

Downtime-Jobs

von: TypeRyder

Die meisten Charaktere haben in der Downtime genügend Möglichkeiten, kleinere Aufgaben und Jobs zu übernehmen. Da unsere aktuelle Runde recht langgestreckt spielt und daher im Vergleich zur Spielzeit wenig Karma vergeben wird, habe ich folgenden Regelvorschlag erarbeitet, damit Charaktere ihr Einkommen und ihr Karma etwas verbessern können. Dies kann auch dazu dienen, lange Spielpausen zu überbrücken.

Das Einkommen ist natürlich pro Gruppe unterschiedlich, daher sollte ein Spielleiter die angegebenen Bezahlungen anpassen.

Anzahl der Aufträge

Für je eine Woche würfelt man mit einem Pool gleich Charisma + Gebräuche (Spezialisierungen zählen). Jeder Erfolg bedeutet einen Auftrag mit einem Einkommen von 1000 Nuyen und je einen Punkt Karma pro Auftrag. Bis zu einer Anzahl von fünf Aufträgen pro Woche kann der Charakter noch einen Run parallel durchziehen, über fünf einzelnen Aufträgen pro Woche ist kein zusätzlicher Run mehr möglich.

Ab 100 Punkten Karma reduziert sich die Anzahl der Aufträge. Jetzt gibt es nur noch Auftrag mit einem Karmapunkt und 1000 Nuyen für je zwei Erfolge.

Ab 200 Punkten Karma gibt es einen Auftrag für vier Erfolge, ab 400 Karma einen Auftrag für acht Erfolge etc. Dies erklärt sich dadurch, daß ein Charakter mit der Zeit immer erfahrener wird und ihm kleinere Nebenjobs nur noch selten neue Erkenntnisse und Erfahrungen bringen.

Patzer

Bei einem Glitch hat sich der Charakter bei einem der Aufträge einen neuen Feind zugezogen (Wert = Anzahl der Einsen aufgeteilt auf die Connectionstufe und die negative Loyalität).

Bei einem Critical Glitch gibt es einen Punkt Notoriory und einen oder mehrere neue Feinde (Wert = Anzahl der Einsen aufgeteilt auf die Connectionstufe und die negative Loyalität).

Weitere Anmerkungen

Die Gesamtanzahl der Aufträge pro Monat gibt auch an, was an neuen Connections entsteht. Die Anzahl der erfolgreichen Aufträge entspricht den Punkten, die auf Connection und Loyalty bei neuen oder bestehenden Connections verteilt werden kann.

Selbstverständlich hat der Spielleiter das letzte Wort und kann auch weitere Beschränkungen einbauen oder die Probe in eine vergleichende Probe abändern bzw. ähnliche Anpassungen vornehmen.

Anwendung

Die Downtimejobs kann theoretisch jeder Charakter nutzen, wenn sein SL damit einverstanden ist. Der Spieler sollte sich ein paar Gedanken darüber machen, mit welchen Jobs sein Charakter die Kohle verdient.

Dir hat dieser Regelvorschlag gefallen? Schick uns doch eine kurze Nachricht oder schreibe uns kurz im Forum unter <http://forum.unknown-online.de>