

Es geht darum zu erfahren wie der Charakter die Zeit zwischen seinen Runs verbringt. Und dabei erfolgreich seine Lebensstilkosten decken kann. Für jeden Job wird eine „**Berufs-Probe**“ auf eine Fertigkeit bzw. Attribut fällig¹. Einstellungsgespräche werden ebenfalls mit einer Berufs-Probe simuliert². Die Gesamtzahl der Erfolge bestimmt wie gut man seine Arbeit erledigt hat. Der Grundmindestwurf ist (3) man kann jedoch auch die gleiche Arbeit auf einem schwierigeren Niveau ausführen, was neben einer Erhöhung des Mindestwurfes um +1 auch ein höheres Grundgehalt mit sich bringt. Bei jedem Beruf wird das maximal erreichbare Niveau angegeben so kann z.B. ein Wissenschaftler (+3) als wissenschaftlicher Assistent (3) oder als Universitätsprofessor (6) arbeiten, wobei dann auch der Mindestwurf um 3 Stufen auf 6 gestiegen wäre. Dagegen kann ein ungelernter Fabrikarbeiter (+1) nur eine einzelne Stufe an Schwierigkeitserhöhung erfahren, diese könnte sich darin äußern eine kompliziertere Maschine zu bedienen oder zusätzlich begrenzte Führungstätigkeiten auszuüben o. ä.

Sind bei einer Berufs-Probe mehrere Fertigkeiten angegeben muß bei einem „+“ mindestens ein Erfolg bei jeder Probe erreicht werden, bei einem „+ evtl.“ braucht man diesen nicht zwingend. Wird dieser zwingende Erfolg nicht erreicht zieht man von den sonstigen Erfolgen einen zur Kompensation ab. Erzielt man bei der Probe weniger Erfolge als bei dem Beruf als Schwellenzahl angegeben, sinkt das Gehalt um den angegebenen Prozentsatz pro Punkt Differenz. Ebenfalls gibt es bei mehr Erfolgen einen dem entsprechenden Bonus pro Zusatzerfolg.

Hat man die Schwellenzahl nicht erreicht wird außerdem mit einem W6 ausgewürfelt ob man seinen **Job verliert**³. Der Mindestwurf ist die Differenz zur angegebenen Schwellenzahl. Wird im direkt darauffolgenden Monat ebenfalls der Schwellenwert nicht erreicht, wird der Mindestwurf um den Mindestwurf des Vormonats erhöht. Für geleistete Dienste wird man im Normalfall (bei legalen arbeiten) auch bei Rauswurf mindestens teilweise entlohnt. Bei halblegalen Arbeiten kann ein „**Jobverlust**“ mit einer 1/3 Chance bedeuten, dass man von der Polizei erwischt wurde und die Konsequenzen Tragen muss (meist Geldstrafe und evtl. Bewährungsstrafe, nur in extremen Fällen - Gefängnis). Bei eindeutig illegalen Beschäftigungen gibt es bei einer „Kündigung“ eine 2/3 Chance, dass man erwischt wurde und die Folgen sind grundsätzlich Freiheitsstrafe von mindestens 2 Jahren.

Die Berufe sind in legal, halblegal und illegal aufgeteilt, zudem ist jedes dieser Berufsfelder noch einmal in Ausbildungsniveaus untergliedert und jede dieser Untergliederungen besitzt eigene Grundgehälter die nach dem Schwierigkeitsniveau angeordnet sind. Zudem gibt es noch potentiell tödliche höchst illegale Beschäftigungen sog. „**Shadowruns**“. Wird hier bei der Einsatzprobe oder der zwingend folgenden Übergabesituations-Probe der angegebene Schwellenwert nicht erreicht muß ebenfalls eine Jobverlust Probe jedoch mit einem um -1 modifiziert W6 durchgeführt werden⁴. Hierbei ist der Jobverlust mit einer 3/6 Chance mit Verlust des eigenen Lebens gleichzusetzen. Die Chance von der Polizei erwischt und für 100 Jahre weggesperrt zu werden beträgt 1/6 so das nur 2/6 Chance übrigbleibt in der man wegen Unqualifikation keine Aufträge mehr bekommt⁵.

Um eine **legale Arbeit** zu bekommen braucht man eine **SIN** deren Stufe mindestens das durch 1000 geteilte Grundgehalt erreichen muss⁶, wobei gerade bei akademischen Berufen der Hintergrund des Mitarbeiters gründlich untersucht wird⁷. Tätigkeiten die nur eine SIN Stufe 3 oder niedriger erfordern können auch ohne SIN aber mit 10% Gehaltseinbußen ausgeübt werden. Berufe mit einem höheren Grundgehalt ohne SIN auszuüben, wird zu einer halblegalen Tätigkeit mit den dazugehörigen Gefahren und man bekommt pro Punkt Differenz zwischen SIN und benötigter SIN Stufe 5% Gehaltseinbußen mindestens jedoch 20%. Mit einer zusätzlichen Gebräuche(Straße) (2 / 5%) kann man evtl. die Gehaltseinbußen reduzieren, der Mindestwurf ist identisch mit dem der Berufsprobe⁸.

Wochenstunden Gehaltsmultiplikator / Monat

40 Stunden	x1,0
20 Stunden	x0,5
10 Stunden	x0,2

¹ Poolwürfel außer Karmapool dürfen grundsätzlich nicht eingesetzt werden jedoch werden Mindestwurfboni durch „Begabung“ o.ä. voll angerechnet, außerdem senken bei Fahrzeugen Riggersteuerungen den Mindestwurf um ½ pro Stufenpunkt (abrunden), bei Computer[Software ODER Hardware]-Proben wird der Aufgabenpool voll angerechnet

² Schwellenanzahl muß erreicht werden; Leider kommt man manchmal ohne die richtigen Beziehungen gar nicht soweit!

³ kein Erfolg = fristlose Kündigung; Kein Pool erlaubt auch kein Karmapool, ebenso bei den Konsequenzen des Jobverlustes.

⁴ d.h. bei 2 Erfolgen zuwenig muß man mit dem W6 mindestens eine 3 Würfel um nicht den ganzen Run versaut zu haben!

⁵ bei so einem Vorfall erhält man ferner das Handicap „schlechter Ruf +1“

⁶ 4500 /1000 = 4,5 d.h. Stufe 5 SIN erforderlich.

⁷ Die SIN muß hier noch 2 Punkte besser als normal sein.

⁸ maximal auf 0% d.h. keine Einbußen

SR Regelerweiterung – Lebensstil-Einkünfte © Vielfrass

Legal:

Keine Ausbildung 1000/2000/3500/5000
 Stripteasetänzerin (CHA + Tanzen), (4 /+3 / 5%)⁹
 Türsteher (KON + waffenloser Kampf), (5 /+2 / 2%)
 Kellnerin (CHA), (2 /+2 / 1%)
 Verkäufer (CHA + evtl. ½ Verhandeln), (3 /+3 / 4%)
 Fabrikarbeiter (KON), (2 /+1 / 2%)
 Animateur (CHA + Tanzen ODER Singen), (5 /+1 / 2%)
 Taxifahrer (Auto + Gebräuche[Straße]), (4 /+2 / 3%)

Fachliche Ausbildung 3000/4500/6000/8000

Programmierer (Computer[Software] + evtl. ½ Programmdesign), (4 /+3 / 5%)
 Sanitäter (Biotech[Erste Hilfe]), (3 /+2 / 1%)
 (Auto)Mechanikerin (Auto B/R), (3 /+2 / 1%)
 allg. Handwerker (Elektronik ODER andere B/R Fähigkeit), (3 /+2 / 1%)
 Büroangestellter (Fremdsprachen[L/S] ODER kaufmännische Fähigkeiten), (3 /+2 / 2%)
 Detektiv (Gebräuche[Straße] + Heimlichkeit), (5 /+2 / 5%)

Akademische Ausbildung (Studium) 5000/7000/10000/14000/19000

Arzt (Biotech[Spezialisierung] + Medizin), (5 /+3 / 5%)
 Managerin [Execs] (Finanzwissen + Gebräuche[Kon]), (5 /+4 / 7%)
 Wissenschaftler (INT + akademische Wissensfähigkeit), (6 /+4 / 8%)
 Pilot (INT + [Flug]Fahrzeugfähigkeit), (5 /+2 / 5%)

halb Legal:

Keine Ausbildung 1000/2000/3500/5000
 Prostituierte (CHA), (2 /+3 / 10%)
 Raubkopierer (technische Fähigkeit), (3 /+2 / 15%)
 Wettbüro (Wissensfähigkeit über den „Gegenstand“ der Wetten), (3 /+2 / 10%)
 prof. Spieler (Poker ODER Billard, o.ä.), (3 /+3 / 15%)

Fachliche Ausbildung 3000/4500/6000/8000

Geldwäscher (Finanzwissen), (3 /+3 / 10%)
 magische Sicherheit [passiv¹⁰] (Hexerei ODER Beschwören), (3 /+3 / 10%)

Akademische Ausbildung (Studium) 5000/7000/10000/14000/19000

Illegal:

Keine Ausbildung 1000/2000/3500/5000
 Schmugglerin (Fahrzeugfähigkeit + Heimlichkeit), (5 /+3 / 10%)
 Taschendieb (Heimlichkeit), (3 /+3 / 15%)
 Drogendealer (Gebräuche[Straße]), (3 /+3 / 15%)
 Geldeintreiber (KON + waffenloser Kampf), (5 /+2 / 10%)
 Zuhälter (Gebräuche[Straße] + waffenloser Kampf), (5 /+2 / 10%)

Fachliche Ausbildung 3000/4500/6000/8000

Organhändler (Biotech + Gebräuche[Straße]), (5 /+3 / 15%)
 Hacker (Computer[Decking]¹¹ + evtl. ½ Gebräuche[Matrix])¹², (4 /+3 / 20%)
 Fälscher (künstlerische Fähigkeit), (3 /+3 / 15%)
 Autodieb (Auto + Auto [B/R] ODER Elektronik), (5 /+2 / 15%)
 magischer Spion [passiv¹³] (Hexerei ODER Astralkampfpool), (3 /+3 / 15%)

Akademische Ausbildung (Studium) 5000/7000/10000/14000/19000

⁹ Beruf (Probe) (Schwellenwert zum Grundgehalt / Maximale Steigerung durch Schwierigkeitsgrad / Erfolgs Bonus)

¹⁰ Wachgeister oder Hüter usw. jedoch nix was eine in reale Gefahr birgt; die –2 auf d. Mindestw. wegen Magie gilt auch hier

¹¹ der Mindestwurf wird für jeden Punkt Entdeckungsfaktor über 6 um ½ gesenkt

¹² mit Ausnahme von potenziell tödlichen Zielsystemen (z.B. rote Hosts)

¹³ nur Magier mit der Fähigkeit zur Astralen-Projektion, aber ohne aktive magische Sicherheit. Ebenfalls –2 auf d. Mindestwurf

Illegal und potentiell tödlich: (Shadowruns)¹⁴

Professionsbonus¹⁵ 500/1000/2000/3500/5500

Riggerin (Fahrzeugfähigkeit), (4 /+3 / 5%)

Decker (Computer), (4 /+4 / 10%)

Samurai (Nahkampf ODER kleine Fernkampfaffen¹⁶), (4 /+3 / 5%)

Söldnerin (schwere Waffen ODER große Fernkampfaffen¹⁷), (4 /+3 / 5%)

Scharfschütze (Gewehre), (3 /+4 / 10%)

Zauberer (Hexerei ODER Beschwören), (4 /+4 / 10%)

Einsätze 3000/6000/10000/15000/21000/28000/36000/45000

Wetwork (Fernkampffähigkeit + Heimlichkeit), (6 /+7 / 5%)

Kriegseinsatz (Fernkampffähigkeit + evtl. ½ Militärtheorie), (5 /+6 / 5%)

Einbruchdiebstahl (Elektronik[Magschloss] + Heimlichkeit + Athletik), (8 /+7 / 15%)

Extraktion (Fernkampf ODER Nahkampf + Heimlichkeit), (6 /+7 / 5%)

Wild Thing (Fernkampf ODER Nahkampf + Parazoologie ODER Survival), (6 /+6 / 5%)

Matrixrun (Computer[Decking]¹⁸ + evtl. ½ Gebräuche[Matrix]), (5 /+7 / 20%)

Riggerrun (Fahrzeugfähigkeit + Geschütze), (6 /+6 / 5%)

Astraler Run (WIL + Hexerei), (6 /+6 / 5%)

Übergabe (Reputation¹⁹ + Wahrnehmung²⁰ + evtl. Verhandeln²¹), (5 / 5%)

Das Gehalt für **Shadowruns** bezieht sich ebenfalls auf einen Monat, jedoch wird hier von ca. 20 Wochenstunden ausgegangen²². Zuerst ermittelt man ggf. einen Professionsbonus bzw. mehrere wenn man kann. Dann wird der Einsatztyp festgelegt und die Proben gewürfelt. Schließlich erfolgt immer noch eine Übergabesituation, bei der dieselben Regeln für „Jobverlust“ zutreffen wie bei der eigentlichen Einsatz-Probe.

Feste Teams d.h. Teams die mindestens zweimal „real“ zusammengearbeitet haben und irgendwelche Ausrüstung oder Finanzen zusammen nutzen, habe hier eindeutige Vorteile. Sie können bei den Einsätzen exklusive Fähigkeiten von nur einer „Person“ für das ganze Team würfeln lassen²³. Ferner werden alle ihre Erfolge bei der „Übergabesituation“ zusammenaddiert. Allerdings müssen sich die Teammitglieder auf ein Schwierigkeitsniveau für alle einigen.

Matrix, Rigger und Astrale Einsätze können auch als sog. **Unterstützende Einsätze** behandelt werden. Das funktioniert natürlich nur in einem „festen Team“. Der Runner setzt hier seine Fähigkeiten zu Unterstützung des eigentlichen Zieleinsatzes ein also z.B. ein Rigger der mit seinen Drohnen Luftunterstützung bei einem Wild Thing fliegt. Es gibt jedoch Besonderheiten:

1. Ist der Job des Runners nur unterstützend bekommt der Charakter nur einen Professionsbonus angerechnet und vom eigentlichen Gehalt des Zieleinsatzes 20% abgezogen.
2. Der Mindestwurf wird jedoch mit 1W4 (+1 pro Schwierigkeitsniveau) ermittelt²⁴.

Pro Monat erfolgreicher Shadowruneinsätze bekommt man je nach Schwierigkeit einige **Karma** Punkte. Der Grundmindestwurf beim Einsatz plus 1W3 und dann / 3 (abrunden) ergibt die Karmamenge. Dieses Karma erhöht ganz normal die Reputation und das gute Karma. Hat man jedoch bei der „Berufs-Probe“ zu wenig Erfolge und wird aber nicht „gekündigt“, werden so viele Karma-Punkte wie die halbe Differenz (abgerundet) zu den geforderten Erfolgen fehlen als öffentliche Reputation gewertet.

¹⁴ Shadowruneinsatz und Übergabe-Proben sind potentiell tödlich deshalb sind dort ½ Poolwürfel (abgerundet) erlaubt

¹⁵ Bis zu drei Boni können gleichzeitig genommen werden, alle hieraus resultierenden Gehälter addieren sich; Schafft man gar keinen Erfolg bekommt man natürlich auch keinen Bonus. Keine Poolwürfel außer Karmapool.

¹⁶ bis einschließlich MP

¹⁷ (Sturm)gewehr und Schrotflinte

¹⁸ der Mindestwurf wird für jeden Punkt Entdeckungsfaktor über 6 um ½ gesenkt

¹⁹ Reputationsprobe Mindestwurf (5) wird Anzahl Würfel der durch 10 geteilten (abgerundeten) Reputation gewürfelt

²⁰ Der Mindestwurf beträgt 8; -1 pro Sichtverbesserung und -2 pro natürliche Sichtverbesserung oder Möglichkeit des

Askennens, astral projizierende Charakter bekommen einmalig -4

²¹ Verhandeln: Mindestwurf beträgt bei Grundverdiensten unter 10.000 Ec 5 und darüber 6;

²² Es geht auch mehr Zeit drauf um sich von Schusswunden o.ä. zu erholen als von unbequemen Bürostühlen

²³ z.B. Computer, Elektronik, Parazoologie, Militärtheorie

²⁴ d.h. bei einfachstem Schwierigkeitsniveau kann der Mindestwurf zwischen 1-4 dann zwischen 2-5, 4-6 usw. liegen.

Gruppenbonus: Ist man als Charakter Mitglied einer Gang oder sogar eines Syndikates hat man einige Vorteile beim ausüben seines „Berufes“. Sämtliche Berufsproben außer Shadowruns werden um –1 bzw. bei fester Mitgliedschaft in einem Syndikat sogar um –2 gesenkt²⁵. Das heißt nicht das man automatisch besser in seinem Job ist, sondern nur das einem die Mitgliedschaft allgemein Vorteile beim Geld verdienen bringt. Auch kann man davon ausgehen das sich die Gruppierung selbst wenn man einmal nicht so gut gearbeitet hat weiter um einen kümmert, regeltechnisch heißt das wiederum das man bei einer „Jobverlust“ Probe mit dem W6 ein bzw. zwei Punkte Bonus bekommt.

Magiebegabtenbonus: Ist ein Charakter Zauberer und übt einen Beruf aus in dem er seine magischen Fähigkeiten sinnvoll ergänzend einsetzen kann, werden seine Mindestwürfe um –2 gesenkt, sogar bei Shadowrun Einsatz-Proben und natürlich bei dem Professionsbonus Zauberer. Setzt er dabei seine magischen Fähigkeiten zum Schaden von Drittpersonen ein gilt seine Arbeit als eine Stufe illegaler als normal, d.h. aus legalen Arbeiten werden halblegale und aus halblegalen werden illegale. Bei von vornherein illegalen Tätigkeiten wirkt sich dies nicht zusätzlich negativ aus.

Selbständige Unternehmer: Man kann auch versuchen mit den nötigen Mitteln eine selbständige Tätigkeit auszuüben, bei illegalen und auch bei halblegalen Tätigkeiten ist dies meist ohnehin der Fall. Als grober Richtwert für die Investition gilt das Zwanzigfache des erzielbaren Grundgehalts, dabei gilt das ausgewählte Schwierigkeitsniveau solange bis man die Mittel für ein höheres Niveau investiert²⁶. Dafür bekommt man auf den Mindestwurf der Berufsprobe einen –1 Motivationsbonus. Man hat jedoch auch laufende Kosten die sich regelmäßig auf ca. die Hälfte des normalen Grundgehalts belaufen²⁷. Dafür bekommt man jedoch grundsätzlich ca. das Doppelte des normalen Lohns wenn man einigermaßen geschickt wirtschaftet und auch sonst gute Arbeit leistet. Man würfelt eine Finanzwissen Probe (2 / 20%) und bekommt anstatt des normalen %Bonus für seinen Beruf einen um 10% erhöhten Bonus bzw. Malus wenn man schlecht arbeitet. Immerhin kann man nicht gefeuert werden. Dann wird ein Zufallsfaktor für die allgemeine wirtschaftliche Lage durch geführt (3W6 +10 +(Würfelergebnis des Vormonats) /2) mal 3,5 % und fertig ist der Kleinunternehmer.

Beispiele: Hector Sarah's Leibwächter sucht einen neuen Job als Türsteher und bekommt auch prompt eine Anstellung im Rainbow. Er bekommt 2.000 Ec im Monat angeboten da Hector aber nur halbtags arbeiten kann (20 /Stunden pro Woche) muß er sich mit 1.000 Ec im Monat begnügen. Der Job ist legal deshalb bräuchte Hector ein SIN aber nur Stufe 2 (Grundgehalt /1000) er hat eine Stufe 4 SIN deshalb bekommt er auch hier keine Probleme. Hätte er seinem neuen Arbeitgeber kein SIN vorweisen können wäre sein Gehalt um 10% gesunken, angeblich Verwaltungskosten!?!? Naja ein Monat geht ins Land und Hector schaut mal wie es so war. Er muß auf KONstitution und dann auch noch mal auf waffenloser Kampf würfeln. Sein Mindestwurf ist 4 (3+1 wegen Schwierigkeitsniveau +1) bei 2.000 Ec Grundgehalt. Er braucht in jeder Probe mindestens einen Erfolg und insgesamt 5 Erfolge. Er würfelt mit seinen total übertriebenen 13 KON Würfeln (vercyberter Ork) und erhält schon 6 Erfolge. Nun macht er noch seinen Check auf Raufen und schafft nur einen Erfolg. Hätte er gar keine Erfolge bei der zweiten Probe geschafft hätte er sich deswegen einen seiner anderen Erfolge zusätzlich abziehen müssen. Damit wären im nur noch 5 geblieben was geradeso ausgereicht hätte. Aber er hat es ja geschafft er zählt seine Erfolge zusammen und erhält 7 Erfolge braucht aber nur 5. Sein neuer Arbeitgeber ist sehr zufrieden und gibt ihm einen Bonus von 4% (2% x2 Zusatzfolge) auf sein Monatsgehalt.

Blueprint ist seinerseits Decker und bestreitet seinen Lebensunterhalt mit kleineren Matrixruns (Hacker) meidet aber Rote Hosts wie der Teufel das Weihwasser. Seine Tätigkeit ist eindeutig illegal sein Arbeitgeber ist er selbst bzw. immer derjenige der im seine Paydata abkauft. Da er einen relativ hohen Lebensstil bevorzugt muß er sich 40 Stunden pro Woche abrackern um an seine Kohle zu kommen. Er deckt in relativ sichere Systeme um auch gleich an dicke Beute zu gelangen. Seine normale Ausbeute beträgt ca. 6000 Ec im Monat, d.h. Schwierigkeitsniveau +2. Er muß nun eine Probe auf Computer bzw. Computer(Decking) mit einem Mindestwurf von 5 (3+2) würfeln, bekommt aber weil sein Entdeckungsfaktor geniale 8 beträgt einem –1 Bonus auf diesen Wurf so das er nur 4er würfeln braucht. Er würfelt 3 Erfolge braucht aber noch einen weiteren.. er versucht sein Glück mit einer Gebräuche(Matix) Probe bei der er jedoch keinen Bonus durch den Entdeckungsfaktor bekommt so das er 5er würfeln muß.. leider schafft er das nicht. Da diese 2te Probe nicht zwingend ist bekommt er dafür nix gestrichen so das ihm seine 3 Erfolge bleiben. Dummerweise reicht das nicht ganz er braucht insgesamt 4 Erfolge. Mist! Nun wird es brenzlig. Er bekommt erst mal 20% weniger Kohle UND muß eine sog. Jobverlustprobe würfeln.. ein normales Misslingen hieße für ihn das er sich nach neuen nicht verärgerten Käufern umhören müsste, aber im schlimmsten Fall bedeutet hier ein Versagen das im die Polizei auf der Spur ist und gleich an seiner Wohnungstür klopft. Er würfelt mit einem W6 und muß eine 2 oder höher würfeln da er nur einen Erfolg bei seiner Berufsprobe zuwenig hatte. Diesmal schafft er es noch, aber wenn er im Folgemonat noch mal so ne Scheiße macht addieren sich seine Misserfolge und er landet ruck zuck hinter Gitter. Ob die dort auch Hunde erlauben..

²⁵ Mitgliedschaft bei einer Gang kostet 50.000 bei Charaktererschaffung Syndikat 100.000 Ec. vgl. SR2 Grundbuch, Seite 46

²⁶ z.B. Fahrzeugwerkstatt 200.000 Ec

²⁷ Verwaltungskosten, Versicherungen, Materialekosten, Reparaturen, Miete (die kann beim Immobilienkauf negiert werden!)