

Bekanntheitsprobe

Um festzustellen, ob ein bestimmter Shadowrunner einem Character bekannt ist, legt der Character (oder Spielleiter) eine Gebräuche “Straße“- Probe gegen einen Grundmindestwurf von 15 ab.

Wenn ein Rigger oder Magiebegabter eine Gebräuche-Probe ablegt, um sein Wissen über einen Runner gleicher Profession zu ermitteln, kann er alternativ seine Gebräuche “Matrix” bzw. Gebräuche “Magie”- Fähigkeit dazu nutzen.

Mindestwurfmodifikationen:

- 1 pro volle 20 Reputationspunkte des “zu kennenden” Runners
- +4 wenn der “zu kennende” Runner einer anderen Profession (Rigger, Sam, Decker, Magiebegabter) angehört
- +4 wenn der “zu kennende” Runner schwerpunktmäßig in einem anderen Plex aktiv ist oder
- +12 wenn der “zu kennende” Runner schwerpunktmäßig in einem anderen Land aktiv ist

Die Anzahl der erzielten Erfolge gibt Auskunft über Menge und Qualität der Informationen, die dem Character (ohne Nachforschungen anzustellen) zu Ohren gekommen ist.

Anzahl der Erfolge (Wissen addiert sich mit zunehmender Erfolgsanzahl)

- 1 der Straßenname ist dem Character geläufig
- 2-3 Charakter kann den Namen einer Profession (Rigger, Decker s.o.) zuordnen dem Character ist der ungefähre Aktivitätsradius (Plex/ Land) des Runners bekannt
- 4 Charakter hat bereits Gerüchte über den Runner gehört (evtl. verfälschte Informationen niedriger Relevanz wie bsw.: Metatyp; Geschlecht; prägnante, offensichtliche Cyberware; hervorstechenden Wesenszug; Kneipe, Diskothek o.ä. die der Runner regelmäßig aufsucht; Erfolgstendenz [aus Verhältnis positiver zu negativer Reputation] oder ähnliches)
- 5 Charakter kennt die “Ruhmesliste” des Runners und weiß von einem spektakulären Run, an dem der Runner beteiligt war; er kennt Stärken, Vorlieben und Abneigungen die der Runner nicht verheimlicht
- 6+ Charakter kennt den Aufenthalts-/ Wohnort des Runners, wenn dieser ihn nicht intensiv verheimlicht, er hat den Runner bereits gesehen und kann einige “Kollegen” des Runners identifizieren.