

Brood Racing

In den Randbezirken des Junker Sektors, ist unter den Unterhaltungssüchtigen Sportfreunden eine neue Art der Wettrennen in Mode gekommen: Brood Racing.

Bei diesem Rennen werden halb wilde Brood auf die Piste geschickt, um den Schnellsten zu bestimmen. Gewalt und Blutvergießen sind meistens inbegriffen, da die Aliens mit einem etwas unberechenbaren Cocktail aus Drogen und Dopingmitteln mehr Schlecht als recht unter Kontrolle gehalten werden. Außerdem begleiten wilde Wetten und gelegentliche Rangeleien unter den Zuschauern das Spielgeschehen.

Hierdurch lässt sich wohl die Popularität des Sports erklären.

Brood Racing wird nach den normalen Void Regeln gespielt, mit folgenden Änderungen:

Die Broods, die bei diesen Rennen an den Start geschickt werden, sind durch den Drogencocktail in ihren Adern zäher als normale Vertreter der Spezies. Sie haben folgende Werte:

AS	SH	ST	T	W	CD	SZ	MV
5	2	5	6	3	6	2	Special*

Special Rules: Shock Trooper
Weapon: Heavy Coraline Blade (-1/S+1(x2), Armor Piercing 2) **OR** Coraline Blade (0/ST+0, Armor Piercing 2) and Coraline Shield (-1 to Damage Rolls from Front)

* Für die Bewegung der Broods gelten besondere Regeln:

Die Bewegungsweite eines Brood ist durch den Drogencocktail unzuverlässig, und je nachdem, welches Dopingmittel der Brood Erhalten hat variabel (1W6, 2W6 oder 3W6).

Es wird in jeder Runde erneut ausgewürfelt, wie groß die Bewegungsweite eines Brood für diese Runde ist.

Ein Brood bewegt sich immer seine volle, für diese Runde ausgewürfelte Bewegungsweite (kein Sprinten), sofern er nicht unterwegs eine andere Figur in einen Nahkampf verwickeln will.

Brood bewegen sich nur im Uhrzeigersinn durch die Rennbahn und nehmen dabei den möglichst kürzesten Weg (kein Zickzack- oder im-Kreis-Laufen).

Dopingmittel:

Vor Beginn eines Rennens wählt jeder Trainer aus, welches Dopingmittel er seinem Renn-Brood verabreicht. Dieses Mittel wirkt für das gesamte Rennen. Es stehen drei Dopingmittel zur Auswahl:

Mittel	Bewegungsweite	Auswirkung
Roter Zanzibar	1W6	Heavy Armor 5
Blauer Chonpilz	2W6	Lethal Strike
Gelber Jyvinn	3W6	Multiple Attacks (x2)

Die Rennbahn:

Die Rennbahn ist ein abgetrenntes Rund, ca. 60-100 Zoll lang und ca. 4 Zoll breit.

Die Ziellinie ist genau 3 Zoll tief.

Alle Brood beginnen auf der Ziellinie, und müssen mindestens eine Runde laufen, ehe ein Sieger ermittelt werden kann.

Ein Brood muss die Ziellinie genau treffen (nach dem Ende seine Bewegung muss seine Basis komplett auf der Ziellinie sein, und er muss diese durch eine Bewegung im Uhrzeigersinn betreten haben, um als Sieger zu gelten, ansonsten läuft er eine weitere Runde.

Sobald ein Brood diese Bedingung erfüllt, ist das Rennen beendet und der Sieger steht fest. Sollten alle Brood bis auf einen getötet werden, wird dieser zum Sieger erklärt.

Neben der Rennbahn:

Die Zuschauer bei Brood Racing sind ein wilder Haufen, und obwohl es eigentlich verboten ist, von außer Einfluss auf das Rennen zu nehmen, so lässt sich das doch nicht immer ganz vermeiden.

Zu Beginn jeder Runde wird einmal gewürfelt, um zu ermitteln ob ein Ereignis am Rande der Rennbahn das Rennen beeinflusst.

1	Fan in der Arena Vielleicht hat er sich zu weit über die Brüstung gebeugt, vielleicht war er das Opfer einer kleinen Rangelei, jedenfalls stürzt ein Fan an einer zufällig ermittelten Stelle in die Rennbahn. (Repräsentiert durch eine Militia Figur). Der „Fan“ hat folgende Werte: AS:2, SH:-, ST:2, T:2, W:1, CD:Panicked, MV: 4, Waffe: Fäuste (0/ST-1)) Der „Fan“ verliert unter diesen Umständen sofort seinen Mut (zählt als panicked). Er wird versuchen, vor den Brood zu flüchten (er bewegt sich immer am Ende einer Runde, nachdem alle Brood dran waren). Die Brood wiederum Spüren seine Angst und werden ihn als primäres Fressziel ausmachen und auf schnellstem Wege zu ihm rennen um ihn zu töten (hierbei können sie auch gegen den Uhrzeigersinn rennen, sollten sie dabei auf die Ziellinie kommen, zählt das allerdings nicht als Sieg). Sobald der Fan getötet wurde, geht das Rennen normal weiter.
2	Schlechter Verlierer Ein Fan sieht seine Wetteinsätze gefährdet, und schießt mit einer versteckten Waffe auf einen zufällig ermittelten Brood (Der Fan trifft auf 7 und verletzt auf 8).
3	Dopingpfeil Ein Fan sieht seine Wetteinsätze gefährdet, und schießt mit einem besonderen Dopingpfeil auf einen zufällig ermittelten Brood (Der Brood erhält für diese Runde einen Geschwindigkeitsboost von 1w6 Zoll).
4	Sirenenheulen Ein Fan betätigt eine selbstgebaute Sirene. Die ungewöhnlich schrille Frequenz irritiert einen zufällig ermittelten Brood so stark, dass er diese Runde keine Bewegung ausführt (Er kann aber Kämpfen).
5	Fanwelle Die Fans schaffen eine nahezu perfekte Fanwelle einmal um das Stadion herum. Das irritiert die Brood, so dass sie eine Runde lang gegen den Uhrzeigersinn rennen, sollten sie dabei auf die Ziellinie kommen, zählt das allerdings nicht als Sieg.
6-10	Keine Auswirkung