



**Speedpod - Bogen**

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

**Pilot**  
 Initiative  
 Attribut - Reflexe  
 Rettungswert Verteidigung  
 Lebenspunkte  
 Panzerung

Strukturpunkte	Energiepunkte

**Rennphasen**  
 1.: Geschwindigkeit wählen  
 2.: Initiative bestimmen  
 3.: Speedpod bewegen  
 4.: Manöver ausführen

**Geschwindigkeiten**  
 \* Stopp: Kein Rennabschnitt (Kein Wurf notwendig)  
 \* Normal: Ein Rennabschnitt (Zielwert: 15)  
 \* Hoch: Zwei Rennabschnitte (Zielwert: 20)  
 \* Boost: Drei Rennabschnitte (Zielwert: 20 mit Nachteil)

**Initiative**  
 Initiative = 1w12 + Initiative des Pilot + Beschleunigung des Pods

**Speedpod bewegen**  
 Pilotenwurf = Erfolgswert Reflexe + Handling

Ein Energiepunkt führt zu automatischem Erfolg.  
 Misslingt der Wurf, bleibt der Speedpod stehen und Effekt des Rennabschnitts tritt ein.

**Verlust der Kontrolle**  
 Pro Abschnitt ein Erfolgswurf.  
 ZW abhängig von Geschwindigkeit.  
 Misslingt: Verlust von Kontrolle, Speedpod bleibt stehen und Effekt des Abschnittes tritt ein.

**Speedpod zerstört**  
 Sinken die Strukturschaden auf 0, so ist Speedpod zerstört.  
 Pilot erhält 1w6+4 Wuchtschaden (+3 bei Geschwindigkeit Hoch und +6 bei Boost)

**Manöver Abdrängen:** Pilot gegen Rettungswert Verteidigung 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.

**Manöver Rammen:** Pilot gegen Rettungswert Verteidigung 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.

**Manöver Booster aufladen:** Ein Booster kostet 2 Energiepunkte.

**Manöver Improvisierte Reparatur:** Ein Strukturpunkt kostet ein Energiepunkt.

**Manöver Energiekonverter laden:** Konverter erzeugt Energiepunkte.

Rennabschnitt	Pilotenwurf	Effekt, wenn Wurf misslingt
<b>Ziellinie</b>	-	-
<b>Ziellinie mit Boxengasse</b> (Endet die Bewegung: 1w6+2 Energiepunkte aufgeladen und 12w7 Strukturpunkte repariert)	-	-
<b>Normaler Abschnitt</b>	-	-
<b>Leichte Kurve</b>	-	-
<b>Steile Kurve</b>	WM-2	-
<b>Sehr steile Kurve</b>	Nachteil	-
<b>Einige Felsen/Felsnadeln</b>	WM-2	1w6 Schaden am Speedpod
<b>Viele Felsen/Felsnadeln</b>	Nachteil	1w6+4 Schaden am Speedpod
<b>Rampe</b>	WM-2	1w6+3 Schaden am Speedpod und Pilot
<b>Lavasee</b>	-	1w6+3 Schaden am Speedpod und Pilot
<b>Wasserfläche</b>	Nachteil	-
<b>Nebel/Rauch</b>	WM:-2	-
<b>Kreuzung</b>	WM:-2	1w6+6 Schaden am Speedpod und Pilot
<b>Enge</b> (Max. 3 Speedpods)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
<b>Schmale Enge</b> (Max. 2 Speedpods)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
<b>Sehr schmale Enge</b> (max. 1 Speedpod)	Pilot eines weiteren Speedpods muss Pilotenwurf würfeln und bleibt im vorherigen Abschnitt stehen.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.
<b>Abkürzung</b>	Gelingt der Wurf, bewegt sich der Speedpod augenblicklich 2 Abschnitte weiter.	-
<b>Gefährliche Abkürzung</b>	Gelingt der Wurf, bewegt sich der Speedpod augenblicklich 2 Abschnitte weiter.	1w6 Schaden am Speedpod und Pilot.