

Gebrauchtfahrzeuge

Ein Hausregelvorschlag, um Gebrauchtfahrzeuge in Shadowrun umzusetzen.
Ausgangssituation: Im offiziellen GRW sind Gebrauchtfahrzeuge einzig mit einem 20%-Preisabzug beim Kauf und Verkauf abgedeckt. Ich habe dies weiter ausformuliert um einen Regelansatz für den Einsatz und die Nutzung von Gebrauchtfahrzeugen zu haben.

Preismodifikator

Gebrauchtfahrzeuge sind günstiger erhältlich, aber eben mit Problemen behaftet (siehe Pannen und Ausfälle). Hier eine ausführlichere Preisliste für Gebrauchtfahrzeuge:

<= 50k:	- -20%
51k – 100k	- -30%
101k – 150k	- -50%
151k – 200k	- -60%
201k – 250k	- -70%
>250k	- -90%

Pannen und Ausfälle

Ältere Autos sind nicht mehr so leistungsfähig wie Neuwagen und sie gehen öfter mal kaputt. Um dies umzusetzen, wird eine Pannenprobe fällig bei schwierigen und herausfordernden Fahrzeugproben, Überbelastung und 1x im Spielmonat bei regulärer Benutzung.

Pool

halber Bodywert¹ des Fahrzeugs

Durch Wartung 1x im Monat in Form einer Mechanikprobe (offen, 1 Tag) bekommt man für jeden Erfolg einen Bonuswürfel (max. bis zum Bodywert).

Malfunction-Probe

0 – 50.000km Fahrleistung insgesamt:	1 Erfolg
51k – 100k Fahrleistung insgesamt:	2 Erfolge
101k – 150k Fahrleistung insgesamt:	3 Erfolge
151k – 200k Fahrleistung insgesamt:	4 Erfolge
201k – 250k Fahrleistung insgesamt:	5 Erfolge
251k – 300k Fahrleistung insgesamt:	6 Erfolge
für jeweils +50k Fahrleistung	+1 Erfolg

Auswirkungen

Bodywurf (hier gilt der ganze Bodywert des Fahrzeugs):

0 Erfolge:	Irreparabel beschädigt / zerstört; Crashtest
1 Erfolg:	Kritisch beschädigt, Teilaustausch notwendig; Crashtest
2 Erfolge:	Stark beschädigt, Teilaustausch notwendig, keine Weiterfahrt, Crashtest (T-1)
3 Erfolge:	Stark beschädigt, reparabel, Weiterfahrt eingeschränkt möglich
5 Erfolge:	Leicht beschädigt, Teilaustausch notwendig, weiter voll fahrtüchtig
6+ Erfolge:	Leicht beschädigt, reparabel, weiter voll fahrtüchtig

¹Body = Rumpf