

Shadowrun 5 Hausregeln

- Der maximale Malus durch Noizquitos ist -10.
- wie viel Schaden bekommt ein Rigger wenn die Drohne Schaden bekommt (eingesprungen) wenn die Drohne weniger Kästchen hat als Schaden gemacht wird? Maximal so viel Schaden, wie die Drone selbst nehmen kann.

Geschwindigkeiten

km/h für normal große Objekte

| Speed | Water | Ground | Rotor | Propeller | Jet |
|-------|-------|--------|-------|-----------|-------|
| 1 | 25 | 60 | 150 | 150 | 400 |
| 2 | 65 | 110 | 185 | 220 | 1400 |
| 3 | 105 | 160 | 220 | 290 | 2400 |
| 4 | 145 | 210 | 255 | 360 | 3400 |
| 5 | 185 | 260 | 290 | 430 | 4400 |
| 6 | 225 | 310 | 325 | 500 | 5400 |
| 7 | 265 | 360 | 360 | 570 | 6400 |
| 8 | 305 | 410 | 395 | 640 | 7400 |
| 9 | 345 | 460 | 430 | 710 | 8400 |
| 10 | 385 | 510 | 465 | 780 | 9400 |
| 11 | 425 | 560 | 500 | 850 | 10400 |
| 12 | 465 | 610 | 535 | 920 | 11400 |

m/turn (Meter pro 3s) für normal große Objekte

| Speed | Water | Ground | Rotor | Propeller | Jet |
|-------|--------|--------|--------|-----------|----------|
| 1 | 20,83 | 50,00 | 125,00 | 125,00 | 333,33 |
| 2 | 54,17 | 91,67 | 154,17 | 183,33 | 1.166,67 |
| 3 | 87,50 | 133,33 | 183,33 | 241,67 | 2.000,00 |
| 4 | 120,83 | 175,00 | 212,50 | 300,00 | 2.833,33 |
| 5 | 154,17 | 216,67 | 241,67 | 358,33 | 3.666,67 |
| 6 | 187,50 | 258,33 | 270,83 | 416,67 | 4.500,00 |
| 7 | 220,83 | 300,00 | 300,00 | 475,00 | 5.333,33 |
| 8 | 254,17 | 341,67 | 329,17 | 533,33 | 6.166,67 |
| 9 | 287,50 | 383,33 | 358,33 | 591,67 | 7.000,00 |
| 10 | 320,83 | 425,00 | 387,50 | 650,00 | 7.833,33 |
| 11 | 354,17 | 466,67 | 416,67 | 708,33 | 8.666,67 |
| 12 | 387,50 | 508,33 | 445,83 | 766,67 | 9.500,00 |

Micro- und Minidronen (generell sehr kleine Flugobjekte) erhalten einen 0.5 Modifier auf diese Geschwindigkeiten

Regeln zu Connections und deren Verwendung

Variante 1 Beinarbeit Funktion

Informationsbeschaffung aller art. Hacken, analysieren von Stoffen , Informationen beschaffen auf jedem weg
Wenn die Connection die Information nicht herausgeben will : Probe auf

Überreden/Verhandeln + LO-Stufe der Connection + Bestechung (100 * (7-LO-Stufe) j = eine Geldeinheit je Geldeinheit + 1 Würfel)[Sozial]

, jede Geldeinheit = +1 Würfel für die Probe , Straßenruf kann das Limit beeinflussen

Variante 2 Netzwerken

Der Runner möchte über die Connection Kontakt zu einem anderen nsc generieren. Bei Gefahr für Connection oder Runner kann eine Überreden / Verhandlungsprobe verlangt werden wie oben Modifiziert ist die Connection bereit zu helfen : Probe der Connection auf

Gebräuche + Charisma + Einfluss der Connection + (Modifikationen aus Art der Connection Schieber sucht Schieber, Mafiosi Mafiosi etc.) [Sozial]

Erfolge die bei der Probe erzielt werden müssen der Einflussstufe des Gesuchten entsprechen. Wenn ein Treffen mit der Gesuchten möglich ist kommt es dazu in 4w6 Stunden +/- durch ruf der Connection oder des Runners Durch das treffen kann durch Ruf / Art der Runner / Ruf der Connection beeinflusst werden.

Variante 3 Handel

Der Runner möchte waren über die Connection beziehen / verkaufen Connections suchen Ware mit dem gleichen System wie Runner

Verhandlung + Charisma [Sozial] gegen den Verfügbarkeitswert Modifikationen : je 25% des wertes +1 Würfel auf Limit und probe bis max 400% des Wertes Lieferzeit Preisabhängig Tabelle Seite 420 / Nettoerfolge
Bei Connections noch + Einflussstufe === Variante 4 Gefallen === Probe des Runners auf
Verhandlung + Charisma + LO-Stufe gegen Verhandlung + Charisma**

des Connection jeder Nettoerfolg einer Seite führt zu +10% oder - 10% des Preises Ansonsten jeder Nettoerfolg = 1 punkt auf der Gefallentabelle S. 389 Ohne proben sind meist Gefallen ← Lo-Stufe der Connection möglich

From:

<https://greifenfeuer.de/> - Greifenfeuer.Brett

Permanent link:

<https://greifenfeuer.de/doku.php?id=sr:srsystem&rev=1483924427>

Last update: **10.06.2020 09:24**

