

Sortiertes Shadowrun FAQ



Moinmoin!

Shadowrun Missions hat ja mittlerweile ein unendlich großes FAQ. Für alle Streitigkeiten ist auch immer noch das volle Dokument relevant. Ich habe versucht, das Dokument zu strukturieren und zu sortieren, so dass man die einzelnen Punkte einfacher finden kann.

Im Besonderen habe ich den Fokus daraufgelegt, dass man direkt sieht, was bei der Charaktererschaffung, im Spiel und in der Auszeit zu bedenken ist.

Wenn ihr Dinge findet, die unklar sind – schreibt sie gern in das Discord oder per Mail an youtube@talonzorch.de

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

Lektorat: Kid

Inhaltsverzeichnis

Inhalt

Sortiertes Shadowrun FAQ.....	1
Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Vorwort: Was ist Shadowrun Missions?.....	8
1.1 Welche Arten von Missions gibt es?	8
1.2 Hardmode gefällig?	9
1.3 Grundregeln für die Missions	10
1.4 Englische Regeln versus Französisch versus Deutsch?.....	11
1.5 Was ist Shadowrun Missions Online	11
1.6 Wie viel Nuyen kann ich grob pro Mission erwarten?	11
1.7 Wie viel Karma kann ich grob pro Mission erwarten?	11
1.8 Was kann ich sonst durch Missionen erhalten?	12
1.9 Zugelassenes und Nicht zugelassenes Material	12
1.10 Kann ich eine Mission mit einem anderen Charakter erneut spielen? Mit demselben Charakter? Was, wenn ich das Abenteuer als SL leite?	13
1.11 Muss ich die Missionen der Reihe nach spielen?.....	14
2. Charaktererschaffung.....	15
2.1 Zugelassene Generierungssysteme	15
2.2 Metavarianten.....	16
2.3 Vor- und Nachteile.....	22
2.4 Karma ausgeben	29
2.5 SINS	30
2.6 Wie funktionieren gefälschte Lizenzen in Shadowrun Missions?	30
2.7 Lebensstil.....	32
2.8 Connections	33
2.9 Ausrüstung.....	34
2.10 Kann ich meinen Charakter noch verändern, nachdem ich ihn in einem offiziellen Event gespielt habe (Mulligan-Regel)?.....	34
2.11 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?.....	34

2.12 Kann ich einen Charakter aus einer früheren Season übernehmen?	35
2.13 Das Charakter Tagebuch / Character Journal.....	35
3. Auszeit – Zeit zwischen den Missions.....	36
3.1 Aktivitäten in der Auszeit	36
3.2 Wie messen wir die verstrichene Zeit in Shadowrun Missions?	40
3.3 Ausrüstung in der Auszeit kaufen.....	40
3.4 Ausrüstung in der Auszeit verkaufen	41
3.5 Ausrüstung verbessern	41
3.6 Heilung.....	42
4. Im Spiel	44
4.1 Ausrüstung im Spiel kaufen	44
4.2 Geld oder Ausrüstung untereinander tauschen / Geld zusammenwerfen	44
4.3 Erfolge kaufen.....	44
4.4 Fahndungsstufe	45
4.5 Reputation	46
4.6 Was sind die Grenzen bei Teamwork Proben	46
4.7 Wie kann man bei Teamwork Proben Edge einsetzen	46
5. Den Charakter verbessern	47
5.1 Vorteile erwerben / Nachteile ablegen	47
5.2 Attribute steigern	47
5.3 Fertigkeiten steigern	47
5.4 Spezialisierungen oder Expertisen erwerben.....	47
5.5 Neue Wissensfertigkeiten oder Sprachen erwerben	47
5.6 Kampfkünste erlernen.....	48
6. Magie.....	49
6.1 Zauber.....	49
6.2 Foki und Alchemie	50
6.3 Geister	51
6.3.11 Kann ich freie Geister als Connection haben?.....	53
6.3.12 Kann ich Elementare beschwören? (Astrale Pfade, S. 46 ff)	53
6.3.13 Kann ich Dinosaurier beschwören? (Astrale Pfade, S. 142)	53
6.4 Astralraum und Metaebenen	53
6.5 Metamagie und Traditionen.....	53
6.6 Adepten	54

6.7 Magische Gruppen, Zirkel und Konklaven.....	55
7. Matrix	60
7.1 Technomancer.....	60
7.2 Sprites.....	61
7.3 Matrixgeräte.....	62
7.4 Hosts.....	62
7.5 Matrixhandlungen	63
7.6 Sozialwert	66
8. Rigger.....	67
8.1 Bauen / Reparieren / Stehlen / Modifizieren.....	67
8.2 Handlungen	69
8.3 Fahrzeuge und Drohnen.....	70
8.4 Fertigkeiten & Autosofts	72
9. Kampf	73
9.1 Kampfregeln	73
9.2 Granaten und Explosionen	74
9.3 Bewegung.....	76
10. Verbesserungen.....	77
10.1 Werden physische Verbesserungen auch in nicht-physische Orte übertragen (also in den Astralraum oder in die VR)?	77
10.2 Welche Verbesserungsboni sind kumulativ?	77
10.3 Könnt ihr klarstellen, was als Verbessertes Attribut zählt?	77
10.4 Könnt ihr klarstellen, was als Verbesserte Fertigkeit zählt?	77
10.5 Was wird nicht vom dem Verbesserten Maximum betroffen?.....	77
10.6 Beispiele für Verbesserte Maxima:	77
10.7 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?	78
11. Status.....	79
11.1 Wie funktionieren die Statureffekte Verätzt # und Brennend # ?	79
11.2 Welche Proben werden vom Status „Verwirrt“ betroffen? [1.7.1].....	79
12. Ausrüstung.....	80
12.1 Ausrüstungserwerb	80
12.2 Allgemeine Ausrüstung	81
12.3 Waffen.....	83

12.4 Panzerung	84
12.5 Cyber / Bioware	85
12.6 SIN's, Lizenzen und Geld.....	87
12.7 Drogen	89
13. Edge	91
13.1 Wie kann man bei Teamwork Proben Edge einsetzen	91
13.2 Wie oft erhalte ich Edge für „Erster Eindruck“?	91
13.3 Da eine soziale Begegnung mehrere Kampfrunden dauert – welche Grenzen gibt es beim Erhalt von Edge?	91
13.4 Kann ich den Effekt eines Schicksalswürfels mit Edge negieren?	91
13.5 Können Edge Boosts oder Edge Aktionen auf Kosten von 0 Edge reduziert werden?.....	91
13.6 Kann ich einen Patzer oder kritischen Patzer mit Edge negieren?.....	91
13.7 Generieren Vorteile die weniger als 8 Karma kosten permanentes Edge?	91
13.8 Patzer und kritische Patzer	92
13.9 Wie viel kostet es, um die Aktion „Kugelfang“ (Feuer Frei S. 108) durchzuführen? [1.8]	92
14. Connections.....	93
14.1 Wie verbessere ich den Einfluss meiner Connections.....	93
14.2 Wie verbessere ich die Loyalität zu meinen Connections?	93
14.3 Die Shadow Healthcare Community	93
14.4 Connectionkategorien	94
14.5 Sind die erweiterten Regeln für Kontakte bei der Charaktererschaffung (S. 175) für SRM zulässig?.....	95
14.6 Werden Spielleiter die Connectionstypen (S. 174-175) nutzen, wenn man Beinarbeit durchführt oder Ausrüstung beschafft?	95
14.7 Wenn wir den Einfluss einer Connection erhöhen wollen, nutzen wir die Regeln aus den SRM oder die aus dem Schattenkompendium (S. 176)?	95
14.8 Werden die Regeln für Gefallen (S. 186) aus dem Schattenkompendium genutzt?	95
14.9 Wie verhalten sie Gruppenkontakte bei bestehenden Gruppen?	95
14.10 Welche Fraktionen (S. 204-206) werden im Spiel für Reputation und Fahndungsstufe genutzt?.....	96
14.11 Welche Emergenten Gruppen (Auswurfschock S. 90-98) sind in Missions zugelassen?	96
14.12 Kann ich meine Connection anheuern, um mich auf einem Run zu begleiten?	96
14.13 Ich spiele eine Mission und es scheint ein Erzählparadoxon vorzuliegen. Ich habe eine Connection aus seiner früheren Mission, aber andere Spieler sagen, dass die Connection in ihrer letzten Mission gestorben ist. Habe ich die Connection noch?	97
15. Hausregeln.....	98

15.1	NERPS	88
15.2	Emotionale Pfade	99
15.3	Welche Optionalen Regeln aus dem Schattenkompendium sind für Missions zulässig? ...	103
15.4	Beeinflussen Reputation und Fahndungsstufe (S. 204-206) meine Möglichkeiten, Ausrüstungen zu kaufen und zu verkaufen?	103
15.3	Welche Optionalen Regeln aus Bodyshop 2082 sind für Missions zulässig?	103
16.	FAQ	104
16.1	Kann mein Charakter sterben?.....	104
16.2	Können wir die Regeln für Taktiken Kleinerer Einheiten aus dem Feuer Frei nutzen?	104
16.3	Können Charaktere aus früheren Editionen in Missions eingesetzt werden?	104
16.4	Was ist ein Prime Runner?	104
16.5	Da Errata verwendet werden, muss ich zurückgehen und dann (hier einfügen) umbauen, sobald eine neue Errata erschienen ist?	104
16.6	Die Errata sagt, ich muss X bezahlen. Was ist, wenn ich das gerade nicht kann?	105
16.7	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?.....	105
16.8	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?	106
16.9	Wie funktionieren Unterstützen und Teamwork Proben in Initiativereihenfolge?	106
16.10	Kann ich jemanden im Kampf Unterstützen?	106
16.11	Einige Aktionen sind nicht mit I oder J markiert. Wie werden sie behandelt?	106
16.12	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?.....	106
16.13	Aus Age of Rust: Kann ich einen Buzzard Transit kaufen?	107
16.14	Wie viel kann eine fliegende Kreatur oder Drohne tragen?	107
16.15	Kann ich Miggon Mutationen (Astrale Pfade, S. 154) haben?	107
18.	Settings	109
18.1.	Setting – Neo Tokyo	109
18.2	Setting: Seattle 2081	113
18.3	Setting: Seattle 2083	114
18.4	Setting: St. Louis	114
19.	Shadowrun Missions als Spielleiter	115

19.1 Ich leite das Abenteuer als legales Missionsabenteuer. Wie viel Spielraum habe ich, um Dinge zu ändern?.....	115
19.2 Bau dir einen Runner (Build a Runner) Workshop	115
19.3 Erster Eindruck (First Taste)	115
19.4 Das Abenteuer vorbereiten	115
Anhang C: Zugelassene Missions.....	144
Anhang D: Connections	148
D.1 Neo Tokyo Setting	148
D.2 Seattle Setting	149
Anhang E: Besondere Shadowrun Events	152
E.1 Was ist das Shadowrun Turnier?	152
E.2 Was sind die Legenden der Schatten?.....	152
E.3 Legenden der Schatten 2022: Die Rache von Colloton	152

1. Vorwort: Was ist Shadowrun Missions?

Shadowrun Missions ist die lebende Kampagne von Catalyst Game Labs für das Shadowrun Rollenspiel. Dabei erstellt sich der Spieler nach den Vorgaben für Missions einen Charakter, welchen er nur im Rahmen der Shadowrun Missions spielt. Die Charaktererschaffung unterliegt dabei je nach Setting gewissen Regeln. Der Spieler erhält für jeden absolvierten Run einen „Debriefing Log“, welcher angibt, wie viel Geld, Karma oder welche Connections der Runner erlangt hat. Der Spieler führt einen „Kalender“, durch welchen er weiß, wann er seinem Charakter laufende Kosten abziehen muss, also beispielsweise den Lebensstil oder die Rückzahlung von Schulden. Das wird im Kalender dokumentiert.

Willst du als Spieler jetzt Missions bei einem neuen SL mitspielen, schickst du dem SL oder zeigst du dem SL deine Debriefing Logs, deinen Kalender und deinen Charakterbogen. Der SL prüft das auf Korrektheit, und dann kannst du bei jedem beliebigen Shadowrun Missions SL mitspielen.

1.1 Welche Arten von Missions gibt es?

Eine Shadowrun Mission ist in der Regel darauf ausgelegt, binnen 4 Stunden gespielt zu werden. Die Missions sind immer in sich abgeschlossene Abenteuer, die aber in einem gegebenen Setting spielen und dabei auch teilweise einen Handlungsbogen aufbauen, dennoch ist es nie erforderlich, die früheren Missionen zu spielen. Du kannst also immer einsteigen. Sollte es dadurch mal zu einem erzählerischen Paradoxon kommen, wird für jeden Spieler so gespielt, als wäre das Paradoxon nicht existent.

Du kannst auch dieselbe Mission mit demselben Charakter mehrfach spielen, erhältst dann aber keine Belohnungen für die Mission – musst aber natürlich die Risiken tragen und solltest dich bei Entscheidungen auch immer zurückhalten. Spielst du dieselbe Mission mit einem anderen Charakter erneut, erhältst du natürlich alle Belohnungen.

Es wird zwischen folgenden Missionen unterschieden:

- Shadowrun Mission (SRM): Die „normalen“ Missionen der lebenden Kampagne. 2 absolvierte SRM brauchen einen Monat deiner Spielzeit.
- Convention Mission Pack (CMP): Diese Abenteuer sind lose miteinander verknüpft und werden auf Conventions angeboten. Diese verbrauchen keine Spielzeit deines Charakters.
- Prime Mission (PM): Prime Missions sind besonders herausfordernde und schwierige Missionen, welche für Charaktere ab 100 Karma zur Verfügung stehen. Sie verbrauchen auch keine Spielzeit deines Charakters.
- Build-a-Runner Workshop: Ein Workshop, bei dem du mit dem SL einen Charakter für Missions baust. Das gibt dir direkt einige Nuyen und etwas Karma, verbraucht aber keine Spielzeit des Charakters. Die Belohnung für den Charakter ist: 1 Punkt Karma und 1,000 Nuyen
- First Taste: Ein kurzes Einstiegsszenario wie beispielsweise Battle Royale. Diese Szenarien werden mit Karma und Nuyen belohnt und verbrauchen auch keine Spielzeit deines Charakters. Die Belohnung für den Charakter ist meist grob 3 Karma und 3.000 Nuyen.

Generell kannst du davon ausgehen, dass die Grundbezahlung für eine Mission um die 5.000 Nuyen liegt. Je gefährlicher die Mission ist, umso mehr Geld wird es potentiell geben. Prime Missionen beispielsweise beginnen bei 20.000 Nuyen.

Du wirst durchschnittlich zwischen 6 und 8 Karma pro Mission verdienen.

Ebenso wirst du während deiner Missions Reputation, Fahndungsstufe, Connections und Gefallen bei Connections erlangen können.

1.2 Hardmode gefällig?

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. Bedenkt dabei, dass nicht alle Spieler unbedingt einen höheren Schwierigkeitsgrad haben wollen und dass der ganze Tisch Spaß haben soll. 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 (außer auf Matrix Würfelpools [1.9]) und alle Schwellenwerte erhöhen sich um 2 über das, was geschrieben steht. Matrix Würfelpools [1.9] erhöhen sich stattdessen um +3. 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 (außer auf Matrix Würfelpools [1.9]) und alle Schwellenwerte erhöhen sich um 3 über das, was geschrieben steht. Matrix Würfelpools [1.9] erhöhen sich stattdessen um +6. 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.

1.3 Grundregeln für die Missions

Hier finden sich vier Leitsätze, die bei Missions immer relevant sind (und irgendwie auch bei allen anderen Rollenspielen)

1.3.1 *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.

1.3.2 *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.

1.3.3 *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 jede Connection 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.

1.3.4 *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 Connection haben. Halten Sie die Dinge vernünftig für den nächsten Spielleiter, der mit diesen Spielern zu tun hat!

Der Aspektverzauberer erhält genauso viele Zauber wie ein Aspektzauberer.

1.4 Englische Regeln versus Französisch versus Deutsch?

Es gibt geringfügige Unterschiede zwischen den verschiedenen übersetzten Fassungen von Shadowrun Sixth World Edition, aber SRM basiert auf der englischen Version des Regelbuchs. Deine lokale Region kann andere Sprachversionen verwenden, aber der Charakter ist nicht sofort auf andere Regionen übertragbar. Dein Charakter muss sich an die englischen Regeln halten, wenn er an einem Tisch sitzt, der die englischen Regeln verwendet. Ebenso müssen die Charaktere den französischen Regeln entsprechen, wenn sie an einem Tisch spielen, der die französischen Regeln verwendet und den deutschen Regeln entsprechen, wenn an einem Tisch gespielt wird, der die deutschen Regeln verwendet.

1.5 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/>

1.6 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 Connections zu verlieren, und im Allgemeinen können Sie sich darauf verlassen, dass es im Abenteuer mehr Möglichkeiten gibt, Nuyen zu verdienen, um das zu kompensieren.

1.7 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.

1.8 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.

1.9 Zugelassenes und Nicht zugelassenes Material

Folgende Werke sind für das Missions Spiel zugelassen, nicht zugelassen oder zählen nur als Inspirationsquelle. Im richtigen FAQ findet sich für viele der Werke noch eine genaue Auflistung, welche Regelbestandteile dabei im Besonderen noch beschränkt werden.

1.9.1 Zugelassen

- Shadowrun Grundregelwerk 6. Edition / Shadowrun: Sixth World Core Rulebook (CAT28000)
- Shadowrun Grundregelwerk 6. Edition Seattle Edition / Shadowrun: Sixth World Core Rulebook Seattle Edition (CAT28000S)
- Dieses Dokument (v.1.6)
- 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 Wyrld (CAT28003)
- Vollgas / Double Clutch (CAT28004)
- Schlagschatten / Slip Streams (CAT28301)
- Der Kechibi Code / The Kechibi Code (CAT28302)
- Krime Katalog (E-CAT27002S) [Im Kaleidoskope Sammelband erschienen]
- Age of Rust (E-CAT28840S) [Im Kaleidoskope Sammelband erschienen]
- Ingentis Athletes (E- CAT28881S) [Im Kaleidoskope Sammelband erschienen]
- Phantome / Collapsing Now (CAT28450)

- Konzerngewalten / Power Plays (CAT28451)
- Emerald City (CAT28100, noch nicht auf Deutsch erschienen)
- Lofwyr's Legions (E-CAT28880S, im Kaleidoskope Sammelband erschienen)
- Sixth World Companion (CAT28005) // 46133P - Schattenkompodium (v.1.8)
- Hack and Slash (CAT28006) // 46138P - Auswurfschock (v.1.8)
- Body Shop (CAT28007) // Bodyshop 2082 [1.9]
- Astral Ways (CAT28101) // Astrale Pfade [[1.9]]
- Whisper Nets (CAT28404) // Flüsternetze [[1.9]]
- Shadow Cast (CAT28510) // 46135P - Die üblichen Verdächtigen [[1.9]]
- Shoot Straight (CAT 28513)
- Lifestyles of the Shadowy & Famous (E-CAT28800S)
- Bestial Nature (E-CAT28801S)

1.9.2 Nicht zugelassen

- 30 Tage, 30 Nächte / 30 Nights (CAT28400)
- Freiheit für Seattle / Free Seattle (CAT28401)
- Assassins Night (CAT28402)
- The Third Parallel (CAT28403) // 46140P - Parallele Wirklichkeit (v.1.8)

1.9.3 Nicht dediziert zugelassen, aber als Info toll

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

1.10 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 Bezahlungen von Connections zu erledigen und Ausrüstung für die anderen Spieler zu kaufen, da er weiß, dass er dieses Geld am Ende des Runs nicht behalten darf.

1.11 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.

Spielt man beispielsweise SRM 2081-06 vor 2081-01 wird man ein narratives Paradox erfahren, da im einen ein NSC zur Verfügung steht, der im anderen noch nicht zur Verfügung steht.

Wenn das passiert, ist es am besten, die Paradoxa einfach beiseite zu schieben. Dazu später mehr.

2. Charaktererschaffung

Für die Missions muss man sich immer einen eigenen Charakter erschaffen. Dabei gibt es verschiedene Methoden, um Charaktere zu erschaffen.

Achte im Besonderen darauf, dass dein Charakter eine (oder mehrere) SINS hat. Ein Charakter braucht auch mindestens einen Lebensstil, welcher einer der SINS zugewiesen sein muss. Wenn du Ausrüstung kaufst, achte darauf, dass die maximale Stufe und Verfügbarkeit für Ausrüstung 6 ist. Illegale Ausrüstung steht nicht zur Verfügung.

2.1 Zugelassene Generierungssysteme

Es ist häufig einfach, den Charakter mittels Genesis oder Commlink, den beiden Charaktergeneratoren für Shadowrun 6 zu erstellen. Generell stehen dir folgende Wege zur Charaktererschaffung offen:

- a) Prioritätensystem aus dem Grundregelwerk
- b) Summenmethode (Schattenkompodium S. 28)
- c) Punktekaufsystem (Schattenkompodium S. 29)
- d) Achtung: Die Karmakaufmethode aus dem Schattenkompodium ist eine deutsche Erfindung und für Missions NICHT zugelassen.
- e) Lebenspfadsystem (Schattenkompodium S. 31)
 - a. Die Begrenzungen für Connection sind für SRM weiterhin aktiv und du darfst maximal Connections mit Einfluss 6 und Loyalität 6 bei der Charaktererschaffung erhalten. Bei benannten NSC des SRM kannst du die Einflussstufe nicht anheben.
 - b. Wenn du deine Lebenspfadmodule gewählt hast, sind die Zauber, Kraftpunkte und Komplexen Formen gesetzt und zählt nicht das Karma, das du zur weiteren Steigerung von Magie und Resonanz aus gibst. Mystische Adepten können entweder 0,5 KP oder 1 Zauber pro Punkt Magie erhalten. Du kannst weitere 0,5 KP oder 1 Zauber für 5 Karma erhalten, wobei die maximal zusätzliche erhaltbare Menge an Kraftpunkten gleich der Magie ist und die maximale Zahl an Zaubern gleich der doppelten Magie ist.
 - c. Lebensmodule aus No Future sind derzeit nicht für Missions zugelassen.
 - d. Du darfst keine eigenen Lebenspfade erstellen (Auswurfschock 88-89).
 - e. Eine Klarstellung zu „So Geboren“ (Schattenkompodium S. 33) für die Lebenspfad-Methode betrifft die Frage, welche Eigenschaften als "Attributmaxima höher als 6" zählen. Metatyp-, Metavarianten-, Metaspezies- oder SURGE-Eigenschaften sind die einzigen, die für diesen Zweck verwendet werden. Andere Eigenschaften oder Fähigkeiten bieten diesen Vorteil nicht.

2.1.1 Kann ich mit irgendeiner der Charaktererschaffungsmethoden Kraftpunkte kaufen?

Nein. Du kannst nur bei Verwendung des Punkte-Kauf Systems (S. 29) oder dem Lebenspfadsystem (S. 31) Kraftpunkte kaufen. Die entsprechenden Grenzen stehen bei den jeweiligen Einträgen dabei.

2.2 Metavarianten

Metavarianten wurden im Schattenkompodium eingeführt. Das sind Untergruppen der bestehenden Metatypen (wie Zwerg, Elf oder Mensch) und umfasst Metavarianten wie den Gnom (Zwergenvariante), die Walküre (Menschenvariante) oder den Zyklopen (Trollvariante)

2.2.1 Kann ich eine der Metavariante spielen?

Ja, zahle einfach die entsprechenden Karmakosten. Es kann jedoch weitere Regularien für SRM geben.

2.2.2 Kann ich einen der Metasapienten (S. 95-98) spielen?

Ja. Wenn du einen Metasapienten spielst, musst du die „Trollsteuer“ zahlen, deine Ausrüstung kostet also 10% mehr. Zusätzlich dazu kosten dich alle Cyber- und Biowareverbesserungen 20% mehr auf Grund deiner ungewöhnlichen Anatomie. (Anm. d. Üb.: Hier wird im englischen von „Augmentation“ gesprochen, was im deutschen in Bio und Cyberware unterteilt ist. Haltet das im Hinterkopf, sollten mit weiteren Büchern weitere „Augmentations“ dazu kommen – die unterliegen dann auch den 20%). Sollte der Charakter auf Grund von sonstigen Vor- oder Nachteilen erhöhte Kosten dafür haben, wird nur der höchste Multiplikator verwendet.

Metasapienten erhalten das Magieattribut nicht kostenfrei. Es muss wie bei allen anderen Wesen auch gekauft werden. Ja, das bedeutet auch, dass man eine mundane Metavariante spielen kann. Sie können jedoch in keinem Fall Technomancer sein. Dies stellt dann eine Generation dar, welche nach dem Erwachen geboren wurde und durch die breitere Streuung der Erbanlagen die Verbindung zur Magie verloren hat. So können auch Metasapienten ohne Magiezugang existieren.

Alle Zentauren verlieren die Kraft „Suche“ und erhalten stattdessen die Adeptenkraft „Verbesserte Wahrnehmung“ als Critterkraft kostenfrei.

Wenn der Metasapiente kein Magieattribut erwirbt, verliert er die Critterkräfte Verschleierung, Dualwesen und Gift.

Die Kraft Verschwinden der Pixie wird komplett aus dem SRM Spiel entfernt.

2.2.3 Kann ich einen SURGE (S. 126) Charakter spielen?

Ja. Du kannst einen Wechselbalg mit Hilfe der metagenetischen Vorteile im Rahmen des Punkte-Kaufsystems erschaffen. Du musst sie nicht zufällig bestimmen sondern wählst die Vor- und Nachteile selbst aus. Dies tust du in Schritt drei, wo Vor- und Nachteile ausgewählt werden. Du darfst maximal 6 Vorteile und Nachteile wählen und das erhaltene Bonuskarma darf 20 nicht überschreiten. Kurzum: dieselben Regeln wie für jeden anderen Charakter.

Einige metagenetische Vor- und Nachteile funktionieren etwas anders in den Shadowrun Missions. Diese werden hier im Guide näher dargestellt.

Jeder Edge gewährende Vorteil, der weniger als 8 Karma gibt, generiert nur Edge, welches in der Probe benutzt werden kann. Wird es nicht benutzt, geht es verloren.

Du kannst auch eines der SURGE Kollektive nutzen. Dies wählst du aus, wenn du auch deinen Metatyp auswählst und du zahlst die Karmakosten ganz regulär wie bei jeder Metavariante oder jedem Metasapienten. Im Fall dieser Wechselbälger zählen die metagenetischen Vor- und Nachteile nicht gegen die Grenze von 6 Vor- und Nachteilen, da sie als zum Metatyp gehörig gezählt werden, es sei denn du erhöhst die Stufe eines dieser Vor- und Nachteile.

- Tarnmuster: Du verlierst den Würfelpoolmodifikator, wenn du Kleidung trägst. Dies ist sowohl für statische als auch dynamische Tarnmuster der Fall.
- Stacheln: Ringen (SR6, S. 113) fügt normalerweise keinen Schaden zu, aber wenn man Stacheln besitzt, fügt man einen Basisschaden von 2K zu. Wenn du die Aktion „Schaden zufügen“ wählst, wird dieser Schaden jedoch nicht dazugerechnet.
- Ätzender Speichel: Dieser Vorteil darf maximal bis Stufe 2 erworben werden.
- Natürliches Gift: Der Angriffswert des Ausatmens ist 5/-/-/-/-.
- Granithaut: Verstärkter Panzer (2) wird gegen Panzer (6) ersetzt. Der Würfelpoolmalus für Feinmotorik wird auch angewendet, wenn man eine Feuerwaffe abfeuert, solange diese nicht mittels Smartgun abgefeuert wird.
- Shiva-Arme: Behalte dabei im Kopf, dass du maximal 5 Nebenhandlungen zu Beginn deines Zuges haben kannst.
- Abweichend Dymorphe Schädelformen (ADS): Die Kosten zum Erwerb von Ausrüstung für den Kopf wird verdoppelt.
- Augen des Wahnsinns: Wenn du dich in Rauch, Asche oder anderen in der Luft befindlichen Substanzen befindest, erleidest du einen Malus von -2 auf deine Fertigkeitwürfe für Wahrnehmung und Feuerwaffen.
- Ungewöhnliches Haar: Wird eine Person mit diesem Nachteil mittels Matrixsuche gesucht, erhält der Suchende einen Bonus von +1.
- Schlechtes Heilfleisch: Die Änderung für die Schwellenwerte für Heilung wird nicht bei Erster Hilfe für Verbesserte angewandt.
- Progerie: Charaktere mit Progerie erleiden einen Würfelpoolmalus von -2 für jede Probe, welche körperliche Attribute beinhaltet und erleiden auch einen Malus von -2 auf ihre Initiative.
- Federn: Wird eine Person mit diesem Nachteil mittels Matrixsuche gesucht, erhält der Suchende einen Bonus von +1.
- Schuppen: Alle zwei Missions muss ein Charakter mit diesem Nachteil entweder eine Auszeit Nebenaktivität ausgeben oder einen Wurf auf Edge (2) ablegen, um sich nicht während des Runs zu häuten. Schlägt der Wurf fehl, erleidet er einen Malus von -2 auf alle Aktionen während dieses Runs.

- Stummelschwanz: Dieser Nachteil ist mit anderen Schwanzarten kompatibel. Die Hauptfunktion dieses Schwanzes ist es, deine Gefühle preis zu gehen. Also wackle mit dem Schwanz, Baby!
- Berserker: Der Charakter muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (2) ablegen, oder geht in den Berserkerrausch.

Änderungen für Metavarianten, Metasapiente und SURGE:

- Hobgoblins entfernen: „Poor Self Control (Vindictive)“ (Anm. d. Üb.: Im Deutschen haben Hobgoblins diesen Nachteil nicht.
- Zentauren entfernen die Kraft Suche und ersetzen es mit der Adeptenkraft „Verbesserte Wahrnehmung“
- Naga erhalten den Nachteil Schuppen.
- Pixies fügen Funktionale Flügel (Typ 2) und Fliegen hinzu. Verschwinden verschwindet.
- Merrow erhalten Kiemen. Du musst dich bei der Charaktererschaffung für Luft, Süßwasser oder Salzwasser entscheiden.
- Humboldt und Nixen / Necker müssen bei der Charaktererschaffung für ihre Kiemen Luft, Süßwasser oder Salzwasser auswählen.
- Wenn du einen SURGE Charakter, ein Kollektiv oder einen Metasapienten spielst, erhöhe deine erhaltene Fahndungsstufe um 1. Wenn du beispielsweise 1 Fahndungsstufe erhalten würdest, erhältst du stattdessen 2. Dies beinhaltet auch den „Shifter Tell“ Vor / Nachteil des Gestaltwandlers.

2.2.4 Kann ich als Infizierter Spielen (Schattenkompendium S. 114)?

Nein, es sei denn du hast als Teil der „Legenden der Schatten“ gespielt und besitzt die Herausforderungsmünze (siehe dazu bei Legenden der Schatten).

2.2.5 Kann ich eine KI oder eine VI (Auswurfschock S. 117-119) spielen?

Ja. Es gibt jedoch Beschränkungen dafür, wie manche Kräfte und Vorteile dich beeinflussen. Eine KI oder VI hat keinen physischen Körper. So dass beispielsweise AuraLink oder Digitaler Schrei keinen Sinn ergeben.

2.2.6 Kann ich einen Tandoraner spielen (Astrale Pfade S. 146)

Ja!

2.2.7 Kann ich einen Gestaltwandler spielen (Bestial Nature)?

Ja. Lasst uns hier noch etwas klarstellen. Wenn du den Vorteil Gestaltwandler (Shifter) auswählst, ffügst du weitere Vorteile hinzu, welche mit dem Hauptvorteil verbunden sind. Diese müssen thematisch mit der Art von Tier zusammenpassen, welches du als deine echte Gestalt ausgewählt hast. Ein gepanzerter Spatz wäre demnach nicht zugelassen. Natürlich gibt dir das immer noch sehr viel Freiheit dabei, wie du den Charakter baust, aber faktisch erschaffst du damit einen bestehenden

mundanen Critter. Jene Vorteile, welche mit dem zu Grunde liegenden Tier verbunden sind, zählen nicht gegen das Limit aus 6 Vor- und Nachteilen, nur der Vorteil Gestaltwandler (Shifter) zählt.

2.2.7.1 Zählen „Shifter Grace“, „Might“ und „Reflexes“ (Bestial Nature S. 17) gegen das verbesserte Maximum oder das Metavariantenmaximum?

Diese drei Vorteile verändern nicht das Metavariantenmaximum und zählen demnach als Verbesserungen (samt dem dazugehörigen maximalen +4 Limit).

2.2.7.2 Überschreibt die Übernatürliche Heilung (supernatural healing) den Schaden von Gestohlener Ausrüstung oder anderen vergleichbaren Quellen?

Im Rahmen von Shadowrun Missions heilt Schaden, welcher das Allergen beinhaltet, nicht mit einer Probe pro Minute. Stattdessen heilt Schaden aus solchen Quellen mit der natürlichen Heilungsrate. In dem Fall des Schadens durch Kopfgeldjäger oder vergleichbare Nachteile, nutzen diese durchaus Waffen mit dem passenden Allergen. Demnach gilt bei Schaden aus diesen Nachteilen die natürliche Heilungsrate.

2.2.7 Kann ich einen Monaden spielen (Flüsternetze S. 149)?

Ja, es gibt jedoch einige Ergänzungen, wenn man im Missions Spiel Monaden spielen will. Wenn du bei der Charaktererschaffung das Nanitenvolumen (NV) deines Charakters bestimmt, wird das Nanitenvolumen direkt einer Priorität in dem Prioritätencharakterbausystem zugewiesen. Das Nanitenvolumen von Monaden wird separat von den Naniten aus dem Bodyshop verwaltet. Monaden können nur ihre natürlichen Naniten verwenden. Sollte der Charakter Nanitenvolumen verlieren, muss dieses mittels Karma wieder aufgefrischt werden.

Das Nanitenvolumen kann zwischen Mentalen Verstärkungen, Physischen Verstärkungen und Aktionen aufgeteilt werden. Die Gesamtsumme eingesetzten NV kann die Gesamtmenge an NV nicht überschreiten. Die einzelnen Monadenkräfte werden separat zu der Verteilung der Verstärkungen nachgehalten. Wenn man einen Boost durchführt und dadurch das Nanitenvolumen für eine Minute reduziert ist, muss der Spieler bestimmen, welche seiner Monadenkräfte temporär offline sind.

„Resculpt“ erfordert eine Probe auf KON + INT (16, 1 Kampfrunde) um das Aussehen zu ändern.

„Tech Blast“ nimmt pro Aktion ein Gerät ins Ziel.

Priorität	Nanitenvolumen (NV)
A	5
B	4
C	3
D	2
E	0

2.2.8 Darf ich einen Cyberzombie (Bodyshop 2082, S. 184) spielen?

Nein. [1.9]

2.2.9 Darf ich einen Cyborg oder eine Cyberware-Schale spielen? (Bodyshop 2082, S. 189)

Ja. [1.9]

2.2.10 Hat die Nartaki verstärkte Geschicklichkeit durch die Shiva Arme, auch wenn dieser metagenetische Vorteil das nicht beinhaltet?

Nein. Shiva-Arme erhöhen die Geschicklichkeit nicht. Das Maximum für Nartaki für Geschicklichkeit beträgt 6.

2.2.11 Kann ich super-Sonnenschutzcreme oder komplett abschirmende Kleidung tragen, um eine Allergie (Sonnenlicht, schwer) zu vermeiden?

Sonnenschutzcreme und Kleidung helfen dir, dich nicht zu verbrennen, aber du erleidest weiterhin die Auswirkungen deiner Allergie.

2.2.12 Was ist Geschlechtliche Transmorphose (S. 78)?

Für die Zwecke des SRM kann ein Charakter mit diesem Vorteil eine Nebenaktivität nutzen, um sein Geschlecht zu wechseln. [Anmerkung: Im englischen wird dies als Vorteil in dem Tabelleneintrag des Dalakitnon genannt, im deutschen fehlt dieser Eintrag als Vorteil und die Transmorphose findet sich nur im Flufftext.]

2.2.13 Wie interagiert Symbiose (S. 139) mit dem SRM Spiel?

In SRM gewährt dir die Symbiose nicht automatisch den Vorteil vertrautes Terrain. Deine Nachbarschaft wird als gesund betrachtet, sofern du einen Mittleren oder höheren Lebensstil betreibst. Wenn du die erweiterten Lebensstil Regeln nutzt, muss Nachbarschaft und Sicherheit dafür Mittel oder höher sein.

2.2.14 Macht es mir Biolumineszenz (S. 139) schwerer mich zu verstecken?

Ja, aber nur in einem dunklen Raum. Wenn jemand dich in einem dunklen Raum wahrnehmen will, erhält er für diese Situation einen Punkt Edge.

2.2.15 Kann ich mit Funktionalen Flügeln (S. 131) fliegen?

Sowohl die Flügel Typ 1 als auch Typ 2 erfordern, dass der Charakter mindestens Magie 1 hat, um fliegen zu können. Hat die Kreatur kein Magie Attribut, kann sie immer noch Gleiten. Es sei noch angemerkt, dass Typ 1 Flügel sich nicht verwandeln, sondern ein permanenter Ersatz für die Arme und Hände der Kreatur sind.

2.2.16 Wenn ich Gleiten kann, wie sind dabei die Regeln?

Gleiten ähnelt den Sprungdistanzen, bei welchen der Läufer einen Wurf auf Athletik + Stärke oder Geschicklichkeit ablegt (Schwellenwerte hierzu SR 6 S. 37). Das Verhältnis ist normalerweise für einen Meter Fall, 3 Meter Vorwärtsbewegung. Die Nettoerfolge dieser Probe können genutzt werden, um die Distanz zu vergrößern.

2.2.17 Sind Walküren (S. 83) wegen ihrer Flügel teurer?

Ja. Sie müssen die „Zwergensteuer“ zahlen – zahlen also 10 Prozent mehr für ihre Ausrüstung, damit sie an sie angepasst sind. Besonders Panzerung muss angepasst werden, damit die Flügel weiterhin ihre Beweglichkeit aufweisen.

2.2.18 Was machen Augen des Wahnsinns (S. 139) bei Hobgoblins?

Die Augen von Hobgoblins sind komplett schwarz, was sie für nicht-Hobgoblins doch ziemlich auffällig macht. Dies gewährt Edge bei Proben auf Erinnerungsvermögen um sich an ihn zu erinnern und wann immer ein Hobgoblin einen Punkt Fahndungsstufe erhalten würde, erhält er stattdessen zwei Punkte.

2.2.19 Was ist ein Ogermagen (S. 131)

Der Zähe Magen (S. 131) ist auch als Ogermagen bekannt.

2.2.20 Welche Version des Zyklopenauges soll ich nutzen?

Nutze die Version aus dem Schattenkompendium, nicht aus Ingentis Athletes.

2.2.21 Was ist Manasinn / Magiesinn (S. 135)?

Kennst du das Kribbeln im Nacken, wenn du in der Nähe eines stromführenden Kabels bist? Nun, so ist es bei einem Zentauren. Wenn der Zentaur weltlich ist, behält er diese Fähigkeit trotzdem bei. Normalerweise wäre er nicht in der Lage, die notwendige Probe (Astral + Intuition) zu würfeln, weil Astral nicht nutzbar ist ohne es erlernt zu haben ist, aber Zentauren können 0 Würfel für eine fehlende Astral-Fertigkeit würfeln.

2.2.22 Gibt es Anpassungen um eine Naga (S. 107) zu spielen?

Nunja, Nagas haben keine Arme – plan das also ein. Oder du kannst 5 Edge ausgeben um zu bestimmen, dass gerade „diese“ Tür über eine Hundeklappe verfügt.

2.2.23 Wie oft kann ich Neuromorphism (Auswurfschock S. 129) bei der Charaktererschaffung wählen?

Ähnlich wie den Transhumanismus kannst du Neuromorphismus nur einmal während der Charaktererschaffung wählen. Der Charakter muss jedoch vorher bereits 1 Punkt Wert an Funken an Codemods haben, bevor er dies unternehmen kann. Das bedeutet, dass eine AI mit Neuromorphismus maximal über 5 Funken verfügen kann.

2.3 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.

2.3.1 Kann ich Nachteile wählen, welche mich nicht beeinflussen?

Nein. Solltest du einen Nachteil wählen wollen, welcher auf einer Fertigkeit basiert, musst du diese ebenfalls erwerben. Weiterführendes Beispiel: Wenn ein Magier niemals Cracked darf er nicht den Nachteil Unfähig (Cracken) nehmen.

Anm. d. Üb.: Dieser Eintrag ist mal sehr relevant!

2.3.2 Vorteile

- **Advanced Combat Training** (Emerald City, 110) Der Spieleffekt könnte verwirrend sein. Wenn du ein Kampfmanöver einsetzt (Feuer Frei S.98), erhältst du +1 Nebenaktion und einen Würfelpoolbonus von +2 für den Kampfmanöverwurf. Dies ist faktisch die Rückerstattung der Nebenaktion um die Probe abzulegen.
- **Akademischer Zauberwirker:** Für SRM kann jeder Runner, selbst ein mundaner, diesen Vorteil erwerben. Die Kosten dieses Vorteils sind 2 Punkte Karma oder 1.000 Nuyen pro Stufe. Wenn du den Verschuldet Nachteil hast, ändern sich die Kosten auf 2.000 Nuyen pro Stufe.
Mit jeder Stufe erhältst du eine einzelne Wissensfertigkeit oder eine weitere Kompetenzstufe einer Sprachfertigkeit. Es gibt keine Grenze an Stufen, welche der Runner nehmen kann. Die Kosten werden nach der Charaktererschaffung verdoppelt – sowohl für die Nuyen als auch für die Karma Option.
Das bedeutet: Mittels dieses Vorteils kann man nach der Charaktererschaffung für 4 Karma eine Wissensfertigkeit erwerben oder für 2.000 Nuyen (respektive 4.000 Nuyen, bei Verschuldet).
- **Bestens vernetzt** (Networked In) (Konzerngewalten, 119) **(Nicht zugelassen)**
- **Bilko Contacts II** (S. 327 Shadowrun 6 Grundregelwerk, Seattle Edition) **(Nicht zugelassen)**
- **Brennender Ehrgeiz** (Schattenkompodium S. 144) **(Nicht zugelassen)**
- **Brillante Heuristik** (Auswurfschock, S. 81): Durch Brillante Heuristik kann das Maximum der Verbesserung überschritten werden, da dies eine Nebenhandlung erfordert. Ebenso ist festzuhalten, dass dies ein Gerät und eine dazu assoziierte Persona erfordert, ist also für Technomancer, AI oder EI nicht verfügbar. [1.9]
- **Buchsenjockey** (Auswurfschock S. 81) **(Nicht zugelassen)**

- **Clean Living** (SR 6 Seattle Edition, 328): Missionsspiel erfordert mindestens einen Unterschicht-Lebensstil und es müssen weiterhin 500 Nuyen pro Monat dafür bezahlt werden. Wenn du diese Zahlung nicht tätigst, verlierst du sofort 2 Punkte Konstitution. Sobald du die Zahlung leistest, erhältst du die 2 Punkte sofort zurück. Zum Zweck der Steigerung des Konstitutionswertes wird der höhere Wert angenommen, auch wenn du nicht in der Lage bist, dies zu bezahlen und der Wert unterliegt der Grenze von maximalen +4 Verstärkungspunkten auf einem Attribut.
Dies verändert nicht die Verfügbarkeit von Ausrüstung bei der Charaktererstellung. Das zählt sowohl für die Emerald City und Seattle Edition Vorteile.
- **Critter Ausbilder** (Schattenkompendium) (S. 144) – dieser Vorteil ist nur deshalb nicht zugelassen, da es keine Regeln für den Besitz von Crittern gibt **(Nicht zugelassen)**
- **Deckbastler** (Auswurfschock S. 82) **(Nicht zugelassen)**
- **Drake** (Lofwyr's Legions, pg. 16) **(Nicht zugelassen)**
- **Einzelgänger** (Auswurfschock S. 83) **(Nicht zugelassen)**
- **Erster Eindruck**: Du erhältst das Edge durch diesen Vorteil immer dann, wenn du zum ersten Mal mit einem NSC interagierst und das wird bei allen sozialen Fertigkeitwürfen in dieser ersten Szene angewandt. Dies wird auch bei virtuellen Treffen genutzt. [1.8]
- **Essenzwiderherstellung** (Body Shop 2082, S. 16) **(Nicht zugelassen)**
- **EVO-Insider** (EVO In) (Konzerngewalten,75) **(Nicht zugelassen)**
- **Event Horizon Access** (Emerald City, 210): Dies betrifft die Verfügbarkeit nach der Charaktererschaffung, aber bei der Charaktererschaffung werden die Verfügbarkeiten nicht um 2 reduziert.
- **Ghost Town** (Shadow Cast, 57) **(Nicht zugelassen, [1.9])**
- **Gewaltiges Netzwerk** (Lifestyle 2080, 186) Wenn du dich entscheidest, die Loyalität einer Connection zu erhöhen, kannst du eine beliebige anderen Connection mit einer Loyalität von 4 oder niedriger wählen und deren Loyalität ebenfalls steigern, sofern du genügend Gefallen Punkte hast.
- **God Slayer** (Shadow Cast, 85) **(Nicht zugelassen, [1.9])**
- **Hacker-Kombo** (Auswurfschock S. 83) [1.9]: Die gewählten Aktionen dürfen nicht Teil einer Ausgedehnten Probe sein (also beispielsweise nicht Sondieren).
- **Healthy Community** (Shadow Cast, 57) **(Nicht zugelassen, [1.9])**
- **Heart of Humanis** (Emerald City, pg. 180) **(Nicht zugelassen)**
- **Hipster** (Konzerngewalten, 90) **(Nicht zugelassen)**

- **Inspirierende Persönlichkeit** (Schattenkompandium S. 145): Dieser Vorteil nutzt die Regeln für Teamwork Proben in Initiativreihenfolge. Die Aktion dafür ist eine Jederzeit durchführbare Haupthandlung. Der Charakter muss daraufhin sofort seinen Einfluss (Führen) + Charisma Wurf ablegen um dem anderen Charakter zu helfen. Du kannst dich nicht selber inspirieren. [1.9]
- **Latent Drake** (Lofwyr's Legions, pg. 16) **(Nicht zugelassen)**
- **Latent erwacht** (Schattenkompandium) Wann brenne ich aus wenn ich latent erwacht bin? Sobald du den Vorteil Latent Erwacht erworben hast, wird der erste Essenzverlust dich ausbrennen, sofern du deine Magie noch nicht gesteigert hast. Wenn du beispielsweise Latent Erwacht kaufst und dann direkt eine Datenbuchs (Deltaware) kaufst, wirst du sofort ausbrennen, es sei denn du hast deine Magie vorher auf 2 gebracht.
- **Licht im Dunkeln:** funktioniert nicht für Gruppenconnections
- **Made** (Emerald City, pg. 194) **(Nicht zugelassen)**
- **Mehr Maschine als Mensch** (Schattenkompandium) **(Nicht zugelassen)**
- **Mode Influencer** (Konzerngewalten, S. 163): Du kannst keine Kleidung für deine Freunde kaufen. 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.
- **Netzwerker** (Lifestyle 2080, S. 186) Wenn du dich entscheidest, die Loyalität einer Connection zu erhöhen, kannst du eine beliebige andere Connection mit einer Loyalität von 2 oder niedriger wählen und ihre Loyalität ebenfalls steigern, sofern du genügend Gefallen Punkte hast.
- **Profiler** (Auswurfschock S. 84) **(Nicht zugelassen)**
- **Schutzgeist:**
 - Du darfst diesen Vorteil nur einmal erwerben.
 - Der Schutzgeist „Widersacher“ ist erlaubt
- **Schnellkonfiguration** (Auswurfschock S. 84) **(Nicht zugelassen)**
- **Softwareoptimierung** (Schattenkompandium) Du musst ein Programm festlegen, für welches Softwareoptimierung Bonus Edge gewährt. Dies wird immer dann angewandt, wenn das Programm einen Würfelwurf modifiziert. Du kannst ein Standard oder ein Hackingprogramm dafür auswählen.
Dies funktioniert nicht für Kommlink Apps, Codemods, Skillssofts, Autosofts etc, da dies keine Cyberprogramme sind. [1.9]

- **So many rich friends** (Emerald City, 60): Du musst einen Oberschicht oder besseren Lebensstil haben, um von der Reduktion der Lebensstilkosten zu profitieren und Edge zu erhalten. Zusätzlich dazu muss das erhaltene Edge bei diesem Wurf eingesetzt werden oder es ist verloren.
- **Transzendenter Cyberadept (Auswurfschock S. 88) (Nicht zugelassen)**
- **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.
- **Vorausschauender Schmuggler** (Schattenkompendium 146) Ersetze den Spieleffekt mit dem folgenden Text: Wenn du eine Haupthandlung durchführst, um einen Gegenstand zu verbergen, erhöhst du die Tarnbarkeit Schwelle um 1. Dies ist nicht kumulativ. Der Gegenstand darf nicht größer sein als eine schwere Pistole. Dies funktioniert sowohl gegen Wahrnehmungswürfe als auch gegen Sensoren.
- **Zurückgekehrter Soldat** (Schlagschatten):
 - Der Vorteil ist für die Season2081 mit folgenden Einschränkungen erlaubt:
 - 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.
 - Für 2083: Zu Beginn des Jahres geht die Erschütterung des Schattenkrieges mit Dis durch die Welt und das verändert die Zurückgekehrten Soldaten. Dies betrifft jeden Zurückgekehrten Soldaten. Wenn dein Charakter ein Zurückgekehrter Soldat ist, hast du drei Optionen, um den Charakter für Missions ab 2083 weiterhin zur Verfügung zu haben. [1.9]
 - Etwas ist mit dir passiert und deine Verbindung nach Dis ist abgerissen. Das hat zur Folge, dass du jetzt die Manasphäre spüren kannst. Ersetze den Vorteil „Zurückgekehrter Soldat“ und alle damit verbundenen Kräfte mit „Latent Erwacht“ (15 Karma Version). [1.9]

- Wenn dein „Zurückgekehrter Soldat“ bereits Erwacht ist, verlierst du den Vorteil und die zugehörige Kraft. Du kannst das damit verbundene Karma für einen neuen Vorteil ausgeben, ohne die doppelten Karmakosten für den Erwerb eines Vorteils nach der Charaktererschaffung zu zahlen. Es ist angeraten, dass du SURGE Vorteile wählst, um einige deiner Kräfte neu abzubilden. [1.9]
- Du erhältst einen kostenfreien Mulligan und darfst alle Missions Belohnungen deines Charakters behalten und sie auf ein neues Charakterkonzept anwenden. [1.9]

2.3.3 Nachteile

- **Abhängigkeit:** Deine Lebensstilkosten erhöhen sich um 5% x der Stufe deiner Abhängigkeit, mindestens jedoch um 100 Nuyen pro Monat. Du musst deine Abhängigkeit bedienen, und das geht nur dadurch, deinen Dealer zu bezahlen. Die Abhängigkeit muss nicht zwangsweise illegal sein.
- **Allergie:** GMs haben einen Ermessensspielraum bei der Ablehnung ungewöhnlicher Entscheidungen für Allergien. Ungeachtet deiner Wahl werden ungewöhnliche Allergene in etwa einem von sechs Fällen während eines Einsatzes auftauchen, während häufige Allergene etwa die Hälfte der Zeit auftauchen.
- **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.
- **Astrales Leuchtfeuer:** Der Nachteil kann auch von nicht erwachten Charakteren gewählt werden. Will der Charakter sich verbergen nutzt er einen untrainierten Wurf auf Heimlichkeit. Wenn das Team schleichen oder sich verstecken will muss dieser Charakter Heimlichkeit (untrainiert) immer doppelt würfeln und es zählt der schlechtere Wurf. Der astrale Beobachter kann ihn mit einer Probe auf Intuition + Wahrnehmung entdecken.
- **Auffällige Veränderungen** (Bodyshop 2082, 113): Andere Charaktere erhalten keinen +2 Bonus, um sich an den Charakter zu erinnern, sondern der Fahndungsstufenmodifikator erhöht sich für dich und jeden, der mit dir gesehen wird, um die Stufe dieses Nachteils.
- **Bessenheitstradition** (Arkane Kräfte, S. 128) **(Nicht zugelassen)** außer den Broussard Voodoo (12.14.4).
- **Bermuda Gremlins** (Vollgas) Sie werden dich auch nicht in feindliches Gebiet scheuchen. Wenn du zwei 1er würfelst, wird die Zeit auf der Tabelle S. 172 einfach verdoppelt.
- **Bioware-Inkubator** (Body Shop 2082, S. 178) **(Nicht zugelassen)**

- **Bullenmagnet** (Vollgas) Dies wird immer dann angewandt, wenn du dich in einem Fahrzeug befindest – egal, ob du der Fahrer bist oder nicht. Wenn beide Würfel bei der Probe Erfolge sind, erhöht sich der Fahndungsstufenmodifikator um 2.
- **Chronisch Unpünktlich** (Feuer Frei): Du bist mit diesem Nachteil „IMMER“ zu spät.
- **Cyberpsychose** (Schattenkompodium): Was passiert bei Cyberpsychose 3, wenn du nur 2 Nebenhandlungen hast? Wenn du kein Edge mehr hast, verlierst du drei Aktionen. Wenn du nur 2 Nebenhandlungen und 1 Haupthandlung hast, verlierst du genau diese drei.
- **Dauerhafte Schäden** (Body Shop 2082, S. 16) **(Nicht zugelassen)**
- **Eingeschränktes Attribut:** Dieser Nachteil kann mehrfach gewählt werden, muss dann aber jedes Mal ein anderes Attribut betreffen.
- **Ehrencodex** (aus Feuer frei): Die Ehrencodices aus dem Feuer Frei können genutzt werden. Es ist aber 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.
- **Engstirniger Beschwörer** (Arkane Kräfte): Du kannst diesen Nachteil nur einmal nehmen.
- **Feindliche Geister:** Der Nachteil kann auch von nicht erwachten Charakteren gewählt werden. 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, fügt der SL sie an einer möglichst unangenehmen Stelle ein.
- **Feindliche Sprites:** Der Nachteil kann auch von nicht emergenten Charakteren gewählt werden. 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, fügt der SL sie an einer möglichst unangenehmen Stelle ein.
- **Finesse** (Schattenkompodium) Wie weiß ich, ob ich meinen Fahndungsstufe Modifikator erhöhe, wenn ich den Nachteil Finesse (S. 147) habe? Der Spielleiter wird es dir sagen, wenn du Fahndungsstufe erhältst oder sich dein Fahndungsstufe Modifikator durch deine Handlungen verändert.
- **Flashbacks** (Feuer Frei): Es gibt eine Chance, dass dieser Nachteil bei jeder Mission ausgelöst wird, aber im Durchschnitt sollte er jede zweite Missionen zum Tragen kommen.
- **Fleisch auf dem Speiseplan** (Bodyshop 2082, S. 113): Wenn du aus jemandem einen Bissen nimmst, erhöht sich der Fahndungsstufenmodifikator für das gesamte Team jedes Mal um +1. [1.9]
- **Geborgte Zeit** (Schattenkompodium) **(Nicht zugelassen)**
- **Gestohlene Ausrüstung** (Lifestyle 2080, S. 186): Hier findet sich die für Missions zulässige Variante dieses Nachteils:
Gestohlene Ausrüstung

Bonus: 0 Karma

Du kannst zwischen 1 und 20 Punkte Karma ausgeben, um ein oder mehrere Ausrüstungsstücke zu erhalten, dessen Preis pro Karma 10.000 Nuyen entspricht. Überzählige Nuyen sind verloren. Zusätzlich zu der Ausrüstung startest du das Spiel mit einer Fahndungsstufe von 2, wenn du den Nachteil bei der Charaktererschaffung wählst. Erhältst du ihn im Spiel, erhöht sich deine Fahndungsstufe sofort um 2.

Das Missions Spiel kann die Kopfgeldjäger im Laufe des Runs nicht abbilden, aber deine Auszeit ist nicht mehr sicher. Basierend auf der Frequenz der Kopfgeldjäger, beginnt der Charakter den Spielabend mit 1 Kästchen Physischen Schaden pro Stufe des Nachteils (siehe Tabelle). Dieser Schaden kann nicht durch Medikits oder Magie sondern nur natürlich geheilt werden. Du beginnst ebenso das Spiel mit einem Kästchen Betäubungsschaden für jeden Karmapunkt über dem minimalen Karma für die Stufe der Gestohlenen Ausrüstung. Schadensreduzierende Vorteile oder Ausrüstung reduziert diesen Schaden nicht. Wenn du diesen Nachteil wegkaufen möchtest, musst du die Nuyen bezahlen und die doppelte Menge an Karma ausgeben.

Tabelle für Gestohlene Ausrüstung		
Ausgegebenes Karma	Stufe des Nachteils	Häufigkeit der Kopfgeldjäger
1-5	1	Jede Mission [1.9]
6-10	2	Jede Mission [1.9]
11-15	3	Jede Mission [1.9]
16-20	4	Jede Mission [1.9]

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

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

Bei 14 Karma beginnst du jede 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.

- **Halluzinationen** (Bodyshop 2082, 180): Wirf zu Beginn der Mission 2W6. Ist das Ergebnis niedriger als die durch den Nachteil erhaltene Menge an Karma, tritt der Effekt dieses Nachteils während der Mission ein. [1.9]
- **Hooder** (Schattenkompandium) Der Gegner erhält bei jeder konkurrierenden Probe Edge.
- **Kopfgeld** (Schattenkompandium) Für SRM funktioniert der Nachteil Kopfgeld ähnlich wie Gestohlene Ausrüstung. Der Charakter beginnt eine Mission mit 2 Kästchen Körperlichem und 2 Kästchen Betäubungsschaden, wenn seine Fahndungsstufe über 2 ist. Ebenso startet

der Spieler den Run mit 0 Edge. Dieser Schaden zählt bereits als „geheilt“ und kann nur noch durch natürliche Heilung geheilt werden.

- **Remote Pilot** (Vollgas) Nicht nur Rigger können diesen Nachteil nehmen, aber dieser Nachteil steht nur Runnern zur Verfügung, deren Steuern Fertigkeit 3 oder mehr beträgt.
- **Inkompetenz:** Du darfst diesen Nachteil nur für Fähigkeiten wählen, welche du auch besitzen darfst. Bist du beispielsweise nicht erwacht, darfst du keine Inkompetenz (Astral) haben. Immer, wenn deine Inkompetenz zum Ziel der Gegenseite wird, erhält diese Edge.
- **Inkompatible Seelen (Bodyshop S. 113)** Wenn du Inkompatible Seelen wählst, musst du eine transgene Infusion wählen.
- **Phobie** (Feuer Frei): 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.
- **Schulden:** Die Zahlungen für Schulden sind alle zwei Missions fällig, ganz wie die Lebensstillkosten. Die Schulden MÜSSEN beglichen werden. Ist das nicht möglich, wird deine Fahndungsstufe um +1 erhöht, deine Nuyen werden auf 0 gesetzt und du beginnst die nächste Mission mit 3 Kästchen geistigem und körperlichem Schaden. Diese zählen bereits als magisch und mundan behandelt.
- **S-K Arroganz (S-K Swagger) (Konzerngewalten 135) (Nicht zugelassen)**
- **Tragic Regrets (Shadow Cast S. 57) (Nicht zugelassen) [1.9]**
- **Traumatische Erinnerungen** (Feuer Frei): 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.
- **TLE-X** (Bodyshop 2082, 180): In jedem Run wird dieser Nachteil ausgelöst werden. Wann genau obliegt dem Spielleiter. [1.9]
- **Wahnvorstellungen** (Bodyshop 2082, 180): Wirf zu Beginn der Mission 2W6. Ist das Ergebnis niedriger als die durch den Nachteil erhaltene Menge an Karma, tritt der Effekt dieses Nachteils während der Mission ein. [1.9]
- **Zwanghaftes Verhalten** (Feuer Frei): 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.

2.4 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**), Wandlung (**Maximal Grad 2 bei der Charaktererschaffung**), Transhumanismus (**Maximal Grad 1 bei der Charaktererschaffung**)[1.8] und Animalismus (**Maximal**

Grad 2 bei der Charaktererschaffung) [1.9]. 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.

Magie und Resonanz sind bei der Charaktererschaffung auf ein Maximum von 6 beschränkt und können dabei nicht weiter gesteigert werden, selbst wenn man initiiert oder gewandelt ist. [1.8]

2.4.1 Erhalte ich zusätzliches Karma, wenn ich die 20 Fragen zur Charakterentwicklung beantworte? (S. 25)

Nein, aber wenn du deine zwanzig ausgefüllten Fragen dabei hast, bekommst du **einen Punkt NERPS**.

2.5 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!

2.6 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.

2.6.1 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.

2.7 Lebensstil

Alle Lebensstile sind für Spielercharaktere verfügbar, sofern sie sich diese leisten können. Dein Charakter MUSS einen Lebensstil am Ende der Charaktererschaffung haben (ja, das kann auch „Auf der Straße“ sein). Die Kosten des Lebensstils müssen einmal im Monat, also nach immer genau 2 Shadowrun Missions (SRM) bezahlt werden.

Der Lebensstil hat einen Einfluss darauf, wie teuer die Charakterentwicklung ist. Bedeutet: Für jede Stufe des Lebensstils unterhalb von Oberschicht zahlt dein Charakter pro ausgegebenem Karmapunkt eine Gebühr von 25 Nuyen. Beispiel: Du lebst auf der Straße (4 Stufen unter Oberschicht) und willst eine Fertigkeit von 1 auf 2 erhöhen – was 10 Karma kostet. Dann zahlst du $25 \times 4 \times 10 = 1.000$ Nuyen für diese Ausbildung.

[1.6] Charaktere mit dem Lebensstil Straße starten bei jedem Start einer Szene mit -2 Punkten Edge. Charaktere mit dem Lebensstil Squatter starten bei jedem Start einer Szene mit -1 Punkten Edge. Es

wird davon ausgegangen, dass diese Charaktere ihr Edge bei den alltäglichen Aktivitäten bereits ausgegeben haben.

Die Lebensstilooptionen aus dem Schattenkompodium und aus Lifestyles of the Shadowy & Infamous [1.9] sind zugelassen. Für alle Regelfragen bezüglich der Stufe des Lebensstils nutze die Regeln auf Seite {189} des Schattenkompodiums und runde dabei auf den niedrigeren Lebensstil ab.- Die Lebensstilooptionen sind also zugelassen!

Dabei sind jedoch folgende aus Lifestyle of the Shadowy & Infamous nicht zugelassen:

- Clandestine (Nicht zugelassen) [1.9]
- Day Job (Nicht zugelassen) [1.9]
- Hotel California (Nicht zugelassen) [1.9]
- Household Gremlins (Nicht zugelassen) [1.9]
- Metaplaner Gateway (Nicht zugelassen) [1.9]
- No Forwarding Address (Nicht zugelassen) [1.9]
- Self-Improvement (Nicht zugelassen) [1.9]

2.7.1 Bekomme ich den kostenfreien Lebensstil, wenn ich mich den 811ern (Auswurfschock S. 95) anschließe?

Nein. [1.9]

2.8 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 Connectionwerte), 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 Connections im Laufe der Karriere Ihres Charakters zu erhöhen (siehe Abschnitt 7).

[1.8] Die erweiterten Regeln für Kontakte aus dem Schattenkompodium sind für Missions zugelassen.

2.8.1 Kann ich freie Geister als Connection haben?

Ja.

2.9 Ausrüstung

2.9.1 Stufe und Verfügbarkeit

Alle Ausrüstungsgegenstände, einschließlich Magie, Cyberware und Bioware, können bei der Charaktererschaffung gekauft werden, außer Ausrüstungsgegenständen mit einer Stufe von 7 oder höher Verfügbarkeit (SR6, S. 66). [[Vor 1.5: außer illegalen Ausrüstungsgegenständen...]] 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.

2.9.2 Kann ich die Ausrüstungspakete nutzen (S. 51-74)?

Ja. Sollte dabei Bioware oder kultivierte Bioware als „Gebraucht“ markiert sein, repräsentiert das eine schlechtere Form der Bioware, unterliegt aber den regulären Essenzmali.

2.9.3 Kann ich bei der Charaktererschaffung einen intensivierten Zauber kaufen?

Nein. [1.9]

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

Natürlich darfst du das! Im Besten Fall änderst du das, was geändert werden soll, direkt nach dem Event. Hattest du nur einen Pre Gen Charakter, kannst du deinem neuen Charakter die entsprechend Belohnung des Debriefing Logs geben.

Generell darfst du den Charakter nach der vierten gespielten Shadowrun Mission nicht mehr umbauen.

2.11 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.

2.12 Kann ich einen Charakter aus einer früheren Season übernehmen?

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 Connections 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.

2.13 Das Charakter Tagebuch / Character 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.

3. Auszeit – Zeit zwischen den Missions

In einem Monat Spielzeit kann dein Charakter zwei Missionen spielen. Nach diesen zwei Missionen werden laufende Kosten wie für den Lebensstil oder die Rückzahlung von Schulden fällig. Nutze am besten einen Kalender oder das vom SL zur Verfügung gestellte Dokument, um deine Zeiten, Kosten und Käufe nachzuhalten. Das Blanco Dokument findest du im Discord im Kanal mit dem Missions Guide Dokument im angepinnten Thread

Du kannst deinen Charakter regulär verbessern, wie im Kapitel „Den Charakter verbessern“ genannt wird. Es gibt manche Verbesserungen, welche besondere Aktivitäten erfordern. Dies wird weiter unten genannt.

3.1 Aktivitäten in der Auszeit

Zwischen zwei Missionen hat dein Charakter immer die Möglichkeit, Aktionen in dieser Downtime oder Auszeit durchzuführen. Diese Aktionen sind unterteilt in Haupt- und Nebenaktivitäten. Du hast die Wahl, ob du eine Haupt- und eine Nebenaktivität durchführst ODER ob du drei Nebenaktivitäten durchführst.

Proben in der Auszeit oder Proben, deren Aktionen sich über mehrere Missions erstrecken, müssen mittels Erfolge kaufen durchgeführt werden. Wenn du beispielsweise einen Geist binden und seine Zeit vergrößern willst, musst du dies tun, indem du die Erfolge kaufst. Ebenso musst du Erfolge kaufen, sofern du einen Mechanik Wurf durchführst, um deine Ausrüstung zu verbessern.

Solltest du ein CMP gespielt haben, kannst du danach nur zwei Auszeit-Nebenaktivitäten durchführen.

3.1.1 Auszeit Hauptaktivitäten

- **Cyberchirurgie:** Du hast dir neue Bodyware gekauft. Dann brauchst du diese Hauptaktivität, um sie dir installieren zu lassen und dich von der Operation zu erholen.
- **Untertauchen:** Dies senkt deine **Fahndungsstufe** um 1.
- **Initiieren:** Wenn du das Karma ausgibst, um als magisch aktiver Charakter deinen Initiationsgrad um +1 zu verändern, musst du diese Hauptaktivität durchführen.
- **Drohnen und Fahrzeuge reparieren** (Siehe 7.5.21): Du benötigst mindestens eine Werkzeugkiste und kannst dann alle deine Drohnen und Fahrzeuge reparieren.
- **Den Einflusswert** einer Connection verbessern. Das zieht sich über mehrere Hauptaktivitäten. Du benötigst so viele Hauptaktivitäten, wie der neue Einflusswert der Connection beträgt. Er kann dabei immer nur um +1 gesteigert werden (man kann also eine Connection mit Einfluss 3 nicht direkt auf 5 steigern, sondern muss sie zuerst auf 4 steigern). Für jede dieser Hauptaktivitäten musst du jetzt noch (Neue Einflussstufe) x 1.000 Nuyen ausgeben. Ja – das ist teuer! Und ja – das dauert lange! Du kannst den Einflusswert nur für jene Connections verstärken, welche **nicht Teil der Shadowrun Missions** sind. Der Maximale Wert für Einfluss beträgt 9.
- Die **Loyalität** einer Connection auf 4 oder höher steigern: Du gibst so viele Gefallen bei der Connection aus, wie die neue Loyalitätsstufe beträgt. Dadurch steigt die Loyalität der

Connection auf den neuen Wert.

Der Maximale Wert für Loyalität beträgt 9.

Beachte: Im Neo Tokyo Setting gibt es keine Gefallen bei Connections, die Loyalität kann dort nur durch die Missionen gesteigert werden.

- Sich der **Wandlung** unterziehen: Wenn du als Technomancer das Karma ausgibst, um deinen Wandlungsgrad um +1 zu verändern, musst du diese Hauptaktivität durchführen.
- Beziehungen spielen lassen (SR 6, S. 237): Du lässt eine Connection, welche bei einer Sicherheitsorganisation arbeitet und deren Einfluss mindestens 3 beträgt, ihre Beziehungen spielen. Deine Loyalität zu dieser Connection sinkt um 1, dafür kannst du deine **Fahndungsstufe** (und die beliebiger Runner in deinem Team) um 2 senken.
- Für den **Straßendoc** arbeiten [7.5.22]: Die Straßendocs, die „Shadow Healthcare Community“ ist eine Gruppe aus Ärzten. Du kannst diesen für 6 Karma beitreten und musst dafür eine Auszeit Nebenaktivität dafür ausgeben, um für sie zu arbeiten. Diese Hauptaktivität ermöglicht es dir, eine unbegrenzte Menge an Karma in Nuyen umzuwandeln und zwar für den Kurs 1 Karma zu 7.000 Nuyen. Dieses Geld ist aber zweckgebunden und kann NUR für den Kauf von Verbesserungen (also Bio- oder Cyberware) ausgegeben werden. Ebenso kannst du damit CodeMods erwerben! [1.9]
- **Transhumanistische** Ausbildung (Schattenkompendium, S. 159) Wenn du das Karma ausgibst, um als deinen Grad im Transhumanismus um +1 zu verändern, musst du diese Hauptaktivität durchführen. (Transhumanismus erhöht dein Essenzloch um +1 pro Grad).
- **Gefallen** kaufen (Schattenkompendium, S. 186): Du kannst durch 1 Karma einen Gefallen bei einer Connection kaufen (maximal 2 pro Hauptaktivität). Ebenso kannst du Gefallen für Nuyen kaufen. Dabei kostet ein Gefallen [Einfluss der Connection] x 1.000 Nuyen. (maximal 2 pro Hauptaktivität)
- Steigern der **Loyalität** zu einem Zirkel oder einem Konklave für Loyalität 5-8 (Siehe Arkane Kräfte S. 144)

3.1.2 Auszeit Nebenaktivität

- Einen **Fokus** binden: Ein neuer Fokus kostet nicht nur Geld und Karma (Seite 170 Grundregelwerk), sondern benötigt zur Bindung auch eine Nebenaktivität.
- Ein magisches **Refugium** errichten oder abbauen: Du brauchst natürlich die Materialien und benötigst eine Nebenaktivität, um dein Magisches Refugium aufzubauen. Regeln dazu findest du im Grundregelwerk auf S. 132.
- Einen neuen **Zauber** lernen: Einen Zauber zu lernen kostet dich Karma, Geld und eine Nebenaktivität. Regeln dazu findest du im Grundregelwerk auf S. 132.
- Einen **Geist** binden*: Dies ist nur mit gekauften Erfolgen möglich, sofern dies Effekt über die gespielte Mission heraus besitzt. (Arkane Kräfte S. 60).

- Eine neue **Komplexe Form** lernen: Dies kostet den Technomancer nicht nur Karma, sondern auch eine Nebenaktivität.
- Bis zu 8 Stufen an **Sprite(s)* registrieren**: Dies ist nur mit gekauften Erfolgen möglich, sofern dies Effekt über die gespielte Mission heraus besitzt.
- Ein **Geistergefäß** vorbereiten (siehe Arkane Kräfte S. 78)
- Eine Drohne oder ein Fahrzeug **reparieren** oder **modifizieren** (Siehe 7.5.21)* Du benötigst entsprechendes Werkzeug und kannst dann eine oder teils sogar mehrerer deiner Drohnen und Fahrzeuge reparieren. Hast du eine Werkzeugkiste, kannst du hiermit eine Drohne oder ein Fahrzeug reparieren. Hast du einen Laden, kannst du bis zu drei Drohnen oder Fahrzeuge reparieren.
- Die **Loyalität** einer Connection auf bis zu 3 steigern: Du gibst so viele Gefallen bei der Connection aus, wie die neue Loyalitätsstufe beträgt. Dadurch steigt die Loyalität der Connection auf den neuen Wert.
Der Maximale Wert für Loyalität beträgt 9.
Beachte: Im Neo Tokyo Setting gibt es keine Gefallen bei Connections, die Loyalität kann dort nur durch die Missionen gesteigert werden.
- Füge einer **Matrixsuche** in der Auszeit 4 Würfel hinzu
- Erhöhe die effektive **Einflussstufe** einer einzelnen Connection (keines Gruppenkontakts) zum Erwerb von Ausrüstung temporär um +1. [1.9]
- Steigern der **Loyalität** zu einem Zirkel oder einem Konklave für Loyalität 1-4 (Siehe Arkane Kräfte S. 144)
- Für den **Straßendoc** arbeiten [7.5.22]: Wenn du Mitglied der „Shadow Healthcare Community“ bist, musst du pro Monat eine deiner Nebenaktivitäten hierfür ausgeben. Der Vorteil der Nebenaktivität ist (nebst dem Erfüllen der Anforderung der Gruppe), dass du deine gebrauchte Bio- oder Cyberware und Codemods [1.9] zum vollen Preis an die Shadow Healthcare Community verkaufen kannst. Dies ist nur bei solcher Ware möglich, welche in dir implantiert war, und das erhaltene Geld ist zweckgebunden und zwar NUR für den Kauf von Verbesserungen (also Bio- oder Cyberware). Dies beinhaltet explizit nicht Cyberware, welche für Drohnen oder Fahrzeuge genutzt wird.
Ebenso kannst du damit CodeMods erwerben! [1.9]
- **Arbeit für sich**: Du kannst für eine Nebenaktivität einen Punkt Karma erhalten, indem du 2.000 Nuyen ausgibst. Du kannst auf diese Weise nur jeweils 1 Punkt Karma erhalten und du kannst dies nur zwischen SRM, CMP oder PM tun.
- **Arbeit für die Allgemeinheit**: Du kannst für eine Nebenaktivität 2000 Nuyen erhalten, indem du 1 Punkt Karma ausgibst. Du kannst auf diese Weise nur jeweils 1 Punkt Karma ausgeben und du kannst dies nur zwischen SRM, CMP oder PM tun.

* Einzelne Auszeitaktivitäten können auch während einer Mission durchgeführt werden, sofern die Zeit es zulässt. Diese Aktivitäten müssen jedoch durch „Erfolge kaufen“ durchgeführt werden, wenn das erzielte Bestand jenseits dieser Mission haben soll.

3.1.3 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.

3.1.4 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 beitreitest, 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.

Ebenso kannst du damit CodeMods erwerben! [1.9]

Shadow Healthcare Community

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

Einfluss: 6

Connectiontyp: Medizinisch

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, das 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.

3.1.5 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Kann ich in der Auszeit Konzerte geben und damit Geld verdienen?

Dies liegt jenseits des Rahmens der SRM und ist damit nicht zugelassen.

3.2 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 Auszeitaktivität einbeziehen, die Sie zwischen zwei beliebigen SRMs durchführen können.

Im Fall von CMP 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 dein 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 und ein **First Taste Szenario** wird als CMP behandelt. Spieler erhalten durch einen **Build-A-Runner Workshop** Nuyen und Karma, aber dies wird nicht als Mission bezüglich der Auszeitaktivitäten betrachtet.

3.3 Ausrüstung in der Auszeit kaufen

Ausrüstung kaufen wird gemäß den 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 erworben werden.
- Ausrüstung, welche eine Lizenz (L) erfordert, muss immer über eine Connection oder eine Matrixsuche besorgt werden.

- Ausrüstung, welche illegal ist (I), muss immer über eine Connection oder eine Matrixsuche besorgt werden.
- Wenn du eine Auszeit-Nebenaktivität nutzt, um die Möglichkeit deiner Connection oder die Erfolgchance deiner Matrixsuche zu verbessern, kannst du dies über mehrere Auszeiten ausdehnen.
- 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. Selbst wenn die Connection nur über eine Loyalität von 0 verfügt, kannst du einen Gefallenpunkt ausgeben (sofern du einen hast).
 - Dies kann den zu zahlenden Preis unter den Wert aus dem Grundregelwerk bringen.
- Du kannst niemals gebrauchte kultivierte Bioware kaufen.

3.4 Ausrüstung in der Auszeit verkaufen

Ja. Die Ausrüstung muss durch eine deiner Connections gemäß den Regeln zum Verkaufen von Ausrüstung (SR6 S. 246) an einen Hehler 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.

3.5 Ausrüstung verbessern

3.5.1 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. Connections werden dir unter normalen Umständen keinen Zugang zu einer Delta-Klinik gewähren können.

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

Sie können ein Cyberdeck, 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 oder RCC zum Tausch. Die höherwertige Ausrüstung behält in der Regel ihren Wert, so dass Sie (Gerätestufe) x 15 % des ursprünglichen Preises zurückbekommen.

Cyberbuchsen können nicht aufgewertet werden [[Änderung mit 1.5]]

3.6 Heilung

3.6.1 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).

3.6.2 Heilung von physischem und Betäubungsschaden zwischen Missionen

Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere zwischen den Missionen ihren erlittenen Schaden heilen können. Während der Mission werden die regulären Regeln für Heilung angewandt (SR 6, S. 118-121).

3.6.3 Heilung von Matrixschaden zwischen Missionen

Es wird davon ausgegangen, dass die Geräte, welche Matrixschaden erlitten haben, zwischen den Missionen repariert werden. Während der Mission werden die regulären Regeln für Reparaturen angewandt (SR 6, S. 175).

3.6.4 Heilung / Reparatur von Fahrzeugen / Drohnen zwischen den Missionen

Hierfür benötigst du eine Auszeitaktivität

3.6.5 Heilung / Reparatur von Matrixschaden

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 einziges Kästchen im Zustandsmonitor wiederhergestellt wurde.

3.6.6 Heilung / Reparatur von Fahrzeugen und / oder Drohnen

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 Fertigungsstufen 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.

4. Im Spiel

4.1 Ausrüstung im Spiel kaufen

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 auch in der Auszeit gekauft werden, siehe dazu 3.3.

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 Connection den Gegenstand unter normalen Umständen finden könnte (Die Verfügbarkeit muss kleiner sein als die Einflussstufe der Connection, GRW S. 244), kann sie versuchen, den Gegenstand unter den zeitlichen Einschränkungen zu finden, die durch die Zeit auferlegt werden. Die Connection 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 die Connection 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. Selbst wenn die Connection nur über eine Loyalität von 0 verfügt, kannst du einen Gefallenpunkt ausgeben (sofern du einen hast).

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

4.2 Geld oder Ausrüstung untereinander tauschen / Geld zusammenwerfen

Maximal 5.000 Nuyen pro Mission verschenken / tauschen / zusammenwerfen

4.3 Erfolge kaufen

Alle Proben in der Auszeit müssen über „Erfolge kaufen“ durchgeführt werden. Ebenso muss jede Probe, deren Resultat ein permanentes Ergebnis oder eines ohne Ablaufdatum erschafft oder über die Mission hinaus Bestand hat [1.9], mittels Erfolge kaufen durchgeführt werden (Beispiel:

Verankerte Zauber). Solltest du einen Wurf für etwas durchführen, was theoretisch über die Mission Bestand haben könnte, verfällt dies am Ende der Mission. [1.9]

Beim Kaufen von Erfolgen darfst du kein Edge ausgeben.

Auch temporäre Verbesserungen wie Drogen oder alchemistische Präparate werden nicht angewandt, wenn du Erfolge kaufst.

4.4 Fahndungsstufe

Wenn man in Shadowrun Missions die Fahndungsstufe bestimmt, bildet man den Durchschnitt der Fahndungsstufen aller Runner bei der Mission. Für individuelle Interaktionen verwende die Fahndungsstufe des jeweiligen Runners. 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.

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.

4.4.1 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 Einflusstufe 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 Connections 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. Dies nutzt die Regeln aus dem GRW S. 237 im Unterpunkt „Schmiergeld zahlen“.

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.

4.5 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 die **Reputation -10** oder niedriger ist, gewähren sie NPCs in der Schattengemeinschaft einen Punkt Edge. Zukünftige Saisons können auch Reputationswerte für bestimmte Fraktionen einführen.

4.5.1 Beeinflussen Reputation und Fahndungsstufe (S. 204-206) meine Möglichkeiten, Ausrüstungen zu kaufen und zu verkaufen?

Ja. Die Regeln zum Verschieben von Ausrüstung aus dem Schattenkompendium werden bei den Missions angewandt. Die Fahndungsstufe des Teams wird ihre Möglichkeiten beeinflussen, Ausrüstung zu bewegen. Je mehr Fahndungsstufe man aufweist, umso schlechter werden die Preise. Die Reputation hat derzeit noch keinen Einfluss, aber die Fahndungsstufe erhöht die Preise von Gütern, wenn die Loyalität der Connection überschritten wird.

4.6 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.

4.7 Wie kann man bei Teamwork Proben Edge einsetzen

Nur der Anführer einer Teamwork Probe kann Edge einsetzen. Helfende Runner können jedoch den 2-Edge Boost einsetzen um einem Verbündeten 1 Edge zu geben. In einem Kampf können die Helfer die Hauptaktivität Unterstützen (H) durchführen um diesen Edge Boost durchzuführen.

5. Den Charakter verbessern

Beim Verbessern deines Charakters wird die Spalte „Training Time“ im Grundregelwerk ignoriert.

Beachte, dass dein Lebensstil hier einen Einfluss hat. Bedeutet: Für jede Stufe des Lebensstils unterhalb von Oberschicht zahlt dein Charakter pro ausgegebenem Karma eine Gebühr von 25 Nuyen. Dies wird auch bei den Lebensstiloptionen aus dem Lifestyles of the Shadowy & Infamous angewandt. [1.9] Beispiel: Du lebst auf der Straße (4 Stufen unter Oberschicht) und willst eine Fertigkeit von 1 auf 2 erhöhen – was 10 Karma kostet. Dann zahlst du $25 \times 4 \times 10 = 1.000$ Nuyen für diese Ausbildung.

5.1 Vorteile erwerben / Nachteile ablegen

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

Um einen neuen Vorteil zu erwerben, muss der doppelte Karma Preis bezahlt werden.

Nachteile können abgelegt werden, indem auch hier der doppelte Karma Preis bezahlt wird.

5.2 Attribute steigern

Du kannst zwischen den Missions Karma ausgeben, um deine Attribute zu verbessern. Dabei kostet eine Attributssteigerung immer den neuen Attributswert $\times 5$ Karma. Beachte dabei die Grenzen deines Metatyps für die maximale Höhe deines Attributswertes.

5.3 Fertigkeiten steigern

Du kannst zwischen den Missions Karma ausgeben, um deine Fertigkeiten zu verbessern. Dabei kostet eine Fertigungssteigerung immer den neuen Fertigkeitwert $\times 5$ Karma. Fertigkeiten können maximal die Stufe 9 erreichen, Stufe 10, sofern du den Vorteil „Talentierte“ in dieser Fertigkeit hast.

5.4 Spezialisierungen oder Expertisen erwerben

Du kannst für jeweils 5 Karma eine Spezialisierung oder eine Expertise in einer Fertigkeit erwerben.

Du kannst für jede Fertigkeit, in welcher du mindestens einen Wert von 1 besitzt, eine Spezialisierung erwerben.

Willst du eine Expertise für eine Fertigkeit erwerben, muss die Fertigkeit mindestens einen Wert von 5 aufweisen und du musst bereits eine Spezialisierung für die Fertigkeit haben.

Du kannst für eine Fertigkeit maximal eine Spezialisierung und eine Expertise haben.

5.5 Neue Wissensfertigkeiten oder Sprachen erwerben

Du kannst für 3 Karma eine neue Wissensfertigkeit erwerben.

Wenn du eine Sprache erlernen willst, kannst du für 3 Karma die Basisstufe der Sprache erlernen. Danach kostet es jeweils weitere 3 Karma, um die nächste Stufe der Sprache, also Spezialist und Experte zu erwerben. Die Sprachstufe Muttersprachler kannst du in der Regel nicht durch Karma erwerben.

5.6 Kampfkünste erlernen

Du kannst einen neuen Kampfstil für 7 Karma und 2.500 Nuyen Ausbildungskosten erlernen.

Du kannst eine neue Kampftechnik für 5 Karma und 1.500 Nuyen Ausbildungskosten erlernen.

6. Magie

6.1 Zauber

6.1.1 Hochdrehen von Zaubern

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.

6.1.2 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.

6.1.3 Kann ich in der Auszeit einen intensivierten Zauber kaufen?

Ja. Du kannst intensivierte Zauber in der Auszeit von einer deiner Connections kaufen. Diese Connection muss ein Magier mit diesem Zauber und einem Einflusswert von 3+ sein. Es darf sich dabei nicht um eine Gruppenconnection handeln. Der Zauberwirker wird einen intensivierten Zauber bis zu einem Entzugswert von maximal ihrem Loyalitätswert wirken. Der Preis des intensivierten Zaubers beträgt (2.000 Nuyen x Entzugswert). Der Würfelpool der Connection beträgt dafür 14 und die Connection wird Erfolge kaufen um dem Entzug zu widerstehen.

Die Connection wird nur 1 Karma ausgeben, um den Zauber zu intensivieren, so dass der Widerstandswurf beim Bannen (Entzugswert x 2) + 1 ist.

Solltest du jemals verhaftet werden oder wird deine SIN verbrannt, verlierst du die Connection permanent und der Zauber wird gebannt. [1.9]

6.1.4 Warum will ich vielleicht keine intensivierten Zauber auf mir haben?

Intensivieren kann ein günstiger Weg sein, um Attribute oder Fertigkeiten zu verstärken oder sogar Illusionen zu schaffen. Der größte Nachteil daran ist jedoch, dass du den Zauber nicht einfach

abschalten kannst – und wenn eine Manabariere im Weg ist, ist das für dich auf einmal ein echtes Problem. Du könntest den Zauber durch die Barriere verlieren und auch andere Zauberwirker könnten es priorisieren, Zauber von dir zu bannen. Der flexiblere Ansatz dahingehend ist es, einen aufrechterhaltenen Zauber zu nutzen und den in einen Zauberspeicherfokus zu legen. [1.9]

6.1.5 Kann ich die Effekte von Zaubern oder Komplexen Formen stapeln

Den selben Zauber oder die selbe komplexe Form auf dasselbe Ziel zu wirken stapelt das Ergebnis nicht, es sei denn, der jeweilige Zauber oder die jeweilige komplexe Form gibt das explizit an. Beispielsweise kannst du die Komplexe Form „Matrixattribut senken (Firewall)“ (GRW S. 189) einsetzen. Du erhältst beispielsweise 2 Erfolge. Während du diese komplexe Form aufrecht erhältst, kannst du die Komplexe Form erneut einsetzen und erhältst beispielsweise 3 Erfolge. Dadurch ist jetzt die Firewall des Ziels um 3 reduziert, nicht um 5. Wenn dein Freund und du Verbesserte Reflexe auf dich zaubern, du 2 Erfolge hast und dein Freund 3, dann erhöht sich deine Reaktion und deine Initiativwürfel um 3, nicht um 5.

6.1.6 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?)

6.1.7 Kann ich den Zauber Metaplanare Stase lernen (Astrale Pfade S. 176)?

Ja.

6.1.8 Kann ich auf magischem Weg eine Künstliche oder Emergente Intelligenz verbessern?

Nein.

6.2 Foki und Alchemie

6.2.1 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.

6.2.2 Dauert die Erschaffung alchemistischer Erzeugnisse Stunden und dann halten sie nur Stunden?

Für den Zweck der Missions benötigen alchemistische Erzeugnisse fünf Minuten zum Erschaffen und halten Kraft x 2 Stunden. Die Erschaffung dieser Erzeugnisse erfordert den Einsatz eines magischen Refugiums.

6.2.3 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.

6.2.4 Erhält der Aspektverzauberer keine Zauber (Aspected Enchanter)

Der Aspektverzauberer erhält bei der Charaktererschaffung genauso viele Zauber wie ein Aspektzauberer.

6.2.5 Kann ich Wahre Elemente nutzen? (Astrale Pfade, S. 57)

Nein.

6.2.6 Kann ich Foki aus Wahren Elementen nutzen (Astrale Pfade, S. 58)

Nein.

6.2.7 Kann ich Faustische Kristalle nutzen (Astrale Pfade, S. 75)

Nein.

6.2.8 Aus Konzerngewalten: Zählt mein magisches Refugium als Shinto Loge für Shinto Beschwörer (S. 151)

Nein. Dafür brauchst du einen voll ausgestatteten Shinto Schrein.

6.3 Geister

6.3.1 Geister – Kann ein Geist dieselbe optionale Kraft mehrfach erhalten

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.

6.3.2 Kann ich einen freien Geist beschwören und binden?

Nope. Sorry, Chummer.

6.3.3 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, mit Ausnahme des Broussard Voodoo (12.14.4)) oder der Kraft Bewohnung erhalten. Zum anderen gewährt der Dienst Zeitverlängerung so viele SRM Missionen für den gebundenen Geist, wie Dienstpunkte dafür aufgegeben wurden.

6.3.4 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 (S. 78, mit Ausnahme des Broussard Voodoo (12.14.4)) oder die Kraft Bewohnung.

6.3.5 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.

6.3.6 Wie funktioniert die Geisterkraft Reichtum (Arkane Kräfte, 81) in Missions?

Diese Kraft funktioniert nicht in Missions. Du kannst sie dort nicht einsetzen.

6.3.7 Sind die Kräfte Besessenheit oder Bewohnung für Missions zugelassen?

Nein, außer für die Broussard Voodoo Tradition (12.14.4).

6.3.8 Verfügt ein kanalisierte Geist über eine eigene Initiative?

Nein. Der Geist hat keine spezifischen Aktionen, während er sich im Körper des Beschwörers befindet und leiht stattdessen seine Kräfte und Fähigkeiten an den Beschwörer. Der Beschwörer verwendet seine eigenen Fertigkeiten und verfügt über die volle Kontrolle über seinen Körper. Der Magier kann sich zum Preis eines Dienstes der Kräfte des Geistes bedienen. Da der Körper von zweien bewohnt wird, wird Zaubern und Kräften mit dem geringeren mentalen Attribut widerstanden. Der Geist kann den Körper des Beschwörers nicht verlassen bevor er fortgeschickt wird, die Dienste aufgebraucht sind oder die Beschwörungszeit gemäß den normalen Regeln abgelaufen ist. Ein Geist kann den Körper des Beschwörers auf seinen Befehl hin übernehmen, dies hält aber nur für eine Kampfrunde an. Während dieser Runde hat der Geist volle Kontrolle über den Körper und nutzt dessen Fertigkeiten.

6.3.9 Die Geister im Grundregelwerk haben jetzt Schwächen, was ist mit denen im Arkane Kräfte?

Im Folgenden findet ihr die Liste der Geister aus Arkane Kräfte. Eine kurze Anmerkung: Indem man die Schwäche oder Verwundbarkeit eines Geistes ausnutzt, kann man seine Immunität gegen normale Waffen ignorieren. Die Reaktion des Geistes wird sein, dass er versucht zu entkommen, während er immer noch versucht, dem grundlegenden Befehl des Beschwörers Folge zu leisten.

- Ratgebergeister: Allergie (Holz, Schwer)
- Helfergeister: Allergie (Gold, Schwer)
- Pflanzengeister: Allergie (Feuer, Verwundbarkeit (SR 6, 229))
- Beschützergeister: Allergie (Säure, Schwer)

6.3.10 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.

6.3.11 Kann ich freie Geister als Connection haben?

Ja.

6.3.12 Kann ich Elementare beschwören? (Astrale Pfade, S. 46 ff)

Ja.

6.3.13 Kann ich Dinosaurier beschwören? (Astrale Pfade, S. 142)

Mit der Metamagie „Dinosaurier herbeirufen“, absolut!

6.4 Astralraum und Metaebenen

6.4.1 Wie funktioniert Astrale Wahrnehmung

Astrale Beobachter nutzen Intuition + Wahrnehmung um Charaktere zu erkennen, welche Heimlichkeit nutzen. Askennen findet keine Auren, Askennen liest sie.

6.4.2 Welche Critterkräfte werden durch Manabarrieren beeinflusst?

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.

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

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

6.5 Metamagie und Traditionen

6.5.1 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.

6.5.2 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.

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

Hey ... überstrapaziert es nicht! KEINE Insektentraditionen!

6.5.4 Kann ich die metamagische Adeptenkraft Einstimmung (Gegenstand) (Arkane Kräfte, 97) in Missions nutzen?

Ja, aber es gibt ein paar Einschränkungen. Zu allererst kannst du dich nur auf einen Gegenstand pro Initiation, bei welcher du die Kraft „Einstimmung (Gegenstand)“ wählst einstimmen. Wenn du den

Gegenstand verlierst, musst du die Kraft nicht erneut erwerben. Beispiel: Bei deiner ersten Initiation wählst du Einstimmung (Gegenstand) und wählst dein Messer dafür. Bei der zweiten Initiation nimmst du einen Kraftpunkt. Du kannst dich jetzt nicht auf einen zweiten Gegenstand einstimmen. Bei deiner dritten Initiation wählst du erneut Einstimmung (Gegenstand) und kannst dich auf einen zweiten Gegenstand einstimmen. Wenn du dein eingestimmtes Messer verlierst, kannst du die Einstimmungskosten erneut bezahlen und dich auf einen neuen Gegenstand einstimmen. Sobald diese Einstimmung vollzogen ist, verlierst du die Einstimmung mit dem originalen Gegenstand.

Zweitens musst du eine Fertigkeit auswählen, zu welcher der entsprechende Gegenstand gehört und worauf dir die Einstimmung den Bonus gibt. Hier gilt weiterhin das Maximum von +4 für Fertigkeitsverbesserungen.

Drittens kannst du keinen Fokus als Ziel der Einstimmung wählen oder einen eingestimmten Gegenstand für Astral Beschwören, Verzaubern oder Hexerei einsetzen. Du kannst dich auch nicht auf einen Gegenstand einstimmen, welcher Essenz kostet.

6.6 Adepten

6.6.1 Können mystische Adepten Adeptenwege bekommen?

Ja.

6.6.2 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.

6.6.3 Wenn ich Kosmetische Kontrolle auf Stufe 2 verwende, muss ich die Steuer für Trolle oder Zwerge zahlen? [1.8]

Ja.

[anm. d. Üb.: Welche Zwergensteuer??? Jemand eine Idee was damit gemeint ist?]

6.6.4 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 zusammensucken, 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!

6.7 Magische Gruppen, Zirkel und Konklaven

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.

[1.8] Zusätzlich musst du Connectionpunkte oder Karma entsprechend Einfluss + Loyalität der Gruppe zum Beitritt ausgeben.

Mitglieder sollen auch ihre Zeit dafür verwenden, den Mitgliedern des Konklaves zu helfen. Dies benötigt eine Neben- oder Hauptaktivität in der Auszeit und muss alle zwei SRM (oder einmal im Monat) durchgeführt werden. Die Art der aufzubringenden Auszeitaktivität basiert auf der Loyalität der Gruppe zu dem Charakter.

Mitglieder können besondere einzigartige Zauber von der magischen Gruppierung erwerben. Du kannst einer Konklave oder einem Zirkel bei der Charaktererschaffung beitreten.

6.7.1 Kann ich die Loyalität des Konklave oder des Zirkels erhöhen? [1.8]

Ja. Dies kann bei der Charaktererschaffung erworben werden, indem der volle Preis des Gruppenkontakts bezahlt wird (Siehe dazu Schattenkompendium S. 175). Im Spiel kann dies durch Aktionen in der Auszeit erhöht werden und indem man dann die zusätzlichen Kosten dafür zahlt. Dies wird näher im Schattenkompendium erklärt.

6.7.2 Konklave: Gilde der Freelance Assets

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

(1.7.1) **Einfluss:** 7

Connectiontyp: Magisch

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 "Betäubungsblitz", 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.

Teil der Gilde zu sein macht dich nicht automatisch zu einem Teil des „Shadow Chapters“, aber wenn du dich an die Richtlinien der Gilde hältst, wirst du vielleicht eines Tages eine Einladung erhalten.

6.7.3 Turgan Mangu

Weitere Informationen in Arkane Kräfte, S. 153

SRM Connection: Trubble

(1.7.1) **Einfluss:** 5

Connectiontyp: Magisch

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 dieselben 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.

6.7.4 Orden des Rotfalken (Order of the Redhawk)

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

(1.7.1) **Einfluss:** 7

Connectiontyp: Magisch

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.

6.7.5 Broussard Voodoo Tradition

Dies ist eine Glaubensstradition. Dem Entzug wird mittels Willenskraft + Charisma widerstanden. Mehr Informationen zu Glaubensstraditionen finden sich im Arkane Kräfte ab S. 117.

Voodoo konzentriert sich auf die unsichtbare Welt, die von Geistern und Mysterien bevölkert ist, die von Gott geschaffen wurden. Das Hauptziel der Voodoo-Anhänger ist es, den Geistern (oder Loa) zu dienen. Die Voodoo-Religion hat jedoch einen schlechten Ruf, der durch unkontrollierte

Praktizierende und rituelle Verhexungen und Flüche verursacht wurde. Außenstehende konzentrieren sich auf diese Verhexungen statt auf die Zauber und Schutzzauber, die den Kern der Tradition ausmachen. Echte Voodoo -Anhänger sind den Geistern gegenüber ehrerbietig, in der Hoffnung, Einfluss bei den großen Loa zu gewinnen. Sie werden niemals von geschuldeten Diensten sprechen, sondern von Gaben, die ihnen von den Loa gewährt werden. Daher würden sie sich niemals herablassen, einen Geist in ein lebloses Gefäß oder etwas Technisches zu beschwören. Während Voodoo -Praktizierende Geister beschwören können, um von empfindungsfähigen Wesen Besitz zu ergreifen, ist dies für die Anhänger des Broussard Voodoo tabu.

Broussard Voodoo entstand in den frühen 2070er Jahren aus den Lehren von Louis Broussard in Baton Rouge. Louis gründete die Bewegung auf Anweisung eines großen Loa. Laut Broussard wies die Loa ihn an, sie nicht anzurufen, um den Körper von lebenden, intelligenten Wesen zu besitzen. Zynische Beobachter der Bewegung glauben, dass dies weniger mit den Loa zu tun hat als mit den kulturellen Normen und Vorurteilen derjenigen, die nicht der Religion angehören.

Für SRM können Spielercharaktere keinen Besitz von intelligenten Kreaturen ergreifen. Sie können von einer nicht-denkenden Kreatur oder den Toten Besitz ergreifen. Für nicht-denkende, lebende Kreaturen funktioniert die Besessenheit wie in Arkane Kräfte, S. 80 beschrieben. Sie sind in der Lage, die Kreatur zu kontrollieren und mit der physischen Welt zu interagieren. Zusätzlich zu lebenden, nicht-denkenden Kreaturen können die Geister auch von Toten Besitz ergreifen (Objektwiderstand 3), aber dies ist für den Geist und die weitere Gemeinschaft unangenehm und führt zu einem Verlust von 1 Ruf pro erfolgreicher Besessenheit. Wenn der Geist von Toten Besitz ergreift, profitiert er nicht von den Vorteilen irgendwelcher Cyberware.

[1.7.1] Die Besessenheit hält einen Sonnenauf- und Sonnenuntergang lang an.

6.7.6 Kann ein vorbereitetes Gefäß erneut verwendet werden?

Du musst ein eigenes Gefäß für jede Beschwörung eines Geistes vorbereiten. Du kannst mittels einer Auszeit Nebenaktivität vorbereiten. Sobald vom Gefäß Besitz ergriffen wurde, musst du das Gefäß erneut vorbereiten, bevor du es in einer weiteren Beschwörung einsetzen kannst. Das Gefäß vorzubereiten wird mittels Erfolge kaufen durchgeführt und es kann kein Edge eingesetzt werden.

6.7.7 Wie hoch ist die Einflussstufe einer Konklave oder eines Zirkels und kann ich meine Loyalität zu ihnen steigern?

Derzeit verfügen Konklaven und Zirkel noch nicht über eine Einflussstufe und man kann die Loyalität auch nicht über 3 erhöhen. Dies könnte in zukünftigen Publikationen noch näher klargestellt werden. Gib aus diesem Grund bei der Charaktererstellung keine Connectionpunkte für den Zirkel oder die Konklave aus, stelle aber sicher, dass du die SRM Connection der entsprechenden Organisation als Connection wählst, damit du Zugang zu dieser erhältst.

6.7.8 Welchen Schutzgeist erhalten ich für den Beitritt zu einer der in Missions zugelassenen magischen Gruppen?

Die magischen Gruppen, die für Missions entworfen wurden, sind offener als die sonstigen magischen Gruppen in der Spielwelt und fordern nicht von dir, deinen Schutzgeist zu wechseln. Aus diesem Grund erhältst du auch keinen Schutzgeist beim Beitritt zu der Gruppe.

7. Matrix

7.1 Technomancer

7.1.1 Kann ich Skillsofts mit [Programm] emulieren als Komplexe Form nutzen?

Nein.

7.1.2 Kann ich die Komplexe Form Petze gegen die Sicherheitsspinne in einem Host einsetzen?

Nein, da die Sicherheitsspinne innerhalb ihres eigenen Hosts erhöhte Privilegien durch GOD erhalten hat. Wenn sie von Petze getroffen wird, geschieht nichts.

7.1.3 Kann ich die Effekte von Zaubern oder Komplexen Formen stapeln

Den selben Zauber oder die selbe komplexe Form auf dasselbe Ziel zu wirken stapelt das Ergebnis nicht, es sei denn, der jeweilige Zauber oder die jeweilige komplexe Form gibt das explizit an. Beispielsweise kannst du die Komplexe Form „Matrixattribut senken (Firewall)“ (GRW S. 189) einsetzen. Du erhältst beispielsweise 2 Erfolge. Während du diese komplexe Form aufrecht erhältst kannst du die Komplexe Form erneut einsetzen und erhältst beispielsweise 3 Erfolge. Dadurch ist jetzt die Firewall des Ziels um 3 reduziert, nicht um 5. Wenn dein Freund und du Verbesserte Reflexe auf dich zaubern, du 2 Erfolge hast und dein Freund 3, dann erhöht sich deine Reaktion und deine Initiative um 3, nicht um 5.

7.1.4 Kann ich das Echo Cyberadept (Auswurfschock S. 68 und 87) nutzen, auch wenn Lebenspfade nicht zugelassen sind?

Das Cyberadept Echo und der zugehörige Lebenspfad sind für Missions zugelassen. Dabei gilt folgende Anpassung: Die höchste Stufe des Pfades ist nicht zugelassen. Zusätzlich ist beim Cyberadepten Jünger die maximale Verstärkung basierend auf der Gerätestufe. Solltest du eine Cyberbuchse verwenden, nutzt du keine lebende Persona und verlierst deinen Zugriff auf die Resonanz, Komplexe Formen und Sprites.

7.1.5 Kann ich Datenstrukturen (Auswurfschock S. 70) bauen?

Nein, aber du kannst sie kaufen.

7.1.6 Welche Grenzen gelten bei der Verwendung von Datenstrukturen (Auswurfschock S. 70)?

Um eine Datenstruktur zu aktivieren, benötigt man eine Nebenhandlung, welche dann direkt von der Handlung gefolgt wird, welche die Datenstruktur verwendet. Jede Datenstruktur benötigt eine eigene Nebenhandlung zum Aktivieren. Die Erhöhung des Schwunds wird mit einem einzelnen Schundwurf abgehandelt. Diese sind kumulativ. Wenn die genutzte Handlung keinen Schwund erzeugen würde, muss der Technomancer dennoch einem Schwund widerstehen, welcher der Summe der Schwundmodifikatoren aller verwendeten Datenstrukturen entspricht. Die Gesamtstufe aller Datenstrukturen kann deine Resonanz x 5 niemals überschreiten.

Beispiel: Ein Technomancer nutzt Erdungsstab (Stufe 4), Logikvirus (Stufe 2) und Datenklinge (Stufe 2). Der Technomancer aktiviert die drei Datenstrukturen indem er drei Nebenhandlungen aufwendet. Dann greift er das IC mittels Resonanzspike an. Er erhält die Bonuswürfel durch den Erdungsstab um dem Schwund von 4 (Resonanzspike) + 4 (Summe der Stufen der Datenstrukturen / 2, aufgerundet) zu widerstehen.

7.1.7 Kann der Sourcerer (Auswurfschock S. 132) Resonanzstromvorteil den Schwund auf 0 oder niedriger reduzieren?

Nein. Der minimale Schwund ist immer 1.

7.1.8 Wie nutzt ein Technomancer Smartgun?

Genauso wie jeder andere auch, über Brillen, Kontaktlinsen, Ferngläser, Cyberaugen oder dem Cyberware Implantat.

7.2 Sprites

7.2.1 Wie funktionieren Publikum Fesseln (Auswurfschock S. 75) oder Digitaler Schrei (Auswurfschock S. 74), da der Sprite ja keinen physischen Aufenthaltsort hat.

Nutze einen Radius von 100 Metern um den Technomancer, welcher das Sprite kompiliert hat, als physischen Aufenthaltsort. Innerhalb eines Hosts wird die Grenze durch den Ereignishorizont des Hosts bestimmt.

7.2.2 Ist Sprite Reputation (Auswurfschock S. 77) in Missions zugelassen?

Nein:

7.2.3 Sind die Regeln für Permanente und Verbündetensprites (Auswurfschock S. 78-79) in Missions zugelassen?

Ja.

7.2.4 Wie lange braucht es, einen Sprite neu zu registrieren (GRW 192)?

Einen Sprite neu zu registrieren funktioniert wie eine Registrieren Aktion und benötigt die selbe Menge an Zeit. Zusätzlich dazu, muss der Technomancer dem normalen Schwund widerstehen.

7.2.5 Welche Aktion wird benutzt, um einem Sprite Befehle zu erteilen?

Die Aktion dafür ist die Nebenhandlung „Sprite befehligen (J)“, welche wie „Geist befehligen“ funktioniert. [1.9]

7.2.6 Wie funktionieren die Neuen Befehle für Sprites (Auswurfschock S. 76)?

Die meisten dieser Befehle funktionieren ganz gut als reguläre Teamwork Proben, aber die Befehle des Kurier-Sprite und des Stör-Sprite funktionieren etwas anders. Bei der Signalverstärkung des Kurier-Sprite funktioniert zwar alles wie angegeben, aber dies gibt nur dem Technomancer und nicht jedem im PAN den Bonus. Bei der Matrixkampfverstärkung des Stör-Sprite ist der Schadensbonus gleich der aufgerundeten halben Resonanz des Sprites.

7.2.7 Kann die Spritekraft "Fraktaler Traum" auch Ziele in der AR betreffen? (Auswurfschock S. 74)

Nein. Das Ziel muss in der VR sein, um davon betroffen werden zu können.

7.3 Matrixgeräte

7.3.1 *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.

7.3.2 *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.

7.3.3 *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.

Eine Riggerkonsole und ein Cyberdeck können sich im selben PAN befinden, aber der ASDF basiert auf dem Commlink oder der Cyberbuchse, welche mit dem Cyberdeck verbunden ist.

7.3.4 *Darf ich mein eigenes Cyberdeck bauen (Auswurfschock S. 35-38)?*

Nein.

7.3.5 *Kann ich meinen eigenen Code und meine eigene Software (Auswurfschock S. 56) schreiben?*

Ja, aber diese Software kann nicht verkauft werden. Für den Zweck der Shadowrun Missions können selbst geschriebene Programme auch nicht an andere Runner gegeben oder verkauft werden.

7.3.6 *Kann eine Ermegente Intelligenz Datenstrukturen nutzen (Auswurfschock S. 70)?*

Ja, aber da eine Datenstruktur ein physisches Objekt ist, muss es in der Lage sein, die EI zu beherbergen und sie muss sich in diesem Objekt befinden. Demnach kann eine EI maximal eine Datenstruktur zurzeit verwenden.

7.4 Hosts

7.4.1 *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 angebotenen 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.

7.4.2 Darf ich meinen eigenen Host bauen (Auswurfschock S. 51-53)?

Ja. Aber behalte im Hinterkopf, dass du mit einem Host nichts in der Matrix hacken kannst. Ebenso ist wichtig zu wissen, dass ein größerer Host mehr Platz und Energie braucht, wenn es ein Framework Host ist. Wenn der Besitzer keinen passenden Lebensstil hat, um den Host zu unterhalten, geht dieser offline, bis der Lebensstil wieder angepasst ist.

Stufe	Lebensstil
1-3	Unterschicht
4-6	Mittelschicht
7-9	Oberschicht
10-12	Luxus

7.4.3 Wenn ich einen Host baue, wie berechnen sich die Preise der Ziegel in die Preise des Hosts ein?

Die Liste mit den Hostkosten beinhaltet direkt die Kosten für die benötigten Ziegel.

7.4.4 Kann ich IC für meinen Host (Auswurfschock S. 171) kaufen?

Ja.

7.5 Matrixhandlungen

7.5.1 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), DATENSPIKE (Dataspikes), ERSTICKEN {{(G) [N], Auswurfschock S. 30} (Squelch) – Im Deutschen: Cracken, im Englischen: Elektronik (Hardware) [1.9], GERÄTESPERRE {{(G/U/A) [H], Auswurfschock S. 30} (Device Lock), PROGRAMM ABSTÜRZEN LASSEN (Crash Program), RESONANZSPIKE (Resonance Spike), TEERGRUBE (Tar Pit),
 - **Elektronische Kriegsführung:** DATENBOMBE LEGEN (Set Data Bomb) [Im Engl.: Elektronik / Software], DIENSTVERWEIGERUNG {{(G) [H], Auswurfschock S. 29} (Denial of Service) – Im Deutschen: Cracken, im Englischen: Elektronik (Hardware) [1.9], HINEINSPRINGEN (Jump into Rigged Device), ICON AUFSPÜREN (Trace Icon) [Im Engl.: Elektronik / Software], INFRASTRUKTUR UNTERWANDERN {{(A) [H], Auswurfschock S. 30} (Subvert Infrastructure) – Im Deutschen: Cracken, im Englischen: Elektronik

(Hardware) [1.9], MASKERADE {{(G) [H], Auswurfschock S. 31} (Masquerade),
OVERWATCH-WERT BESTIMMEN (Check OS), POP-UP {{(G) [H], Auswurfschock S. 32}
(Popup), SIGNAL STÖREN (Jam Signals), STALKING {{(U/A) [N] , Auswurfschock S. 32}
(Watchdog), ÜBERTRAGUNG ABFANGEN (Snoop), VERSTECKEN (Hide)

- **Hacken:** BEFEHL VORTÄUSCHEN (Spoon Command), CYBERWARE KONTROLLIEREN {{(A) [H], Bodyshop S. 31 (Puppet Cyberware)}, DATEI CRACKEN (Crack File), GARBAGE IN / GARBAGE OUT {{(U/A) [H], Auswurfschock S. 30} (Garbage In- Garbage Out), HINTERTÜR BENUTZEN (Backdoor Entry), HINTERTÜR MIT BEKANNTEM EXPLOIT BENUTZEN {{(G) [H], Auswurfschock S. 30} (Known Exploit Backdoor Entry), MATRIXSIGNATUR LÖSCHEN (Erase Matrix Signature) [im Engl.: Elektronik / Computer], MITTELSMETAMENSCH {{(G) [H], Auswurfschock S. 32} (Metahuman in the Middle), PRÜFSUMMENSUCHE (Hash Check), SONDIEREN (Probe), VERZÖGERTER BEFEHL {{(G/U/A) [H], Auswurfschock S. 32} (Delay Command)

- **Elektronik**

- **Computer:** BEDROHUNGSANALYSE {{(G/U/A) [H], Auswurfschock S. 29} (Threat Analysis), DATEI EDITIEREN (Edit File), DATEI VERSCHLÜSSELN (Anm. d. Üb.: Hinzugefügt), MATRIXWAHRNEHMUNG (Matrix Perception), MATRIXSUCHE (Matrix Search)
- **Hardware:** 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), WIFI FUNKTIONALITÄT ABSCHALTEN (Turning off Wireless) (SR 6, 246)
- **Software:** AUSSTÖPSELN (Jack Out), DATENBOMBE ENTSCHÄRFEN (Disarm Data Bomb), GERÄT FORMATIEREN (Format Device), GERÄT STEuern (Control Device), GERÄT NEU STARTEN (Reboot Device), HINEINSPRINGEN (Jump into Rigged Device), ICON MODIFIZIEREN {{(A) [H], Auswurfschock S. 30} (Modify Icon) – Im Deutschen: Cracken, im Englischen: Elektronik (Computer) [1.9], KALIBRIERUNG {{(U/A) [H], Auswurfschock S. 30} (Calibration) – Im Deutschen: Elektronik, Im Englischen, Cracken (Cybercombat) [1.9]
- **Komplexe Formen:** Jede KOMPLEXE FORM, die Elektronik nutzt.

VIRTUELLES ZIELEN (G) [N], Auswurfschock S. 32 – wird nicht dargestellt [1.9]

7.5.2 Kann ich mehrere Notfall-Boost Matrix Edge Handlungen durchführen?

Ja. Du kannst mehrere nutzen und die Boni addieren bis zu einem maximalen Bonus von +4. [1.9]

7.5.3 Ist die Aktion Sondieren von der +4 Verbesserungsgrenze betroffen?

Nein. Alle erzielten Erfolge können beim Hintertür nutzen eingesetzt werden. Bedenke aber, dass Sondieren eine ausgedehnte Probe ist. Der Würfelpool des Angreifers wird mit jedem Mal um 1 reduziert, während der Würfelpool des Verteidigers nicht reduziert wird.

7.5.4 Welche Vorteile bieten Social Engineering und Phishing (Auswurfschock S. 28)?

Wenn Teams durch soziale Methoden Zugangsdaten erhalten haben, erhalten sie für alle Cracken oder Elektronikproben bei Hosts oder Geräten einen temporären Punkt Edge, solange diese Zugangsdaten dort Zugang gewähren.

7.5.5 Werden die Modifikatoren für den physischen Standort (Auswurfschock S. 27) in Missions genutzt?

Nein.

7.5.6 Was kann ein Hacker mit Maskerade (Auswurfschock S. 31) tun und nicht tun?

Maskerade funktioniert, indem man eine aktive Persona imitiert. Wenn die Persona auf einem Host mit User Zugriff aktiv ist, kannst du die Matrix-Aktion verwenden, um dich als diese Persona auszugeben und diese Zugriffsstufe zu erhalten, bis jemand merkt, dass du das vortäuscht oder bis sich der User vom Host abmeldet. Eingehende Anrufe, Nachrichten und anderer Matrix-Verkehr an die Persona gehen sowohl an dich als auch an dein Ziel, aber du hast die Möglichkeit, die Matrix-Aktion "Übertragung abfangen" durchzuführen, um sie abzufangen, bevor das Ziel sie erhält. Der Clou ist, dass du Befehle lesen oder senden kannst, aber du kannst die PAN einer Person nicht ändern, keine Eigentumsrechte ausüben oder Dinge löschen. Maskerade kann als Probe für die eigene Teamarbeit verwendet werden, wenn man eine Person ausfindig machen und die Fähigkeit nutzen will, auf ihre sozialen Medien und Nachrichten zuzugreifen.

7.5.7 Wenn die Persona, welche ich Erstickte (Auswurfschock S. 30) neustartet, verliere ich meine Anruferunterdrückung?

Nein. Die Anruferunterdrückung bleibt für die angegebene Minutenzahl beständig oder bis der Angreifer sein Gerät neustartet.

7.5.8 Was ist der richtig Würfelpool für Infrastruktur unterwandern (Auswurfschock S. 30)?

Der richtige Würfelpool ist Elektronik + Intuition gegen Intuition + Firewall oder 2 x Firewall.

7.5.9 Sind die optionalen Regeln für „Matrix wie im Film“ (Auswurfschock S. 32) zugelassen?

Nein.

7.5.10 Was sind die Grenzen für Bedrohungsanalyse (Auswurfschock)?

Die Bonuswürfel aus Bedrohungsanalyse sind niemals mit Bonuswürfeln aus Bedrohungsanalyse kumulativ. Wenn ein Decker diese Aktion mehrfach in einer Runde einsetzt, wird nur der höchste Bonus verwendet. Wenn mehrere Decker diese Aktion in einer einzelnen Runde einsetzen, wird auch hier nur der höchste erzielte Bonus verwendet. Das Ziel der Aktion muss auch über ein DNI oder sowohl über eine Bild- und Audioverbindung verfügen, um den Bonus nutzen zu können. Diese Aktion gewährt keinen Bonus gegen magische Angriffe. [1.9]

7.6 Sozialwert

7.6.1 *Kann man den Sozialwert für Treffen in der Matrix verbessern?*

Runner können für speziell gestaltete Matrix Icons bezahlen, welche dann den Sozialwert erhöhen. Runner können diese entweder von der Stange kaufen oder komplett individuell designen lassen. Für jeweils 100 ausgegebene Nuyen erhält der Runner einen Bonus von +1 auf den Sozialwert. Da sich die Mode in der Matrix schnell ändert, hält dieser Bonus nur für eine einzelne Mission an. Zusätzlich dazu sollte die Persona dann auch noch dem gefallen, den du triffst. Es kann also egal sein, wie viel du für dein Digi-Tamagotchi-Niedliches-Tierchen-Icon bezahlt hast, wenn Mr. Johnson das nicht mag, hilft es dir nix.

8. Rigger

8.1 Bauen / Reparieren / Stehlen / Modifizieren

8.1.1 Kann ich mein eigenes Fahrzeug bauen?

Sorry, aber nein. Genauso wie Foki, Cyberdecks und andere Gegenstände sind auch bei den Fahrzeugen keine Eigenbauten für Missions erlaubt.

8.1.2 Wenn ich ein Fahrzeug stehle, wie lange dauert es, bis die Türen sich verriegeln und die Polizei gerufen wird?

Wenn du in der Lage bist, das Fahrzeug zu stehlen, hält das bis zum Ende der aktuellen Szene. Ein Fahrzeug zu stehlen erhöht den Fahndungsstufenmodifikator um 1.

8.1.3 Ist das Nutzen des Nano-Wartungssystem (Vollgas, S. 138) eine ausgedehnte Probe?

Nein, das ist eine einzelne Probe. Wenn es einen Mechaniker unterstützt, wird es zu einer ausgedehnten Probe. Bei einem Patzer oder kritischen Patzer kann es beim Abschluss der Aufgabe nicht helfen.

8.1.4 Kann ich eine Boxencrew (Vollgas S. 165) anheuern, um mir bei Modifikationen zu helfen?

Ja.

8.1.5 Wie behandle ich Cybergliedmaßen an Drohnen oder Fahrzeugen?

Auch wenn anthropomorphe Cybergliedmaßen den Regeln für Cybergliedmaßen für Metamenschen folgen, gilt dies nur dahingehend, wie Stärke, Geschicklichkeit oder die Kapazität genutzt werden. Der Preis der Gliedmaßen entspricht den Angaben aus Vollgas. Drohnen mit dieser speziellen Modifikation können nicht separat verkauft oder modifiziert werden. Es gibt derzeit noch keine Regeln um die Kapazität der anthropomorphen Cybergliedmaßen festzulegen und der Preis dieser Gliedmaßen passt derzeit auch nicht zum Preis der Drohnen.

8.1.6 Was passiert, wenn eine anthropomorphe Drohne Rüstung trägt?

Eine Anthropomorphe Drohne, welche reguläre Panzerung trägt verwendet den höheren Wert – entweder seine eigene Panzerung oder den Wert der getragenen Panzerung.

8.1.7 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.

8.1.8 Wenn ich Living Space kaufe, muss ich dann immer noch meinen Lebensstil bezahlen?

- Leider ja. Du brauchst immer noch Essen, musst für deine monatlichen Trideo Abos zahlen, Dock- oder Campingplatzgebühren entrichten und ähnliches. Nichts im Leben ist umsonst. Auch wenn du in deinem Fahrzeug lebst, zahlst du immer noch die regulären Lebensstilkosten.

8.1.9 Verbraucht Standardausstattung Raum für Mod Plätze?

Englisch: Nein, und das Entfernen von Standardausstattung eröffnet auch keine neuen Modplätze.

Deutsch: Ja, siehe Vollgas S. 22.

Für meine Runden gilt die deutsche Regelung!

8.1.10 Sind die Laderaumeinheiten (LE) zusätzlich zu den Sitzen oder sind sie nur verfügbar wenn man die Sitze entfernt?

Die LE eines Fahrzeugs sind zusätzlich zu den Sitzen.

8.1.11 Kann ich exotische Waffen in Waffenhalterungen einbauen?

Ja. Siehe die Liste der folgenden exotischen Waffen samt der Größe der Halterung und der Munitionskapazität. Das Installieren erfordert denselben Mechanik Wurf wie bei allen anderen Waffen auch.

- Ares Antioch II (Schwer, Rumpf)
- Ares Charybdis (Schwer, 100)
- Ares S-III Super Squirt (Standard, 250)
- Ares Scylla (Schwer*), Siehe Beschreibung bezüglich der Fahrzeugmontage
- Armtech MGL-6/MGL-12 (Schwer, Rumpf)
- Aztechnology Striker (Schwer, Rumpf)
- Krime Calliope (Schwer, Rumpf)
- Krime Escalation (Schwer, Rumpf)
- Krime Thumper (Schwer, Rumpf)
- Krime T-Shirt Cannon (Schwer, Rumpf)
- Onotari Interceptor (Schwer, Rumpf)
- Parashield DART Pistole (Leicht, 100)
- Parashield DART Gewehr(Standard, 250)
- Narcoject Hornet (Leicht, 50) Diese Waffe benötigt sowohl Druckluft als auch Pfeile
- Shiawase Blazer (Standard, 50) (Errata nach Feuer frei)

8.1.12 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

8.2 Handlungen

8.2.1 Gibt es Klarstellungen für Signature Maneuver (S. 170) / Markenzeichen Manöver?

Alle Modifikationen des Preises basierend auf Edge Boosts oder Aktionen werden nur zu einem der beiden Effekte angewandt. Beispielsweise würde der Vorteil Determination die Kosten für „Maniacal Slipstream“ (die Kombination aus Rafting und Redline) auf 5 reduzieren (und nicht auf 4).

8.2.2 Wenn bei der Nebenhandlung Feuer konzentrieren (Vollgas S. 140) Waffen den Schicksalswürfel verwenden, wie viele Schicksalswürfel sind dann im Spiel?

Ersetze für jede Waffe, welche einen Schicksalswürfel erfordert, einen der Würfel des Würfelpools gegen einen Schicksalswürfel.

8.2.3 Wenn ich in eine Drohne oder ein Fahrzeug eingesprungen bin und einen Athletikwurf zum Sprinten ablege, bin ich durch Beschleunigung oder maximale Geschwindigkeit begrenzt?

Nein. Du erhöhst die Geschwindigkeit um einen Meter pro Nettoerfolg.

8.2.4 Wenn ich Rudelbildung (Vollgas S. 143) und Feuer konzentrieren (Vollgas S. 140) nutze, in welcher Reihenfolge werden die Anpassungen angewandt?

Zuerst wird Feuer Konzentrieren auf einer einzelnen Drohne angewandt um dadurch eine „virtuelle Waffe“ zu erschaffen. Danach wird die Rudelbildung angewandt. Wenn du also beispielsweise drei MCT Roto Drohnen mit jeweils zwei Waffenhalterungen mit Ares Predator VI Pistolen hast, wird der Schadenswert 4K sein mit einem AW von 15 und einen +3 Würfelpoolbonus.

8.3 Fahrzeuge und Drohnen

8.3.1 Gibt es eine Liste der Drohnen Anpassungen und Fehlerbehebungen?

- Aerodesign Systems LSD-64 Condor (S. 107): Füge der Standardausrüstung noch eine Sattelitenverbindung und „Retrans Unit“ hinzu. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- EVO „Roller-Bombs“: Die Verfügbarkeit der Drohne basiert auf der Verfügbarkeit der verwendeten Granate. Toxine oder Drogen für Gasgranaten müssen separat erworben werden.
- Federated-Boeing Sky Commander: Füge der Standardausrüstung noch eine Sattelitenverbindung und „Retrans Unit“ hinzu. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Hawker-Siddeley Harrier (Vollgas S. 108): Füge der Standardausrüstung zwei Standard Waffenhalterungen hinzu.
- Hawker-Siddeley Rescue Harrier (Vollgas S. 109): Füge der Standardausrüstung eine Drohnenhalterung für 1 Mittlere Drohne hinzu (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Mitsuhamma Automatronics Bust-a-Move und Freunde: Diese verfügen nicht über Sitze. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Saeder-Krupp Aerospace Blitz MK. II (Vollgas S. 110): Füge der Standardausrüstung Erhöhte Reichweite 2 hinzu.
- Shiawase Man-at-Arms: Ja, die Cybergliedmaßen können genutzt werden, um Waffen zu halten.
- Shiawase Bi-Drone Silverback: Das Rumpfattribut ist 10 (14) für die Berechnung der Modifikationsslots.
- Vulcan-Krupp Höllenfaust: Die Drohnen kommt nicht standardmäßig mit dem Krupp Munitions KrE-25.
- Vulcan Systems Utility-One (Vollgas S. 95): Füge der Standardausrüstung Geckogriff-Pads hinzu.
- Whispering Death: Die Autosoft zum Einsatz der Monodrähte ist Targeting: Monodrähte. Wenn du eingesprungen bist, kannst du auch deine Nahkampffertigkeit oder Exotische Waffen (Monofilamentpeitsche) verwenden.

8.3.2 Gibt es eine Liste der Fahrzeug Anpassungen und Fehlerbehebungen?

- Alle Anhänger erhalten die Designoption „Frachttransporter (Vollgas S. 151).
- Ares Army-Master: Füge Militär-Plattenpanzerung 2 (Vollgas S. 131) hinzu.

- BAE Centurion II MBT: [[Füge Militär-Plattenpanzerung 3 (Vollgas S. 131) hinzu.]], die deutsche erratierte Version hat dem Fahrzeug Militär-Plattenpanzerung 2 gegeben. Wir bleiben bei der deutschen Version.
- Ferrari Appaloosa A-04: Füge Keramik-Plattenpanzerung hinzu. . (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- General Dynamics Flyer-90: [[Ersetze die Anmerkung über die Stealth Threshold mit der Modifikation Passive Stealth Features.]] Die deutsche erratierte Version hat hier eine Klarstellung enthalten. Wir bleiben bei der deutschen Version.
- GMC Chariot: Füge Keramik-Plattenpanzerung (Vollgas S. 131) hinzu.
- Honda-GM Diamondback: Füge Ceramic Plate hinzu. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Yamaha Nodachi: Das Geschwindigkeitsintervall ist 30. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)

8.3.3 Gibt es weitere Anpassungen und Fehlerbehebungen?

- Die Modifikation Grey Manaabwehr kostet 2.500 für offene Fahrzeuge und 5.000 Nuyen für geschlossene Fahrzeuge. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Die Modifikation Schießscharten (Gun Ports) hat keine Stufe und verbraucht 0.5 Mod Slots. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- Verbessertes Pilotprogramm (Improved Pilot) verfügt über Stufen von 1 bis 9. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)
- xGuide Überbrückung (xGuide-Override) hat keine Stufe. (Bereits in der deutschen Vollgas Version enthalten)

8.3.4 Haben Drohnen Smartverbindungen?

Pilotensysteme können mit einer angebrachten Smartgun interagieren, ohne eine Smartverbindung zu benötigen.

8.3.5 Kann eine Drohne Smartgun einsetzen?

Drohnen können nur dann das Smartgun System einsetzen, wenn sie über die „Targeting“ Autosoft verfügen und in der Waffe ein Smartgunsystem installiert ist.

8.3.6 Wie viel Kosten GNAT Drohnen?

Auch wenn der Eintrag sagt, dass GNAT's in 10er Paketen verkauft werden, ist der angegebene Preis von 800 der Preis für eine einzelne GNAT Drohne. [1.9]

8.3.7 Darf ich eine Biodrohne kaufen oder besitzen?

Nein.

8.4 Fertigkeiten & Autosofts

8.4.1 Mit welcher Fertigkeit würfle ich für die montierten Waffen meiner Drohne / meiner Fahrzeuge?

Du nutzt Mechanik (Geschütze) für alle montierten Waffen. Die Ausnahme davon ist, dass du dann deine Feuerwaffen/Nahkampf/Exotische Waffen Fertigkeit nutzen kannst, wenn du sowohl in die Drohne eingesprungen bist als auch wenn die Drohne die Waffe in einer Hand / einem Arm hält, anstelle in einer Waffenhalterung. Beispiel: E

ine Steel Lynx Drohne nutzt ihr Mittelschweres MG in der Waffenhalterung. Dann nutzt du Mechanik (Geschütze).

Ist auf der Steel Lynx ein Drohnenarmvorrichtung angebracht, in der sie ein Katana hält, dann nutzt du deine Nahkampffertigkeit.

8.4.2 Wenn ich ein Rigger bin und in eine Drohne eingesprungen bin, kann ich dann meine Kampfkünste einsetzen? [1.8]

Ja, sofern es sich um eine anthropomorphe Drohne handelt, die die Fähigkeit eines Metamenschen im Nahkampf oder in der Mechanik (Geschütze) je nach Kampfsportart nachahmt. Tut mir leid, aber deine Hundedrohne kann nicht wirklich Kung Fu. Die Drohnen, mit denen du Kampfsportarten anwenden kannst, sind der Nissan Samurai, der Nissan Oni, der Shiawase Bi-Drone Butler und der Shiawase Bi-Drone Man-at-Arms.

8.4.3 Wenn Fahrzeuge über Cybergliedmaßen verfügen, was ist das Basisattribut zur Berechnung des +4 Maximums?

Für Stärke nutze den Rumpf der Drohne oder des Fahrzeugs. Für Geschicklichkeit verwende den Sensorwert.

8.4.4 Vollgas verweist auf Autosofts zum Zielen (Nahkampf) und Nahkampf Autosofts. Sind das dieselben Sachen?

Ja.

8.4.5 Wir funktionieren Spezialisierungen für Mechanik Autosofts?

Da die Autosofts nur mit dieser Spezialisierung genutzt werden können, wird der +2 Bonus für Spezialisierungen nicht angewandt. Zusätzlich dazu ist die Spezialisierung Geschütze für Shadowrun Missions nicht verfügbar.

8.4.6 Wie verteidigt sich eine Drohne oder ein Fahrzeug gegen Zauber?

Es gibt dafür eine neue Regel. Siehe dazu Vollgas (132. Kasten, linke Seite) / Double Clutch auf S. 134.

9. Kampf

9.1 Kampfregele

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

Wie in der erratierten dritten Auflage angegeben wurde, erfordert Feuermodi, welche mehrere Angriffe ermöglichen, keine Aufwendung der Nebenhandlung Mehrfachangriff. Wenn du jedoch EM, HM oder Enge Salven Angriffe auf mehrere Ziele durchführst, brauchst du diese Nebenhandlung weiterhin – und verbrauchst natürlich auch entsprechend mehr Munition!

9.1.2 Wie funktioniert der Kampf mit zwei Feuerwaffen? Bekomme ich meinen vollen Würfelpool mittels Vorausschau?

Du führst grob gezielte Angriffe mit zwei Waffen gleichzeitig aus, aber nur, wenn sie auf dasselbe Ziel abgefeuert werden. Keine SM breiten Salven und keine AM Angriffe beim Führen von zwei Feuerwaffen. In SRM werden diese Angriffe als Feuer konzentrieren Handlung (Vollgas S. 140) abgewickelt. Dies ist nur mit Feuerwaffen, aber mit beliebig vielen Armen möglich. [1.9] Diese Aktion verwendet keinen Mehrfachangriff als Nebenhandlung und erhält deswegen keine Vorteile durch Vorausschau.

9.1.3 Kann ich „Präzise Schläge“ (Feuer Frei S. 116) mit jeder Art von Angriff einsetzen?

Nein. Präzise Schläge können nur mit Nahkampfangriffe eingesetzt werden. Hast du Präzise Schläge für Exotische Waffen gelernt, kannst du sie nur für die entsprechend gewählte Exotische Waffe nutzen.

9.1.4 Zählt die Verteidigungswerterhöhung von Bedrohliche Show (Feuer Frei S. 114) gegen die Schadensreduktion aus der Optionalen Regel aus dem Schattenkompendium?

Nein, aber Verteidigungswerterhöhungen durch Deckung zählen.

9.1.5 Aus Lofwyr's Legions: Kann ich die neue Kampfkunst Drachenklaue nutzen (S. 25)?

Ja, sofern du eine natürliche Klingenwaffe oder eine Cyberimplantierte Klingenwaffe besitzt.

9.1.6 Ignoriert Neijia (FF, S. 116) die Immunität gegen natürliche Waffen von Geistern?

Ja, aber diese Kampfkunst erzeugt einen Astralkampfangriff. Er verwendet Nahkampf (Unbewaffnet) + Geschicklichkeit anstelle von Astral + Willenskraft. Der Schadenswert der Waffe, Waffenfertigkeiten und AR Hilfen der Waffe werden hier nicht angewandt.

Der Angriff nutzt deinen Unbewaffneten Angriffswert welcher mittels Cyberware verändert werden kann. Mit dieser Kampfkunst kannst du astrale Wesenheiten angreifen, also auch manifestierte Magier und materialisierte Geister. Der Schadenswert wird nicht durch Verbesserungen verändert, außer durch Magie, welche die Willenskraft des Kampfkünstlers verbessert.

9.1.7 Erhalte ich einen +2 Bonus auf meine Exotische Waffe, da es ja eine Spezialisierung ist?

Nein. Du musst diese Spezialisierung haben, um die Waffe überhaupt einsetzen zu können.

9.1.8 Wie füge ich Injektionstoxine meiner Nahkampf-Waffe hinzu (SR 6, S. 125)

Injektionstoxine können auf eine Klingenwaffe aufgetragen werden, welche physischen Schaden zufügt (SR 6 GRW, S. 125). Um das zu tun muss man eine Hauptaktion (I) durchführen, um eine Probe

auf Biotech + Logik (2) abzulegen. Bei Erfolg, bestreicht man die Waffe mit dem Toxin und sie behält ihre Giftigkeit für 5 Minuten plus 1 Minute pro Nettoerfolg.

Der erste Angriff mit dieser Waffe, welcher mindestens zwei Nettoerfolge erzielt (oder einen, wenn das Ziel keine Rüstung trägt) fügt sowohl den Schaden der Waffe als auch den Toxineffekt zu. Hat dieser erfolgreiche Angriff weniger als die angegebenen Nettoerfolge, wird das Toxin abgewischt, ohne in den Blutkreislauf zu gelangen. Der Effekt des Toxins wird also nicht angewandt. Bei einem Patzer oder einem kritischen Patzer bei dem Biotech Wurf, schneidest du dich selbst und musst dem Toxin widerstehen. Die Klinge in die Scheide zu schieben entfernt das Gift nicht, ~~bestreicht man aber einen Sporn oder Rasiermesserklauen mit Gift und fährt sie wieder ein, muss der Träger gegen das Gift widerstehen, da dieses jetzt in seinem Körper ist.~~

[[Anm. d. Üb. Irgendwie finde ich diesen letzten Satz komisch. Dann hat man ja auch nach jedem Einsatz seiner Sporne gleich HMVV, Super-Aids oder sonst was ... das klingt eher nach einem „hach ich kann dich ärgern. In meiner Kampagne gehe ich davon aus, dass der Sporn im inneren auch in einer Art Scheide steckt.]]

9.2 Granaten und Explosionen

9.2.1 Können alle Ziele bei einem BF (F) Angriff Edge ausgeben, wie es auch bei einem AM Angriff, Zauber oder Granaten der Fall ist?

Bei Zaubern und vollautomatischen Angriffen kann jede Person Edge bei dem Wurf ausgeben. Das bedeutet auch dass im Fall von mehr als 3 Zielen, jedes davon 1 Edge ausgeben kann, damit der Zauberwirker jeweils 1 Erfolg neu würfeln muss. Sprengangriffe (GRW S. 118) erfordern keinen Verteidigungswurf und deshalb kann hier auch kein Edge ausgegeben werden.

9.2.2 Was ist mit den Waffenbezogenen Mali für die Artilleriebeschuss App (FF S. 102) gemeint?

Für SRM funktioniert die Artilleriebeschuss App nur für Granatwerfer, Raketenwerfer und Mörser. Sie funktioniert nicht bei Sturmgewehren, Maschinengewehren oder Sturmkanonen.

9.2.3 Gasgranaten und Rauchgranaten

Bei Rauch- und Gasgranaten wird der Schaden anders berechnet als bei Explosionen. Wenn für eine Gas- oder Rauchwaffe kein Radius-Attribut definiert ist, dann wird angenommen, dass granatengroße Waffen einen Radius von 5 und raketengroße Systeme einen Radius von 10 haben. Siehe die Tabelle zu Radius, Wirkung und Dauer von Gas in SR6, S. 120.

Die Konzentration erhöht sich nur, wenn das Gas durch Barrieren in der Umgebung eingeschlossen ist, z. B. wenn es in einen geschlossenen Raum gepumpt wird. Tränengasgranaten, die auf der Straße zwischen Lone Star und Randalierern hin und her geworfen werden, haben in der Regel genug offenes Gelände, so dass sich die Konzentration nie aufbauen kann. Mehrere Dosen können auch dann entstehen, wenn sich ein Punkt im Bereich des Radiusmehrerer Granaten befindet!

Beachte, dass Betäubungsgranaten in der Sechsten Welt nicht nur effektiv, sondern auch erstaunlich sicher sind! Ihr Schaden geht nicht in körperlichen Schaden über, selbst wenn man bewusstlos ist und

weiterem Schaden ausgesetzt wird. Tödliche Gifte fügen jedoch weiterhin Schaden zu. Sie sind tödlich!

Beispiel: Ein unglücklicher Shadowrunner, der eine Firmeneinrichtung infiltriert, wird in einem 5 x 5 Meter großen Raum gefangen, der als Sicherheitsschleuse dient. Neuro-Stun IX-Gas beginnt den Raum zu überfluten. Da der SRM-GM, der diese Szene leitet, sadistisch ist, werden 4 Dosen gleichzeitig in den Raum gepumpt! Als "granatenähnliches" Abgabesystem hat jeder der 4 Schächte Radius 5.

In Runde 1 wird der unglückliche Schattenläufer der Grundstärke des Giftes von 12 ausgesetzt, die durch die zusätzlichen Dosen um +3 auf Stärke 15 erhöht wird (siehe Konzentration, SR6 S. 125). Noch schlimmer ist, dass der begrenzte Raum das Gift dicht zusammen hält, anstatt es sich ausbreiten zu lassen, und dass es für jeden Radiusmultiplikator, in den es sich nicht ausbreiten kann, +1 Dosis erhält. In diesem Fall kann es sich nicht auf Radiusx2, Radiusx3 oder Radiusx4 ausbreiten, so dass sich die Stärke um weitere +3 auf Stärke 18 erhöht. Schlimmer noch: Wenn der Runner keinen Weg aus dem Raum findet, bevor 10 Runden verstrichen sind, erleidet er eine weitere Exposition, jetzt mit Stärke 19.

Rauchsysteme funktionieren ähnlich, aber Schadenswert/Stärke und die Konzentration sind irrelevant. Eine Rauchgranate füllt sofort den gesamten Bereich von 4 x Radius aus, wobei sich jedes Radius-Band nach und nach auflöst, wie in der Tabelle für Gasreichweiten, Wirkung und Dauer in der Spalte "Runden ohne Wirkung" angegeben.

Zum Schluss noch eine Anmerkung zu Gasmasken und Chemikalienschutz. Im SRM-Spiel gewähren sie auch Immunität gegen die Toxine CS/Tränengas und Tränengas, obwohl diese Kontaktvektoren haben. Das liegt daran, dass diese Gifte mit den Augen/Nase/Mund in Kontakt kommen müssen, die alle durch eine Gasmaske geschützt sind. Chemischer Schutz gewährt Immunität gegen Kontaktgifte, nicht aber gegen Gifte, die durch Einatmen übertragen werden.

9.2.4 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 ...

9.3 Bewegung

9.3.1 Muss ich meine Bewegung beenden, wenn ich eine andere Aktion durchführe?

Das Einsetzen der Nebenhandlung Bewegen erlaubt es dir, dich in deiner Kampfunde bis zur vollen Reichweite hin zu bewegen. Das bedeutet, du kannst dich in deiner Runde 3 m bewegen, schießen, dich weitere 5 m bewegen und in Deckung gehen. Das erfordert eine Nebenhandlung zum Bewegen, eine Haupthandlung zum Schießen und eine weitere Nebenhandlung um in Deckung zu gehen.

10. Verbesserungen

10.1 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.

10.2 Welche Verbesserungsboni sind kumulativ?

Verbesserungsboni sind kumulativ, es sei denn der jeweilige Gegenstand gibt an, dass dem nicht so ist. Die Adrenalinpumpe ist dahingehend besonders, dass obwohl Reflexbooster und Synapsenverstärker explizit sagen, dass sie nicht mit anderen Effekten kumulativ sind, welche die Reaktion verbessern, die Adrenalinpumpe jedoch Drogen in den Körper abgibt, welche durchaus kumulativ sind. Generell gelten folgende Regeln zum Thema Kumulativität.

1. Drogen sind kumulativ zu Verbesserungen, die sonst nicht kumulativ sind.
2. Initiativwürfel sind nicht kumulativ, es sei denn es steht dort explizit. Im Normalfall wird immer nur der höchste Wert verwendet.
3. Die Adrenalinpumpe pumpt Drogen in den Körper, siehe oben.

10.3 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.

10.4 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.)

10.5 Was wird nicht vom dem Verbesserten Maximum betroffen?

Spezialisierungen und Expertisen und weitere Bonis, welche in ihrer Beschreibung Ausnahmen zu den Maxima erwähnen wie beispielsweise Teamwork, Nebenhandlungen welche einen Wurf modifizieren (Volle Deckung, Zielen) oder Würfel, welche einem Wurf durch den Verbrauch von Handlungen hinzugefügt werden.

10.6 Beispiele für Verbesserte Maxima:

Anmerkung: Die Erklärung im englischen Original war sehr obskur. Ich habe das mal etwas anders geschrieben, damit man den Punkt etwas besser trifft.

Eine Probe besteht immer aus mindestens zwei, manchmal sogar drei Komponenten. Man addiert in der Regel Attribut und Fertigkeit, Attribut und Attribut oder in seltenen Fällen Attribut und Attribut und Fertigkeitwert. Jede dieser einzelnen Variablen unterliegt dem maximalen verbesserten Maximum von +4. Bedeutet: Wenn du Reaktion + Intuition würfelst, kann dein Wert in Reaktion bis zu +4 verbessert sein und dein Wert in Intuition ebenfalls. Das sorgt dann dafür, dass du bei einer Probe aus drei Werten tatsächlich theoretisch bis zu +12 auf die Probe bekommen kannst.

Beispiel 1: Ein Adept mit Geschick 6 + Nahkampf 6 und Waffenfokus 6. Er hat dadurch einen Würfelpool von 16, da er nur +4 des Bonus durch den Waffenfokus erhält und dieser auch nicht aufteilbar ist. Es sind sozusagen 2 Punkte des Waffenfokus „übrig“. Wenn der Adept jetzt aber ein Nebenhandlung „Ziel ansagen“ durchführt, reduziert sich der Pool um 4. Das verrechnet sich mit dem Waffenfokus. Wir haben also Geschick 6 + Nahkampf 6 + (Waffenfokus 6 – Ziel ansagen 4) wird also zu $6 + 6 + 2 = 14$. Wir haben jetzt also den gesamten Bonus unsere Waffenfokus nutzen können, haben durch ihn aber das verbesserte Maximum von +4 nicht überschritten!

Und dazu könnte unser Adept jetzt auch noch mehrere Nebenhandlungen Zielen durchführen, um bis zu seiner Willenskraft Bonuswürfel zu bekommen, denn beim Zielen ist der maximale Bonus gleich der Willenskraft und nicht +4.

Beispiel 2: Ein Charakter hat Reaktion 3 (7) und Intuition 4 sowie Athletik 2 (6). Er wird beschossen und nutzt die Nebenhandlung Ausweichen, um seinen Wert in Athletik auf seinen Verteidigungswurf zu addieren. Das ergibt einen Pool 17.

Leider ist er auch verwundet und hat 4 Kästchen Schaden, was einen Malus von -1 erzeugt.

Er hat aber auch Kampfsinn auf Stufe 6. Klar – das gibt ihm nur einen Bonus von +4, aber wir haben da ja noch die 2 ungenutzten Bonuspunkte. Mit einem davon können wir den -1 Malus der Verletzung kompensieren und sind also bei $17 + 4 = 21$ Würfeln für die Verteidigung.

10.7 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.

11. Status

11.1 Wie funktionieren die Statuseffekte Verätzt # und Brennend # ?

Sofern nicht anders angegeben funktioniert dies wie folgt. Alle schadenzufügenden Statuseffekte fügen körperlichen Schaden zu und tun das am Ende der Kampfunde. Wenn ein Angriff, welcher Verätzt oder Brennend zufügt, keinen genauen Wert angibt, dann wird angenommen, dass der Wert um 1 erhöht wird. Wenn zwei oder mehr Effekte beim selben Angriff angewandt werden (zum Beispiel bei einem Feurgeist mit Elementarer Aura und Verschlingen) werden die Stufen jeweils um 1 erhöht. Beispielsweise würde die Kombination dieser Fähigkeiten Elementare Aura und Verschlingen den Zustand um 2 erhöhen. Dies erhöht sich um 2, da bei keinem der beiden Effekte ein Zahlenwert angegeben wird, weswegen man immer von einem Inkrement um 1 ausgeht.

11.2 Welche Proben werden vom Status „Verwirrt“ betroffen? [1.7.1]

Dieser Status betrifft alle Proben, in denen Fertigkeiten involviert sind.

12. Ausrüstung

12.1 Ausrüstungserwerb

12.1.1 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 Connection den Gegenstand unter normalen Umständen finden könnte (Die Verfügbarkeit muss kleiner sein als die Einflussstufe der Connection, GRW S. 244), kann sie versuchen, den Gegenstand unter den zeitlichen Einschränkungen zu finden, die durch die Zeit auferlegt werden. Die Connection 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 die Connection 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. Selbst wenn die Connection nur über eine Loyalität von 0 verfügt, kannst du einen Gefallenpunkt ausgeben (sofern du einen hast).

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

12.1.2 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)

12.1.3 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.

12.1.4 Können Gruppenconnections aus dem Schattenkompendium zum Kaufen oder Verkaufen von Ausrüstung eingesetzt werden und wie ist ihre maximale Loyalität?

Wenn man Ausrüstung durch eine Gruppenconnection verkauft wird kein konkurrierender Wurf abgelegt, sondern man würfelt Einfluss + Einfluss, um dagegen zu widerstehen, für die Runner Ausrüstung zu verkaufen. Die Loyalität kann maximal 8 betragen, das gilt sowohl bei der Charaktererschaffung als auch im Spiel. [1.9]

12.2 Allgemeine Ausrüstung

12.2.1 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.

12.2.2 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 weiteres Kästchen Betäubungsschaden zugefügt. Um den Missbrauch zu verhindern, wird dieses zusätzliche Kästchen auch als Entzugsschaden behandelt, damit es nicht magisch geheilt werden kann.

12.2.3 Ich finde kein Erste Hilfe Kit!

Das Erste Hilfe Kit ist in den deutschen Regeln enthalten, GRW S. 283/284.

12.2.4 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.

12.2.5 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.

12.2.6 Aus *Kechibi Code*: Kann ich die Guizhen Gegenstände kaufen (S. 86-97)?

Diese Gegenstände sind im Missions Spiel nicht verfügbar.

10.2.7 Aus *Kechibi Code*: Kann ich den Kechibi Code haben (S. 85)?

Nein.

12.2.8 Wenn ich Ausrüstung mit Modifikationen kaufe, wie sieht dann die Verfügbarkeit aus? [1.8]

Wenn die Modifikation eine direkte Verfügbarkeit hat und keine kumulative, wird der höhere der beiden Verfügbarkeitswerte verwendet. Handelt es sich um mehrere direkte und / oder kumulative Verfügbarkeiten, wird zuerst die höchste direkte Verfügbarkeit bestimmt und dann mit den kumulativen Änderungen adaptiert.

12.2.9 Wie viele Modifikationsslots haben Waffen, bei denen dies nicht angegeben ist? [1.8]

In diesem Fall verfügt die Waffe über 2 Slots.

12.2.10 Bezüglich M-TOC (S. 100): Wie erhalte ich Edge und wann kann ich es verschieben?

Das M-Toc System kann mehr Edge speichern, als du normalerweise könntest. So kannst du sowohl mehr als 2 Punkte in einer Runde erhalten und auch Punkte über dem Maximum von 7 in das M-TOC verschieben. Die Nebenhandlung um Edge zu verschieben ist eine (J)ederzeit Aktion, aber wenn du Edge in derselben Runde erneut verschieben willst, musst du eine weitere Nebenhandlung ausgeben.

12.2.11 Welche Kapazität hat ein MAMS System (FF, S. 82)?

Der MAMS Basis Tragesystem hat eine Kapazität von 20. Dies wird aufgeteilt in 12/8, also 12 Punkte vorne und 8 Punkte hinten. Ein MAMS Basis-Tragesystem in eine bestehende Panzerung zu integrieren verbraucht 10 Punkte Kapazität, aber du kannst das Tragesystem auch einfach über deiner Rüstung tragen. Wenn du dies tust, hast du keinen Zugang zu der Ausrüstung in deiner Rüstung und während des Kampfes gewährst du deinem Gegner Edge, da der Harnisch herumschlackern kann wenn du dich bewegst.

12.2.12 Kann ich einen Schattenmantel (Astrale Pfade S. 167) kaufen?

Ja.

12.2.13 Kann ich einen Sextant der Welten, Karten der Astralen Pfade oder Schattenamulette (Astrale Pfade S. 173) kaufen?

Ja, aber du musst sie an dich binden.

12.2.14 Reduziert der „Purification Staw“ (Shoot Straight S. 115) die Chancen, dass ich von einer Droge abhängig werde?

Absolut! Aber der positive Effekt der Droge wird auch ausgefiltert.

12.3 Waffen

12.3.1 Ares Squirt - Was passiert mit den Nettoerfolgen wenn man DMSO Gelpacks einsetzt?

Wenn du ein Ziel mit einem Toxin mittels DMSO-Gelpacks triffst, gibt es keinen Grundschaten für die Waffe. Der Schaden, den das Ziel erleidet, basiert auf dem Toxin. Nettoerfolge sind hierbei also verlustig

12.3.2 Welche Fertigkeit nutzen Yoyos?

Yo-Yos erfordern die Fertigkeit Exotische Waffen.

12.3.3 Welche Fertigkeit nutzen Kampfskates? (Lifestyle 2080, S. 179)

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

12.3.4 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.

12.3.4.1 (No Future) Wie entzünde ich einen Molotowcocktail?

Du nutzt dafür die Haupthandlung „Waffe bereit machen“. Du brauchst aber vorher auch eine Haupthandlung „Waffe bereit machen“ um das Ding aus der Milchkiste auf dem Gepäckträger deines Dodge Scoot zu zerren.

Das bedeutet man braucht 3 Haupthandlungen, um den Molotowcocktail zu werfen. Eine, um ihn zu ziehen eine, um ihn anzuzünden und eine, um ihn zu werfen.

[Anmerkung: Im Beispiel in den FAQ wird hier davon gesprochen, dass „Waffe bereit machen“ Eine Nebenhandlung wäre. Dem ist jedoch auch in der englischen Version nicht so.]

12.3.5 Aus dem Krime Katalog: Wie führe ich einen Krime Karpel Angriff durch?

Für die Zweck der SRM wird dieser Teppichbombenangriff als Feuer konzentrieren Angriff (Vollgas, S. 140) behandelt. Dieser verbraucht keine Nebenhandlung.

12.3.6 Aus dem Krime Katalog: Hat eine Party Granate beide Schadenswerte gleichzeitig?

Nein. Die Granate ist entweder im Fragment oder Flash Bang Modus. Du benötigst eine (I) Nebenaktion um den Modus zu wechseln.

12.3.7 Kann ich eine einzelne Granaten mit allen möglichen Allergien und Verwundbarkeiten gegen Geister laden?

Nein. Um genügend Material zu enthalten, um einen Geist zu beeinflussen, benötigt eine Gasgranate zwanzig Dosen des Allergens, oder es löst sich zu schnell auf. Wenn ein Geist seinem Allergen ausgesetzt wird, verliert er seine Immunität gegen normale Waffen. Und da diese Dinger noch nicht existieren, hier einmal der Preis:

Granate

Verfügbarkeit

Preis

Granate mit Eisenstaub	4	250 ¥
Granate mit Goldstaub	5	700 ¥
Granate mit Silberstaub	5	500 ¥
Granate mit Holzstaub	4	250 ¥

12.3.8 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 du 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

12.3.9 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.

12.4 Panzerung

12.4.1 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.

12.4.2 Welche Stufen haben die reaktiven Panzerplatten in der Ares „Bug Stomper“ Rüstung?

Die Rüstung wird nicht mit den reaktiven Panzerplatten geliefert. Sie hat lediglich Aufnahmeschlitze dafür, so dass die Platten nicht gegen die Kapazität der Rüstung zählen. Du kannst dir Platten beliebiger Stufe kaufen und installieren. Die Rüstung hat Platten auf der Front, dem Rücken und den Seiten, was die vier Slots darstellt.

12.4.3 Wie funktioniert die GelWeave Version der Reaktiven Panzerplatten (FF S. 83)?

GelWeave versteift sich, wenn der Träger mit mehr als 2 Punkten Schaden durch Waffen, Explosionen oder indirekte Kampfzauber getroffen wird. Wenn dies passiert, wird der Schaden durch die Stufe des GelWeave reduziert. Zusätzlich dazu wird Geschicklichkeit, Reaktion und die Anzahl an

Metern der Bewegung um die Stufe des GelWeave minus 1 für drei Kampfrunden reduziert. Wenn ein weiterer Angriff dies erneut auslöst, wird die Zeit um weitere drei Kampfrunden erweitert. Es wird jedoch nur der höchste Malus für Geschicklichkeit, Reaktion oder Bewegung angewandt.

12.4.4 Kann ich einen Metaplanaren Schutzanzug (Astrale Pfade S. 179) kaufen?

Ja, aber so einen Anzug in den Missions zu tragen erhöht deinen Fahndungsstufen Modifikator pro Szene, in welcher dieser getragen wird, um +1.

12.5 Cyber / Bioware

12.5.1 Cyberware – Cyberschädel: Kommt er mit einem Cyberkiefer?

Nein, ein Cyberschädel wird mit einem „normalen“ Kiefer ausgeliefert. Du kannst den Cyberkiefer extra für Essenz und Geld kaufen.

12.5.2 Cyberware – Talentleitungen für Exotische Waffen?

Du musst für jede Spezialisierung von Exotische Waffen eine eigene Fertigungssoftware kaufen. Also brauchst du beispielsweise die Fertigungssoft Exotische Waffen (Monofilamentpeitsche) oder Exotische Waffen (Granatwerfer)

12.5.3 Aus Lifestyle 2080 (No Future): Sowohl Autostimme wie auch der Stimmverstärker (S. 184-185) verweisen auf die Regeln der 5. Edition. Wie funktionieren sie in der 6. Edition?

Bei der Autostimme gewährt dieses einen Würfelpoolbonus in der Höhe seiner Stufe für alle Fertigungsproben auf Überreden (Singen). Der Stimmverstärker addiert seine Stufe auf den Würfelpool bei Einfluss-oder Überredenproben.

12.5.4 Benötigen Datenbuchsem 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.

12.5.5 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.

12.5.6 Folgende Cyberware aus Bodyshop hat neue Werte für das Missionsspiel [1.9]

Cyberware	Essenz	Kap.	Verfügbarkeit	Nuyen
Drohnenhalterung (Micro / Mini)	0,6	[6]	4 (L)	16.000 Nuyen
Drohnenhalterung (Klein)	1,2	[12]	6 (L)	17.000 Nuyen
Mathematische SPU	0,25	[2]	4	25.000 Nuyen
Modularer Konnektor	-	[2]	3	250 Nuyen
Modulare Halterung	0,4	[2]	3	1.000 Nuyen

12.5.7 Elektrochromes Haar (Bodyshop S. 34) ist günstiger

Im Englischen Missions FAQ wird der Preis für Elektrochromes Haar auf 3.000 Nuyen festgelegt mit einer maximalen Länge des Haares von 100 cm. [1.9]

12.5.8 Kann ich drei Sets aus Shiva Armen und zwei weitere Sets aus Cyberarmen haben?

Nein. Die maximale Anzahl an Armpaaren beträgt vier, inklusive denen, mit denen dein Charakter geboren wurde.

12.5.9 Wie funktioniert das Modulare System (Bodyshop 2082, S. 48-49)?

Wenn du modulare Cybergliedmaßen nutzt, wird der Konnektor in das kleinere Körperteil eingebaut während die Halterung in das größere Körperteil eingebaut wird. Beispiel: Ein modularer Cyberarm hat den Konnektor in dem Arm, während die Halterung im Torso ist.

Wird die Halterung in ein Cybergliedmaß eingesetzt, verbraucht diese Kapazität anstelle von Essenz. Wenn ein ganzer Arm oder Bein die Halterung für ein austauschbares Körperteil ist, reduziere die Kapazität des ganzen Körperteils um die Kapazität des Teilkörperteils.

Du musst immer noch die Essenz zahlen, damit das modulare Cybergliedmaß in deinen Körper eingesetzt werden kann. Wenn du mehrere Gliedmaßen hast, zwischen denen du wechselst, zahlst du natürlich nur einfach die Essenz.

12.5.10 Funktionieren die Ersatzgelenke (Bodyshop 2082, S. 63) nur dann, wenn man den Status Humpelnd erhält?

Nein. Die Ersatzgelenke verhindern, dass du den Status Humpelnd überhaupt erhalten kannst.

12.5.11 Wie schnell generiert die Spinndrüse (Bodyshop 2082, S. 63) ihre Ladungen?

Die Spinndrüse generiert eine Ladung pro 12 Stunden.

12.5.12 Die Bioimplantwaffentabelle (Bodyshop 2082, S. 78) wird wie folgt geändert:

Hauer: -Hast du ein zweites Paar Hauer, erhöht sich der Angriffswert um +2.

Kampfhornhaut gewährt einen situativen Punkt Edge, aber keine Modifikationen für den Angriffswert oder den Verteidigungswert.

Die anderen Änderungen des Guide sind bereits in der deutschen Edition korrigiert.

12.5.13 Die DNA Maskierung (Bodyshop 2082, S. 106) hat andere Spielwerte als im Deutschen.

Die Spielwerte der deutschen Edition habe ich in Klammern in der zweiten Zeile eingegeben.

Genware	Behandlungszeit	Essenz	Verf.	Nuyen
GeneClear	2 Monate (2 Wochen)	0,1	6 (I) (4)	35.000¥ (25.000¥)
Larve	2 Wochen	0,2	4 (I) (5 (I))	28.000¥ (30.000¥)
Neuausgabe	1 Monat	0,1	5 (I)	23.000¥ (30.000¥)
Vermischer	2 Wochen	0,2 (0,1)	4 (I)	18.000¥ (25.000¥)

12.5.14 Darf ich einen Cyberzombie (Bodyshop 2082, S. 184) spielen?

Nein. [1.9]

12.5.15 Darf ich einen Cyborg oder eine Cyberware-Schale spielen? (Bodyshop 2082, S. 189)

Ja. [1.9]

12.5.16 Kann eine KI in einer Cyberware-Schale leben? (Bodyshop 2082, S. 189)

Nein. Die Cyberware Schale hat nicht die notwendigen Ressourcen um ohne ein Gehirn im Glas zu funktionieren. [1.9].

12.5.17 Muss ich eine Probe auf Abhängigkeit durchführen, wenn ich meine Cyber- oder Bioware einsetze?

Im Rahme von Shadowrun Missions muss diese Probe für den Einsatz von Foki, von Cyber-, Bio-, Gene-, oder Nanoware nicht durchgeführt werden.

12.6 SIN's, Lizenzen und Geld

12.6.1 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.

12.6.2 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.

12.6.3 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 zuzustecken, 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 Geld 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.

12.6.4 Können wir 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.

12.7 Drogen

12.7.1 Kann ich Drogen in Kapselgeschossen, Gasgranaten oder anderen Systeme einsetzen?

Nein.

12.7.2 Kann ich Düsternis (Astrale Pfade S. 167) kaufen?

Nein. Nutze statt dessen Düsternis aus BodyShop S. 127.

12.7.3 Kann eine Künstliche oder Emergente Intelligenz oder ein Rigger in einer Drohne Neijia verwenden?

Nein, da diese Entitäten eine astrale Signatur und Aura besitzen. [1.9]

12.7.4 Darf ich meine eigenen Drogen, Ripjacks oder ähnliches herstellen?

Nein.



13. Edge

13.1 Wie kann man bei Teamwork Proben Edge einsetzen

Nur der Anführer einer Teamwork Probe kann Edge einsetzen. Helfende Runner können jedoch den 2-Edge Boost einsetzen um einem Verbündeten 1 Edge zu geben. In einem Kampf können die Helfer die Hauptaktivität Unterstützen (H) durchführen um diesen Edge Boost durchzuführen.

13.2 Wie oft erhalte ich Edge für „Erster Eindruck“?

Du erhältst das Edge durch diesen Vorteil immer dann, wenn du zum ersten Mal mit einem NSC interagierst und das wird bei allen sozialen Fertigkeitwürfen in dieser ersten Szene angewandt. Dies wird auch bei virtuellen Treffen genutzt. [1.8]

13.3 Da eine soziale Begegnung mehrere Kampfrunden dauert – welche Grenzen gibt es beim Erhalt von Edge?

Du erhältst maximal 2 Punkte Edge pro Aktion. Also kannst du, selbst mit Erster Eindruck, Sunguard Juwelen, Stimmmodulator und hohem Sozialwert maximal 2 Punkte Edge erhalten. [1.8]

13.4 Kann ich den Effekt eines Schicksalswürfels mit Edge negieren?

Nein. Du kannst Edge ausgeben, um den Würfelwurf zu wiederholen, aber der Effekt ändert sich nicht. Wenn du mehr als einen Schicksalswürfel wirfst, bleiben die Effekte immer noch beständig. Wenn du beispielsweise eine 5 und eine 1 würfelst, hättest du drei Erfolge, aber alle anderen nicht-Schicksalswürfel, die 5en haben, zählen nicht mehr als Erfolg.

13.5 Können Edge Boosts oder Edge Aktionen auf Kosten von 0 Edge reduziert werden?

Nein. Wenn Vorteile, Schutzgeister oder andere allgemeine Reduzierungen die Kosten von Edge Boosts oder Aktionen reduzieren, muss immer mindestens 1 Edge gezahlt werden. Es ist jedoch möglich das eine spezifische Fertigkeit (zum Beispiel eine Kampfkunsttechnik), das gleiche Ergebnis liefern wie eine Edge Handlung, aber kein Edge kosten (z.B. Wolkenwirbel).

13.6 Kann ich einen Patzer oder kritischen Patzer mit Edge negieren?

Dies geht nur, indem du entsprechende Edge Aktionen durchführst. Du könntest die 2-Edge Boost nutzen, um +1 auf einen Würfel zu nehmen, was eventuell einen Patzer oder kritischen Patzer abwenden kann. Der 3-Edge Boost zum Kaufen einen Erfolges kann einen kritischen Patzer zu einem Patzer machen, kann aber den Patzer selbst nicht entfernen. Der 4-Edge Boost, sein Edge auf den Würfelpool anzurechnen, erhöht die Menge an 1en die für einen Patzer oder kritischen Patzer erforderlich sind und kann so die Wahrscheinlichkeit für einen Patzer oder kritischen Patzer reduzieren.

13.7 Generieren Vorteile die weniger als 8 Karma kosten permanentes Edge?

~~1.7.1 Edge generierende Vorteile, welcher weniger als 8 Karma kosten, erzeugen Edge, welches nur bei dem jeweiligen Fertigkeitwurf eingesetzt werden kann. Es verfällt direkt danach. Dies beinhaltet auch Analytischen Geist (GRW S. 74) und Attributsmeisterschaft (Vollgas S. 168). Beide Vorteile generieren auch nur Edge bei Fertigkeitwürfen.~~

Siehe Schattenkompodium S. 155 – Ausgeglichenere Edge-Vorteile. Diese Sonderregel wird in Missions verwendet.

13.8 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 stattdessen 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 Status? 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.

13.9 Wie viel kostet es, um die Aktion „Kugelfang“ (Feuer Frei S. 108) durchzuführen? [1.8]

Diese Aktion ist eine veränderte Version der Abfangen Aktion. Du nutzt hierbei eine Nebenhandlung und gibst's 2 Punkte Edge aus um den Schaden zu erleiden, den sonst das Ziel kassiert hätte.

14. Connections

14.1 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 die Connection für insgesamt 4.000 Nuyen verstärken und sie müssen zwei Haupt-Auszeit Aktivitäten durchführen. Um von 4 auf 5 zu kommen, muss die Connection fünfmal für jeweils 5.000 Nuyen verstärkt werden, also insgesamt 25.000 Nuyen. Jedes Mal, wenn du eine Connection auf die nächste volle Einfluss-Stufe erhöhst, erhältst du genauso viele Gefallenpunkte bei dieser Connection.

Du kannst den Einfluss nur für einen nicht-kanonischen SRM- Connection/NPC verstärken.

14.2 Wie verbessere ich die Loyalität zu meinen Connections?

Gib einfach so viele Gefallenpunkte aus, wie die nächste Stufe der Loyalität beträgt. (HINWEIS: Du kannst die Loyalität einer Connection, für welche du während Ihres letzten Einsatzes Gefallenpunkte erhalten hast, sofort erhöhen, ohne eine Auszeit-Aktivität auszugeben, solange du über die erforderlichen Gefallenpunkte verfügst (einschließlich der gerade erworbenen). Du kannst die Loyalität maximal bis 9 anheben.

14.3 Die Shadow Healthcare Community

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 beitredest, 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.

Einfluss: 6

Connectionstyp: Medizinisch

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.

14.4 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. Connections 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 Connection 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 Connections 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.

14.5 Sind die erweiterten Regeln für Kontakte bei der Charaktererschaffung (S. 175) für SRM zulässig?

Ja, aber das Maximum für Einfluss und Loyalität ist 6 für die Zwecke der SRM. Mit dieser Regel kann ein Charakter mit Charisma 1 eine Connection mit Einfluss 5 und Loyalität 1 erhalten, da sein Basischarisma x 6 die Menge an Punkten definiert. Zusätzlich kann er auch Karma ausgeben, um weitere Punkte zu erlangen.

14.6 Werden Spielleiter die Connectiontypen (S. 174-175) nutzen, wenn man Beinarbeit durchführt oder Ausrüstung beschafft?

Ja. Nur weil ein Kontakt keinen bestimmten Typ hat, heißt das nicht, dass er nichts über ein bestimmtes Thema weiß oder dir nicht helfen kann. Er ist nur nicht so gut in dem, worum du ihn bittest. Man kann es auch so sehen, dass die aufgelisteten Bereiche die Spezialgebiete der Connection sind. Ein fehlender Connectiontyp ist Schatten, was aber voraussetzt, dass alle Connections mindestens eine Schattenverbindung haben, nämlich dich. Die Kontaktart für SRM-Connections findest du in Anhang C.

14.7 Wenn wir den Einfluss einer Connection erhöhen wollen, nutzen wir die Regeln aus den SRM oder die aus dem Schattenkompodium (S. 176)?

Wir werden weiterhin die Regeln der Shadowrun Missions anwenden, so dass niemand rückwirkend seine Ressourcen anpassen muss.

14.8 Werden die Regeln für Gefallen (S. 186) aus dem Schattenkompodium genutzt?

Ja. Runner erhalten weitere Gefallen im Verlauf des Spiel, aber es liegt am Spielleiter festzulegen, ob die notwendigen Schwellenwerte erreicht sind. Das bedeutet auch, dass man Gefallen verlieren kann, wenn man gegen eine Connection arbeitet. Fällst du unter 0 Gefallen, schuldest du der Connection einen Gefallen.

14.9 Wie verhalten sie Gruppenkontakte bei bestehenden Gruppen?

Den bestehenden magischen Gruppen wurde ein Einflusswert in ihren entsprechenden Kapiteln zugewiesen. Will man die Loyalität erhöhen, muss man die entsprechende Menge an Nuyen und Zeit für drei aufeinanderfolgende Monate ausgeben. Verpasst du die Zahlung oder die Zeit, fällt die Loyalität sofort ab. Fällt die Loyalität zu einer Gruppe ist dieser neue Loyalitätswert der maximale Wert, den der Runner zu dieser Gruppe erreichen kann. Der Vorteil Licht im Dunkeln (Lifestyle 2080, S. 185) reduziert nicht die Kosten für Initiation.

Charaktere mit existierenden Gruppenkontakten, welche vor den Regeln des Schattenkompendium erworben werden, haben jetzt eine Karmaschuld in Höhe von Einfluss + Loyalität (3) und Nuyenschulden für die Kosten für die Monate, für welche sie schon Mitglied gewesen sind.

Beispiel: Turgan Magnu erfordert 6 Karma, um dem Zirkel beizutreten und 8 Karma um die Connection auf Einfluss 5 und Loyalität 3 zu erwerben. Spieler mit neuen Charakteren können diese Kontakte auf höhere Loyalitäten als 3 erwerben, bestehende Spieler können dies jedoch nicht rückwirkend steigern.

Loyalität	Auszeit	Nuyen
1-2	Nebenaktivität	0 ¥
3-4	Nebenaktivität	50 x Einfluss ¥
5-6	Hauptaktivität	150 x Einfluss ¥
7-8	Hauptaktivität	300 x Einfluss ¥

14.10 Welche Fraktionen (S. 204-206) werden im Spiel für Reputation und Fahndungsstufe genutzt?

Bei den Seattle Missionen werden keine Fraktionen genutzt. Reputation und Fahndungsstufe sind generell. Zukünftige SRM Orte könnten Fraktionen beinhalten!

14.11 Welche Emergenten Gruppen (Auswurfschock S. 90-98) sind in Missions zugelassen?

Du darfst dir zwar keine eigenen Gruppen erstellen, kannst aber die Everett 811er und das Wandernde Volk nutzen.

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

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

Connections sind zwar bereit zu helfen, aber sie sind keine hirnlosen Lakaien und sie werden sich für dich nicht in übermäßige Gefahr begeben, egal wie viel du bezahlst. 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 dir 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 einer Connection die Durchführung bestimmter Aktionen untersagen oder sich sogar dafür entscheiden, die Connection als NSC zu steuern.

GMs sollten einer Connection nur dann erlauben, angeheuert zu werden, wenn sie eine Rolle ausfüllt, in der die Gruppe schwach ist. Angeheuerte Connections 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 Connections berechnen variable Preise für ihre Dienste, die sich nach Ihren spezifischen Bedürfnissen richten. Direkte Dienstleistungen von Connections neigen dazu, ziemlich teuer zu sein, also sei auf einen Preisschock vorbereitet. Du kannst Gefallenpunkte ausgeben, um diesen Preis um 10 % pro ausgegebenen 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 einer Connection als Ersatz ist nicht billig und sollte nur als letzter Ausweg genutzt werden.

14.13 Ich spiele eine Mission und es scheint ein Erzählparadoxon vorzuliegen. Ich habe eine Connection aus 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 Connections für den einen oder anderen Spieler unterschiedlich verfügbar sind. Wenn dies eintritt, hat der Spieler, der die Connection besitzt, immer noch Zugang zu dieser Connection und der Spieler, für den diese Connection nicht mehr existiert, sollte so tun, als ob es sich um eine andere Connection handelt als den, von dem sie wissen, dass er tot ist. Hier lässt man fünf gerade sein, damit das Spiel flüssig weitergehen kann.

15. Hausregeln

15.1 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.

2.4.1 Erhalte ich zusätzliches Karma, wenn ich die 20 Fragen zur Charakterentwicklung beantworte? (S. 25)

Nein, aber wenn du deine zwanzig ausgefüllten Fragen dabei hast, bekommst du **einen Punkt NERPS**.

15.1.1 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 NERPS (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.

15.2 Emotionale Pfade

~~Emotionale Pfade werden in Shadowrun Missions nicht genutzt.~~

Die Emotionalen Pfade aus dem Schattenkompendium sind komplett untersagt. Für Shadow Cast gelten folgende besonderen Regeln:

Folgende Emotionale Pfade sind explizit untersagt:

- Zurück im Spiel (Die üblichen Verdächtigen, S. 30) [Ausgebrannter Magier]
- Der Beste der Besten (Die üblichen Verdächtigen, S. 110) [Klingensamurai]
- Drohnentechnologie (Die üblichen Verdächtigen, S. 94) [Drohnenrigger]
- Stimme eines Drachen (Die üblichen Verdächtigen, S. 171) [Universitätsmagier]
- Gestalt (Die üblichen Verdächtigen, S. 153) [Sozialadeptin]
- Trautes Heim (Die üblichen Verdächtigen, S. 49) [Bestienbeschwölerin]
- Jäger der Schützen (Die üblichen Verdächtigen, S. 142) [Scharschütze]
- Mackie Schrauber (Die üblichen Verdächtigen, S. 93) [Drohnenrigger]
- Ein Nicht so Freier Geist (Die üblichen Verdächtigen, S. 50) [Bestienbeschwölerin]
- Operations-Ass (Die üblichen Verdächtigen, S. 153) [Sozialadeptin]
- Geistige Führung (Die üblichen Verdächtigen, S. 49) [Bestienbeschwölerin]
- Straßenmedizin (Die üblichen Verdächtigen, S. 161) [Straßendoc]
- Pechsträhne (Die üblichen Verdächtigen, S. 127) [Privatdetektiv]
- Heilsame Reise (Die üblichen Verdächtigen, S. 13) [Actiondecker]
- Die Menschliche Note (Die üblichen Verdächtigen, S. 65) [Cyberninja]
- Die Rennfamilie (Die üblichen Verdächtigen, S. 135) [Rennrigger]
- Zusammengesetzte Ausbildung (Die üblichen Verdächtigen, S. 13) [Actiondecker]
- Das Allerheiligste (Die üblichen Verdächtigen, S. 102) [Gun-Fu-Samurai]
- Es gibt Schlimmeres als Mich (Die üblichen Verdächtigen, S. 41) [Banshee-Attentäterin]
- Wrack und Erholung (Die üblichen Verdächtigen, S. 135) [Rennrigger]

Folgende Emotionale Pfade sind gesondert geregelt:

- Der Beste Freund des Taliskrämers (Die üblichen Verdächtigen, S. 172) [Universitätsmagier]
 - Erhöhe die Kosten für „Die Hilfe des Taliskrämers“ auf 10 Karma bei der Charaktererschaffung oder auf 20 Karma im Spiel.
 - Wenn du bei „Hilfe des Taliskrämers“ eine 1 würfelst, verlierst du eine Hauptaktion in der Auszeit. Hast du nicht genügend (beispielsweise wenn du ein CMP gespielt hast), verlierst du beide Nebenaktivitäten in der Auszeit.
- Schamanischer Hooder (Die üblichen Verdächtigen, S. 119) [Koyote-Schamanin]
 - Du musst erwacht sein.
 - Das ist meine Gegend: Die Kosten reduzieren sich nicht, sofern du schon „Vertrautes Gebiet“ hast. Du kannst den Vorteil bei der Charaktererschaffung für 10 Karma oder während des Spiels für 20 Karma kaufen.
- Mama Bär (Die üblichen Verdächtigen, S. 74) [Defensivdecker]
 - Mama Bär und Überfürsorglich werden zu einem einzelnen Vorteil kombiniert, welcher bei der Charaktererschaffung 5 Karma, und im Spiel 10 Karma kostet.
- Panoptikum (Die üblichen Verdächtigen, S. 75) [Defensivdecker]
 - Schmutzfänger I und Big Bad Brother werden zu einem einzelnen Vorteil kombiniert, welcher bei der Charaktererschaffung 5 Karma, und im Spiel 10 Karma kostet.
- Nachteile für Dissonante (Die üblichen Verdächtigen, S. 84) [Dissonanter Technomancer]
 - Diese Nachteile können nur bei der Charaktererschaffung gewählt werden.
- Kampfkoordination: Kampfmässige Aufklärung (Die üblichen Verdächtigen, S. 92-93) [Drohnenrigger]
 - Dies ist ein Vorteil, welcher 7 Karma kostet (in der deutschen Version bereits korrekt)
- Läuterer (Die üblichen Verdächtigen, S. 21) [Adlerschamane]
 - Verderbnis spüren: Du musst keine toxische Magie oder andere schreckliche Dinge askennt haben, um diesen Vorteil zu wählen.
 - Natürliche Alchemie: Du benötigst eine Auszeit Nebenaktivität um natürliche Zutaten zu sammeln.
- Adler Ex Machina (Die üblichen Verdächtigen, S. 22) [Adlerschamane]
 - Atem der Bindung: Der Geist kauft nur dann Erfolge, wenn seine Kraftstufe geringer ist als der Magiewert des Beschwörers.

- Critter lieben mich: Edge Aktionen kosten 1 Edge weniger anstelle von ½.
- Höhere Erwartungen: Der Karmabonus beträgt 5.

Für Auswurfschock gelten folgende Anpassungen:

- Tja – hier wurde im Guide zwar gesagt, dass es Anpassungen gibt, aber bislang ist da noch nichts drin geschrieben gewesen.

15.3 Welche Optionalen Regeln aus dem Schattenkompendium sind für Missions zulässig?

- Schnellere Auffrischung von Edge (S. 153): Edge wird am Ende einer Szene immer auf den Ursprungswert zurückgesetzt.
- Ausgeglichenere Edge-Vorteile (S. 154): Jeder Vorteil, der weniger als 8 Karma kostet, gewährt nur Edge für den jeweiligen Wurf. Wird das Edge in dem Wurf nicht genutzt, verfällt es.
- Neue Optionale Edge-Handlungen (S. 154): Die vier neuen Handlungen sind zugelassen.
- Erste Hilfe für Modifizierte (S. 158): Modifizierte Charaktere können mit Biotech (Cybertechnologie oder Biotechnologie) + Logik (Essenz, abgerundet) genutzt werden um Schaden zu reparieren / heilen.
- Transhumanismus (S. 159): Mundane können sich an ihre Ware besser gewöhnen. Das ist vergleichbar mit Initiation oder Wandlung. Dies kann nur durch Charaktere durchgeführt werden, welche mindestens 1 Punkt Essenz wert an Ware eingebaut haben.
- Ausbrennen (S.160): Wenn dein Wert in Magie oder Resonanz jemals 0 erreicht, wirst du Mundan. Dies ist inkompatibel mit Latentem Erwachen. Das beinhaltet auch die Charaktererschaffung.
- Latent erwacht (S. 160): Dieser optionale Vorteil kann nicht während der Charaktererschaffung gewählt werden, kann aber im Spiel erworben werden um zu Erwachen oder zu Emergieren. Dieser Vorteil kann nicht von Charakteren gewählt werden, welche Transhumanismus eingesetzt haben.
- Das sind nicht die Drohnen, die ihr sucht (S. 160): Magie kann nur in Situationen, die nicht Kampf sind, Aktionen erzwingen.
- Kürzere Vorbereitungszeit für Alchemistische Erzeugnisse: Schritt 3 beim Herstellen eines alchemistischen Erzeugnisses dauert nur noch 5 Minuten.
- Verbesserte Aspektzauberer (S. 161); Verzauberer können mehre Vorbereitungen gleichzeitig herstellen. Hexer können Reagenzien nutzen, um den Entzug zu reduzieren und Beschwörer haben geringeren Entzug beim Beschwören.
- Schutz durch Deckung (S. 162): Deckung reduziert den Schaden durch Explosionen um die doppelte Deckungsstufe. Am Boden liegend zählt für Explosionen als Deckung 1.

- Alternatives Weghechten (S. 162): Eine neue Jederzeit Aktion, welche einen Athletik + Reaktion – Ausweichmalus Wurf ermöglicht, um sich Nettoerfolge Meter weit zu bewegen.
- Kumulative Boni für Hyperschilddrüse (S. 162): Die Boni der Superschilddrüse sind kumulativ zu anderen Verbesserungen.
- Panzerung senkt Körperlichen Schaden (S. 163): Für jeweils volle 8 Punkte Verteidigungswert kannst du ein Kästchen Körperlichen Schaden nach dem Schadenswiderstand in Betäubungsschaden verwandeln. Bei Explosionen sogar für alle 4 Punkte Verteidigungswert.
- Stärke statt Geschicklichkeit im Nahkampf (S. 163): Du kannst Nahkampf + Stärke anstelle Geschicklichkeit für Angriffswürfe nutzen.
- Rückstoßdämpfung durch hohe Stärke (S. 164): Wenn der Runner eine Waffe mit zwei Händen bedient erhöht sich der Angriffswert für alle Reichweitenkategorien um +1, wenn seine Stärke 7 oder höher ist und sogar um +2, wenn die Stärke 10 oder höher ist.
- Verzögerte Handlungen (S 164): Runner können ihre Aktionen verzögern, indem sie einen Auslöser für ihre Handlungen bestimmen.
- Kampf mit zwei Waffen (S. 164): Runner können die Nebenhandlung (I) Doppelangriff nutzen, was den Angriff wie folgt verändert: Schaden +1, Angriffswert +1.
- Würfelpoolmalus für Geschwindigkeitsintervalle: Die Mali für Geschwindigkeitsintervalle werden nur noch bei Crash Proben angewendet, nicht mehr bei allen Fahrzeugproben.
- Erweiterte Spezialisierungen (S. 167): Du kannst so viele Spezialisierungen kaufen wie du möchtest und musst keine Expertise erwerben, bevor du eine zweite Spezialisierung kaufst.
- Drogenabhängigkeit und andere Abhängigkeiten (S. 167): Nutzen Runner süchtig machende Drogen zweimal oder mehr innerhalb von zwei Wochen führen diese einen Konstitution + Willenskraft Test gegen die Kraft (+ die Anzahl der Anwendungen in den letzten zwei Wochen) als konkurrierende Probe durch. Schlägt der Wurf fehl, wird der Runner abhängig oder erhöht seine Abhängigkeit um eine Stufe. In dieser Regel finden sich auch Regeln dazu, um den Nachteil entfernen zu können. Diese Regel wird nicht für die Abhängigkeit (Blutmagie) angewandt.
- Erweiterte Regeln für SINs und Lizenzen (S. 168): Es gibt SIN Scanner welche Stufe x 2 (Stufe der Fake SIN) würfeln, um eine falsche SIN zu erkennen. Es gibt weitere Möglichkeiten um DNA Muster und ähnliches anzugeben, damit eine SIN nicht verbrannt wird.
- Alternative SIN Nachteile: Runner können die Nachteile SIN Mensch (staatlich), SIN Mensch (Konzernbürger) oder SIN Mensch (Kriminell) nehmen. Dieser Nachteil erhöht den individuellen Fahndungsstufen Modifikator und das Entfernen dieses Nachteils kostet die dreifache Karmamenge bei staatlicher und Konzernbürger SIN und sogar die vierfache Karmamenge, bei der kriminellen SIN.

- Zusätzliche Handlungen mit dem Schicksalswürfel: Es gibt drei neue Optionen um Schicksalswürfel einzusetzen. Waghalsige Aktionen, Anpassung von Zaubern und das ungeübte Anwenden von Fertigkeiten.
- Regel zur Verwendung von Connections (S. 178): Um festzustellen, ob eine Connection verfügbar ist, würfle 1W6+Loyalität. Wenn das Ergebnis höher ist als die Einflussstufe der Connection, kann der Runner die Connection erreichen.

15.4 Beeinflussen Reputation und Fahndungsstufe (S. 204-206) meine Möglichkeiten, Ausrüstungen zu kaufen und zu verkaufen?

Ja. Die Regeln zum Verschieben von Ausrüstung aus dem Schattenkompendium werden bei den Missions angewandt. Die Fahndungsstufe des Teams wird ihre Möglichkeiten beeinflussen, Ausrüstung zu bewegen. Je mehr Fahndungsstufe man aufweist, umso schlechter werden die Preise. Die Reputation hat derzeit noch keinen Einfluss, aber die Fahndungsstufe erhöht die Preise von Gütern, wenn die Loyalität der Connection überschritten wird.

15.3 Welche Optionalen Regeln aus Bodyshop 2082 sind für Missions zulässig?

- Einfache Prothesen (Bodyshop 2082, S. 21)
- Sterbende Cyberware (Bodyshop 2082, S 22)

16. FAQ

16.1 Kann mein 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)

16.2 Können wir die Regeln für Taktiken Kleinerer Einheiten aus dem Feuer Frei nutzen?

In jedem Fall!

16.3 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]~~

Charaktere, welche mit den Regeln der 6. Edition für SRM 2081 erstellt wurden, können in jedem SRM und CMP für die Sixth World spielen, beginnend mit SRM 2081. Wenn SRM sich in andere Städte bewegt oder neue Handlungsbögen öffnet, kann dein Charakter dahin reisen, aber deine vorherigen Connections werden wahrscheinlich wenig darüber wissen. Dies beinhaltet jedoch nicht Season 9 oder 10, da diese ursprünglich für die 5. Edition erstellt wurden und Karma, Nuyen sowie Schwierigkeitsgrad nicht für das Spiel mit der 6. Edition gebalanced wurden.

~~Nein. Du kannst keine Charaktere aus früheren Editionen einsetzen. [1.6]~~

16.4 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 Handlungsbogens 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.

16.5 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: Behandle 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.

16.6 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.

16.7 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.

16.8 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.

16.9 Wie funktionieren Unterstützen und Teamwork Proben in Initiativereihenfolge?

Die Unterstützen Aktion ist mit J markiert, kann also jederzeit durchgeführt werden. Der Runner muss jedoch noch eine Haupthandlung zur Verfügung haben. Sobald der Unterstützende die Unterstützung bekannt gibt, gibt er die entsprechende Haupthandlung aus und legt die notwendige Probe ab. Der Unterstützte muss den Bonus der Unterstützung in seiner nächsten Aktion einsetzen, sonst verfällt er. Man kann sich nicht selber unterstützen.

16.10 Kann ich jemanden im Kampf Unterstützen?

Ja, aber der Spielleiter entscheidet final, ob die gewählte Form der Unterstützung hier funktioniert.

16.11 Einige Aktionen sind nicht mit I oder J markiert. Wie werden sie behandelt?

Wenn die Aktion einen Würfelwurf erfordert, betrachte sie standardmässig als I Aktion, erfordert sie keinen, betrachte sie als J Aktion.

16.12 Wenn ein Gegenstand, eine Fertigkeit, eine Kraft, ein Zauber o.ä. mit unterschiedlichen Spielwerten in zwei verschiedenen Büchern 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.

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

Aber sicher!

16.14 Wie viel kann eine fliegende Kreatur oder Drohne tragen?

Geister und Kreaturen wie Walküren oder Pixies nutzen (Stärke / 2) für das maximale Gewicht, welches fliegend transportiert werden kann. Drohen nutzen (Rumpf / 2) anstelle ihrer Stärke. Dieser Wert wird dann mit der Heben / Tragen Tabelle im Grundregelwerk verglichen.

16.15 Kann ich Miggon Mutationen (Astrale Pfade, S. 154) haben?

Nein.



18. Settings

18.1. Setting – Neo Tokyo

18.1.1 Zeitstellung

2079-2089 (Seasons 9 und 10)

18.1.2 Hausregeln für Neo Tokyo

18.1.2.1 Connections: Keine Gefallen

Loyalität wird als Teil der Belohnungen am Ende der Missions erhalten.

18.1.2.2 Rauschen

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

18.1.2.3 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.

18.1.2.4 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 Zurschaustellung von verbotenen Ausrüstungsgegenständen, wie z. B. das Tragen einer Ganzkörperpanzerung oder einer Armbrust. Schwerter 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.

18.1.3 Umgang mit der Polizei

Charaktere mit Polizeiconnections können versuchen, diese Connection zu nutzen, um alle rechtlichen Probleme verschwinden zu lassen. Eine Polizeiconnection kann Streifenpolizisten beeinflussen, für einen Preis in die andere Richtung zu schauen. Für den saftigen Preis von 1000¥ kann dein Connection 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. Die Connection kann auch eventuelle "Missverständnisse" in Bezug auf Schusswaffen ausräumen. Je größer die Schusswaffe ist, desto mehr Einfluss muss die Connection haben, um die Streifenpolizisten davon zu überzeugen, dass alles in Ordnung ist und Sie die Schusswaffe vielleicht sogar behalten dürfen!

18.1.4 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.

18.1.5 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. Kampfmagie, 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).

18.1.6 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.

18.1.7 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 entzogen, dass sie genau wissen wollen, was die Runner tun wollen.

18.2 Setting: Seattle 2081

18.2.1 Zeitstellung

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

18.2.2 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!

18.2.3 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.

18.2.4 Aus Emerald City: Was bedeuten die Farbkodierungen der Sicherheitsstufe?

Platin / Platinum / AAA

Gold / AA

Silber / Silver / A

Bronze / B

Kupfer / Copper / D

Weiß / White / E

Ohne Eintrag / Unlisted / Z

18.2.5 Änderungen an der Polizeieinsatzzeit (Shoot Straight S. 131)

Die Einsatzzeit in Zone B beträgt 2W6+2 Minuten.

18.3 Setting: Seattle 2083

18.3.1 Zeitstellung

SRM 2081 finden in der Freien Stadt Seattle im Jahr 2083 statt.

18.4 Setting: St. Louis

19. Shadowrun Missions als Spielleiter

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.

19.1 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.

19.2 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.

19.3 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.

19.4 Das Abenteuer vorbereiten

19.4.1 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.

19.4.2 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 führe sie nach bestem Wissen und Gewissen zurück zur Handlung.

19.4.3 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.

19.4.4 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-Sicherheitsuite 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 Neuhimmel. 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

19.4.5 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.

19.4.5.1 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 Würfel-pools 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 Hütern 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 Connections. Für Missionen sind der Einfluss und Loyalität einer Connection bei der Charaktererstellung auf 6 begrenzt. Prüfe nach der Charaktererstellung die verfügbaren SRM- und CMP- Connection, die eine Quelle für höherwertige Connections 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.

19.4.5.2 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 Characterschaffung 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.

Spielleiter sind dazu angehalten, die Herausforderungen der Runner so anzupassen, dass sie sich ihren Nachteilen stellen müssen. Die Spieler sind dazu angehalten, ihre Nachteile ins Spiel einzubinden.

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. Ausgefallenerere 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.

Neue Vorteile werden in kommenden Büchern hinzugefügt, aber die Karmakosten des Vorteils als Schwellenwert für einen 2W6 Würfelwurfs zu nutzen wird das Spiel balancieren.

19.4.5.3 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 Wurf Ergebnis 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 Wurf Ergebnis 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.

19.4.5.4 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 vorgenerierte Charakter ein guter Backup-Plan. Das Ziel ist es, dem Spieler zu helfen, Spaß zu haben.

19.4.6 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.

19.4.6.1 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.

19.4.6.2 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.

19.4.6.3 Nichtspielercharaktere

Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs) sind für jedes Abenteuer unerlässlich. Sie sind die Verbündeten, Antagonisten und Hintergrundfiguren des Abenteuers, 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 Würfel pools von 8 bis 12 Würfeln haben sollten.

19.4.6.4 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.

19.4.6.5 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 Würfel pool 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 ☺)

19.4.6.6 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.

19.4.6.7 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.

19.4.6.8 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.

19.4.6.9 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.

Verhandlungen können auch mit Logik anstelle von Charisma als Basisattribute durchgeführt werden. Zur Vereinfachung wird bei den Missions der Standardpool für beide Parteien in der Verhandlung genutzt. Wenn also Mr. Johnson Charisma einsetzt und die Runner Logik, dann ist es ein Wurf Einfluss + Logik gegen Einfluss + Charisma.

19.4.6.10 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.

19.4.6.11 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.

19.4.6.12.a Gasgranaten und Rauchgranaten

Bei Rauch- und Gasgranaten wird der Schaden anders berechnet als bei Explosionen. Wenn für eine Gas- oder Rauchwaffe kein Radius-Attribut definiert ist, dann wird angenommen, dass granatengroße Waffen einen Radius von 5 und raketengroße Systeme einen Radius von 10 haben. Siehe die Tabelle zu Radius, Wirkung und Dauer von Gas in SR6, S. 120.

Die Konzentration erhöht sich nur, wenn das Gas durch Barrieren in der Umgebung eingeschlossen ist, z. B. wenn es in einen geschlossenen Raum gepumpt wird. Tränengasgranaten, die auf der Straße zwischen Lone Star und Randalierern hin und her geworfen werden, haben in der Regel genug offenes Gelände, so dass sich die Konzentration nie aufbauen kann. Mehrere Dosen können auch dann entstehen, wenn sich ein Punkt im Bereich des Radiusmehrerer Granaten befindet!

Beachte, dass Betäubungsgranaten in der Sechsten Welt nicht nur effektiv, sondern auch erstaunlich sicher sind! Ihr Schaden geht nicht in körperlichen Schaden über, selbst wenn man bewusstlos ist und weiterem Schaden ausgesetzt wird. Tödliche Gifte fügen jedoch weiterhin Schaden zu. Sie sind tödlich!

Beispiel: Ein unglücklicher Shadowrunner, der eine Firmeneinrichtung infiltriert, wird in einem 5 x 5 Meter großen Raum gefangen, der als Sicherheitsschleuse dient. Neuro-Stun IX-Gas beginnt den Raum zu überfluten. Da der SRM-GM, der diese Szene leitet, sadistisch ist, werden 4 Dosen gleichzeitig in den Raum gepumpt! Als "granatenähnliches" Abgabesystem hat jeder der 4 Schächte Radius 5.

In Runde 1 wird der unglückliche Schattenläufer der Grundstärke des Giftes von 12 ausgesetzt, die durch die zusätzlichen Dosen um +3 auf Stärke 15 erhöht wird (siehe Konzentration, SR6 S. 125). Noch schlimmer ist, dass der begrenzte Raum das Gift dicht zusammen hält, anstatt es sich ausbreiten zu lassen, und dass es für jeden Radiusmultiplikator, in den es sich nicht ausbreiten kann, +1 Dosis erhält. In diesem Fall kann es sich nicht auf Radiusx2, Radiusx3 oder Radiusx4 ausbreiten, so dass sich die Stärke um weitere +3 auf Stärke 18 erhöht. Schlimmer noch: Wenn der Runner keinen Weg aus dem Raum findet, bevor 10 Runden verstrichen sind, erleidet er eine weitere Exposition, jetzt mit Stärke 19.

Rauchsysteme funktionieren ähnlich, aber Schadenswert/Stärke und die Konzentration sind irrelevant. Eine Rauchgranate füllt sofort den gesamten Bereich von 4 x Radius aus, wobei sich jedes Radius-Band nach und nach auflöst, wie in der Tabelle für Gasreichweiten, Wirkung und Dauer in der Spalte "Runden ohne Wirkung" angegeben.

Zum Schluss noch eine Anmerkung zu Gasmasken und Chemikalienschutz. Im SRM-Spiel gewähren sie auch Immunität gegen die Toxine CS/Tränengas und Tränengas, obwohl diese Kontaktvektoren haben. Das liegt daran, dass diese Gifte mit den Augen/Nase/Mund in Kontakt kommen müssen, die alle durch eine Gasmaske geschützt sind. Chemischer Schutz gewährt Immunität gegen Kontaktgifte, nicht aber gegen Gifte, die durch Einatmen übertragen werden.

19.4.6.12.b 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 ...

19.4.6.12.c Die Aufmerksamkeit der Polizei auf Grund der Ausrüstung auf sich ziehen (v.1.8)

Die Charaktere werden eine Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen mit sich führen, aber es ist nicht klar, was sie sofort in Schwierigkeiten mit den örtlichen Behörden bringen wird. Es gibt keine allgemeingültige Liste von Ausrüstungsgegenständen, mit denen man Ärger bekommt. Vielleicht hat der Ordnungshüter einfach nur einen schlechten Tag, und der Charakter trägt eine Farbe, die er nicht mag. Oder vielleicht auch nur, weil er ein Ork ist. Es gibt einige Richtlinien, die es dem Spielleiter leichter machen könnten. Erstens, wenn sie im Sommer eine dicke Rüstung tragen, könnte dies den Runner ermüden lassen, aber auch die Aufmerksamkeit der Behörden auf sich ziehen. Dies gilt auch für die Verwendung eines Modezaubers, da dieser darauf hinweist, dass er sich nicht auf den Großteil der Ausrüstung auswirkt. Zweitens wird das Mitführen eines Gewehrs, Bogens, Schwertes oder einer anderen größeren Waffenkategorie dazu führen, dass die örtliche Polizei auf den Charakter aufmerksam wird. Auch wenn er einen Waffenschein hat, werden sie zu ihm kommen und mit ihm reden. Drittens: Wenn der Charakter eine Tarnweste mit Munitionsclips und Granaten trägt, wird er die Aufmerksamkeit der Polizei auf sich ziehen. Viertens wird auch das Cyberdeck Aufmerksamkeit erregen, es sei denn, es ist im Rucksack verstaut oder in seinem Schädel implantiert.

All dies hängt von der Sicherheitszone ab, in der sich der Runner befindet. In Sicherheitszone D interessiert sich vielleicht niemand für ein Bandolier mit Wurfdolchen, aber in einer Sicherheitszone B schon. Sobald die Aufmerksamkeit erregt ist, werden die Securitys tiefer Graben.

19.4.6.13 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.

19.4.6.14 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 solch 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!

19.4.6.14b – Kampfschadensmonster

Einige Charaktere sind darauf ausgelegt, Leben zu zerstören. Die Schadenssummen und -stufen des Spiels liegen in der Regel im Bereich von 2 bis 7 Schaden. Aber einige Runner können das überschreiten. Was wir nicht wollen, ist, dass ein Spieler am Tisch keinen Spaß hat, weil sein Kampfcharakter hinter jemandem zurückbleibt, der einen Schadensspezialisten gebaut hat. Den Schadensspezialisten gibt es in der Regel in drei Varianten: Mundane Kampfkünstler, Ki-Adepten oder Drohnen oder Fahrzeuge mit "Feuer Konzentrieren" (Vollgas S. 140)

Es gibt zwei Möglichkeiten, dies zu handhaben, und diese können in Verbindung miteinander verwendet werden. Die erste ist, dass der SRM-Kampf zwischen vierzig und sechzig Minuten dauern soll, so dass das Hinzufügen einer zweiten Welle von Gegnern es anderen Kampfspielern ermöglichen könnte, ihre Fähigkeiten zu nutzen und in das begrenzte Zeitfenster einer Convention zu passen. Die zweite Möglichkeit, das Problem zu lösen, besteht darin, die feindlichen Kämpfer so anzupassen, dass sie eine zusätzliche Herausforderung für den Runner darstellen. Dies könnte dadurch geschehen, dass die NSCs weiter auseinander stehen, da sich Nahkampf-Schadensspezialisten nur fünfzehn bis zwanzig Meter pro Runde bewegen können. Bei Drohnen, die konzentriert feuern, funktioniert das Hinzufügen zusätzlicher NSCs bis zu einem gewissen Grad, aber man kann auch zusätzliche Deckung oder einen feindlichen Drohnenschwarm verwenden, um einen ähnlichen Effekt zu erzielen, wobei man die Tödlichkeit eines verbundenen Drohnenschwarms nicht vergessen sollte.

19.4.6.15 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.

19.4.6.16 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 die Connection mit etwas zusätzlicher Kaufkraft auszustatten. Für jede 25%ige Erhöhung erhält die Connection 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 $\text{Loyalität}/2$ (aufgerundet) Gefallenpunkte auf diese Weise ausgeben. Selbst wenn die Connection nur über eine Loyalität von 0 verfügt, kannst du einen Gefallenpunkt ausgeben (sofern du einen hast).

Beispiel: Ein Team mit 3 Punkten Fahndungsstufe hat eine Waffenschmuggel-Connection mit Einflussstufe 4, den es zum Kauf des Schweren MG verwendet. Die Connection würde eine $4 + 4$ (5) Probe durchführen, um den Gegenstand zu erwerben, was ziemlich unwahrscheinlich ist. Also beschließt du, 100% zusätzlich auszugeben, um der Connection 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.

19.4.6.17 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).

19.4.6.18 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 Barrrens 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.

19.4.6.18.1 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. Connections 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 Connection 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 Connections arbeiten im öffentlichen Dienst, auch wenn diese Dienstleistung durch Konzerne bereitgestellt wird.

Magie (Treffpunkte von Erwachter, Infizierter, Magischer Gesetzgebung, Magische Sicherheit, Magiethorie, 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 Magiethorie.

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.

19.4.6.18.2 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.

19.4.6.18.3 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 einer Connection, 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.

19.4.6.18.3 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 Connections 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.

19.7 Nach dem Spiel

19.7.1 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.

19.7.2 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.

19.7.2.1 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 Connections 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.

19.7.3 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.

19.7.4 Connections: Einfluss, Gefallen und Loyalität

Bei Shadowrun-Missionen können Spieler die Connections wählen, die bei der Charaktererstellung in Shadowrun-Missionen vorhanden sind. Diese Connection 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- Connections nicht verbessert werden. Andere Connections 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 der Connection erzeugt. Informationen dazu finden Sie unter Wie stark sind meine Connections? (7.5.12 / 13)

Um die Loyalität einer Connection zu stärken, musst du Gefallen bei dieser Connection haben. Gefallenpunkte bedeuten, dass die Connection 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 deiner Connection 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. Selbst wenn die Connection nur über eine Loyalität von 0 verfügt, kannst du einen Gefallenpunkt ausgeben (sofern du einen hast).

Schließlich können Charaktere GP beim Verkaufen von Ausrüstung verwenden, indem sie den Effekt der Fahndungsstufe auf die Loyalitätsschwelle reduzieren.

Hinzufügen von eigenen Connections

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. Connections auf Straßenniveau haben Einflussstufe 1. Shadowrunner werden Einflussstufe 2 haben. Manager auf niedriger Ebene haben Einflussstufe 3. Bei Connection, die du als SL selbst erstellst, kann deren Einfluss nicht höher als 3 sein.

19.7.5 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.

19.7.6 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.

19.7.7 Sonstiges

19.7.7.1 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 du 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 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
 - o PM-2081-02 Nuclear Option [1.8]
- **Holiday Missions[1.8]**
 - SMH-2081-01 Drek the Halls[1.8]
 - SMH-2081-02 Blaise of Glory [1.9]
- **Einführungs-Events**
 - Build a Runner Workshop[1.8]
 - The First Taste[1.8]

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 2081-05 Late Night Radio
 - CMP 2081-06 Forbidden Beta Test
 - CMP 2081-07 Countdown to Zero Hour
 - CMP 2081-08 Tears of Amaterasu
- Blood Diamonds
 - CMP 2081-09 Bring Me Prince Charming

- CMP 2081-10 A Diamond in the Rough
- CMP 2081-11 Paved with Good Intentions
- CMP 2081-12 Uneasy Lies the Head
- ● Big Easy Blues
 - CMP 2081-13 Bright Lights, Big City [1.9]
 - CMP 2081-14 Hellhound on my Trail [1.9]
 - CMP 2081-15 Stone Crazy [1.9]
 - CMP 2081-16 Seventh Son [1.9]
- ● Kentucky Fried Shadows 2, Extra Crispy
 - CMP 2081-17 You'll Never Leave Berea Alive [1.9]
 - CMP 2081-18 Blue Kentucky Girl [1.9]
 - CMP 2081-19 Blue Moon of Kentucky [1.9]
 - CMP 2081-20 In the Cold Kentucky Rain [1.9]
- ~~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 It Ends, It Begins
- SRM 2081-17 Framed in Blood
- SRM 2081-18 Friendships Never Grow Rust
- SRM 2081-19 False Flag, Pink Mohawk
- SRM 2081-20 Fairweather Light
- SRM 2081-21 Grudge Match Gladiators
- SRM 2081-22 Bloodrocution
- SRM 2081-23 Severed Roots
- SRM 2081-24 Punk Rock v Dad Rock

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.

Zur Erinnerung. Einige Missions Connections sind jenseits der Grenzen der Charaktererschaffung. Charaktere dürfen weiterhin nur Einfluss und Loyalität bei einer Connection von ihrem Charismawert oder maximal 6 zu Spielbeginn haben, was einige Connections bei der Charaktererschaffung unzulässig macht.

D.1 Neo Tokyo Setting

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), Unterschlupf, Schutz, Ablenkung (*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 Unterboss), Einfluss 3/4

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

D.2 Seattle Setting

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)

- Typ: Organisiertes Verbrechen, Straße
- Dienste: Shadowruns, Hehler, Gangs
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

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

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

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

- Typ: Organisiertes Verbrechen, Matrix
- Dienste: Shadowruns, Triaden, Business und Ökonomie
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Typ: Organisiertes Verbrechen, Straße
- Dienste: Drogen, Stripclubs, Shadowruns
- (*Shadowrun Missions* Seattle)

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

- Typ: Magie
- 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)

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



Anhang E: Besondere Shadowrun Events

E.1 Was ist das Shadowrun Turnier?

Das Shadowrun-Turnier ist eine spezielle Veranstaltung für die GenCon, die an zwei separaten Tagen stattfindet.

Es handelt sich dabei um ein Event mit Punkten, bei dem das Siegerteam auf der Grundlage seiner Fähigkeit, erfolgreich zu sein, sowie auf der Grundlage von Rollenspielpunkten bewertet wird. Diese Veranstaltung ist nicht für Missionen zugelassen, aber die Gewinner des Turniers erhalten Karma, das sie auf ihren Charakter anwenden können.

E.2 Was sind die Legenden der Schatten?

Die Legenden der Schatten ist eine Premierenveranstaltung der GenCon, die sich über mehrere Tische erstreckt. Mehrere Teams von Runnern werden benötigt, um ihre eigenen Ziele zu erfüllen. Dieses Ereignis hat Missionscharakter. Spieler, die dieses Ereignis abschließen, erhalten eine spezielle Legenden-Herausforderungsmünze. Die Münze gewährt dem Spieler eine von vier Optionen bei der Charaktererstellung, die normalerweise Missions-illegal wären und nur auf einen aktiven Charakter angewendet werden können. Wenn ihr einen Charakter spielt, der eine dieser Optionen nutzt, solltet ihr eure Herausforderungsmünze als Teil der Charakterprüfung mitbringen.

Die **erste Option** ist die Möglichkeit, einen Ghul-SC aus dem Schattenkompendium zu erstellen. Für die Zwecke der Missionen kann ein Ghul -Charakter keinen anderen Charakter infizieren und die Kosten für seinen Lebensstil werden um 1.000 Nuyen an Bestechungsgeldern erhöht, um ihn zu ernähren. Die Karmakosten betragen 29 bei der Charaktererschaffung.

Die **zweite Option** ist, dass während der Charaktererschaffung die normale Grenze von 6 für die Gesamtzahl der Eigenschaften auf 7 erhöht wird.

Die **dritte Option** für Spieler erhöht die Anzahl der Initiationen, Wandlungen oder Transhumanismus-Einstimmungen bei der Charaktererschaffung um 1.

Die **vierte Option** für Spieler erlaubt es ihnen, bei der Charaktererschaffung einen Ausrüstungsgegenstand zu kaufen, der die normalen Verfügbarkeitsgrenzen überschreitet.

E.3 Legenden der Schatten 2022: Die Rache von Colloton

Ende 2080 wurde die UCAS von einer Vielzahl von Misserfolgen heimgesucht, die von Blackouts über das III Corps bis hin zu Ares Bug City II reichten. Im Laufe des letzten Jahres wurden der Geheimdienst und eine Reihe von verdeckten Mitarbeitern entsandt, um zu untersuchen, was passiert ist, wer daran beteiligt war und welche anderen Informationen sie sammeln konnten. Diese Nachforschungen haben zwar einige Namen und einige wichtige Informationen zutage gefördert, aber vieles ist noch unbekannt. Auf der Grundlage dieser Informationen hat der ehemalige Präsident Colloton sechs spezielle Fahrten eingeleitet, um Rache zu üben und Informationen zu sammeln. Das Ziel besteht darin, dass diese Fahrten nicht mit UCAS in Verbindung gebracht werden. Maximale Paranoia. Jede der sechs Missionen hat zwei spezifische Ziele, ein Primär- und ein Sekundärziel.