



Speedpod
<b>Handling (+WM auf Pilotenwurf)</b> <b>Beschleunigung (+WM auf Initiative):</b> <b>Boost (Anzahl Boosts für das Rennen)</b> <b>Energiekonverter (neue Energiepunkte)</b> <b>Kosten in Credits</b>

Pilot
Initiative Erfolgswert - Bodenfahrzeug Rettungswert Reflexe Lebenspunkte Panzerung

Strukturpunkte	Energiepunkte

<b>Rennphasen</b> 1.: Geschwindigkeit wählen 2.: Initiative bestimmen 3.: Speedpod bewegen 4.: Manöver ausführen  <b>Geschwindigkeiten</b> Stopp: Kein Rennabschnitt (WM: ±0) Normal: Ein Rennabschnitt (WM: ±0) Hoch: Zwei Rennabschnitte (WM:-3) Boost: Drei Rennabschnitte (WM:-6)  <b>Initiative</b> Initiative = 1w12 + Initiative des Pilot + Beschleunigung  <b>Speedpod bewegen</b> Pilotenwurf = Erfolgswert „Bodenfahrzeuge“ + Handling – WM Geschwindigkeit – WM Rennabschnitt Ein Energiepunkt führt zu automatischem Erfolg.
--

<b>Verlust der Kontrolle</b> Pro Abschnitt ein Erfolgswurf. ZW abhängig von Geschwindigkeit. Misslingt: Verlust von Kontrolle, Speedpod bleibt stehen und Effekt des Abschnittes tritt ein.  <b>Speedpod zerstört</b> Sinken die Strukturschaden auf 0, so ist Speedpod zerstört. Pilot erhält 1w6+4 Wuchtschaden (+3 bei Geschwindigkeit Hoch und +6 bei Boost)
---

<b>Manöver Abdrängen:</b> Pilot gegen Rettungswert Reflexe des Ziels. Misslingt: 1w6 Strukturschaden (+2 bei Geschwindigkeit Hoch und +4 bei Boost). Gelingt: Ziel erhält 1w6 Strukturschaden (+2 bei Geschwindigkeit Hoch und +4 bei Boost) und WM:-10 auf Initiative.
<b>Manöver Rammen:</b> Pilot gegen Rettungswert Reflexe des Ziels. Misslingt: 1w6+2 Strukturschaden (+2 bei Geschwindigkeit Hoch und +4 bei Boost). Gelingt: Ziel erhält 1w6+2 Strukturschaden (+2 bei Geschwindigkeit Hoch und +4 bei Boost) und der Speedpods des Piloten erhält die Hälfte an Schaden.
<b>Manöver Booster aufladen:</b> Ein Booster kostet 2 Energiepunkte.
<b>Manöver Improvisierte Reperatur:</b> Ein Strukturpunkt kostet ein Energiepunkt.
<b>Manöver Energiekonverter laden:</b> Konverter erzeugt Energiepunkte.
<b>Spezialmanöver – Belkanis Rolle:</b> Wird in Bewegungsphase eingesetzt. Danach keine Manöver möglich. Pilot kann sich durch Enge
<b>Spezialmanöver – Nerilianischer Schwenk:</b> Pilot gegen Rettungswert Reflexe des Ziels. Misslingt: 1w6 Strukturschaden. Gelingt: Pilot des Zieles erhält 1w6+4 Feuerschaden und Nachteil in der nächsten Runde auf alle Würfe.

Rennabschnitt	Pilotenwurf	Effekt wenn Wurf misslingt
Ziellinie	–	–
Ziellinie mit Boxengasse (Endet die Bewegung: 1w6+2 Energiepunkte aufgeladen)	–	–
Normaler Abschnitt	–	–
Leichte Kurve	–	–
Steile Kurve	WM-2	–
Sehr steile Kurve	Nachteil	–
Einige Felsen/Felsnadeln	WM-2	1w6 Schaden am Speedpod
Viele Felsen/Felsnadeln	Nachteil	1w6+4 Schaden am Speedpod
Rampe	WM-2	1w6+3 Schaden am Speedpod und Pilot
Lavasee	–	1w6+3 Schaden am Speedpod und Pilot
Wasserfläche	Nachteil	–
Nebel/Rauch	WM:-2	–
Kreuzung	WM:-2	1w6+6 Schaden am Speedpod und Pilot
Enge (Max. 3 Speedpods)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
Schmale Enge (Max. 2 Speedpods)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
Sehr schmale Enge (max. 1 Speedpod)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
Abkürzung	Gelingt der Wurf, bewegt sich der Speedpod augenblicklich 2 Abschnitte weiter.	–
Gefährliche Abkürzung	Gelingt der Wurf, bewegt sich der Speedpod augenblicklich 2 Abschnitte weiter.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.