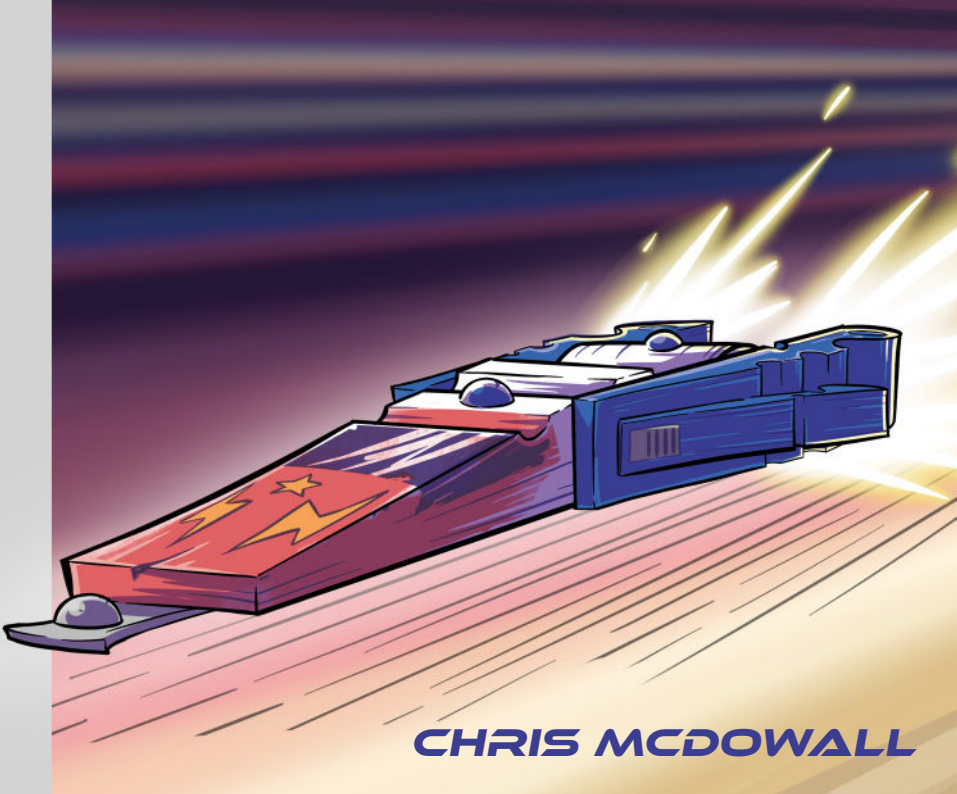
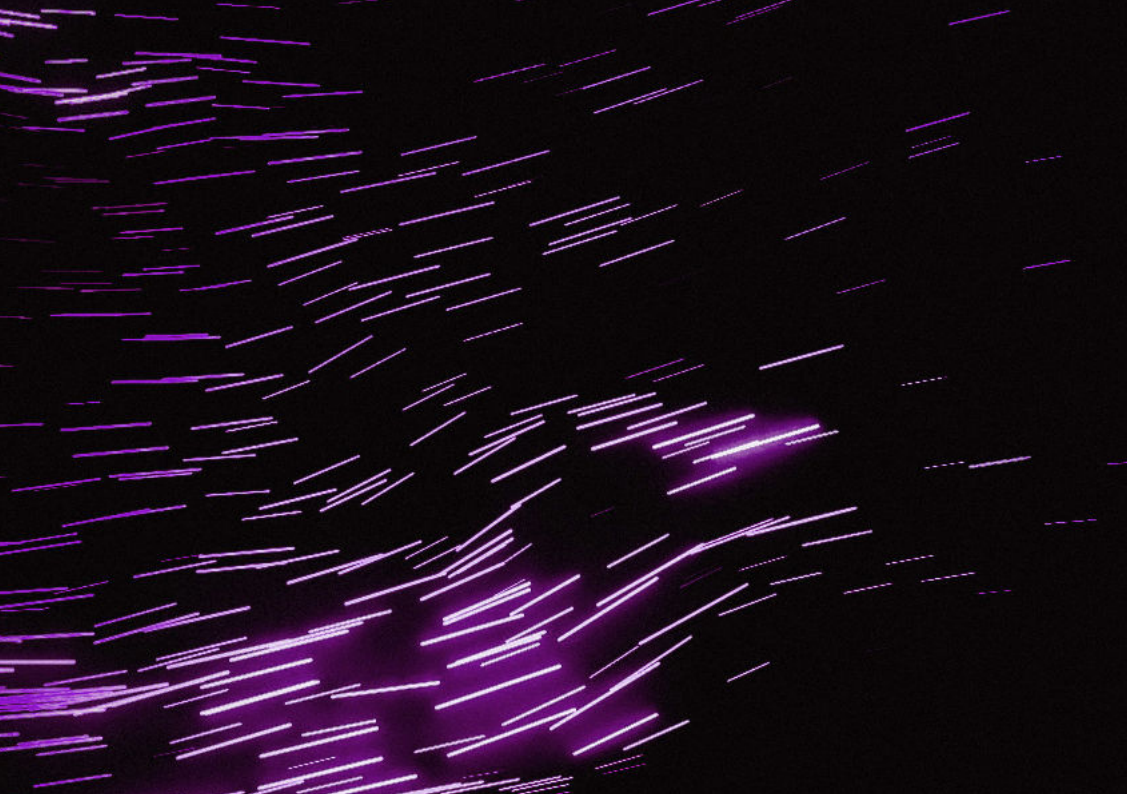
F-MAC: FORMULA MAC



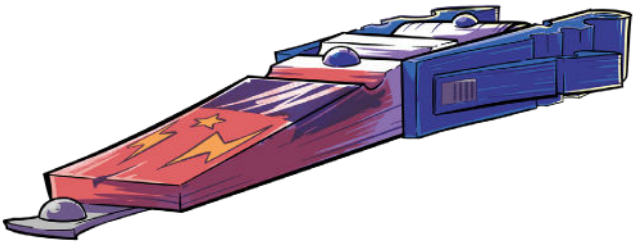
CHRIS MCDOWALL



F-MAC: FORMULA MAC

Spieldesign und Text

Chris McDowall



IMPRESSUM

ENGLISCHE AUSGABE

Spieldesign und Text
Chris McDowall

DEUTSCHE AUSGABE

Projektleitung und Produktion
System Matters Verlag,
Jedamzik und Neugebauer GbR
Redaktion und Übersetzung
Michael Masberg
Lektorat
Daniel Simon Richter
Illustrationen
Jacob Müller | arrsome illustration
Layout
Patrick Wittstock
Druck
WIRmachenDRUCK GmbH, Backnang

Deutsche Ausgabe von System Matters Verlag mit freundlicher Genehmigung von Chris McDowall, 2024.

© 2024 by Chris McDowall.

Published by Bastionland Press.

All rights reserved.

www.bastionland.com
www.system-matters.de

DIESES PROJEKT WURDE MÖGLICH GEMACHT DURCH UNSERE UNTERSTÜTZER*INNEN AUF PATREON.

DIE RENNEN SIND SCHNELL. DIE KARRIEREN SIND KURZ.

TECHNIK DES MILITÄRPROJEKTS MOBILE ARMOUR COLOSSUS (MAC) WURDE FÜR CORPORATE-GESPONSERTE GRAVRENNEN MINIATURISIERT.

GRUNDLAGEN

WÜRFEL: Alle Würfel sind sechsseitige Würfel (W6).

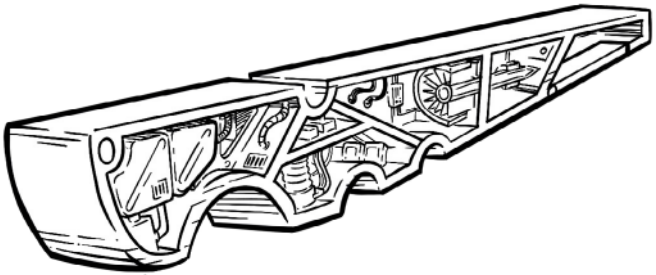
INITIATIVESTAPEL: Weise allen Racern eine Zahlenspielkarte zu. Mische die Karten für den Initiativestapel.

HITZE: Verwende einen roten Würfel. Beginnt bei 0. Wenn die Hitze eines Racers über 6 ansteigt, erhält er umgehend 1 Punkt Schaden für jeden Punkt Hitze über 6.

GESCHWINDIGKEIT: Verwende einen grünen Würfel. Die Geschwindigkeit eines Racers kann niemals unter 1 oder über 6 liegen.

ANGRIFFE: Schieße in einer gerade Linie von jedem Punkt der Vorderseite des Racers. Wirf W6 für jeden Angriff. Der Zielwert ist die Summe aus der Geschwindigkeit des angreifenden Racers und des Ziels (maximal 6). Jeder Würfelwurf gleich oder höher als der Zielwert verursacht Schaden.

SCHADEN: Wirf W6 für jeden Punkt Schaden. Das Modul mit der entsprechenden Nummer wird beschädigt. Ein Modul funktioniert weiterhin, wenn es einen Punkt Schaden abbekommt, aber bei einem zweiten Punkt Schaden wird es zerstört. Wenn ein bereits zerstörtes Modul erneut Schaden abbekommt, dreht der Racer ab. Reduziere die Geschwindigkeit auf 1 und drehe ihn in eine zufällige Richtung.



EINEN RACER BAUEN

Klebe für deinen Racer Wäscheklammern und andere Kleinteile zusammen. Etwa 7,5 cm ist eine gute Länge, die du anstreben solltest. Die Vorderseite muss deutlich erkennbar sein.

Racer haben 6 Module. Jedes Modul kann maximal 3x gewählt werden.

Beschleuniger: In der Geschwindigkeitsphase kannst du deine Geschwindigkeit ein weiteres Mal erhöhen. Erhalte jedes Mal Hitze.

Bremsklappe: In der Geschwindigkeitsphase kannst du deine Geschwindigkeit ein weiteres Mal senken. Erhalte jedes Mal Hitze.

Schubdüse: In der Schubphase kannst du einen weiteren Schub voraus durchführen. Erhalte Hitze wie üblich.

Tiefflieger: In der Drehungsphase kannst einen zusätzlichen Schub nach links oder rechts durchführen. Erhalte Hitze wie üblich.

Kreiselstabilisator: Du kannst du in der Drehungsphase um bis zu 90° (statt 45°) drehen.

Aerofinnen: In der Gleitphase kannst du dich zusätzlich um bis zu 45° drehen. Erhalte Hitze wie üblich.

Kühlung: Verliere +1 Hitze in der Abkühlungsphase.

Wärmetauscher: Verliere +2 Hitze in der Abkühlungsphase. Dieses Modul wird beim ersten Schaden zerstört.

Schild: Ignoriere Schaden, wenn dieses Modul getroffen wird.

Ummantelung: –1 Schaden durch Kollisionen.

Repulsor: Wenn du den Gravanker nutzt, kannst du deine Geschwindigkeit um 1 Punkt anpassen.

Klopfer: Verursache automatisch 1 Schaden bei allen anderen Racern innerhalb von 7,5 cm.

Raketenwerfer: 1 Angriff, W6 Schaden.

Kanone: 3 Angriffe, jeweils 1 Schaden.

Strahler: 1 Angriff, 2 Schaden bei einem einzelnen Modul mit einem Treffer.

DIE SPIELRUNDE

AKTIONSPHASEN

Mische den Initiativestapel und ziehe eine Karte. Aktiviere den Racer mit der entsprechenden Nummer. Macht weiter, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Ein aktivierter Racer führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge durch. Alle Schritte sind optional, außer es ist anders vermerkt.

1 – DREHUNG: Erhalte Hitze in Höhe deiner Geschwindigkeit, um dich bis zu 45° zu drehen. Bestimme den Drehpunkt für jede Drehung. Kann beliebig oft wiederholt werden.

2 – ANGRIFF: 1 Hitze für jede abgefeuerte Waffe.

3 – GESCHWINDIGKEIT: Ändere deine Geschwindigkeit um 1. Erhalte 1 Hitze.

4 – GLEITEN: Bewege dich um Geschwindigkeit x 7,5 cm in gerade Linie vorwärts. Diese Phase ist obligatorisch.

5 – SCHUB: Erhalte 1 Hitze, um dich W6 x 2,5 cm voraus, nach links oder nach rechts zu bewegen. Lege die Richtung fest, bevor du würfelst.

6 – GRAVANKER: Passe deine Geschwindigkeit einem Racer innerhalb von 7,5 cm zu dir an. Dies erzeugt keine Hitze.

ABKÜHLUNGSPHASE

Alle Racer reduzieren ihre Hitze um 1, zusätzlich aller Beiträge durch ihre jeweiligen Module.

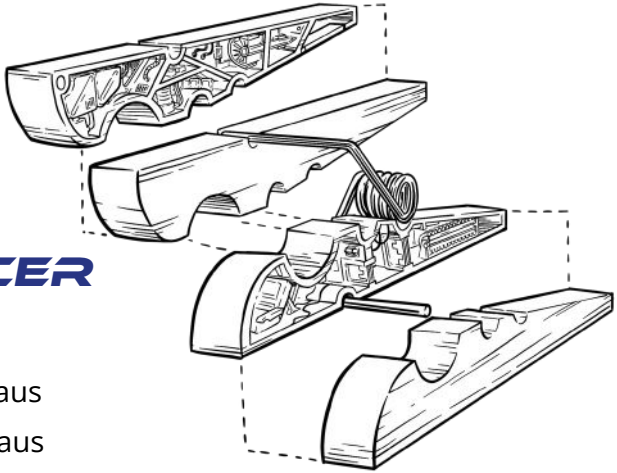
HINDERNISSE UND KOLLISIONEN

Wenn ein Teil eines Racers während der Bewegung ein Hindernis berührt, kommt es zu einer **Kollision**.

Wenn ein Racer ein **weiches Hindernis** berührt, erleidet er SCHADEN in Höhe seiner aktuellen GESCHWINDIGKEIT. Nach der Kollision setzt er die Bewegung fort.

Wenn ein Racer auf ein **hartes Hindernis** trifft, erleidet er SCHADEN in Höhe seiner aktuellen GESCHWINDIGKEIT, wird abgebremst und dreht ab. Reduziere die GESCHWINDIGKEIT auf 1 und drehe ihn in eine zufällige Richtung.

Andere Racer zählen als weiche Hindernisse. Beide kollidierenden Racer erleiden SCHADEN in Höhe der GESCHWINDIGKEIT des anderen Racers. Wenn zwei Racer denselben Raum einnehmen würden, bewegt sich der aktive Racer zu einer neuen Position, ohne sich zu drehen, wobei er den anderen Racer weiterhin berührt.



BEISPIELRACER

AP70 Aeropulse Type-A

1: Schubdüse: +1 Schub voraus

2: Schubdüse: +1 Schub voraus

3: Kreiselstabilisator: Drehung um 90°

4: Kühlung: Abkühlung +1 Hitze

5: Kühlung: Abkühlung +1 Hitze

6: Kühlung: Abkühlung +1 Hitze

STANDARDRENNEN

Verwendet den größten Platz, der zur Verfügung steht.

Stellt 3 bis 6 nummerierte Checkpoints auf. Sobald ein Teil eines Racers einen Checkpoint berührt, hat er ihn erreicht. Man muss sie in der richtigen Reihenfolge erreichen. Stelle Hindernisse auf, um spannende Strecken zwischen den Checkpoints zu schaffen. Notiert, welche weich und welche hart sind.

Stellt die Racer in einer zufälligen Reihenfolge auf der Startfeld.

Weist jedem Racer einen Geschwindigkeitswürfel mit 1 zu. Versichert euch, dass ihr genügt Hitzewürfel zur Hand habt.

Sobald der erste Racer den finalen Checkpoint erreicht, ist das Rennen gewonnen.

OPTIONALREGELN

Präzisionsstart: Vor der ersten Runde geben die Racer reihum eine Zielgeschwindigkeit für den Start an und werfen danach W6. Wenn der Wurf die Zielgeschwindigkeit erreicht oder übertrifft, starten sie mit ihrer Zielgeschwindigkeit. Liegt der Wurf darunter, bleiben sie bei Geschwindigkeit 1.

Sicherer Start: In der ersten Runde verursachen Angriffe und Kollisionen zwischen Racern keinen Schaden.

Erschütterungen: Wenn dein Racer 3 oder mehr Schaden durch eine einzige Ursache erleidet, wirf W6 und passe die Ausrichtung an. **1–2:** 45° nach links, **3–4:** unverändert, **5–6:** 45° nach rechts.

E-Bremse: Du kannst jederzeit auf die E-Bremse treten. Erhalte Hitze in Höhe deiner Geschwindigkeit, richte dich in eine zufällige Richtung aus und senke Geschwindigkeit auf 1.

STRECKENMERKMALE

Einzelne Streckenabschnitte können besondere Merkmale haben.

Prellböcke: Harte Hindernisse, aber Racer, die damit kollidieren, können die Richtung bestimmen, in die sie sich drehen.

Sicherheitszone: Kollisionen verursachen hier keinen Schaden.

Boxenzone: Racer, die diese Zone verlassen, reparieren ein Modul vollständig.

Beschleunigungszone: Racer, die am Ende ihrer Aktionsphasen hier landen, können ihre Geschwindigkeit ohne Kosten auf eine beliebige Nummer erhöhen.

Bremszone: Racer, die am Ende ihrer Aktionsphasen hier landen, können ihre Geschwindigkeit ohne Kosten auf eine beliebige Nummer senken.

Heiße Zone: Keine Abkühlung in der Abkühlungsphase.

Kühle Zone: Verliere alle Hitze in der Abkühlungsphase.

Todeszone: Racer, die am Ende ihrer Aktionsphasen hier landen, erleiden W6 Schaden.

Beschleunigungsfeld: In eine bestimmte Richtung ausgerichtet. Sobald ein Racer das Feld berührt, bewegt er sich W6 x 2,5 cm in diese Richtung. Danach setzt er seine normale Bewegung fort.

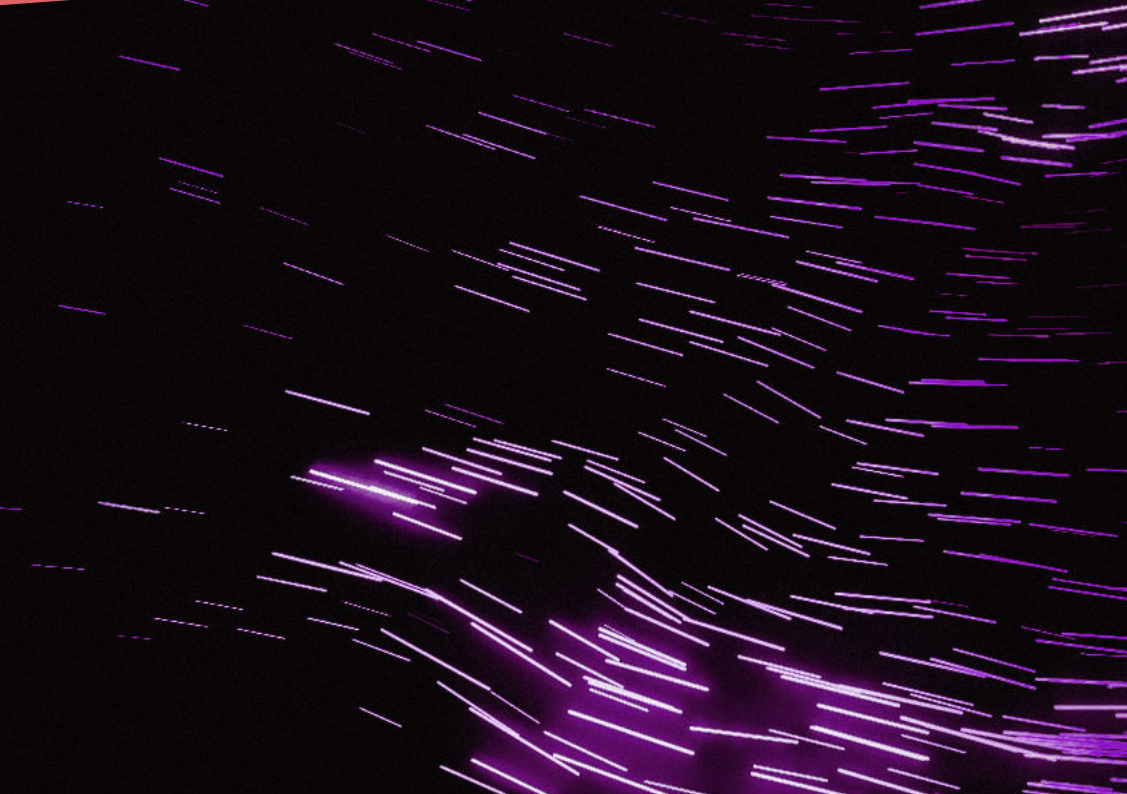
Itemfeld: Erlaubt den einmaligen Einsatz des ausgewürfelten Moduls als wäre es installiert. Erzeugt keine Hitze. Wenn du schon ein Item hast, ersetzt das neue das vorherige.

1: Schubdüse, **2:** Kanone, **3:** Raketenwerfer

4: Strahler, **5:** Klopfer, **6:** Schild

Schild ignoriert einen einzelnen Punkt Schaden.

HIGHSCORES



DIE RENNEN SIND SCHNELL.
DIE KARRIEREN SIND KURZ.

SYSTEM MATTERS
VERLAG

BASTIONLAND
PRESS