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.
- **Heilung**:
    - Geistigen Schaden heilen ist keine ausgedehnte Probe (es werden keine Würfel abgezogen).
    - Körperlichen Schaden heilen ist eine ausgedehnte Probe (es wird jeden Wurf ein Würfel abgezogen).

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 erziehlt 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** der 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=1591781057

Last update: **10.06.2020 09:24**