

Shadowrun Regelübersicht: Modifikatoren im Fahrzeugkampf¹

Stichwort	Situation	Manöverwert ²	Steuerprobe	Beschleunigen / Bremsen	Rammen	Manövrieren	Aufspüren	Verbergen	Crashprobe	manueller Einsatz von Waffen
Fahrzeugsteuereinrichtung	Abzug der x-fachen Stufe; x=	-	1	2	2	2	-	2	-	-
Manöverwert	Differenz -10 (Angreifer/Ziel)	-	-	-2/+2	-2/+2	-	-2/+2 ³	-2/+3 ⁴	-	-
	Differenz >10 (Angreifer/Ziel)	-	-	-4/+4	-4/+4	-	-4/+4 ⁵	-4/+6	-	-1/+1
Terrain	offen	0	-1	-1	-1	-1	-3	+4	-1	0
	normal	-2	0	0	0	0	-1	+2	0	0
	schwierig	-4	+1	+1	+1	+1	0	0	+2	+2
	unwegsam	-10	+3	+3	+2	+3	+3	-2	+4	+4
Richtung	aufeinander zu/ voneinander weg	-	-	-	-	-	-	-	-	-1/+1
Situation	nicht schwierig	-	-1	-	-	-	-	-	-	-
	schwierige Situation (SL-Entscheid)	-	+1 - 3	-	-	-	-	-	-	-
Fahrzeug	Helikopter	+5	-	-	-	-	-	-	-	-2
	Motorrad	+5	-	-	-	-	-	-	-	0
	Sportwagen	+3	-	-	-	-	-	-	-	-1
	Limou/ leichter LKW/ Van /groß	-3	+2	-	-	-	-	-	-	-1
	schwerer LKW / sehr groß	-5	+3	-	-	-	-	-	-	-3
Fahrzeug schaden	leicht (Ini -1)	-	+1	+1	+1	+1	-	-	+1	+1
	mittel (Ini -2/-25% Geschw)	-	+2	+2	+2	+2	-	-	+2	+2
	schwer (Ini -3/-50% Geschw)	-	+3	+3	+3	+3	-	-	+3	+3
Fahrer	verletzt	-	+modi	+modi	+modi	+modi	+modi	+modi	+modi	+modi
Autonavagation	aktiviert	-	+St W6 ⁶	+ St	+St	+St	-St	+St	-	-
Witterung	schlecht	-	+2	-	-	-	-	-	-	-
	katastrophal	-	+4	-	-	-	-	-	-	-
Geschwindigkeitsfaktor	aktuelle GS/10 (abrunden)	<<<	-	-	-	-	-	-	-	-
Geschwindigkeit Fahrzeug überschreitet Vsec ⁷ um X% bzw. bei Crashprobe um x-fache Reaktion des Fahrers	-10% / - 20*Reaktion	-	+1	+1 ⁸	+1	+1	+4	+2	-	-
	-20% / - 30*Reaktion	-	+2	+1	+2	+2	+4	+2	+1	+1
	-30% / -40*Reaktion	-	+3	+2	+3	+3	+5	+3	+2	+2
	-Vmax / > 40*Reaktion	-	+4	+4	+4	+4	+5	+3	+4	+4
Manöver	während des Kampfes		+2							
Nichttriggr steuert Fahrzeug über Datenbuchse			-1							
Aufprallschaden	-20 GS	Leicht								
	-60 GS	Mittel								
	-200 GS	Schwer								
	200+ GS	Totalschaden								

¹ diese Zusammenstellung basiert auf SR 3 -Regeln wurde jedoch verändert (stärkere Modifikatoren bei hohen Geschwindigkeiten) und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit oder logische Korrektheit. Änderungsvorschläge per Mail an tanoshii@technoschamane.de

² Manöverwert ergibt sich aus der Addition von Terrainfaktor, Fahrzeugfaktor, Geschwindigkeitsfaktor und Fahrerfaktor. Fahrerfaktor ergibt sich nach Zuteilung einer beliebigen Anzahl Steuerpoolwürfel (die in dieser Kampfrunde NICHT mehr zur Verfügung stehen) durch eine offenen Fahrzeugprobe (Anzahl Würfel= Fahrzeugfertigkeit+ zugeteilte Steuerpoolwürfel, höchster Wert zählt).

³ +Anzahl der bei der Verbergenprobe erzielten Erfolge

⁴ +1 für jedes zusätzliche verfolgende Fahrzeug

⁵ +Anzahl der bei der Verbergenprobe erzielten Erfolge

⁶ für Steuerproben darf eine zusätzliche Anzahl Würfel in Höhe der Fahrzeugsteuereinrichtung verwandt werden

⁷ Vsec= sichere Geschwindigkeit. $GS \cdot 0,75$ **Original:** Fahrzeug überschreitet seine Geschwindigkeitsstufe. Bei Anwendung der bisherigen Regeln sind die angegebenen Geschwindigkeitsstufen der Fahrzeuge zu hoch.

(Beispiel: SR 3.01, S.307, Westwind Turbo GS 240 mal 1,3 = 312 km/h. Dies wäre die sichere Reisegeschwindigkeit. Die Maximalgeschwindigkeit in km/h ergäbe sich aus $GS \cdot 1,5 \cdot 1,3$. In diesem Fall also 468 km/h. Diese Geschwindigkeit ist für eine Limousine illusorisch.)

Neu: angegebene GS sind mit der Maximalgeschwindigkeit in Metern pro Kampfrunde gleichzusetzen, sichere Reisegeschwindigkeit ergibt sich aus $GS \cdot 0,75$, also 75% der Vmax

(Beispiel: s.o. $V_{max}=240 \text{ GS} \cdot 1,3= 312 \text{ km/h}$ $V_{sec}=(240 \cdot 0,75) \cdot 1,3=234 \text{ km/h}$)

⁸ diese Modifikatoren sind nur aufs Bremsen anzuwenden