns, Drogen, Triaden, Gerüchte (Straße)
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Piper (Straßenkind), Connection 2 (SRM2081-04)

- Dienste: Seattler Untergrundführer, Geschichte, Gerüchte
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Toil (Fixer), Connection 4 (SRM 2081-04, 05, 10)

- Dienste: Drogen, Stripclubs, Shadowruns
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Trubble (Leibwächter), Connection 1 (SRM 2081-04, 05)

- Dienste: Leibwächter, Beleidigungen, Talismane
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Vincent Grisome, Th.D., Ph.D. (Seattle University Professor), Connection 5

- Dienste: Lebens Blutmagie, Thaumaturgie, Konklave der Seattle Universität
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Whiskey (Straßendoc), Connection 2 (SRM 2081-02, 08)

- Dienste: Medizin, Straßendocs
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

Anhang E: Shadowrun Missions Errata

E. 1 Wie wird das SRM FAQ Komitee die Errata vom Errata Team einarbeiten?

Um innerhalb der Missions das Spiel sauber laufen zu lassen, wird das SRM FAQ Team manchmal Regeln noch vor dem SR6 Errata Team mit einer neuen Regel belegen. Manchmal sind das Regeln, welche das Errata Team nicht anfassen wird, da sie der Meinung sind, dass diese Art von Regelunklarheit vom jeweiligen SL an seinem Tisch individuell gelöst werden sollte.

Alle besonderen Regeln für Missions in diesem FAQ sollen nicht als offizielle Errata angesehen werden, auch wenn jeder SL eingeladen ist, diese auch bei seinen Runden zu Hause einzusetzen.

Anhang F: Lizenzen

F. 1 Wie funktionieren gefälschte Lizenzen in Shadowrun Missions?

Eine falsche Lizenz darf nur einer einzelnen SIN zugewiesen werden – egal ob falsch oder nicht. Wenn du beispielsweise eine Ares Predator VI besitzt und über zwei verschiedene gefälschte SINs verfügst, musst du auch zwei gefälschte Lizenzen erwerben – eine für jede SIN. Du kannst nur Lizenzen für Gegenstände mit einem L (Lizenz) in der Verfügbarkeit erwerben. Du kannst keine Lizenz für Gegenstände mit einem I (Illegal) erwerben. Einige Gegenstände haben weder ein L noch ein I, aber du könntest sie gerne „legal“ verborgen tragen (wie beispielsweise ein Kampfmesser oder einen Taser). In diesen Fällen brauchst du eine Lizenz zum Verdeckten Führen.

Wenn du eine echte, nicht kriminelle SIN hast, darfst du kostenfrei beliebige Lizenzen darauf registrieren. Beachte aber, dass ein Gegenstand, der auf deiner echten SIN registriert ist, und in einem Verbrechen eingesetzt wurde, dich in echte Schwierigkeiten bringen wird.

Technisch gesehen sind Lizenzen nur in dem Gebiet gültig, in dem sie ausgestellt wurden. Du könntest zum Beispiel eine gefälschte Ares SIN mit dazugehörigen Lizenzen haben. Die Gültigkeit dieser Lizenzen kann davon abhängen, wie weit du dich außerhalb der Jurisdiktion der ausstellenden Entität befindest. Generell werden Nationen die Lizenzen von Megakonzernen (oder denen, welche so aussehen, als wären sie von Megakonzernen ausgestellt), anerkennen, solange die Nation Exterritorialität innerhalb ihrer Grenzen zulässt. Beispielsweise erlaubt die UCAS den Bürgern der Megakonzerne mit den entsprechenden Lizenzen Dinge zu besitzen, zu transportieren und sogar verborgen zu tragen. Ein Megakonzern könnte jedoch eine nationale Lizenz nicht anerkennen. In den Fällen, in welchen eine Entität eine Lizenz nicht anerkennt, wird in der Regel eine individuelle Möglichkeit offeriert, um den Sachverhalt zu klären. Eventuell wird die Person vom Gelände eskortiert oder der fragliche Gegenstand vorübergehend in Verwahrung genommen.

Lizenzen müssen jedoch nicht auf individuelle Gegenstände spezifiziert werden. So reicht eine einzelne Feuerwaffenlizenz aus, um für alle lizensier baren Waffen mit der Feuerwaffen Fertigkeit genutzt zu werden.

Die folgende Liste ist nicht vollständig, umfasst aber so ziemlich alles, an das wir gerade so gedacht haben:

Ausrüstung:

- Führerschein
- Erlaubnis zum Verdeckten Tragen*
- Jagdlizenz (Bögen, Armbrüste)
- Feuerwaffen
- Smartgun / Smartverbindungssysteme
- Exotische Waffen (pro Waffe)
- Fachhandwerkzeug**
- Riggerkontrolle
- Cyberbuchse
- Riggerkonsole (im englischen abgekürzt als RCC)
- Cyberware

- Zauberwirken***
- Beschwörung
- Alchemie****
- Adeptenkräfte
- Kraftfokus
- Andere Foki
- Metamagie (pro Metamagie)
- Technomancy

* Verdecktes Tragen ist für jede Waffe, die beim Tragen nicht deutlich sichtbar ist. Denken Sie daran, dass Sie eine separate Waffenlizenz benötigen, wenn die verdeckte Waffe eine Feuerwaffe ist.

** Nahezu jedes Ausrüstungsstück, das nicht anderweitig eine Lizenz erfordert, fällt in irgendeiner Form unter den Begriff "Handwerk". Einbruchswerkzeug ist z.B. legitimes Werkzeug von lizenzierten Schlossern.

*** Eine einzige Lizenz wird für alle Nicht-Kampfzauber benötigt. Jeder Kampfzauber erfordert eine eigene Lizenz. Kampfzauber mit einer Reichweite von LOS(A) sind illegal. Geistige Manipulationszauber wie z.B. Gedanken-Sonde, Handlungen kontrollieren und Gedanken kontrollieren sind illegal. Agonie und Chaos sind illegal.

**** Diese Lizenz deckt die Ausübung der Alchemie und den Vertrieb von alchemistischen Präparaten ab. Die alchemistischen Präparate selbst sind reguliert und können konfisziert werden.

F.2 Was passiert, wenn ich geschnappt werde und etwas besitze, transportiere, einen Zauber nutze etc., und keine Lizenz dafür vorweisen kann?

Solange die Shadowrun Mission oder das CMP nichts anderes vorgibt, obliegt es dem SL dies zu entscheiden. Es könnte eine kleine Geldstrafe von 400-500¥ sowie die Konfiszierung des Gegenstandes sein, oder es könnte bis hin zur Verhaftung und der Ausstellung einer kriminellen SIN gehen (wenn der Gegenstand in Verbindung mit einem Verbrechen genutzt wurde). Es gibt sogar garstige Gerüche von bestimmten Gefängnissen, welche illegale Cyberware entfernen oder Magier permanent in Magiermasken einsperren.

Anhang G: Shadowrun Missions Online

G. 1 Was ist Shadowrun Missions Online

Shadowrun Missions: Online ist ein Veranstaltungsort um Shadowrun Missions Spiele aus dieser und vergangenen Seasons zu finden – und diese auch als offizielle Spiele seinem Charakter anrechnen zu lassen. Ihr findet SRMO unter diesem Link: <https://srmissionsonline.com/>

Anhang H: Shadowrun 6. Edition – Missions 2081 – Charakter Journal

Spieler:		Charakter:				
SRM 2081-01 Death of a Fixer	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-02 Urgent Care	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-03 Johnson & John..	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-04 Trailblazers	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-05 This is Renton	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-06 Cutting Strings	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-07 Bootleg Bliss	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-08 Child's Play	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-09 Eviction Notice	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-10 Keep your Eye...	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-11 Power over Life	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					
SRM 2081-12 The Red Pill	Ergebnis:	Karma	Nuyen ¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:					

SRM 2081-13 A Cookie from Uncle...	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						
SRM 2081-14 The Advantage of His..	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						
SRM 2081-15 A Bunch of Corporate..	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						
SRM 2081-16 Nuclear Option	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						
SRM 2081-17 Framed in Blood	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						
SRM 2081-18 tbdt	Ergebnis:	Karma	Nuyen	¥	Reputation	Fahndungsst.	Agent
	FP / Notizen:						