

Savage Run – Auftragsgenerator

Auftragstyp

Es gibt viele verschiedene Auftragstypen für Shadowrun und die unten auf aufgelisteten sind nur eine kleine Auswahl dessen.

Werfe zwei W6 um den Auftragstyp zu bestimmen. Es sollte beachtet werden dass nicht jeder Auftragstyp für jede Gruppe geeignet ist. Sollte das Ergebnis nicht zu deiner Gruppe passen, so verändere es nach belieben.

(2) Krisengebiet [+25]

Diese Art von Auftrag ist eher was für Söldnergruppen, denn hier werden die Charaktere in den Krieg geschickt!

(3) Ermittlungen [+5]

Es handelt sich um investigative Aufträge.

Ein Mord soll aufgeklärt werden, der Auftraggeber wird erpresst oder ist Ziel eines Attentäters und die Charaktere sollen herausfinden wer dahintersteckt und was seine Beweggründe sind. Im Grunde eine Schnitzeljagd mit geringem Risiko um bestimmte Hintergründe genauer zu beleuchten. Hier steht das mysteriöse und unbekanntes zusammen mit einer packenden Geschichte im Vordergrund.

(4) Erpressung [+5]

Die Charaktere werden beauftragt eine Person oder Personengruppe zu beschatten und belastendes Material zu sammeln das der Auftraggeber nutzen will um die Zielperson zu erpressen oder unter Druck zu setzen.

(5) Extraktion [+20]

Eine Person soll entführt werden.

Oft drehen sich solche Extraktionen um hochkarätige Wissenschaftler oder Fachkräfte die einem neuen Konzern überführt werden sollen. Gelegentlich kann die Zielperson auch gleichzeitig der Auftraggeber sein der mit seinem alten Arbeitgeber unzufrieden ist und schon einen neuen Arbeitgeber/Konzern gefunden hat oder einfach nur in Freiheit leben will.

(6) Diebstahl [+12]

Hierunter fallen das stehlen von Daten, Kunstobjekten, magischen Artefakten und andere vermeintlich wertvolle Gegenstände.

Dabei muss es nicht nur beim entwenden des Gegenstands bleiben. Der Auftraggeber kann genauso gut fordern den Gegenstand vor Ort zerstören zu lassen um ein Zeichen zu setzen oder den Gegenstand durch eine Fälschung ersetzen zu lassen oder Daten auszutauschen was bei Produktionsanlagen zu fehlerhaften oder schadhaften Produkten führt.

- Folgeauftrag: Sollten Daten entwendet werden kann es zu einem Folgeauftrag kommen um diese zu Verschlüsseln oder zu Entschlüsseln. Hierbei werden Hardware-Komponenten oder Codes benötigt die woanders gelagert werden.

(7) Personenschutz&Gebäudeüberwachung [+10]

Die Charaktere sollen eine Person oder ein Gebäude vor Schaden bewahren.

Meist werden solche Aufträge auf Zeit geleistet, aber auch das beseitigen der Gefahrenquelle bzw. Angreifer kann dazu gehören.

(8) Sabotage [+10]

Egal ob es ein Labor, Fabrik oder teures Auto ist. Hier soll etwas zerstört bzw. unbrauchbar gemacht werden.

(9) Transport [+5]

Eine Person oder Gegenstand soll von A nach B gebracht werden. Es kann auch sein das verschiedene Stationen angefahren werden müssen um den notwendigen Gegenstand zu erhalten.

(10) Vollstreckung [+10]

Eine Gruppe soll einen Denktzettel erhalten. Ungleich des Wetworks geht es hier nicht nur um das töten sondern vielmehr einschüchtern und zerschlagen einer ganzen Personen-Gruppe.

(11) Wetwork [+5]

Die Charaktere sollen gezielt eine Person töten. Generell bleibt zu sagen dass diese Art von Aufträgen nicht sonderlich beliebt ist und je nach Ziel das eliminiert werden soll kann es sich sogar negativ auf die Reputation des Charakters auswirken. Dies sollte in solchen Fällen per Rollenspiel umgesetzt werden.

(12) Wildwechsel [+7]

Einer oder mehrere Paracritter sollen beseitigt oder eingefangen werden um entweder an einen Sammler überstellt oder zu Pulver, Tee, Drogen oder sonstigem Zweitprodukt verarbeitet zu werden.

Einige Paracritter sind so intelligent wie Meta-Menschen und verfügen oft über gesteigerte Körperkraft oder magische Fähigkeiten, doch sie besitzen nur wenige oder gar keine Menschenrechte, was sie oft zu gefährlichen Gegenspielern macht.

Sicherheitsstufen

Die Sicherheit und damit der Widerstand der den Charakteren entgegen gesetzt wird, werden in verschiedenen Stufen gemessen die als Buchstaben dargestellt werden.

Zur Bestimmung der Sicherheitsstufe wird mit einem W6 geworfen. Wurde eine sehr hohe Sicherheitsstufe gewürfelt ist es zu empfehlen die Stufe auf den Rang deiner Gruppe anzupassen.

(1) AAA (oder Höher) [+20]

Empfohlener Rang: **Legende**

Dies ist eine der höchsten Sicherheitsstufe.

Sicherheitssysteme sind mit allen Schikanen ausgestattet: Laserlabyrinth, ausgeklügelte Fallensysteme, umfassende Sensoranlage, biometrisch gesicherte Zugänge, automatisierte Waffen mit Freund/Feind Erkennung, Antimanipulationssysteme auf höchster Stufe, etc...

Knoten dieser Sicherheitsstufe weisen eine IS von 6 (W12 Schmöker) auf und beherbergen 2W6 schwarzes IC sowie eine aktive Spinne.

Die magische Sicherheit ist auf einem hohen Standard mit eigenem Hüter, leerräumen in den Wänden mit FABs, patrouillierenden Watchern und Geistern sowie 1W4 Konzernlohnmagiern.

Die physische Sicherheit hat mindestens 5 Konzernsicherheitseinheiten pro Charakter und NSC und entweder einen Sicherheitschef der die Werte eines Anführers der Roten Samurai oder eines Tir Ghosts Anführer hat.

In Stadtteilen dieser Sicherheitsstufe kommt es regelmäßig zu Kontrollen der SIN, Polizei-Patrouillen, Luftüberwachung durch Drohnen sowie magischen Patrouillen durch Watchern, Geistern und Konzernlohnmagiern.

Gegnerische Runner-Teams bestehen mindestens aus zwei Wildcard-NSCs mit drei eigenen Extras (mindestens Ganger) pro Charakter, die gut ausgerüstet sind und Eigenschaften von W10 bis W12+ besitzen. Sie besitzen mindestens den Rang Held.

Werden die Charaktere in einem AAA Gebiet geschnappt werden sie nicht einmal mehr der Gerichtsbarkeit der Polizei übergeben, da der Konzern seine eigenen Spielregeln geltend machen kann.

(2) A/AA[+15]

Empfohlener Rang: **Veteran**

Hoher Sicherheitsstandard.

Sicherheitssysteme beinhaltet Magschlössern der höchsten Stufe die mit Sequenzer und Kartenlesegerät versehen sind und besonders gut gesicherte Bereiche weisen biometrische Sicherheit auf. Kameras und andere Sensorsysteme überwachen kontinuierlich alle Bereiche des Objektes.

Knoten weisen einen IS von 4-5 (W10 Schmöker) auf mit 1W6 grauen IC und 1W6 schwarzen IC.

Die magische Sicherheit besteht aus 1W4 Konzernlohnmagiern die zusammen mit Geistern regelmäßig patrouillieren.

Die physische Sicherheit besteht aus mindestens 3 Konzernsicherheitseinheiten pro Charakter.

Bei erfolgten Alarm werden in 1W6+2 Minuten 3-4 Lonestar-Polizeieinheiten eintreffen die von einem Lonestar-Sergeant angeführt werden.

Bei starkem Widerstand oder vielen toten kann auch eine Spezialeinheit anstelle der Polizeieinheiten eintreffen. Verwende hierfür die Werte der Roten Samurai (3 pro Charakter) inklusive eines Anführers der Roten Samurai.

In Wohngebieten dieser Sicherheitsstufe kommt es zu regelmäßigen Polizei-Patrouillen und Kontrollen der SIN. Die Luftüberwachung erfolgt per Flugdrohnen und es kommt zu unregelmäßigen Magischen-Patrouillen (1-3 auf W6).

Gegnerische Runner-Teams bestehen aus mindestens einem Wildcard-NSCs pro Charakter, sind gut ausgerüstet und verfügen über Eigenschaften von W8 bis W10, sowie den Rang Veteran.

(3) B/C [+10]

Das Mittelmaß an Sicherheit für Büro- und Industrieanlagen der Mittelschicht.

Zugänge sind mit Magschlössern gesichert (Sequenzer oder Kartenlesegerät) und weisen meist eine Stufe von W6 bis W8 auf. Ansonsten sichern verschiedene Sensorsysteme die Zugänge (Türen als auch Fenster) und Kamerasysteme sind allgegenwärtig.

Vor Ort gibt es eine 5-10 köpfige Wachmannschaft bestehend aus Konzernsicherheitseinheiten.

Knoten oder Knotensysteme weisen eine IS von 3-4 (Schmöker W6-W8) auf und beherbergen sowohl weißes (1W4) als auch graues IC (1W6).

Die magische Sicherheit existiert als Hüter und einem Konzernlohnmagier der die Wachmannschaft anführt.

Im Stadtteil kommt es zu regelmäßigen Patrouillen von Lonestar-Polizeieinheiten die bei größeren Auffälligkeiten (offensichtlich kriminelle Handlung oder verdächtiges Verhalten) aktiv wird. Dies hat bei einem ausgelösten Alarm zur Folge das in 1W6+4 Minuten 1-2 Lonestar-Polizeieinheiten eintreffen. Bei starkem Widerstand oder vielen toten kann auch eine Spezialeinheit anstelle der Polizeieinheit eintreffen. Verwende hierfür die Werte der Roten Samurai (3 pro Charakter) inklusive eines Anführers der Roten Samurai.

Gegnerische Runner-Teams bestehen aus 1 Wildcard pro Charakter mit Eigenschaften von W6 bis maximal W8.

(4) D/E [+5]

Schlechte Sicherheit.

Das Sicherheitssystem besteht aus einem einzigen Transponderschloss, hohem Zaun mit alten verrosteten Stacheldraht und 1-2 Konzernsicherheitseinheiten die unregelmäßig ihre Runde machen und die Polizei benachrichtigen.

Knoten haben einen IS von 1-2 ohne IC, aber Anschluss an eine Sicherheitsfirma die eine Spinne in 2W6 Runden schickt, wenn Alarm ausgelöst wurde.

Die magische Sicherheit besteht höchstens aus einem Hüter.

Die Reaktionszeit in solchen Gebieten durch Lonestar-Polizeieinheiten ist extrem hoch (3W6+7 Minuten). Es gibt keinerlei Patrouillen oder Kontrollen durch die Polizei, außer es gab vorher ein Verbrechen das die Aufmerksamkeit der Medien erregt hat.

Das organisierte Verbrechen lässt sich meistens in solchen Gegenden nieder und es ist nicht unwahrscheinlich dass von ihnen zusätzliche „Sicherheitskräfte“ angeheuert wurden um ein privates Objekt zu bewachen.

Die Charaktere sollten vorsichtig sein wie sie sich einer Gang oder der Mafia gegenüber verhalten oder wem sie die treue geschworen haben da dies hier sehr leicht auf sie zurückfallen kann.

Gegnerische Runner-Teams sind meist nur Semi-Professionell und verfügen über schlechte/wenig Ausrüstung und verlieren schnell den Willen zu kämpfen (hälfte des Teams ist Kampfunfähig). Ein Wildcard-NSC pro Charakter.

(5) Z [+10]

Im Prinzip existiert kein Sicherheitssystem sondern nur eine große Anzahl an Menschen die ein Gebäude, Person oder sonstiges Objekt bewachen (4W6+6 Ganger + 1 Ganganführer).

Es gibt keine Matrix und dementsprechend keine Matrixsicherheit oder Knotensystem.

Die magische Sicherheit ist ebenfalls nicht existent und kann sich sogar leicht ins Gegenteil verkehren sodass sich verschiedene magische Bedrohungen im Zielgebiet niedergelassen haben und den Charakteren Probleme bereiten kann (freie Geister, toxische Geister, Insektengeister, Infizierte, Paracritter, schwere Hintergrundstrahlung, FABs-Strang 3, etc.)

In Wohngebieten dieser Stufe gibt es nur das Gesetz des Stärkeren. Polizei ist nicht existent und nur das Militär schaut vorbei wenn es zu großflächigen Übergriffen auf andere Bezirke bzw. Stadtteile kommt. Das heißt aber auch dass die Charaktere sich hier frei bewegen können und Waffen oder sonstige illegale Ausrüstung ohne Probleme frei tragen und verwendet werden kann. Auf dieser Stufe gibt es keine gegnerischen Runner-Teams höchsten angeheuerte Go-Ganger (2 Stück pro Charakter).

(6) Würfel neu!

Zusatzinformationen

Neben der Art des Auftrags und der zu erwartende Sicherheit müssen noch andere Kriterien des Auftrags bestimmt werden.

Ziel: Person

Welche Person steht im Fokus des Auftrags? Werfe einen W6.

- 1) Unterweltboss/Handlanger
- 2) Privatperson
- 3) Exec
- 4) Wissenschaftler
- 5) Berühmtheit
- 6) Politiker

Ziel: Objekt

Welches Ziel hat Beispielsweise die Sabotageaktion? Werfe einen W6.

- 1) Transportmittel
(z.B. Zug, U-Bahn, LKW, Flugzeug)
- 2) Energiegewinnung
(z.B. Umspannwerk, Kraftwerk, Verteilerknoten, Gaskraftwerk, Windkraftanlage)
- 3) Matrix
(z.B. Matrixknoten, Überlandleitungen, Datenlager, Serveranlage)
- 4) Forschung & Entwicklung
(z.B. Forschungslabor, Fabrikanlage, Nanoschmiede)
- 5) Abfallwirtschaft
(z.B. Müll Verbrennungsanlage, Kläranlage, Endlager)
- 6) Sonstiges
(z.B. Bürogebäude, Ferien Resort, Disko, Asservatenkammer, Wabenbau, Bauarbeiten)

Ziel: Gegenstand

Um welchen Gegenstand handelt es sich? Werfe zwei W6.

- 2) persönlicher Gegenstand
- 3) Organe
- 4) Cyberware
- 5) magisches Artefakt
- 6) Prototyp
- 7) Daten
- 8) Kunstgegenstand
- 9) Drogen
- 10) Lebewesen/Person
- 11) Waffen
- 12) Nanoware

Standort: Seattle

In welchem Gebiet findet der Auftrag statt?

Der Standort richtet sich danach in welchem Stadtteil in Seattle der Auftrag stattfindet und wird anhand der gewählten Sicherheitsstufe bestimmt. Man sollte hierbei die Besonderheiten der einzelnen Stadtteile in Betracht ziehen um diese in den Auftrag einzubetten.

Sollte deine Gruppe in einer anderen Stadt oder Region spielen, dann ignoriere die unten stehende Liste und orientiere dich anhand der Sicherheitsstufe wo in deiner Stadt das ganze spielen soll.

S	Stadtteil
Z	Redmond (Glow City), Puyallup,
E	Redmond (Plastic Jungle), Puyallup
D	Redmond, Puyallup (Loveland)
C	Bellevue, Auburn, Downtown, Everett, Snohomish, Tacoma, Puyallup (Tarisla), Renton
B	Bellevue, Auburn, Downtown, Snohomish, Tacoma, Renton, Council Island
A+	Bellevue, Auburn, Downtown, Snohomish, Tacoma, Fort Lewis, Council Island

Zeitraum

Nun ist die Frage innerhalb welchen Zeitraums der Auftrag erledigt sein muss. Bei einem *genauen Zeitpunkt* kann es sich um einen Tailchaser handeln. Also eine Ablenkung für einen anderen Auftrag, weswegen auf den genauen Zeitpunkt sehr viel Wert gelegt wird. Werfe einen W6.

- 1) So schnell wie möglich (max. 12 Stunden) [+5]
- 2) Innerhalb von 24 Stunden [+2]
- 3) Innerhalb von 48 Stunden [+1]
- 4) Innerhalb von 72 Stunden [+0]
- 5) Innerhalb einer Woche [+0]
- 6) Genauer Zeitpunkt [+5]

Zwischenfälle

Ein Auftrag geht selten Glatt. Es gibt immer irgendwelche Probleme die auftreten können und werden egal wie gut die Informationen des Auftraggebers sind.

Sie sind aber auch wie das Salz in der Suppe und machen einen Shadowrun erst so richtig interessant. Würfel mit einem W8 um einen Zwischenfall zu bestimmen.

(1) Anderes Runner-Team

Entweder war es beabsichtigt oder ein Kommunikationsfehler des Auftraggebers, wie auch immer, es wurde ein weiteres Runner-Team engagiert dem die Charaktere während ihrer Ermittlungen über den Weg laufen.

Nur eines der beiden Teams kann bezahlt werden, entweder sind das die Charaktere oder ihre neuen Widersacher die ihnen gerne ein paar Steine in die Wege legen oder sogar handgreiflich werden.

(2) Automatischer Fehlschlag [Bezahlung = 0]

Die Charaktere hatten nie die Chance diesen Auftrag zu schaffen.

Entweder war dies so gewollt und die Charaktere sollten als Bauernopfer dienen oder die Informationen die der Auftraggeber gestellt hat waren so schlecht dass das ganze nur schief gehen konnte.

Die Charaktere erhalten keine Bezahlung und müssen zusehen wie sie Schadensbegrenzung betreiben.

(3) Fehlerhafte Informationen

Eine oder mehrere Informationen über den Auftrag sind Fehlerhaft. Dies hat nicht das automatische Scheitern des Auftrages zur Folge, aber die Charaktere müssen womöglich einige ihrer Pläne während der Durchführung über den Haufen werfen und improvisieren damit der Auftrag gelingen kann.

(4) Gegenangebot

Das Ziel des Auftrags unterbreitet den Charakteren ein Angebot. Sie erhalten ihre aktuelle Bezahlung +25% wenn sie vom Auftrag ablassen bzw. ihren Auftraggeber stellen und töten.

(5) Gegenangriff

Das Ziel des Auftrags wurde über den Auftrag der Charaktere informiert und plant diese auszuschalten bevor sie in Aktion treten können.

Es wird ein gegnerisches Runner-Team engagiert die Charaktere auszuschalten oder es wird die Polizei auf sie gehetzt oder ihre Bilder tauchen irgendwie in den Nachrichten auf oder... oder... oder...

(6) Kollateralschäden

Eine Connection oder Beziehung des Charakters hat irgendwie mit dem Auftrag zu tun.

Entweder soll ein guter Freund von ihr umgebracht werden, sie macht Geschäfte mit fragwürdigen Personen die eine Vollstreckung erfahren sollen oder beschützt einen seltenen intelligente Paracritter den der Auftraggeber haben will.

Wie auch immer, während des Auftrags stellt sich heraus das die Vollführung des Auftrages einer Connection oder Beziehung enorm Schaden oder sogar töten würde.

(7) Keine Bezahlung [Bezahlung = 0]

Der Auftraggeber hatte niemals die Absicht die Charaktere zu bezahlen.

Vielleicht möchten diese sich an ihm Rächen?

(8) Unmoralisch [+5]

Im Laufe seiner Karriere begeht ein Shadowrunner nicht nur eine moralisch fragwürdige Entscheidung.

Wie dem auch sei dieser Auftrag ist vollkommen unmoralisch und böse. Hier einige Beispiele:

- Wetwork richtet sich gegen den drei Jährigen Sohn eines hochgestellten Yakuzzas.
- Eine Vollstreckung trifft eine sich neu formierende Nachbarschaftswache.
- Ein Sabotageanschlag trifft ein Krankenhaus oder die Stromversorgung dessen.
- Es soll ein krimineller (Mörder, etc.) vor dem Gesetz geschützt werden bis er außer Landes geschafft wurde.
- Im Krisengebiet richtet sich der Krieg gegen eine ethnische Minderheit die ausgelöscht werden soll.
- Ein zu entwendendes Implantat aus einer Forschungsklinik soll gestohlen werden, aber es sitzt schon in einem Patienten und es ist klar dass der Auftraggeber es aus ihm herauschneiden wird um an das Implantat zu kommen.
- Die Charaktere sollen Menschen schmuggeln die dann später als Flesh-Puppets dienen sollen.
- Der Paracritter den die Charaktere jagen ist intelligent und fleht um sein Überleben da er zu Zutaten eines Zaubers verarbeitet werden soll.

Hierbei kann man entscheiden den Charakteren diese Information schon zu Beginn mitzuteilen oder sie finden es selber heraus und müssen während des Auftrags entscheiden wie sie weiter verfahren.

Bezahlung

Ein wichtiger Bestandteil jedes Auftrages ist die Bezahlung. Diese wird anhand der verschiedenen Punktwerte (in Klammern = []) berechnet und dann $\times 1.000 \text{ ¥}$ genommen.

Dies ist dann die Basisbezahlung die ein normaler Shadowrunner bekommen würde (eine pro Kopf Bezahlung).

Diese Bezahlung wird dann anhand des Ranges des Charakters modifiziert. Jeder Rang gewährt einen Multiplikator:

- **Anfänger:** 1/2
- **Fortgeschrittener:** $\times 1$
- **Veteran:** $\times 2$
- **Held:** $\times 3$
- **Legende:** $\times 4$

Der Rang des Charakters spiegelt somit indirekt auch seinen Bekanntheitsgrad und Professionalität innerhalb der Schattenwelt wieder.

Das Handicap „*Schlechter Ruf*“ halbiert die Endbezahlung, während das Talent „*Reputation*“ den Multiplikator um 1 erhöht.

Neben der Einzelbezahlung kann es auch eine Bezahlung für die Gruppe geben. Zu diesem

Zweck werden die einzelnen Gehälter einfach addiert und um die Verteilung des Geldes muss sich die Gruppe selber kümmern.

Verhandlungen über die Bezahlung können entweder als einfache Überredenprobe abgeschlossen werden, sofern es sich um Einzelgespräche mit dem Auftraggeber handelt, oder das ganze kann (und sollte) als sozialer Konflikt abgeschlossen werden (siehe GER Seite 199).

Die Stufe des Auftraggebers für die vergleichende Überredenprobe sollte mindestens ein W6 sein, maximal ein W12+Wildcardwürfel. Schlussendlich sollte der Auftrag selbst darüber entscheiden wie professionell der Auftraggeber bzw. Unterhändler ist der die Gehaltsverhandlungen führt. Ein Konzern wird wesentlich professioneller und zielorientierter sein als eine Privatperson bzw. qualifiziertes Personal dafür übrig haben.

Pro Netto-Erfolg und Steigerung auf der Überredenprobe steigt die Bezahlung um 5% an, bis zu einem Maximum von 25%.

Meisten werden die Charaktere am Ende des Auftrags bezahlt, aber spezielle Aufträge oder Auftragsstypen können das ganze etwas auflockern, so sollten die Charaktere für Personenschutz oder Gebäudeüberwachung ihre Bezahlung pro Tag erhalten. Die Bezahlung wird dann einfach durch die Anzahl der Tage geteilt und pro Tag ausgeschüttet.

Sollte der Auftrag es vorsehen kann man einen Bonus auszahlen wenn die Charaktere die Bedrohung ausgeschaltet haben.

Oder die Charaktere werden Etappenweise ausgezahlt.

Es gibt noch weitere Möglichkeiten die Bezahlung der Charaktere zu modifizieren:

- **Folgeauftrag:** Der Auftraggeber bietet den Charakteren nach dem eigentlichen Auftrag unmittelbar weitere Aufträge an, was ihnen finanzielle Sicherheit für die Zukunft zusichert. Die aktuelle Bezahlung und die des Folgeauftrags können um bis zu 15% gesenkt werden.
- **Ghostrun:** Das Ziel des Auftrags darf nicht einmal wissen das die Charaktere vor Ort waren und ein entdecken führt zum automatischen Scheitern. Die Bezahlung kann um bis zu 30% erhöht werden.
- **Keine Toten/schwere Schäden:** Den Charakteren ist es untersagt jemanden bei diesem Auftrag zu töten oder schwere Sachschäden zu verursachen. Die Bezahlung steigt um 10%. (Nicht wählbar bei Sabotage, Vollstreckung oder Wetwork)

Beispiel

Wir würfeln eine 5, 4, 3, 3 und 3.

Der Auftragstyp ist damit eine Extraktion (5) mit einer Sicherheitsstufe von D/E (4). Das Ziel ist eine Person und demnach ein Exec (3) und die Charaktere haben nur 48 Stunden Zeit (3) um den Auftrag erfolgreich abzuschließen, was sich aber als schwer erweisen kann da den Charakteren fehlerhafte Informationen (3 auf Tabelle „Zwischenfälle) genannt wurden.

Der Auftrag kann nun folgendermaßen aussehen:
Die Charaktere sollen einen niederen Exec innerhalb von 48 Stunden entführen. Allerdings stellt sich während ihrer Ermittlungen heraus das der Exec zur Konzernzentrale nach Tokyo beordert wurde und die Charaktere nur noch 24 Stunden zeit haben diesen zu entführen.

Eine andere Interpretation wäre folgende:

Die Charaktere sollen einen Exec retten. Dieser wurde vor wenigen Stunden entführt und die Frist für das Lösegeld läuft in 48 Stunden ab.

Der Auftraggeber geht von ein paar niederen Shadowrunnern aus die den Exec bewachen (Sicherheitsstufe D/E) allerdings handelt es sich um ein professionelleres Team das den Unterschlupf mit der Geisel gut präpariert hat (Falsche Informationen = neue Sicherheitsstufe B/C).

Die Bezahlung berechnet sich nun folgendermaßen:

Extraktion	+20
Sicherheitsstufe	+5
Zeitraum: 48 Stunden	+1

Das bedeutet einen Endwert von 26 das ganze x1.000 ¥ ergibt eine Bezahlung von 26.000 ¥ pro Kopf als Basis.

Das ganze wird dann anhand des Ranges des jeweiligen Charakters modifiziert:

- 13.000 ¥ für Anfänger (Halbiert)
- 26.000 ¥ für Fortgeschrittene (Einfach)
- 52.000 ¥ für Veteranen (Doppelt)
- 78.000 ¥ für Helden (Dreifach)
- 104.000 ¥ für Legenden (Vierfach)

Angenommen der Charakter ist im Rang Veteran und hat einen schlechten Ruf so beträgt seine Bezahlung nur 26.000 ¥ (Hälfte von 52.000 ¥). Hätte er dieses Handicap nicht und dafür das Talent Reputation so beträgt seine Bezahlung 78.000 ¥ (erhöhter Multiplikator, anstatt x2 = x3).

Verfügt der Charakter über beides so beläuft sich seine Bezahlung auf 39.000 ¥ (78.000 ¥ halbiert). Er hat zwar einen schlechten Ruf, aber hat sich ein wenig Reputation bewahrt bzw. aufgebaut.

Die Basisbezahlung kann aber noch anhand der genannten Optionen bzw. Möglichkeiten modifiziert werden:

Wir gehen vom zweiten Beispiel aus. Der Auftraggeber möchte nach der erfolgreichen Rettung wissen wer das andere Runner-Team engagiert hat (Ermittlungsauftrag) und bietet zur Auftragsbesprechung einen Folgeauftrag an, was zu einer reduzierten Bezahlung von 15% führt. Sprich, die tatsächliche Bezahlung für unseren Veteranen-Charakter beträgt nicht 52.000 ¥ sondern 44.200 ¥ (minus 10%).

Schlusswort

Abschließend sei gesagt das der Auftragsgenerator nur eine Hilfestellung seien soll. Wenn dir irgendetwas nicht passt oder das ausgewürfelte Ergebnis dir nicht schlüssig erscheint so hast du die Möglichkeit das ganze nach belieben anzupassen.