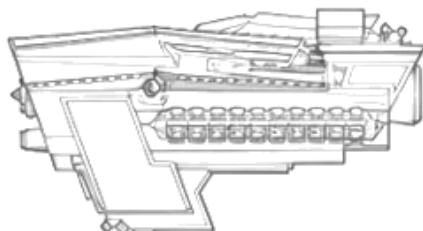


Free Void Flotilla

Κανόνες για εύκολη εκτύπωση

Έκδοση 1.2.6 — Βασικοί κανόνες



Αυτή η μετάφραση έγινε με τεχνητή νοημοσύνη και μπορεί να μην είναι απολύτως σωστή.
Η αγγλική έκδοση είναι οι επίσημοι βασικοί κανόνες.

This translation was made with AI and may not be fully correct. The English version is the official core rules.



1 Τι είναι το Free Void Flotilla;

Το Free Void Flotilla (FVF) είναι ένα πολεμικό παιχνίδι μινιατούρων με διαστημόπλοια, τοποθετημένο στο μέλλον μας, όπου στολίσκοι διαστημοπλοίων μάχονται για τον έλεγχο ενός διαρκώς επεκτεινόμενου συνόρου. Οι παίκτες λαμβάνουν υπόψη την ώθηση και τα διανύσματα των σκαφών τους, αποφεύγοντας τορπίλες και εξαπολύοντας ο ένας στον άλλον καταστροφικά κύματα πυρών κανονιού. Αυτό το έγγραφο περιέχει τους βασικούς κανόνες. Τα σενάρια, τα mods και οι ειδικοί κανόνες των φατριών καλύπτονται σε επόμενες ενότητες, και κάθε σκάφος μπορεί να πάρει mods ώστε να δημιουργήσεις μια δύναμη φτιαγμένη στα μέτρα σου.

2 Τι χρειάζεσαι για να παίζεις;

Ένα Voidscape

Μια επιφάνεια παιχνιδιού περίπου 24" επί 17" (ίντσες). Ένα φύλλο χαρτιού A2 ή ANSI C είναι ιδανικό. Χρησιμοποίησε ένα φύλλο για κάθε 300 πόντους που φέρνει κάθε παίκτης. Για παράδειγμα, ένα παιχνίδι 600 πόντων (300 ο καθένας) χρησιμοποιεί ένα φύλλο, και ένα παιχνίδι 1.200 πόντων (600 ο καθένας) χρησιμοποιεί δύο φύλλα δίπλα-δίπλα.

Ζάρια

Το Free Void Flotilla χρησιμοποιεί κανονικά εξαπλευρα ζάρια, γνωστά ως D6. Θα χρειαστείς τουλάχιστον 10.

Ένα εργαλείο μέτρησης

Οτιδήποτε με κλίμακα σε ίντσες. Ένας χάρακας 6" είναι ιδανικός.

Void Elements

Περίπου τρία κομμάτια σκηνικού για τα οποία θα δοθεί μάχη. Αν παίζεις σε χαρτί, μπορείς απλώς να τα σχεδιάσεις.

Ένας στολίσκος για τον καθένα

Κάθε παίκτης χρειάζεται έναν στολίσκο σκαφών ίσης αξίας σε πόντους, φτιαγμένο σύμφωνα με τους κανόνες. Δες Δημιουργία στολίσκου. Κάθε σκάφος είναι τοποθετημένο σε βάση 2".

Συνοδοί

Οι συνοδοί είναι μικρά σκάφη που προσκολλώνται σε σκάφη και σε Void Elements. Στους κανόνες λειτουργούν σαν δείκτες, αλλά τους πουλάμε ως μικρές μινιατούρες. Οποιοσδήποτε μικρός δείκτης μπορεί να τους αντικαταστήσει.

Δείκτες

- **Συγκεκριμένα σχήματα:** οι δείκτες διανύματος, οι βάσεις ομοβροντίας (1") και οι δείκτες chaff πρέπει να έχουν συγκεκριμένα σχήματα. Μπορείς να τους κατεβάσεις ως δωρεάν αρχεία STL ή να τους βρεις στα περισσότερα κουτιά μας.
- **Πρέπει να είναι κόκκινοι:** οι δείκτες ώθησης, ρωγμής, στόχου, τορπίλης και chaff, καθώς και οι δείκτες διανύματος ταχύτητας 5 και 6. Οι κόκκινοι δείκτες κάνουν ένα σκάφος πιο εύκολο να εντοπιστεί και να χτυπηθεί (δες Κανόνια). Οι δείκτες διανύματος ταχύτητας 1 έως 4 δεν πρέπει να είναι κόκκινοι.
- **Αρκεί οτιδήποτε ξεχωρίζει:** οι δείκτες αναδίπλωσης και διαρροής κινητήρα, καθώς και οι δείκτες στόχων αποστολής και φορτίου που χρησιμοποιούν ορισμένα σενάρια. Μπορούν να

αυτοσχεδιαστούν, αλλά συχνά περιλαμβάνονται και στα κουτιά μας.

- **Μια εφεδρική βάση σκάφους:** χρησιμοποιείται για τα παρασυρόμενα σώματα και τα σκάφη που έχουν εκραγεί.

Προαιρετικά: κάρτες σκαφών, για να παρακολουθείς τους δείκτες και τη σειρά του γύρου, καθώς και ένα μολύβι και χαρτί.

3 Σειρά του γύρου

Κάθε γύρος έχει πέντε φάσεις, που παίζονται με αυτή τη σειρά:

1. **Σκάφη:** ενεργοποίησε τα σκάφη, πρώτα τη μεγαλύτερη Μάζα.
2. **Κανόνια:** πυροβόλησε με τα κανόνια, πρώτα τη μικρότερη Μάζα.
3. **Συνοδοί:** κίνησε και χρησιμοποίησε τους συνοδούς.
4. **Τορπίλες:** κίνησε τις ομοβροντίες και επίλυσε τις προσκρούσεις.
5. **Voidscape:** κίνησε τα παρασυρόμενα σώματα, επίλυσε τις αψιμαχίες, εφάρμοσε τους κανόνες των Void Elements.

1. Σκάφη

Ενεργοποίησε τα σκάφη με σειρά Μάζας, ξεκινώντας από τη μεγαλύτερη. Ενεργοποίησε όλα τα σκάφη μιας Μάζας πριν προχωρήσεις στην επόμενη. Μέσα σε κάθε Μάζα, ο επιτιθέμενος ενεργοποιεί όλα τα σκάφη του αυτής της Μάζας πριν ο αμυνόμενος ενεργοποιήσει τα δικά του.

Για παράδειγμα: ο επιτιθέμενος ενεργοποιεί τα σκάφη του Μάζας 5, το ένα μετά το άλλο, έπειτα ο αμυνόμενος ενεργοποιεί τα σκάφη του Μάζας 5, έπειτα ο επιτιθέμενος ενεργοποιεί τα σκάφη του Μάζας 4 και ούτω καθεξής, μέχρι όλα τα σκάφη να έχουν ενεργοποιηθεί και απενεργοποιηθεί.

Όταν ένα σκάφος ενεργοποιείται:

1. Κίνησέ το, αν έχει διάνυσμα (δες Κίνηση).
2. Κάνε έναν ελιγμό και μετά ρίξε για ζημιά από επιταχύνσεις G αν χρειάζεται (δες Ελιγμοί).
3. Κάνε μία ενέργεια (δες Ενέργειες).

Ένα σκάφος σε επαφή δεν κάνει ελιγμό και πρέπει να επιλέξει «Καμία ενέργεια». Τα σκάφη στη Ζώνη Ανασύνταξης ενεργοποιούνται κανονικά αλλά δεν κινούνται. Μόλις ένα σκάφος τελειώσει, απενεργοποιείται και επιλέγεις το επόμενο σκάφος.

2. Κανόνια

Σε αυτή τη φάση, κάθε σκάφος με κανόνια επιτίθεται αν μπορεί, ξεκινώντας από τη μικρότερη Μάζα. Μέσα σε κάθε Μάζα, τα σκάφη του επιτιθέμενου πάνε πρώτα. Εφάρμοσε τη ζημιά αμέσως. Ένα σκάφος που καταστρέφεται πριν έρθει η σειρά του να πυροβολήσει δεν επιτίθεται.

Για παράδειγμα: ο επιτιθέμενος χρησιμοποιεί τα κανόνια των σκαφών του Μάζας 1, το ένα μετά το άλλο, έπειτα ο αμυνόμενος χρησιμοποιεί τα σκάφη του Μάζας 1, έπειτα ο επιτιθέμενος τα σκάφη του Μάζας 2 και ούτω καθεξής, μέχρι να το έχουν κάνει όλα τα σκάφη που μπορούν να χρησιμοποιήσουν κανόνια.

3. Συνοδοί

Ο επιτιθέμενος κινεί και χρησιμοποιεί όλους τους συνοδούς του και μετά ο αμυνόμενος κάνει το ίδιο (δες Συνοδοί).

4. Τορπίλες

Ο επιτιθέμενος κινεί όλες τις ομοβροντίες του και μετά ο αμυνόμενος κινεί τις δικές του. Επίλυσε τις προσκρούσεις καθώς συμβαίνουν (δες Τορπίλες).

5. Voidscape

Κίνησε τα παρασυρόμενα σώματα, επίλυσε τις αψιμαχίες στα αμφισβητούμενα Void Elements (δες Συνοδοί), ρίξε για τους δείκτες τορπίλης στα βαρυτικά πηγάδια και επίλυσε όλα τα άλλα εφέ των Void Elements (δες Void Elements) και τους ειδικούς κανόνες του σεναρίου.

Συμβουλή: αν χρησιμοποιείς κάρτες σκαφών, μπορείς να τις απλώσεις σε μια σειρά με βάση τη Μάζα και να μετακινείς έναν δείκτη κατά μήκος της καθώς προχωράς. Έτσι δεν θα χάνεις τον λογαριασμό για το ποιο σκάφος κινείται ή πυροβολεί μετά. Οι κάρτες σκαφών είναι επίσης βολικές για να κρατάς δείκτες.

4 Βάσεις σκαφών και όροι

Βάσεις σκαφών

Η βάση ενός σκάφους έχει διάμετρο 2" και είναι σημαδεμένη ώστε να φαίνεται προς τα πού κοιτάζει το σκάφος. Τα σημάδια μετράνε για τους ελιγμούς και για τα πυρά των κανονιών.

- **Μπροστινή και πίσω γραμμή:** η μπροστινή γραμμή ξεκινά από το κέντρο της βάσης και δείχνει ευθεία μπροστά. Η πίσω γραμμή δείχνει ευθεία πίσω.
- **Τόξα:** η βάση χωρίζεται σε τέσσερα ίσα τόξα: μπροστινό, δεξί, πίσω και αριστερό. Η μπροστινή γραμμή περνά από τη μέση του μπροστινού τόξου.
- **Μισά:** το μπροστινό μισό είναι οτιδήποτε βρίσκεται μπροστά από μια γραμμή που διασχίζει τη μέση της βάσης από πλευρά σε πλευρά. Περιλαμβάνει το μπροστινό τόξο και τα μπροστινά τμήματα και των δύο πλευρικών τόξων. Το πίσω μισό είναι οτιδήποτε βρίσκεται πίσω από αυτή τη γραμμή.

Διάνυσμα και ταχύτητα

Ένα σκάφος μπορεί να μένει ακίνητο στο διάστημα, αλλά αν κινείται έχει μια κατεύθυνση κίνησης, που λέγεται διάνυσμα, και φαίνεται από έναν δείκτη διανύσματος τοποθετημένο στην άκρη της βάσης του σαν βέλος. Ο αριθμός στον δείκτη (1 έως 6) είναι η ταχύτητά του, δηλαδή πόσες ίντσες κινείται κάθε γύρο. Ένα σκάφος χωρίς δείκτη διανύσματος είναι ακίνητο και θεωρείται ότι έχει ταχύτητα 0. Οι δείκτες διανύσματος ταχύτητας 1 έως 4 είναι άχρωμοι. Οι δείκτες ταχύτητας 5 και 6 είναι κόκκινοι. Συνήθως είναι καλύτερα να μην ξεπερνάς την ταχύτητα 6. Τα γρήγορα σκάφη επιβραδύνουν δύσκολα και τείνουν να ξεφεύγουν από το Voidscape. Αν η ταχύτητα ενός σκάφους ξεπεράσει το 6, στοίβαξε έναν δεύτερο δείκτη διανύσματος στην ίδια θέση και πρόσθεσε τις ταχύτητές τους. Μαζί εξακολουθούν να μετρούν ως ένα ενιαίο διάνυσμα.

Μοίρες διανύσματος

Μια μοίρα διανύσματος δεν είναι κανονική μοίρα. Είναι το πλάτος ενός δείκτη διανύσματος. Γύρω από τη βάση ενός σκάφους χωρούν ακριβώς 16 δείκτες διανύσματος, άρα η βάση έχει περίμετρο 16 μοιρών διανύσματος. Έτσι κάθε τόξο είναι 4 μοίρες διανύσματος και κάθε μισό 8. Όταν ένας κανόνας λέει να μετακινήσεις ένα διάνυσμα κατά 1 μοίρα, μετακίνησέ το κατά ένα πλάτος δείκτη γύρω από τη βάση. Δύο δείκτες διανύσματος που ακουμπούν απέχουν ακριβώς 1 μοίρα.

5 Κίνηση

Κίνηση

Πρώτα αφαίρεσε από το σκάφος όλους τους δείκτες ώθησης και τους δείκτες chaff. Μετά, αν το σκάφος έχει διάνυσμα, κίνησέ το σε ευθεία γραμμή προς την κατεύθυνση του διανύσματος τόσες ίντσες όση η ταχύτητά του. Ένα σκάφος χωρίς διάνυσμα δεν κινείται.

Συμβουλή: για να είναι πιο εύκολο, μπορείς να περιστρέψεις το σκάφος ώστε η μπροστινή γραμμή του να κοιτάζει προς το διάνυσμα και να το κινήσεις ευθεία μπροστά τον σωστό αριθμό ιντσών.

Μια βάση σκάφους του Free Void Flotilla έχει διάμετρο ακριβώς 2", οπότε μπορείς να χρησιμοποιήσεις την ίδια τη βάση για να βοηθηθείς στη μέτρηση.

Έξοδος από το Voidscape

Αν μετά την κίνηση το κέντρο της βάσης ενός σκάφους βρίσκεται έξω από το Voidscape, τοποθέτησε το σκάφος στη Ζώνη Ανασύνταξης σου. Αντιμετώπισέ το σαν να έκανε αναδίπλωση προς τα έξω (δες Αναδίπλωση). Η έξοδος από το Voidscape μπορεί να είναι θεμιτή τακτική.

Επαφή

Στο Free Void Flotilla τα σκάφη δεν συγκρούονται ποτέ. Το διάστημα είναι απέραντο, και ακόμη και σκάφη που φαίνεται να ακουμπούν στο τραπέζι περνούν στην πραγματικότητα το ένα πάνω ή κάτω από το άλλο. Όταν όμως δύο σκάφη βρεθούν πολύ κοντά, τα πληρώματα ανάβουν τους κινητήρες στο έπακρο για να απομακρυνθούν, και τα εχθρικά πληρώματα ανοίγουν πυρ εξ επαφής με τα PDT τους.

Ένα σκάφος μπορεί να περνά ελεύθερα πάνω από άλλα σκάφη. Αν ένα σκάφος επρόκειτο να τελειώσει την κίνησή του με τη βάση του να επικαλύπτει τη βάση άλλου σκάφους, βρίσκεται σε επαφή. Ένα σκάφος σε επαφή συνεχίζει να κινείται προς την ίδια κατεύθυνση μέχρι η βάση του να μην επικαλύπτει καμία άλλη βάση σκάφους. Για κάθε ολόκληρη επιπλέον ίντσα που κινείται, πρόσθεσε 1 δείκτη ώθησης και αύξησε την ταχύτητά του κατά 1. Σε εκείνο τον γύρο, ένα σκάφος σε επαφή δεν επιλέγει ελιγμό και πρέπει να επιλέξει Καμία ενέργεια. Αν το σκάφος πάνω στο οποίο κατέληξε είναι εχθρικό, και τα δύο σκάφη κάνουν αυτόματα επίθεση εκ του σύνεγγυς (δες Πυργίσκοι σημειακής άμυνας). Μετά από αυτό, αν το σκάφος έχει 2 ή περισσότερους δείκτες ώθησης, πρέπει να ρίξει για επιταχύνσεις G.

Ελιγμοί

Αφού κινηθεί ένα σκάφος, αν δεν βρίσκεται σε επαφή, επέλεξε έναν από τους τρεις παρακάτω ελιγμούς για να εκτελέσει. Οι δείκτες αναδίπλωσης συσσωρεύονται μόνο όσο ένα σκάφος συνεχίζει να παρασύρεται. Αν ένα σκάφος κάνει οποιονδήποτε ελιγμό εκτός από Ολίσθηση, αφαίρεσε όλους τους δείκτες αναδίπλωσής του.

Ολίσθηση

Μπορείς να περιστρέψεις το σκάφος προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Το διάνυσμα και η ταχύτητά του μένουν ίδια (αν τα έχει), οπότε μπορεί να κοιτάζει προς μία κατεύθυνση ενώ ταξιδεύει προς άλλη. Μπορείς να τοποθετήσεις 1 δείκτη αναδίπλωσης στο σκάφος (ή στην κάρτα του), εκτός αν κάτι το εμποδίζει να παίρνει δείκτες αναδίπλωσης (δες Void Elements).

Επιτάχυνση

Πρώτα περιστρέψε το σκάφος:

- Αν έχει διάνυσμα, περιστρέψε το ώστε το διάνυσμα να βρίσκεται κάπου στο μπροστινό μισό του σκάφους.

- Αν δεν έχει διάνυσμα, περιστρέψε το προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Θεωρείται ότι έχει ταχύτητα 0.

Μετά τοποθέτησε όσους δείκτες ώθησης θέλεις και χρησιμοποίησε μία από αυτές τις επιλογές:

Κανονική: μετακίνησε το διάνυσμα έως 1 μοίρα προς τη μπροστινή γραμμή, αλλά όχι πέρα από αυτήν. Αύξησε την ταχύτητα κατά 1 για κάθε δείκτη ώθησης.

Απότομη στροφή: μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις μόνο αν το διάνυσμα βρίσκεται σε ένα από τα πλευρικά τόξα του σκάφους και έχεις τοποθετήσει τουλάχιστον τόσους δείκτες ώθησης όση η ταχύτητά του. Μετακίνησε το διάνυσμα έως 2 μοίρες προς τη μπροστινή γραμμή, αλλά όχι πέρα από αυτήν. Αύξησε την ταχύτητα κατά 1 συνολικά.

Αλλαγή κατεύθυνσης: μπορείς να τη χρησιμοποιήσεις μόνο αν έχεις τοποθετήσει τουλάχιστον διπλάσιους δείκτες ώθησης από την ταχύτητα του σκάφους. Μετακίνησε το διάνυσμα στη μπροστινή γραμμή και όρισε την ταχύτητα ίση με τον αριθμό των δεικτών ώθησης. (Ένα σκάφος χωρίς διάνυσμα χρησιμοποιεί πάντα αυτή την επιλογή.)

Παράδειγμα: ένα σκάφος με ταχύτητα 3 έχει το διάνυσμά του στο μπροστινό τμήμα του δεξιού πλευρικού τόξου του. Με δύο δείκτες ώθησης, μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνο την Κανονική. Το διάνυσμα μετακινείται 1 μοίρα προς τα μπροστά και η ταχύτητα ανεβαίνει στο 5. Με 3 δείκτες ώθησης, μπορεί αντί γι' αυτό να χρησιμοποιήσει την Απότομη στροφή. Το διάνυσμα μετακινείται 2 μοίρες και η ταχύτητα ανεβαίνει μόνο στο 4. Με 6 δείκτες ώθησης, μπορεί να χρησιμοποιήσει την Αλλαγή κατεύθυνσης. Το διάνυσμα πηγαίνει κατευθείαν στη μπροστινή γραμμή και η ταχύτητα γίνεται 6. Όποια επιλογή κι αν χρησιμοποιήσει, το σκάφος μετά ρίχνει για ζημιά από επιταχύνσεις G για τους δείκτες ώθησής του.

Flip and Burn

Ένα σκάφος μπορεί να κάνει Flip and Burn μόνο αν έχει διάνυσμα. Περιστρέψε το σκάφος ώστε το διάνυσμά του να βρίσκεται κάπου στο πίσω μισό του και μετά τοποθέτησε όσους δείκτες ώθησης θέλεις. Μείωσε την ταχύτητα του σκάφους κατά 1 για κάθε δείκτη ώθησης:

- Αν η ταχύτητα είναι ακόμη πάνω από 0, μπορείς επίσης να μετακινήσεις το διάνυσμα έως 1 μοίρα προς τη μπροστινή γραμμή.
- Αν η ταχύτητα φτάσει ακριβώς στο 0, αφάιρεσε το διάνυσμα. Το σκάφος έχει σταματήσει.
- Αν η ταχύτητα επρόκειτο να πέσει κάτω από το 0, αφάιρεσε το διάνυσμα και τοποθέτησε ένα νέο στη μπροστινή γραμμή του σκάφους. Η ταχύτητά του ισούται με το πόσο κάτω από το 0 θα είχε πέσει.

Παράδειγμα: ένα σκάφος με ταχύτητα 4 αναστρέφεται ώστε το διάνυσμά του να είναι στο πίσω μισό του. Με 2 δείκτες ώθησης, η ταχύτητα πέφτει στο 2 και το διάνυσμα μπορεί να μετακινηθεί 1 μοίρα προς τη μπροστινή γραμμή. Με 4 δείκτες ώθησης, η ταχύτητα πέφτει στο 0 και το σκάφος σταματά. Με 6 δείκτες ώθησης, η ταχύτητα θα έπεφτε στο -2, οπότε το σκάφος παίρνει ένα νέο διάνυσμα στη μπροστινή γραμμή του με ταχύτητα 2.

Ρίψη για ζημιά από επιταχύνσεις G

Μετά από έναν ελιγμό, αν ένα σκάφος έχει περισσότερους από 1 δείκτη ώθησης, ρίχνει για ζημιά από επιταχύνσεις G. Ρίξε 1D6 για κάθε δείκτη ώθησης. Για κάθε αποτέλεσμα ίσο ή μικρότερο από τη Μάζα του σκάφους, το σκάφος δέχεται 1 ρωγμή. Αν δεχτεί ρωγμές, κάνει τεστ κρισιμότητας.

Παράδειγμα: η φρεγάτα Μάζας 2 της Laurie έχει ταχύτητα 4. Κάνει Flip and Burn με 3 δείκτες ώθησης. Η ταχύτητα πέφτει στο 1, οπότε η Laurie ρίχνει 3D6, ένα για κάθε δείκτη ώθησης. Η Laurie φέρνει 1, 2 και 5. Δύο αποτελέσματα είναι ίσα ή μικρότερα από τη Μάζα 2, οπότε η φρεγάτα δέχεται 2 ρωγμές και πρέπει να κάνει τεστ κρισιμότητας. Αν η Laurie είχε χρησιμοποιήσει 6 δείκτες ώθησης, η ταχύτητα θα έπεφτε κάτω από το 0, το σκάφος θα αντέστρεφε

πορεία σε νέο διάνυσμα στη μπροστινή γραμμή με ταχύτητα 2, και η Laurie θα έριχνε 6D6, ένα για κάθε δείκτη ώθησης.

6 Ενέργειες

Μετά τον ελιγμό του, ένα σκάφος μπορεί να κάνει μία ενέργεια πριν απενεργοποιηθεί. Ένα σκάφος σε επαφή πρέπει να επιλέξει Καμία ενέργεια (δες Επαφή). Επίλεξε μία:

- **Στόχευση:** τοποθέτησε έναν δείκτη στόχου σε ένα σκάφος σε οπτική επαφή (δες Κανόνια).
- **Τορπίλες:** όπλισε, αφόπλισε ή εκτόξευσε τις τορπίλες σου (δες Τορπίλες). Ένα σκάφος μπορεί να κάνει μόνο ένα από αυτά ανά γύρο, ακόμη κι αν κάτι του επιτρέπει να κάνει περισσότερες από μία ενέργειες. Η εξαίρεση είναι ο Αποκλειστικός εκτοξευτής τορπιλών της φρεγάτας, που της επιτρέπει να εκτοξεύσει και μετά να οπλίσει ξανά ως δωρεάν ενέργεια στον ίδιο γύρο (δες Δημιουργία στολίσκου).
- **Επισκευή:** αφαίρεσε έναν δείκτη ρωγμής.
- **Chaff:** τοποθέτησε έναν δείκτη chaff στη βάση του σκάφους σου. Ένα σύννεφο chaff καλύπτει ακριβώς το ένα τρίτο της περιμέτρου της βάσης του σκάφους.
- **Αναδίπλωση:** αν το σκάφος έχει περισσότερους δείκτες αναδίπλωσης από τη Μάζα του, μπορεί να κάνει ελεγχόμενη αναδίπλωση (δες Αναδίπλωση).
- **Χρήση συσκευής:** χρησιμοποίησε μία από τις συσκευές του σκάφους. Κάθε συσκευή μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο μία φορά ανά παιχνίδι (δες Mods: συσκευές).
- **Καμία ενέργεια:** το σκάφος δεν κάνει τίποτα.
- **Άλλο:** ορισμένα σενάρια και καταστάσεις μπορεί να δίνουν επιπλέον επιλογές ενεργειών.

7 Αναδίπλωση

Ελεγχόμενη αναδίπλωση

Ως ενέργεια, ένα σκάφος με περισσότερους δείκτες αναδίπλωσης από τη Μάζα του μπορεί να κάνει ελεγχόμενη αναδίπλωση. Για παράδειγμα, ένα σκάφος Μάζας 1 χρειάζεται τουλάχιστον 2 δείκτες αναδίπλωσης και ένα σκάφος Μάζας 4 τουλάχιστον 5. (Τα σκάφη σε τροχιά ή μέσα σε Void Element περιοχής δεν μπορούν να πάρουν δείκτες αναδίπλωσης. Δες Void Elements.) Όταν ένα σκάφος κάνει αναδίπλωση, επέλεξε ένα από τα εξής:

- **Αναδίπλωση προς τα έξω.** Αφαίρεσε το σκάφος από το Voidscape και τοποθέτησέ το στη Ζώνη Ανασύνταξης σου. Η Ζώνη Ανασύνταξης είναι απλώς ένα σημείο εκτός τραπέζιου όπου κρατάς σκάφη.
- **Αναδίπλωση προς τα μέσα.** Τοποθέτησε το σκάφος οπουδήποτε στο Voidscape σε οπτική επαφή με ένα φιλικό σκάφος, αλλά όχι πάνω σε Void Element ή σε άλλο σκάφος. Ένα σκάφος μπορεί να κάνει αναδίπλωση προς τα μέσα από τη Ζώνη Ανασύνταξης ή από κάποιο άλλο σημείο του Voidscape.

Κάθε φορά που ένα σκάφος κάνει αναδίπλωση, χάνει όλους τους δείκτες αναδίπλωσης, chaff και στόχου. Κρατά την ταχύτητά του, τις ρωγμές του και όλους τους συνοδούς που είναι προσκολλημένοι σε αυτό, φιλικούς ή εχθρικούς.

Αναδίπλωση προς τα μέσα

Όταν ένα σκάφος κάνει αναδίπλωση προς τα μέσα, γύρισε το διάνυσμά του προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, κρατώντας την ταχύτητα που έχει. Παίρνει 6 δείκτες ώθησης, που δείχνουν πόσο ορατό είναι μετά την άφιξή του. Δεν ρίχνει για ζημιά από επιταχύνσεις G.

Στη Ζώνη Ανασύνταξης

Ένα σκάφος στη Ζώνη Ανασύνταξης επιλέγει ελιγμούς και ενέργειες κανονικά, και λειτουργούν ακριβώς με τον ίδιο τρόπο, μαζί με τους δείκτες ώθησης, τις αλλαγές ταχύτητας και τη ζημιά από επιταχύνσεις G. Η μόνη διαφορά είναι ότι το σκάφος δεν κινείται πραγματικά, επειδή βρίσκεται εκτός Voidscape. Μόλις έχει αρκετούς δείκτες αναδίπλωσης, μπορεί να κάνει αναδίπλωση προς τα μέσα.

Αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης

Ένα σοβαρά κατεστραμμένο σκάφος μπορεί να αναγκαστεί να κάνει αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης. Δεν είναι ενέργεια και δεν χρειάζεται δείκτες αναδίπλωσης. Συμβαίνει αυτόματα όταν ένα σκάφος έχει 7 ή περισσότερες ρωγμές μετά το τεστ κρισιμότητας. Σε μεμονωμένο παιχνίδι, ένα σκάφος που κάνει αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης αφαιρείται και θεωρείται κατεστραμμένο. Δες Ρωγμές και ζημιά για τον πλήρη κανόνα.

8 Κανόνια

Τα σκάφη με κανόνια μπορούν να πυροβολήσουν αν έχουν στόχο εντός εμβέλειας και σε οπτική επαφή. Ξεκινώντας από τα σκάφη με τη μικρότερη Μάζα (μέσα σε κάθε Μάζα πρώτα τα σκάφη του επιτιθέμενου), κάθε σκάφος επιλέγει στόχους και πυροβολεί, και μετά περνάς στο επόμενο σκάφος. Η ζημιά από τα κανόνια εφαρμόζεται αμέσως, οπότε ένα σκάφος που καταστρέφεται πριν έρθει η σειρά του δεν πυροβολεί.

Ένα σκάφος σε επαφή δεν μπορεί να πυροβολήσει με τα κανόνια του· είναι πολύ απασχολημένο προσπαθώντας να επιβιώσει από την επαφή.

Μπορείς να πυροβολείς μόνο σκάφη που βρίσκονται στο Voidscape. Τα σκάφη στη Ζώνη Ανασύνταξης δεν μπορούν να δεχτούν πυρά.

Οπτική επαφή

Δύο σκάφη έχουν οπτική επαφή αν μπορείς να τραβήξεις ευθεία γραμμή από το κέντρο της μιας βάσης στο κέντρο της άλλης χωρίς η γραμμή να διασχίζει βαρυτικό πηγάδι ή παρασυρόμενο σώμα. Τα άλλα σκάφη δεν εμποδίζουν την οπτική επαφή. Τα νέφη αερίων και το chaff δεν εμποδίζουν την οπτική επαφή· δίνουν κάλυψη σε ένα σκάφος (δες Κάλυψη).

Όταν πυροβολείς ένα σκάφος σε τροχιά, μέτρα την εμβέλεια και την οπτική επαφή προς και από την άκρη του βαρυτικού πηγαδιού (δες Void Elements).

Εμβέλεια

Κάθε σκάφος έχει εμβέλεια κανονιών 6", συν 1" για κάθε δείκτη στόχου πάνω στο εχθρικό σκάφος. Η κοντινή εμβέλεια είναι πάντα 3". Αν η βάση σου είναι εντός εμβέλειας από τη βάση του εχθρού, μπορείς να πυροβολήσεις.

Παράδειγμα: το αντιτορπιλικό του Jordan έχει 2 δείκτες στόχου. Το καταδρομικό της Laurie μπορεί να το πυροβολήσει από έως 8". Η κοντινή εμβέλεια παραμένει 3".

Συμβουλή: όταν ένα σκάφος έχει ήδη 3 κόκκινους δείκτες, οι επιπλέον δείκτες στόχου δεν προσθέτουν πια ζάρια επίθεσης, αλλά ο καθένας εξακολουθεί να προσθέτει 1" εμβέλεια. Η ενέργεια Στόχευση μπορεί ακόμη να αξίζει για το επιπλέον βεληνεκές.

Δείκτες στόχου

Όταν κάνεις την ενέργεια Στόχευση, τοποθέτησε έναν δείκτη στόχου στο επιλεγμένο σκάφος. Οι δείκτες στόχου στοιβάζονται χωρίς όριο.

Ο κάτοχος του σκάφους αφαιρεί όλους τους δείκτες στόχου από αυτό όταν το κέντρο της βάσης του βρίσκεται μέσα σε νέφος αερίων ή μπαίνει σε αυτό, ή όταν το σκάφος κάνει αναδίπλωση. Διαφορετικά, οι δείκτες στόχου μένουν στο σκάφος μέχρι το τέλος του παιχνιδιού.

Κόκκινοι δείκτες

Οι κόκκινοι δείκτες κάνουν ένα σκάφος πιο φωτεινό και πιο εύκολο να χτυπηθεί από κανόνια. Οι κόκκινοι δείκτες είναι:

- Δείκτες στόχου
- Δείκτες ώθησης
- Δείκτες τορπίλης (μαζί με τον δείκτη Οπλισμένο πάνω στο σκάφος)
- Δείκτες ρωγμής
- Δείκτες chaff
- Δείκτες διανύσματος ταχύτητας 5 ή 6

Βολή

Κάθε βολή επιλύεται πλήρως ξεχωριστά, με τα δικά της ζάρια, τις ρίψεις κάλυψης και το τεστ κρισιμότητας. Ένα αντιτορπιλικό ή καταδρομικό που πυροβολεί δύο φορές επιλύει δύο ξεχωριστές βολές.

Μέτρησε πόσα ζάρια ρίχνεις:

- Ξεκίνα με την τιμή κανονιών του σκάφους σου.
- +1 ζάρι για κάθε κόκκινο δείκτη στον στόχο, έως μέγιστο +3 ζάρια από κόκκινους δείκτες.
- +1 ζάρι αν βρίσκεσαι σε κοντινή εμβέλεια (έως 3").
- +1 ζάρι αν το σκάφος σου βρίσκεται στο πίσω τόξο του στόχου. Τα σκάφη σε τροχιά δεν δίνουν ποτέ αυτό το μπόνους.
- +1 ζάρι αν το σκάφος σου βρίσκεται πάνω στη γραμμή διανύσματος του στόχου: τράβηξε μια γραμμή από το κέντρο της βάσης του στόχου κατά μήκος του διανύσματος του· αν η γραμμή διασχίζει τη βάση σου, είσαι πάνω της. Τα σκάφη σε τροχιά δεν δίνουν ποτέ αυτό το μπόνους.
- +1 ζάρι αν τουλάχιστον ένας από τους συνοδούς σου είναι προσκολλημένος στον στόχο.

Ρίξε τόσα D6. Κάθε αποτέλεσμα μεγαλύτερο από τη Μάζα του στόχου δίνει 1 ρωγμή.

Αν ισχύει κάλυψη για αυτή τη βολή, επίλυσε την Κάλυψη πριν τοποθετήσεις ρωγμές (δες Κάλυψη).

Τοποθέτησε όσες ρωγμές απομένουν. Αν ο στόχος πήρε μία ή περισσότερες ρωγμές από αυτή τη βολή, κάνει τεστ κρισιμότητας (δες Ρωγμές και Ζημιά).

Κάλυψη

Ένα σκάφος μπορεί να θεωρείται ότι έχει κάλυψη απέναντι σε βολή κανονιού από μία ή περισσότερες από αυτές τις πηγές:

- η οπτική επαφή του επιτιθέμενου περνά μέσα από νέφος αερίων
- ο επιτιθέμενος πυροβολεί από τροχιά (δες Void Elements). Κάθε βολή κανονιού από σκάφος σε τροχιά δίνει στον στόχο αυτή την πηγή κάλυψης, ακόμη κι αν ο στόχος βρίσκεται σε ανοιχτό κενό.
- η οπτική επαφή του επιτιθέμενου περνά μέσα από δείκτη chaff (οποιοδήποτε σκάφος, ακόμη και του ίδιου του σκοπευτή)

Μέτρησε πόσες από αυτές τις πηγές ισχύουν για αυτή τη βολή (μέγιστο 3). Αφού ο επιτιθέμενος πετύχει μία ή περισσότερες ρωγμές, ο στόχος ρίχνει 1D6 για κάθε μία από αυτές. Το αποτέλεσμα που χρειάζεται για να αγνοηθεί μια ρωγμή εξαρτάται από το πόσες πηγές κάλυψης ισχύουν:

- 1 πηγή: 5 ή 6
- 2 πηγές: 4, 5 ή 6
- 3 πηγές: 3, 4, 5 ή 6

Μόνο οι ρωγμές που απομένουν τοποθετούνται στο σκάφος. Το τεστ κρισιμότητας γίνεται μόνο για τις ρωγμές που τελικά παίρνει το σκάφος από αυτή τη βολή.

Παράδειγμα: το καταδρομικό της Laurie σε τροχιά πυροβολεί το αντιτορπιλικό του Jordan. Η βολή περνά επίσης μέσα από νέφος αερίων και μέσα από το chaff του Jordan. Αυτές είναι 3 πηγές κάλυψης, οπότε ο Jordan αγνοεί κάθε ρωγμή με 3+.

Κορβέτες

Οι κορβέτες έχουν πυργίσκο πλήρης με τιμή κανονιών 1. Μπορεί να πυροβολήσει μία φορά, σε ένα σκάφος στο μπροστινό τόξο ή σε ένα από τα πλευρικά τόξα της κορβέτας.

Αντιτορπιλικά και καταδρομικά

Τα αντιτορπιλικά και τα καταδρομικά έχουν πλευρικά πυρά. Πυροβολούν με τα κανόνια τους δύο φορές σε κάθε φάση Κανονιών. Κάθε βολή πρέπει να είναι προς σκάφος σε ένα από τα πλευρικά τόξα τους. Οι δύο βολές μπορούν να είναι προς το ίδιο σκάφος ή προς διαφορετικά, και κάθε βολή επιλύεται χωριστά.

- Τα αντιτορπιλικά έχουν τιμή κανονιών 2.
- Τα καταδρομικά έχουν τιμή κανονιών 4.

Ένα σκάφος στο κενό μπορεί να περιστρέφεται ελεύθερα, οπότε οποιοδήποτε πλευρικό τόξο μπορεί να πυροβολήσει σκάφος αριστερά ή δεξιά.

Οι φρεγάτες και τα φορτηγά έχουν τιμή κανονιών 0. Δεν μπορούν να πυροβολήσουν με κανόνια.

Σημείωση: γιατί το chaff είναι κόκκινο και παρ' όλα αυτά σε προστατεύει: φαντάσου ένα σύννεφο chaff σαν το μελάνι ενός καλαμαριού ή σαν μια ριπή γκλίτερ στο πρόσωπο κάποιου. Αν ένας εχθρός κοιτάζει κατευθείαν μέσα στο σύννεφο και η οπτική του επαφή περνά από αυτό, οι αισθητήρες μπερδεύονται, η βολή γίνεται πιο δύσκολη και ο στόχος παίρνει κάλυψη. Το σύννεφο όμως εξακολουθεί να δείχνει πού βρίσκεσαι, γι' αυτό ο δείκτης chaff είναι κόκκινος και μπορεί να προσθέσει ζάρια επίθεσης έως το συνηθισμένο όριο. Από την άλλη πλευρά του σκάφους σου, το σύννεφο δεν κρύβει το σκάφος σου· ένας εχθρός από εκείνη την πλευρά δεν κοιτάζει μέσα από το σύννεφο chaff. Βλέπει ακριβώς από πού ήρθε η ριπή, πίσω στο σκάφος που την εκτόξευσε, οπότε παίρνει το μπόνους κόκκινου δείκτη και εσύ δεν παίρνεις κάλυψη απέναντί του. Χρησιμοποίησε το chaff όταν μπορείς να βάλεις το σύννεφο ανάμεσα σε σένα και στα κανόνια που φοβάσαι. Όταν έχεις ήδη 3 ή περισσότερους κόκκινους δείκτες, το νέο chaff δεν προσθέτει πια ζάρια επίθεσης και βοηθά μόνο ως κάλυψη απέναντι σε βολές που περνούν μέσα από αυτό.

9 Συνοδοί

Οι συνοδοί είναι σχετικά μικρά σκάφη που ενώνονται με μεγαλύτερα σκάφη και βοηθούν σε διάφορες εργασίες που μόνο αυτοί μπορούν να κάνουν. Είναι πολύ ευάλωτοι, γι' αυτό ταξινομούνται μόνοι μόνο όταν μπορούν να κρυφτούν από τα εχθρικά σκάφη μέσα σε νέφος αερίων ή στην ουρά ενός κομήτη.

Οι συνοδοί δεν καταλαμβάνουν χώρο στο Voidscape. Είναι πάντα προσκολλημένοι σε κάτι, όπως ένα σκάφος ή ένα Void Element. Αν και αναπαρίστανται με μινιατούρες, λειτουργούν περισσότερο σαν δείκτες.

Όταν είναι προσκολλημένοι σε φιλικά σκάφη

Όταν ένα φιλικό σκάφος στο οποίο είναι προσκολλημένος ένας συνοδός δέχεται πρόσκρουση από ομοβροντία, ο συνοδός μπορεί να προσπαθήσει να καταστρέψει μερικές τορπίλες πριν φτάσουν στο σκάφος. Αφού ο παίκτης των τορπιλών ρίξει για κάθε δείκτη τορπίλης, αλλά πριν το σκάφος ρίξει τα PDT του, ρίξε 1D6 για κάθε συνοδό σου προσκολλημένο σε αυτό το σκάφος. Αντιμετώπισε αυτές τις ρίψεις σαν αποτελέσματα PDT για την ανάθεση και την ακύρωση στην Πρόσκρουση! (δες Τορπίλες — Πρόσκρουση!). Κάθε 6 επιτρέπει μια ακόμη ρίψη, και κάθε 6 καταστρέφει επίσης 1 από αυτούς τους συνοδούς. Αυτές οι ρίψεις συνοδών δεν μειώνουν την τιμή PDT του σκάφους· μόνο η ρίψη PDT του ίδιου του σκάφους το κάνει (δες PDT).

Η χρήση συνοδών απέναντι σε τορπίλες είναι προαιρετική: μπορείς να χρησιμοποιήσεις όσους από τους προσκολλημένους συνοδούς θέλεις ή κανέναν.

Κίνηση συνοδών

Στη φάση Συνοδών, κάθε συνοδός σου μπορεί να κάνει μία ενέργεια: κίνηση ή Παρενόχληση. Ο επιτιθέμενος ενεργεί πρώτος με τους συνοδούς του και μετά ο αμυνόμενος.

Για να κινηθεί, ο συνοδός αφήνει το αντικείμενο όπου βρίσκεται και προσκολλάται σε άλλο αντικείμενο (για παράδειγμα από ένα σκάφος σε ένα Void Element ή από ένα Void Element σε ένα σκάφος).

1. Χρειάζεσαι οπτική επαφή ανάμεσα στα δύο αντικείμενα. Μέτρα από τα δύο πλησιέστερα σημεία. Ένα μη φιλικό σκάφος ή άλλο εμπόδιο οπτικής επαφής ενδιάμεσα σημαίνει ότι δεν έχεις οπτική επαφή.
2. Ρίξε 1D6. Αν το αποτέλεσμα είναι ίσο ή μεγαλύτερο από την απόσταση σε ίντσες (στρογγυλεμένη προς τα κάτω) ανάμεσα στα δύο αντικείμενα, ο συνοδός κινείται και προσκολλάται. Αν η απόσταση είναι μεγαλύτερη από 6", η κίνηση είναι αδύνατη.

Αν ένα σκάφος με προσκολλημένους συνοδούς βρίσκεται μέσα σε ένα Void Element ή σε τροχιά γύρω από βαρυτικό πηγάδι, αυτοί οι συνοδοί μπορούν ως ενέργεια να προσκολληθούν σε αυτό το Void Element ή βαρυτικό πηγάδι χωρίς ρίψη απόστασης. Κάνε σαφές στον αντίπαλό σου ότι δεν είναι πια προσκολλημένοι στο σκάφος.

Κίνηση προς ή από μη φιλικά σκάφη

Οι συνοδοί μπορούν να επιχειρήσουν να κινηθούν πάνω σε μη φιλικό σκάφος ή να απομακρυνθούν από ένα στο οποίο είναι ήδη προσκολλημένοι. Όταν το κάνουν, αυτό το σκάφος μπορεί να χρησιμοποιήσει τα PDT του για να αμυνθεί (δες PDT).

Όταν είναι προσκολλημένοι σε μη φιλικά σκάφη

Οι προσκολλημένοι συνοδοί ακολουθούν το σκάφος όταν κινείται, κάνει αναδίπλωση ή αλλάζει τροχιά. Φεύγουν μόνο αν καταστραφούν ή αν ο κάτοχός τους τους απομακρύνει. Παραμένουν προσκολλημένοι αν το σκάφος φύγει από το Voidscape για τη Ζώνη Ανασύνταξης.

Όσο ένας ή περισσότεροι συνοδοί σου είναι προσκολλημένοι σε εχθρικό σκάφος, τα σκάφη σου παίρνουν +1 ζάρι όταν πυροβολούν με κανόνια αυτό το σκάφος (δες Κανόνια).

Παρενόχληση

Αντί να κινηθεί, ένας συνοδός προσκολλημένος σε εχθρικό σκάφος μπορεί να το παρενοχλήσει. Η Παρενόχληση είναι κοινή ενέργεια για τους συνοδούς σου σε εκείνο το σκάφος: όταν ένας από αυτούς παρενοχλεί, συμμετέχει κάθε συνοδός σου που είναι ακόμη προσκολλημένος σε εκείνο το σκάφος και δεν έχει ήδη ενεργήσει σε αυτή τη φάση Συνοδών. Όλοι αυτοί οι συνοδοί θεωρείται ότι έχουν ενεργήσει (δεν μπορούν επίσης να κινηθούν). Οι συνοδοί που ενήργησαν νωρίτερα σε αυτή

τη φάση (για παράδειγμα κινούμενοι πάνω στο σκάφος) μένουν προσκολλημένοι αλλά δεν προσθέτουν ζάρια Παρενόχλησης.

Το σκάφος μπορεί πρώτα να χρησιμοποιήσει τα PDT του για να αμυνθεί (δες PDT). Μετά ο κάτοχος των συνοδών ρίχνει 1D6 για κάθε συνοδό που συμμετέχει σε αυτή την Παρενόχληση. Κάθε αποτέλεσμα μεγαλύτερο από τη Μάζα του σκάφους προκαλεί 1 ρωγμή. Αν προκλήθηκαν ρωγμές με αυτόν τον τρόπο, το σκάφος κάνει τεστ κρισιμότητας μία φορά.

Συμβουλή: σε μεγαλύτερα παιχνίδια, ξάπλωσε κάθε συνοδό στο πλάι αφού ενεργήσει και σήκωσε τον ξανά τον επόμενο γύρο, ώστε να βλέπεις ποιοι συνοδοί έχουν ακόμη ενέργεια.

Στόχοι αποστολής και συνοδοί

Οι συνοδοί συνήθως μεταφέρουν ομάδες διάσωσης, εξερευνητικά drones και στρατεύματα εφόδου. Επιβιβάζονται σε σταθμούς, μπαίνουν σε ναυάγια και ανακτούν σημαντικά αντικείμενα ή πληροφορίες.

Εκτός αν ένα σενάριο λέει κάτι άλλο, μόνο οι συνοδοί καταλαμβάνουν και κρατούν στόχους αποστολής. Αν ένα σκάφος μπορεί να διεκδικήσει στόχο χωρίς συνοδούς, αυτό είναι ιδιαιτερότητα του σεναρίου.

Προσκολλημένοι σε Void Element

Οι συνοδοί που είναι προσκολλημένοι σε Void Element δεν παρενοχλούν και δεν βοηθούν απέναντι σε τορπίλες. Μπορούν ακόμη να κινηθούν στη φάση Συνοδών. Αν το Void Element είναι παρασυρόμενο σώμα, οι συνοδοί που είναι προσκολλημένοι σε αυτό κινούνται μαζί του.

Οι συνοδοί που είναι προσκολλημένοι σε βαρυτικό πηγάδι (μαζί με όσους κατέβηκαν από σκάφος σε τροχιά) μπορούν να ελέγχουν αυτό το πηγάδι και να διεκδικούν δείκτες στόχων από αυτό κανονικά.

Αψιμαχία

Στη φάση Voidscape, αφού κινηθούν τα παρασυρόμενα σώματα, επίλυσε μια Αψιμαχία σε κάθε Void Element που έχει προσκολλημένο τουλάχιστον έναν συνοδό από κάθε παίκτη.

1. Και οι δύο παίκτες ρίχνουν 1D6 για κάθε συνοδό τους σε εκείνο το στοιχείο.
2. Κάθε αποτέλεσμα 5 ή 6 καταστρέφει έναν εχθρικό συνοδό σε εκείνο το στοιχείο (επιλέγει ο παίκτης που ρίχνει).
3. Κάθε 6 επιτρέπει μια ακόμη ρίψη, που μπορεί να καταστρέψει κι άλλους συνοδούς.

Αν χρειάζεται Αψιμαχία σε πολλά Void Elements, επίλυσέ τες μία-μία με οποιαδήποτε σειρά συμφωνήσετε.

Αν μόνο ένας παίκτης έχει συνοδούς σε ένα Void Element, δεν γίνεται Αψιμαχία εκεί.

Έλεγχος

Μετά από κάθε Αψιμαχία σε εκείνο το στοιχείο, ελέγχεις ένα Void Element αν έχεις περισσότερους προσκολλημένους συνοδούς από τον αντίπαλό σου. Αν και οι δύο παίκτες έχουν τον ίδιο αριθμό, κανείς δεν το ελέγχει. Τα σκάφη (αντιτορπιλικά κ.λπ.) δεν ελέγχουν Void Elements από μόνα τους.

Κράτηση/κατάληψη στόχων

Αν ένα σενάριο λέει ότι ένας στόχος κρατιέται ή δίνει πόντους με τον έλεγχο ενός Void Element, έλεγξε τον έλεγχο στο τέλος της φάσης Voidscape, μετά τις Αψιμαχίες. Παίρνεις πόντους ή κρατάς αυτόν τον στόχο μόνο όσο τον ελέγχεις.

Αν ένα σενάριο τοποθετεί δείκτες στόχων σε ένα Void Element, έλεγξε στο τέλος της φάσης Voidscape, μετά τις Αψιμαχίες:

- Μπορείς να διεκδικήσεις έναν δείκτη στόχου από εκείνο το Void Element για κάθε συνοδό που έχεις εκεί πάνω από τον αριθμό του αντιπάλου σου.
- Ανάθεσε κάθε δείκτη που διεκδικείς σε έναν από τους συνοδούς σου σε εκείνο το στοιχείο (εσύ επιλέγεις ποιοι συνοδοί τους μεταφέρουν). Οι υπόλοιποι συνοδοί δεν μεταφέρουν τίποτα.
- Ένας συνοδός μπορεί να μεταφέρει μόνο έναν δείκτη στόχου.
- Αν απομένουν λιγότεροι δείκτες από όσους δικαιούσαι, παίρνεις μόνο όσους υπάρχουν.

Παραδείγματα:

- Έχεις 4 συνοδούς, ο αντίπαλος έχει 1. Μπορείς να διεκδικήσεις 3 δείκτες.
- Έχεις 3, ο αντίπαλος έχει 3. Δεν διεκδικείς τίποτα.
- Έχεις 2, ο αντίπαλος έχει 0. Μπορείς να διεκδικήσεις 2 δείκτες.
- Έχεις 5, ο αντίπαλος έχει 2, αλλά απομένει μόνο 1 δείκτης. Διεκδικείς αυτόν τον 1 δείκτη.

Μεταφορά δεικτών στόχου

Ο συνοδός κρατά τον δείκτη όταν κινείται σε άλλο σκάφος ή Void Element.

Ένας συνοδός που μεταφέρει δείκτη στόχου μπορεί να κινηθεί πάνω σε φιλικό σκάφος και να μείνει προσκολλημένος εκεί. Ο δείκτης μένει με τον συνοδό. Το ίδιο το σκάφος δεν κρατά τον στόχο, εκτός αν το σενάριο λέει ότι ο δείκτης μπορεί να μεταφερθεί.

Αν ο συνοδός καταστραφεί, τοποθέτησε τον δείκτη στο αντικείμενο στο οποίο ήταν προσκολλημένος. Αν αυτό το αντικείμενο έχει φύγει από το Voidscape, ο δείκτης χάνεται, εκτός αν το σενάριο λέει κάτι άλλο.

Η κατάθεση ενός στόχου (Ζώνη Ανασύνταξης, άκρη τραπεζιού κ.λπ.) ορίζεται πάντα από το σενάριο.

10 Τορπίλες

Όπλιση

Ως ενέργεια, ένα σκάφος με τον κανόνα Τορπίλη (X) μπορεί να οπλίσει ή να αφοπλίσει τις τορπίλες του. Για να οπλίσει, τοποθέτησε 1 δείκτη τορπίλης στη βάση του σκάφους. Για να αφοπλίσει, αφαίρεσέ τον. Ένα σκάφος με δείκτη τορπίλης στη βάση του είναι Οπλισμένο.

Ομοβροντίες τορπιλών

Μια ομοβροντία τορπιλών είναι μια στρογγυλή βάση 1" με σημαδεμένη μπροστινή πλευρά. Όπως ένα σκάφος, μπορεί να έχει διάνυσμα και ταχύτητα. Το διάνυσμά της δείχνει προς την κατεύθυνση της μπροστινής πλευράς της και η ταχύτητά της μπορεί να είναι από 1 έως 6. Μια ομοβροντία είναι ενεργή αν έχει δείκτη διανύσματος. Μια ομοβροντία χωρίς δείκτη διανύσματος είναι ανενεργή.

Εκτόξευση ομοβροντιών

Ως ενέργεια, ένα Οπλισμένο σκάφος μπορεί να εκτοξεύσει μια ομοβροντία:

1. Αφαίρεσε τον δείκτη τορπίλης από τη βάση του σκάφους.
2. Τοποθέτησε μια ομοβροντία ολόκληρη έως 3" από τη βάση του σκάφους και μέσα στο μπροστινό τόξο του. Η ομοβροντία δεν μπορεί να τοποθετηθεί πάνω στη βάση κανενός σκάφους, αλλά μπορεί να τοποθετηθεί σε Void Element περιοχής.

3. Τοποθέτησε στην ομοβροντία τόσους δείκτες τορπίλης όση η τιμή Τορπίλη (X) του σκάφους.

Μια ομοβροντία που μόλις εκτοξεύτηκε δεν έχει διάνυσμα, άρα είναι ανενεργή. Δεν μπορεί να προκαλέσει πρόσκρουση σε κανένα σκάφος, ούτε σε σκάφη πάνω ή δίπλα στα οποία τοποθετήθηκε.

Κίνηση ομοβροντιών

Στη φάση Τορπιλών, ο επιτιθέμενος κινεί όλες τις ομοβροντίες του και μετά ο αμυνόμενος κινεί τις δικές του.

- Μια ομοβροντία με διάνυσμα κινείται ευθεία μπροστά τόσες ίντσες όση η ταχύτητά της.
- Μια ομοβροντία χωρίς διάνυσμα (επειδή εκτοξεύτηκε σε αυτόν τον γύρο) δεν κινείται. Αντί γι' αυτό, γύρισέ την προς οποιαδήποτε κατεύθυνση και δώσε της διάνυσμα με ταχύτητα από 1 έως 6. Τώρα είναι ενεργή.

Αν οποιοδήποτε μέρος της βάσης μιας ομοβροντίας βγει έξω από την άκρη του Voidscape, η ομοβροντία καταστρέφεται. Αφαίρεσέ την μαζί με όλους τους δείκτες της.

Εφεδρική ώθηση

Κάθε ομοβροντία έχει αρκετό εφεδρικό καύσιμο για να αλλάξει κατεύθυνση μία φορά. Αφού μια ομοβροντία ολοκληρώσει την κίνησή της, αν δεν έχει δείκτες ώθησης και ένα από τα σκάφη σου έχει οπτική επαφή μαζί της, μπορείς να αλλάξεις το διάνυσμά της. Αφαίρεσε το τρέχον διάνυσμα, γύρισέ την προς οποιαδήποτε κατεύθυνση, δώσε της νέα ταχύτητα από 1 έως 6 και τοποθέτησε πάνω της 1 δείκτη ώθησης. Οι δείκτες ώθησης μένουν σε μια ομοβροντία μέχρι να καταστραφεί. (Κάθε δείκτης ώθησης προσθέτει +1 στα αποτελέσματα PDT του στόχου κατά την πρόσκρουση·δες Πρόσκρουση!)

Τορπίλες και Void Elements

Βαρυτικά πηγάδια

Όταν μια ομοβροντία κινείται πάνω από βαρυτικό πηγάδι, η ομοβροντία καταστρέφεται, αλλά οι δείκτες τορπίλης της όχι. Τοποθέτησέ τους στο βαρυτικό πηγάδι. Δεν ανήκουν πια σε κανέναν παίκτη, και όποιοι δείκτες ώθησης υπήρχαν χάνονται. Στο τέλος κάθε φάσης Voidscape (όχι της φάσης Τορπιλών), ρίξε 1D6 για κάθε δείκτη τορπίλης στο βαρυτικό πηγάδι. Αν ένα αποτέλεσμα ισούται με τη Μάζα κάποιου σκάφους σε τροχιά γύρω από αυτό το πηγάδι, ο δείκτης χτυπά εκείνο το σκάφος. Αν περισσότερα από ένα σκάφη σε τροχιά έχουν αυτή τη Μάζα, ρίξτε ζάρια για να αποφασίσετε ποιο χτυπιέται. Κάθε σκάφος που χτυπιέται δέχεται πρόσκρουση (δες Πρόσκρουση!). Αντιμετώπισε όλους τους δείκτες που το χτυπούν ως μία ενιαία ομοβροντία με τόσους δείκτες τορπίλης και χωρίς δείκτες ώθησης. Οι δείκτες απορρίπτονται μετά την πρόσκρουση. Όσοι δείκτες δεν χτυπούν σκάφος μένουν στο βαρυτικό πηγάδι για τον επόμενο γύρο. Κανένα σκάφος δεν έχει Μάζα 6, οπότε ένα 6 δεν χτυπά ποτέ. Κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού, οι δείκτες μπορούν να μαζευτούν και να μετατρέψουν ένα πολυσύχναστο βαρυτικό πηγάδι σε ναρκοπέδιο.

Πεδία συντριμμιών

Όταν μια ομοβροντία κινείται μέσα σε πεδίο συντριμμιών, ρίξε 1D6 για κάθε δείκτη τορπίλης της πριν επιλύσεις οποιαδήποτε πρόσκρουση. Με 1 ή 2, ο δείκτης καταστρέφεται. Αν μια ομοβροντία χάσει όλους τους δείκτες τορπίλης της, καταστρέφεται.

Παρασυρόμενα σώματα

Αν μια ομοβροντία κινηθεί πάνω από παρασυρόμενο σώμα ή ένα παρασυρόμενο σώμα κινηθεί πάνω από ομοβροντία, η ομοβροντία και οι δείκτες της καταστρέφονται. Το παρασυρόμενο σώμα μόλις που το καταλαβαίνει.

Βολές κατά ομοβροντιών

Μπορείς να πυροβολήσεις με κανόνια μια ομοβροντία τορπιλών σαν να ήταν σκάφος, με τις εξής αλλαγές:

- Η οπτική επαφή λειτουργεί κανονικά, αλλά μια ομοβροντία δεν έχει τόξα, μπόνους πίσω τόξου ή γραμμής διανύσματος.
- Οι κόκκινοι δείκτες στην ομοβροντία εξακολουθούν να προσθέτουν ζάρια, έως το συνηθισμένο +3 (μετράνε οι δείκτες τορπίλης και οι δείκτες ώθησης· μια ομοβροντία δεν έχει δείκτες ρωγμής, στόχου ή chaff).
- Μια ομοβροντία δεν έχει Μάζα. Αντί να δίνει ρωγμές, κάθε αποτέλεσμα 6 καταστρέφει 1 δείκτη τορπίλης της ομοβροντίας. Αφαίρεσε τους κατεστραμμένους δείκτες. Αν μια ομοβροντία χάσει όλους τους δείκτες τορπίλης της, καταστρέφεται.

Πρόσκρουση!

Αν ένα σκάφος κινηθεί πάνω από ανενεργή ομοβροντία, η ομοβροντία καταστρέφεται.

Αν μια ενεργή ομοβροντία κινηθεί πάνω από σκάφος ή ένα σκάφος κινηθεί πάνω από ενεργή ομοβροντία, γίνεται πρόσκρουση:

1. Ο κάτοχος της ομοβροντίας ρίχνει 1D6 για κάθε δείκτη τορπίλης της ομοβροντίας. Αυτά είναι τα αποτελέσματα τορπιλών.
2. Ο κάτοχος του σκάφους ρίχνει τόσα D6 όση η τιμή PDT του σκάφους (δες PDT). Πρόσθεσε +1 σε κάθε αποτέλεσμα PDT για κάθε δείκτη ώθησης της ομοβροντίας. Αυτά είναι τα αποτελέσματα PDT.
3. Ο κάτοχος του σκάφους αναθέτει τα αποτελέσματα PDT σε αποτελέσματα τορπιλών. Ένα αποτέλεσμα PDT μεγαλύτερο ή ίσο από το αποτέλεσμα τορπίλης στο οποίο ανατίθεται το ακυρώνει. Κάθε αποτέλεσμα PDT μπορεί να ακυρώσει μόνο ένα αποτέλεσμα τορπίλης, και όσα αποτελέσματα PDT δεν χρησιμοποιηθούν αγνοούνται.
4. Αν κάποια αποτελέσματα τορπιλών δεν ακυρωθούν, το σκάφος δέχεται τόσες ρωγμές όσο το άθροισμά τους και μετά κάνει τεστ κρισιμότητας.

Παράδειγμα: η ομοβροντία της Laurie είναι οπλισμένη με 3 δείκτες τορπίλης και έχει 1 δείκτη ώθησης. Κινείται πάνω από το αντιτορπιλικό του Jordan, που έχει τιμή PDT 3. Η Laurie ρίχνει 3D6 για τις τορπίλες και φέρνει 6, 4 και 1. Ο Jordan ρίχνει 3D6 για τα PDT και φέρνει 4, 3 και 1. Η ομοβροντία έχει 1 δείκτη ώθησης, οπότε ο Jordan προσθέτει +1 στο καθένα, και γίνονται 5, 4 και 2. Κανένα αποτέλεσμα του Jordan δεν φτάνει το 6, οπότε ο Jordan αναθέτει το 5 στο 4 και το 2 στο 1. Και τα δύο αυτά αποτελέσματα τορπιλών ακυρώνονται και το περισσευούμενο 4 αγνοείται. Το 6 δεν ακυρώνεται, οπότε το αντιτορπιλικό του Jordan δέχεται 6 ρωγμές και κάνει τεστ κρισιμότητας. Ωχ!!!

11 PDT - Πυργίσκοι σημειακής άμυνας

Τα PDT είναι τα όπλα μικρής εμβέλειας του σκάφους. Καταρρίπτουν τορπίλες, γαζώνουν εχθρούς που περνούν μέσα από τη βάση σου και κατακόπτουν τους συνοδούς που σέρνονται πάνω στο σκάφος.

Η τιμή PDT ενός σκάφους ξεκινά ίση με τη Μάζα του. Το κρίσιμο χτύπημα «Απώλεια PDT» μειώνει μόνιμα το PDT κατά 1, με ελάχιστο το 0 (δες Ρωγμές και Ζημιά). Άλλα εφέ μπορούν να αλλάξουν το PDT όπως ορίζουν οι δικοί τους κανόνες. Αν η τιμή PDT σου είναι 0, δεν ρίχνεις ζάρια PDT.

Ρίψη PDT

Όταν ένας κανόνας σου λέει να ρίξεις PDT, ρίξε 1D6 για κάθε πόντο της τρέχουσας τιμής PDT σου.

- Κάθε φυσικό 6 σε ζάρι σου επιτρέπει να ρίξεις ένα επιπλέον ζάρι, που μπορεί επίσης να φέρει 6 και να δώσει κι άλλα ζάρια.
- Αφού επιλυθεί πλήρως η ρίψη, κάθε φυσικό 6 που έφερres (μαζί με τα επιπλέον) μειώνει την τιμή PDT σου κατά 1, με ελάχιστο το 0. Τα PDT μπλοκάρουν, ξεμένουν από πυρομαχικά ή υπερθερμαίνονται υπό πυρά, οπότε την επόμενη φορά που αυτό το σκάφος ρίχνει PDT χρησιμοποιεί τη νέα, χαμηλότερη τιμή.
- Οι τροποποιητές που προσθέτουν σε ένα αποτέλεσμα PDT (για παράδειγμα +1 για κάθε δείκτη ώθησης ομοβροντίας στην Πρόσκρουση!) δεν μετατρέπουν ένα ζάρι σε 6 για επιπλέον ζάρια ή για μείωση του PDT. Μετράει μόνο ένα φυσικό 6.

Τι κάνουν τα ζάρια εξαρτάται από το τι πυροβολείς (παρακάτω).

Απέναντι σε τορπίλες

Όταν μια ομοβροντία προσκρούει στο σκάφος σου, επίλυσε τα PDT ως μέρος της Πρόσκρουσης! (δες Τορπίλες). Οι φιλικοί συνοδοί που είναι προσκολλημένοι στο σκάφος σου ρίχνουν πρώτοι και μετά ρίχνεις τα PDT σου. Αυτό δεν καταναλώνει τη μία ρίψη PDT ανά φάση απέναντι σε συνοδούς. Τα φυσικά 6 εξακολουθούν να δίνουν επιπλέον ζάρια και να μειώνουν την τιμή PDT όπως στη Ρίψη PDT.

Επίθεση εκ του σύνεγγυς

Όταν το σκάφος σου καταλήγει σε Επαφή με εχθρικό σκάφος, και τα δύο σκάφη κάνουν αυτόματα επίθεση εκ του σύνεγγυς (δες Κίνηση — Επαφή). Αν είσαι σε επαφή με πολλά εχθρικά σκάφη, επίλυσε ξεχωριστή επίθεση εκ του σύνεγγυς απέναντι σε καθένα, ρίχνοντας κάθε φορά ολόκληρη την τρέχουσα τιμή PDT σου.

Σε κάθε επίθεση, κάθε αποτέλεσμα μεγαλύτερο από τη Μάζα του άλλου σκάφους του προκαλεί 1 ρωγμή. Επίλυσε τις ρίψεις και των δύο σκαφών σε αυτή την επίθεση πριν τοποθετήσεις ρωγμές, ώστε να πυροβολήσουν και τα δύο ακόμη κι αν θα κατέστρεφαν το ένα το άλλο. Κάθε σκάφος που πήρε μία ή περισσότερες ρωγμές κάνει μετά τεστ κρισιμότητας.

Δεν χρησιμοποιείς PDT για Επαφή με παρασυρόμενο σώμα (δες Void Elements). Τα φυσικά 6 εξακολουθούν να δίνουν επιπλέον ζάρια και να μειώνουν την τιμή PDT όπως στη Ρίψη PDT.

Απέναντι σε συνοδούς

Τα PDT καταστρέφουν εχθρικούς συνοδούς με αποτέλεσμα 5 ή 6. Κάθε φυσικό 6 σου επιτρέπει επίσης να ρίξεις ένα επιπλέον ζάρι, που μπορεί να καταστρέψει κι άλλους συνοδούς, και μειώνει την τιμή PDT όπως στη Ρίψη PDT. Ανάθεσε κάθε ζάρι σε έναν εχθρικό συνοδό που συμμετέχει σε αυτό το έναυσμα (εσύ επιλέγεις τα ζευγάρια). Ένας συνοδός χωρίς ζάρι που του έχει ανατεθεί επιβιώνει από αυτή τη ρίψη. Οι συνοδοί που καταστρέφονται έτσι αφαιρούνται και δεν ολοκληρώνουν ποτέ την ενέργεια που προκάλεσε τη ρίψη. Αν ένας κατεστραμμένος συνοδός μετέφερε δείκτη στόχου, τοποθέτησε τον δείκτη στο αντικείμενο στο οποίο ήταν προσκολλημένος, ως συνήθως (δες Συνοδοί).

Μία φορά ανά φάση Συνοδών: κάθε σκάφος μπορεί να κάνει μόνο μία ρίψη PDT απέναντι σε συνοδούς σε κάθε φάση Συνοδών. Όταν συμβαίνουν περισσότερα από ένα εναύσματα, εσύ επιλέγεις σε ποιο μοναδικό έναυσμα απαντάς με PDT. Τα μεταγενέστερα εναύσματα συνοδών εκείνης της φάσης δεν παίρνουν ρίψη PDT από αυτό το σκάφος.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις αυτή τη μία ρίψη όταν συμβεί οποιοδήποτε από τα εξής:

1. **Αναχαίτιση:** ένας ή περισσότεροι εχθρικοί συνοδοί ολοκληρώνουν με επιτυχία κίνηση πάνω στο σκάφος σου. Αν ρίξεις, κάν' το πριν προσκολληθούν. Μπορείς να περιμένεις μέχρι το τέλος των προσπαθειών του τρέχοντος παίκτη να κινήσει συνοδούς πάνω σε αυτό το σκάφος και μετά να αναχαιτίσεις όλο αυτό το κύμα ως ένα έναυσμα. Αν αναχαιτίσεις νωρίτερα, όσοι συνοδοί προσκολληθούν αργότερα στη φάση μένουν χωρίς απάντηση από τα PDT.
2. **Αποχώρηση:** ένας ή περισσότεροι εχθρικοί συνοδοί που είναι ήδη προσκολλημένοι στο σκάφος σου επιχειρούν να απομακρυνθούν. Αν ρίξεις, κάν' το πριν φύγουν. Οι συνοδοί που καταστρέφονται από αυτή τη ρίψη δεν φεύγουν ποτέ· αφαιρούνται.
3. **Πριν από την Παρενόχληση:** ένας ή περισσότεροι εχθρικοί συνοδοί που είναι προσκολλημένοι στο σκάφος σου δηλώνουν Παρενόχληση. Αν ρίξεις, κάν' το πριν ριχτούν τα ζάρια Παρενόχλησης. Μόνο οι συνοδοί που επιβιώνουν συμμετέχουν σε αυτή την Παρενόχληση.

Παράδειγμα: πέντε εχθρικοί συνοδοί είναι προσκολλημένοι και δηλώνουν Παρενόχληση.

Εοδεύεις τη μία ρίψη ανά φάση Πριν από την Παρενόχληση, ρίχνεις 4 ζάρια PDT και καταστρέφεις 2 συνοδούς. Η Παρενόχληση χρησιμοποιεί τότε μόνο τους 3 συνοδούς που είναι ακόμη προσκολλημένοι.

Συμβουλή: αν πολλοί συνοδοί προσκολλώνται στο ίδιο κύμα ενός παίκτη, περίμενε και αναχαιτίσε τους όλους μαζί, ώστε να μοιράσεις τα ζάρια σου σε όλο το σμήνος.

12 Ρωγμές και ζημιά

Κάθε φορά που ένα σκάφος παίρνει έναν ή περισσότερους δείκτες ρωγμής, κάνει τεστ κρισιμότητας, μία φορά, αφού τοποθετηθούν όλες αυτές οι ρωγμές.

Τεστ κρισιμότητας

1. Ρίξε 2D6 και πρόσθεσέ τα.
2. Αν το άθροισμα είναι ίσο ή μικρότερο από τις ρωγμές του σκάφους, το σκάφος εκρήγνυται (δες Έκρηξη σκάφους).
3. Αν το σκάφος δεν εξερράγη και η ρίψη ήταν διπλή, παθαίνει κρίσιμο χτύπημα (δες Κρίσιμα χτυπήματα).
4. Αφού εφαρμοστεί οποιοδήποτε κρίσιμο χτύπημα, έλεγξε για Αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης.

Σημείωση: τα 2D6 δεν μπορούν ποτέ να φέρουν κάτω από 2, οπότε ένα σκάφος με 1 ρωγμή δεν μπορεί να εκραγεί, αλλά μπορεί ακόμη να πάθει κρίσιμο χτύπημα.

Παράδειγμα: το καταδρομικό της Laurie έχει 4 ρωγμές και παίρνει άλλες 2, οπότε τώρα έχει 6. Η Laurie φέρνει 3 και 3, σύνολο 6. Αυτό ισούται με τις ρωγμές του, οπότε το καταδρομικό εκρήγνυται. Αν η Laurie είχε φέρει 4 και 4 (σύνολο 8), το καταδρομικό θα επιβίωνε αλλά θα πάθαινε το κρίσιμο αποτέλεσμα 4.

Έκρηξη σκάφους

1. Αφαίρεσε τη μινιατούρα του σκάφους από τη βάση της. Οι προσκολλημένοι συνοδοί (φιλικοί και εχθρικοί) καταστρέφονται, και κάθε άλλος δείκτης στο σκάφος αφαιρείται, αλλά το διάνυσμα μένει στη θέση του.
2. Η βάση μένει στο Voidspace με το διάνυσμά της και πλέον θεωρείται Παρασυρόμενο σώμα (δες Void Elements). Μπορείς να τοποθετήσεις συντρίμια πάνω ή γύρω της (περιλαμβάνονται στα κουτιά καταδρομικών).
3. Blast: roll dice for every other ship depending on its distance from the exploding base, measured edge to edge. A ship is only rolled for at its closest distance band.

1. Έως 1": 3D6
2. Έως 2": 2D6
3. Έως 3": 1D6

4. Κάθε αποτέλεσμα μεγαλύτερο από τη Μάζα εκείνου του σκάφους του δίνει 1 ρωγμή. Κάθε σκάφος που δέχεται τουλάχιστον 1 χτύπημα κάνει μετά τεστ κρισιμότητας.
5. Αλυσιδωτές αντιδράσεις: αν μια έκρηξη κάνει άλλο σκάφος να εκραγεί, ολοκλήρωσε πρώτα τις ρίψεις της τρέχουσας έκρηξης και μετά επίλυσε τη νέα.

Κρίσιμα χτυπήματα

Ένα κρίσιμο χτύπημα χρησιμοποιεί τον αριθμό της διπλής για να επιλέξει το αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, 5 και 5 δίνει το αποτέλεσμα 5. Αν το σκάφος είναι Οπλισμένο και οι ρωγμές δεν προήλθαν από επιταχύνσεις G, οποιαδήποτε διπλή κάνει το σκάφος να εκραγεί.

1. **Βλάβη μηχανής αναδίπλωσης.** Το σκάφος μετρά τη Μάζα του διπλή για την Ελεγχόμενη αναδίπλωση. Δεν μπορεί να κάνει Αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης, οπότε μένει στο Voidscape με 7 ή περισσότερες ρωγμές.
2. **Διαρροή κινητήρα.** Το σκάφος παίρνει 1 δείκτη διαρροής κινητήρα. Κάθε φορά που κάνει οποιονδήποτε ελιγμό εκτός από Ολίσθηση, ρίξε πρώτα 1D6. Αν το αποτέλεσμα είναι μεγαλύτερο από τους δείκτες διαρροής κινητήρα του, ο ελιγμός γίνεται κανονικά. Διαφορετικά, το σκάφος πρέπει να κάνει Ολίσθηση. Κάθε φορά που το σκάφος κάνει οποιαδήποτε ενέργεια εκτός από Καμία ενέργεια, παίρνει 1 ακόμη δείκτη διαρροής κινητήρα. Μια διαρροή κινητήρα δεν μπορεί να επισκευαστεί στη μέση της μάχης. Παραλείποντας ενέργειες, το πλήρωμα απλώς κρατά τον κινητήρα σε λειτουργία.
3. **Καμένα πρωτόκολλα επισκευής.** Το σκάφος δεν μπορεί πια να κάνει την ενέργεια Επισκευή.
4. **Κατεστραμμένα αντίμετρα.** Το σκάφος δεν μπορεί πια να κάνει την ενέργεια Chaff.
5. **Κατεστραμμένοι αισθητήρες.** Το σκάφος δεν μπορεί πια να κάνει την ενέργεια Στόχευση.
6. **Απώλεια PDT.** Η τιμή PDT του σκάφους μειώνεται μόνιμα κατά 1, με ελάχιστο το 0.

Η Διαρροή κινητήρα και η Απώλεια PDT αθροίζονται κάθε φορά που προκύπτουν. Κάθε άλλο αποτέλεσμα που έχει ήδη το σκάφος δεν έχει επιπλέον εφέ.

Αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης

Ένα σκάφος με 7 ή περισσότερες ρωγμές κάνει αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης (εκτός αν έχει Βλάβη μηχανής αναδίπλωσης). Αφαίρεσε το σκάφος, τη βάση του, τους δείκτες του και όσους συνοδούς είναι προσκολλημένοι από το Voidscape. Σε μεμονωμένο παιχνίδι θεωρείται κατεστραμμένο. Σε εκστρατεία, μια αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης έχει συνέπειες σε επόμενα παιχνίδια (δες Εκστρατείες).

13 Το Voidscape

Τα ηλιακά συστήματα του ελεύθερου κενού είναι πολύ πλουσιότερα από το δικό μας ηλιακό σύστημα· το καθένα είναι γεμάτο μυστηριώδη φεγγάρια, επικίνδυνα συντρίμια από παλιές μάχες και λαμπερούς κομήτες.

Αυτά τα Void Elements αναπαρίστανται στο Voidscape όπως το σκηνικό σε ένα πεδίο μάχης. Πρέπει να λαμβάνονται υπόψη όταν ταξιδεύεις ανάμεσα στα αστέρια και ένας έξυπνος διοικητής μπορεί να τα αξιοποιήσει στη μάχη. Υπάρχουν τρεις τύποι Void Elements, που περιγράφονται παρακάτω.

Δημιουργία Void Elements

Όταν χρειάζεσαι ένα τυχαίο Void Element, ρίξε 1D6:

1. Βαρυτικό πηγάδι
2. Ένα πεδίο συντριμμίων
3. Δύο πεδία συντριμμίων
4. Ένα νέφος αερίων
5. Δύο νέφη αερίων
6. Παρασυρόμενο σώμα

Μπορείς να σχεδιάσεις τα Void Elements κατευθείαν σε ένα χάρτινο Voidscape, αλλά απλά, όμορφα κομμάτια για Void Elements κάνουν το παιχνίδι πιο ωραίο στην όψη. Η τοποθέτηση, πόσα μπαίνουν και πόσο μακριά μπορούν να είναι μεταξύ τους ή από την άκρη ορίζονται από κάθε σενάριο.

Βαρυτικά πηγάδια (φεγγάρια, πλανητοειδή, ανωμαλίες και υπερκατασκευές)

Ένα βαρυτικό πηγάδι είναι ένας κύκλος διαμέτρου 4-5". Εμποδίζει την οπτική επαφή για τα πάντα (στόχευση, κανόνια κ.λπ.), εκτός από τα σκάφη σε τροχιά γύρω του (δες παρακάτω).

Είσοδος σε τροχιά

1. Τη στιγμή που οποιοδήποτε μέρος της βάσης ενός σκάφους αγγίζει το βαρυτικό πηγάδι κατά την κίνησή του, το σκάφος σταματά να κινείται.
2. Τοποθέτησε το σκάφος οπουδήποτε ολόκληρο μέσα στον κύκλο. Η ακριβής θέση δεν έχει σημασία· απλώς δείχνει ότι το σκάφος είναι σε τροχιά.
3. Το σκάφος κρατά την ταχύτητά του, αλλά η κατεύθυνση του διανύσμάτος του δεν έχει πια σημασία.
4. Μετά το σκάφος κάνει ελιγμό, κάνει την ενέργειά του και ελέγχει την τροχιά (δες Ελιγμοί σε τροχιά και Παραμονή σε τροχιά).

Ελιγμοί σε τροχιά

Ένα σκάφος που ξεκινά την ενεργοποίησή του σε τροχιά δεν κινείται. Επειδή η κατεύθυνση δεν έχει σημασία σε τροχιά, οι ελιγμοί αλλάζουν μόνο την ταχύτητα:

- **Ολίσθηση:** η ταχύτητα μένει ίδια.
- **Επιτάχυνση:** +1 ταχύτητα για κάθε δείκτη ώθησης.
- **Flip and Burn:** -1 ταχύτητα για κάθε δείκτη ώθησης.

Οι επιταχύνσεις G ισχύουν κανονικά. Τι μπορεί να επιλέξει ένα σκάφος εξαρτάται από την ταχύτητά του:

- Κάτω από 3: πρέπει να κάνει Επιτάχυνση τουλάχιστον μέχρι ταχύτητα 3, αν μπορεί.
- Ακριβώς 3: μπορεί να κάνει Ολίσθηση ή Επιτάχυνση.
- Πάνω από 3: μπορεί να κάνει Ολίσθηση, Επιτάχυνση ή Flip and Burn, αλλά δεν μπορεί να μειώσει την ταχύτητά του κάτω από 3.

Παραμονή σε τροχιά

Μετά την ενέργεια του σκάφους, έλεγξε την ταχύτητά του:

- Κάτω από 3: το σκάφος συντρίβεται και καταστρέφεται. Αφαίρεσέ το από το Voidscape. Δεν εκρήγνυται, δεν αφήνει ναυάγιο και δεν προκαλεί έκρηξη.
- Ακριβώς 3: μένει σε τροχιά.

- Πάνω από 3: εκσφενδονίζεται έξω. Τοποθετήσε το οπουδήποτε σε επαφή βάσης με το βαρυτικό πηγάδι, με τη μπροστινή γραμμή του σκάφους και το διάνυσμά του να δείχνουν ευθεία μακριά από το κέντρο του πηγαδιού. Αύξησε την ταχύτητά του κατά 1 χωρίς να προσθέσεις δείκτη ώθησης.

Σημείωση: ένα σκάφος που δεν μπορεί να φτάσει ταχύτητα 3 (για παράδειγμα επειδή μια διαρροή κινητήρα το αναγκάζει σε Ολίσθηση) θα συντριβεί.

Όσο βρίσκεται σε τροχιά

- Το βαρυτικό πηγάδι θεωρείται η βάση του σκάφους, οπότε όλες οι μετρήσεις γίνονται προς και από την άκρη του πηγαδιού.
- Τα σκάφη σε τροχιά δεν βρίσκονται ποτέ σε επαφή μεταξύ τους.
- Τα σκάφη σε τροχιά δεν μπορούν να στοχεύσουν ή να πυροβολήσουν με κανόνια άλλα σκάφη σε τροχιά.
- Τα σκάφη σε τροχιά μπορούν να πυροβολούν με κανόνια προς οποιαδήποτε κατεύθυνση. Μέτρα από την άκρη του πηγαδιού. Τα σκάφη που στοχεύουν θεωρείται ότι έχουν κάλυψη (δες Κάλυψη).
- Τα σκάφη που δεν είναι σε τροχιά μπορούν να στοχεύουν και να πυροβολούν σκάφη σε τροχιά κανονικά, μετρώντας μέχρι την άκρη του πηγαδιού.
- Τα σκάφη σε τροχιά μπορούν να κάνουν την ενέργεια chaff· αν την κάνουν, θεωρείται πάντα ότι έχουν κάλυψη εκείνο τον γύρο, και τα σκάφη που στοχεύουν θεωρείται ότι έχουν τουλάχιστον 2 πηγές κάλυψης (δες Κάλυψη).
- Οι τορπίλες που εκτοξεύει ένα σκάφος σε τροχιά πηγαίνουν κατευθείαν στο βαρυτικό πηγάδι (δες Τορπίλες και Void Elements).
- Ένα σκάφος σε τροχιά χάνει όλους τους δείκτες αναδίπλωσης, δεν μπορεί να πάρει δείκτες αναδίπλωσης και δεν μπορεί να κάνει την ενέργεια Αναδίπλωση. Κάνει πάντως Αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης αν χρειαστεί.

Έκρηξη σε τροχιά

Αν ένα σκάφος εκραγεί ενώ βρίσκεται σε τροχιά, το ναυάγιό του πέφτει μέσα στο πηγάδι. Δεν μένει παρασυρόμενο σώμα. Κάθε άλλο σκάφος σε τροχιά ρίχνει 1D6 αντί να χρησιμοποιήσει τις κανονικές ζώνες απόστασης. Κάθε αποτέλεσμα μεγαλύτερο από τη Μάζα εκείνου του σκάφους του δίνει 1 ρωγμή, και μετά κάνει τεστ κρισιμότητας. Τα σκάφη έξω από το πηγάδι δεν επηρεάζονται.

Void Elements περιοχής

Ένα Void Element περιοχής είναι μια σημαδεμένη περιοχή μήκους περίπου 4-6" και πλάτους 2-4". Τα σκάφη κινούνται ελεύθερα πάνω από αυτό. Ένα σκάφος θεωρείται ότι βρίσκεται σε Void Element περιοχής αν οποιοδήποτε μέρος της βάσης του είναι πάνω από αυτό. Ένα σκάφος σε Void Element περιοχής δεν μπορεί να πάρει δείκτες αναδίπλωσης.

Πεδία συντριμμιών (αστεροειδείς, νάρκες, νεκροταφεία κατεστραμμένων σκαφών)

- **Σκάφη:** αφού κινηθεί ένα σκάφος, αν οποιοδήποτε μέρος της βάσης του περάσει μέσα από ή μπει σε πεδίο συντριμμιών, ρίξε 1D6 για κάθε πόντο της ταχύτητάς του. Κάθε αποτέλεσμα ίσο ή μικρότερο από τη Μάζα του είναι 1 ρωγμή, και μετά κάνει τεστ κρισιμότητας αν υπήρξαν ρωγμές. Ρίξε μία φορά για κάθε πεδίο συντριμμιών από το οποίο πέρασε το σκάφος. Τα μικρά σκάφη κινούνται εύκολα μέσα από πεδία συντριμμιών, τα μεγάλα λιγότερο.
- **Τορπίλες:** κάθε φορά που μια ομοβροντία περνά μέσα από ή μπαίνει σε πεδίο συντριμμιών, ρίξε 1D6 για κάθε δείκτη τορπίλης μετά την κίνησή της ή πριν προσκρούσει σε σκάφος. Κάθε 1-2 καταστρέφει έναν δείκτη. Μια ομοβροντία χωρίς δείκτες καταστρέφεται.

Νέφη αερίων (σκόνη, πάχος, ένα μικρονεφέλωμα)

- Αν η οπτική επαφή περνά μέσα από νέφος αερίων, ακόμη και όταν ο σκοπευτής ή ο στόχος είναι μέσα σε αυτό, ο στόχος θεωρείται ότι έχει κάλυψη και δεν μπορεί να στοχευτεί με την ενέργεια Στόχευση.
- Κάθε φορά που το κέντρο της βάσης ενός σκάφους βρίσκεται μέσα σε νέφος αερίων ή μπαίνει σε αυτό, αφαιρέσει όλους τους δείκτες στόχου που έχει.

Παρασυρόμενα σώματα (ακυβέρνητα κουφάρια, διαστημικοί σταθμοί, κομήτες)

Ένα παρασυρόμενο σώμα είναι μια βάση σκάφους χωρίς σκάφος. Μπορεί να έχει διάνυσμα με ταχύτητα έως 4 όταν τοποθετείται (στην αρχή του παιχνιδιού). Μπορείς να τοποθετήσεις στη βάση μια μινιατούρα κομήτη ή κατεστραμμένου σκάφους. Τα παρασυρόμενα σώματα εμποδίζουν την οπτική επαφή. Το πώς ορίζονται η κατεύθυνση και η ταχύτητα ενός παρασυρόμενου σώματος όταν τοποθετείται καλύπτεται από κάθε σενάριο. Όταν τα σκάφη εκρήγνυνται γίνονται κι αυτά παρασυρόμενα σώματα και κρατούν όποιο διάνυσμα και ταχύτητα είχαν πριν.

Συμβουλή: στη φάση Voidscape μερικές φορές πρέπει να κάνεις πράγματα για τα Void Elements. Αυτά πρέπει να γίνονται με τη σειρά που τοποθετήθηκε κάθε Void Element στο τραπέζι. Προς το τέλος του παιχνιδιού μπορεί να έχεις πολλά παρασυρόμενα σώματα καθώς εκρήγνυνται σκάφη· ίσως σου φανεί χρήσιμο να αριθμείς τα Void Elements καθώς εμφανίζονται.

Κίνηση παρασυρόμενων σωμάτων

1. Στη φάση Voidscape, κίνησε κάθε παρασυρόμενο σώμα κατά μήκος του διανύσμά του σαν σκάφος, με τη σειρά που τοποθετήθηκαν.
2. Αν η βάση του διασχίσει οποιοδήποτε σκάφος, αυτό το σκάφος ρίχνει για ζημιά σαν να είχε περάσει μέσα από πεδίο συντριμμίων. Χρησιμοποίησε όποια ταχύτητα είναι μεγαλύτερη, του σκάφους ή του παρασυρόμενου σώματος.
3. Αν επρόκειτο να καταλήξει πάνω σε σκάφος ή σε άλλο παρασυρόμενο σώμα, συνέχισε να το κινείς κατά μήκος του διανύσμά του μέχρι να ελευθερωθεί. Το διάνυσμά του δεν αλλάζει. Το παρασυρόμενο σώμα που βρίσκεται στη μέση δεν επηρεάζεται.
4. Τα παρασυρόμενα σώματα αγνοούν τα Void Elements περιοχής και περνούν ευθεία μέσα από αυτά.
5. Ένα παρασυρόμενο σώμα του οποίου το κέντρο της βάσης βγαίνει έξω από το Voidscape αφαιρείται από το παιχνίδι.
6. Κάθε ομοβροντία πάνω από την οποία κινείται ένα παρασυρόμενο σώμα καταστρέφεται (δες Τορπίλες και Void Elements).

Σκάφη που καταλήγουν πάνω σε παρασυρόμενο σώμα

Ένα σκάφος που τελειώνει την κίνησή του πάνω από παρασυρόμενο σώμα ακολουθεί τους κανόνες Επαφής (δες Κίνηση), αλλά δεν κάνει επίθεση εκ του σύνεγγυς. Μόλις τοποθετηθεί το σκάφος, ρίχνει για ζημιά σαν να είχε περάσει μέσα από πεδίο συντριμμίων. Χρησιμοποίησε όποια ταχύτητα είναι μεγαλύτερη: του σκάφους μετά την κίνηση Επαφής ή του παρασυρόμενου σώματος. Τα PDT δεν μπορούν να χρησιμοποιηθούν· δεν θα είχαν κανένα αποτέλεσμα.

Παρασυρόμενα σώματα και βαρυτικά πηγάδια

Όταν ένα παρασυρόμενο σώμα αγγίζει βαρυτικό πηγάδι:

- Ταχύτητα 1-2: πέφτει μέσα και αφαιρείται από το παιχνίδι.
- Ταχύτητα 3 ή μεγαλύτερη: σταματά στην άκρη του πηγαδιού. Το διάνυσμά του γυρίζει προς την αντίθετη κατεύθυνση και η ταχύτητά του αυξάνεται κατά 1.

Σε κάθε περίπτωση, κάθε σκάφος σε τροχιά ρίχνει για ζημιά σαν να είχε περάσει μέσα από πεδίο συντριμμίων. Χρησιμοποίησε όποια ταχύτητα είναι μεγαλύτερη: του σκάφους ή την τελική ταχύτητα του παρασυρόμενου σώματος.

14 Δημιουργία στολίσκου

Σκάφη

Τον 31ο αιώνα υπάρχουν έξι κύριοι τύποι σκαφών του κενού που συναντώνται στους περισσότερους στόλους. Αν και τα ονόματα αυτών των σκαφών έχουν χρησιμοποιηθεί σε όλη την ανθρώπινη ιστορία για διάφορους τύπους πλοίων, στο FVF αναφέρονται σε σκάφη με πολύ συγκεκριμένους ρόλους.

Παρακάτω είναι οι πέντε βασικοί τύποι σκαφών (οι συνοδοί δεν μετρούν ως σκάφη, αλλά αναφέρονται εδώ).

- **Κορβέτα:** ελαφριά κανονιοφόρος για ανίχνευση, αντιπερισπασμούς και ελιγμούς υπερφαλάγγισης.
- **Φρεγάτα:** σκάφος αφιερωμένο στις τορπίλες, που υποστηρίζει έναν στολίσκο με ταχύβολες τορπίλες.
- **Αντιτορπιλικό:** ισορροπημένο σκάφος, με πλευρικά πυρά από κοντά και τορπίλες από απόσταση.
- **Καταδρομικό:** ισχυρό σκάφος που μπορεί να κυριαρχήσει πάνω σε άλλα και να κρατήσει μια θέση απέναντι σε δύναμη.
- **Φορτηγό:** μεγάλο, ανθεκτικό μεταφορικό σκάφος που μπορεί να εξοπλιστεί με πολλές τροποποιήσεις.
- **Συνοδοί:** πολύ μικρότερα διαστημικά σκάφη που χρησιμοποιούνται ως βοηθητικά ή για να υποστηρίξουν τα μεγάλα σκάφη.

	Μάζα	Πόντοι	Κανόνες
Συνοδός	0	10	Οι συνοδοί μετρούν ως συνοδοί, όχι ως σκάφη· δες Συνοδοί.
Κορβέτα	1	50	Οι κορβέτες έχουν πυργίσκο πλήρης με 1 κανόνι.
Φρεγάτα	2	75	Τορπίλη (3): οι φρεγάτες μπορούν να οπλίσουν/αφοπλίσουν ή να εκτοξεύσουν τορπίλες. Αποκλειστικός εκτοξευτής τορπιλών: αφού εκτοξεύσει τορπίλες, μια φρεγάτα μπορεί να οπλίσει τις τορπίλες της ως δωρεάν ενέργεια. Αυτό αποτελεί εξαίρεση στο όριο μίας ενέργειας Τορπίλες ανά γύρο, οπότε μια φρεγάτα μπορεί να εκτοξεύσει και μετά να οπλίσει ξανά στον ίδιο γύρο.
Αντιτορπιλικό	3	100	Πλευρικά πυρά: ένα αντιτορπιλικό έχει 2 κανόνια που μπορούν να πυροβολήσουν δύο φορές. Τορπίλη (1): τα αντιτορπιλικά μπορούν να οπλίσουν/αφοπλίσουν ή να εκτοξεύσουν τορπίλες.
Καταδρομικό	4	175	Βαριά πλευρικά πυρά: ένα καταδρομικό έχει 4 κανόνια που μπορούν να πυροβολήσουν δύο φορές. Τορπίλη (2): τα καταδρομικά μπορούν να οπλίσουν/αφοπλίσουν ή να εκτοξεύσουν τορπίλες.
Φορτηγό	5	100	Ένας εμπορικός στολίσκος μπορεί να πάρει 1 φορτηγό για 0 πόντους.

Τύπος στολίσκου

Πρώτα επιλέγεις τι τύπο στολίσκου θέλεις να φτιάξεις· αυτό θα επηρεάσει τα σενάρια που θα χρησιμοποιήσεις, τις επιλογές που έχεις και τον τρόπο που παίζεις.

Αρχή

Ηγείσαι ενός εγκεκριμένου στολίσκου που χρωστά πίστη σε ένα ναυπηγείο στο μητρικό σύστημα της ανθρωπότητας. Έχεις άφθονη δύναμη πυρός και τα πιο αξιόπιστα σκάφη.

Επιλέγεις μία κλάση σκαφών και μπορείς να πάρεις μόνο σκάφη αυτής της κλάσης ή/και σκάφη της κλάσης Sovereign.

Έμπορος

Είσαι έμπορος που κάνει δουλειές ανάμεσα στα αστέρια και προσλαμβάνει προστασία. Θα πρέπει να αποκρούσεις παράνομους, επιχειρηματικούς ανταγωνιστές και, το χειρότερο απ' όλα, τον εφοριακό.

Παίρνεις τουλάχιστον ένα φορτηγό οποιουδήποτε τύπου. Αυτό το φορτηγό είναι δωρεάν, αλλά πληρώνεις κανονικά τα mods. Τα υπόλοιπα σκάφη που δεν είναι φορτηγά και οι συνοδοί πρέπει να είναι είτε της κλάσης Sovereign είτε από μία συγκεκριμένη κλάση.

Παράνομοι

Είσαι ο αρχηγός μιας ετερόκλητης συμμορίας παρανόμων και τυχοδιωκτών, που χρησιμοποιεί τα αιχμαλωτισμένα σκάφη τους για να σπέρνει τον όλεθρο ανάμεσα στα αστέρια για δικό σου σκοπό ή κέρδος.

Μπορείς να επιλέξεις οποιοδήποτε σκάφος, εκτός από εξωγήινα σκάφη, όταν φτιάχνεις τον στολίσκο σου.

Οι στολίσκοι παρανόμων δυσκολεύονται να επισκευάσουν και να ανεφοδιάσουν τα σκάφη τους· ρίχνεις 2D6 για κάθε σκάφος πριν ξεκινήσει το παιχνίδι, και για κάθε διπλή που φέρνεις εφαρμόζεις σε εκείνο το σκάφος το αποτέλεσμα σύμφωνα με τον πίνακα κρίσιμης ζημιάς.

Εξωγήινοι

Ελέγχεις έναν εξωτικό εξωγήινο στολίσκο με τη δική σου μοναδική ατζέντα και τον δικό σου τρόπο πολέμου.

Προς το παρόν δεν υπάρχουν διαθέσιμα εξωγήινα σκάφη, αλλά στο μέλλον θα υπάρχει η επιλογή για εξωγήινο στολίσκο με μοναδικούς κανόνες και επιπλέον επιλογές σεναρίων.

Σόλο

Είσαι ένας ανεξάρτητος τυχοδιώκτης που συγκεντρώνει έναν στολίσκο για να μπει στα βάθη του διαστήματος και να χαρτογραφήσει νέα συστήματα.

Αργότερα θα υπάρξουν κανόνες για παιχνίδι Σόλο που θα χρησιμοποιούν αυτόν τον τύπο στολίσκου.

Όριο πόντων

Εσύ και ο αντίπαλός σου συμφωνείτε στο μέγεθος του παιχνιδιού που θέλετε να παίξετε. Οι 300 πόντοι είναι καλή επιλογή για ένα μικρό παιχνίδι, αλλά μπορείς να ανέβεις έως τους 600 αν διπλασιάσεις την επιφάνεια παιχνιδιού (ένα χαρτί A1 κάνει τη δουλειά) και ρίξεις 2 επιπλέον φορές στη γεννήτρια Void Elements για κάθε παιχνίδι. Μπορείς να πάρεις έως 5 σκάφη στους 300 πόντους και έως 10 σκάφη στους 600 πόντους (ένα σκάφος για κάθε 60 πόντους). Οι συνοδοί δεν μετρούν σε αυτό το όριο.

Επιλογή σκαφών και συνοδών

Επιλέγεις σκάφη και συνοδούς και πληρώνεις το κόστος τους σε πόντους. Ανάλογα με τον τύπο στολίσκου που επέλεξες, μπορεί να έχεις περιορισμούς στις κλάσεις σκαφών που μπορείς να πάρεις.

Ελεύθερα κατασκευασμένα σκάφη

Δεν προέρχεται κάθε σκάφος από σχέδιο ναυπηγείου. Ένα ελεύθερα κατασκευασμένο σκάφος (Freebuilt) είναι μοναδικό σκάφος που σχεδιάζεις μόνος σου από έναν πίνακα κατασκευής, επιλέγοντας τη Μάζα, τα κανόνια και τις τορπίλες του. Τα ελεύθερα κατασκευασμένα σκάφη ανήκουν στη φατρία Aberrant, όχι σε κάποια κλάση σκαφών. Μπορείς να πάρεις μόνο 1 ανά στολίσκο, αλλά οι στολίσκοι Παρανόμων και οι στολίσκοι Αρχής που επιλέγουν την κλάση Sovereign μπορούν να πάρουν όσα θέλουν. Δες 18.2 Aberrant.

Επιλογή mods

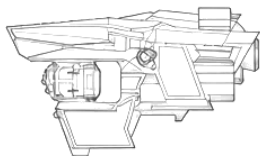
Κάθε σκάφος μπορεί να πάρει mods (δες Mods, όταν χρησιμοποιούνται αυτοί οι κανόνες). Δεν μπορεί να πάρει περισσότερα mods από την τιμή της Μάζας του: για παράδειγμα, ένα καταδρομικό έχει Μάζα 4, οπότε κανονικά μπορεί να πάρει έως 4 mods. Κάθε mod έχει επίσης κόστος σε πόντους.

Πώς να παίζεις τα πρώτα σου παιχνίδια

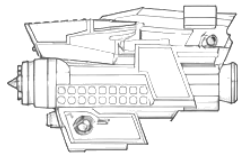
2 παίκτες με στολίσκους Αρχής έως 300 πόντους. Παίξτε σε ένα φύλλο χαρτιού A2/ANSI C.

Ρίξτε ζάρια για να αποφασίσετε ποιος είναι ο επιτιθέμενος και ποιος ο αμυνόμενος.

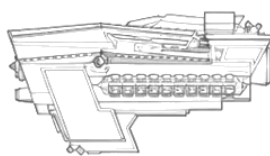
Ο αμυνόμενος ρίχνει για 3 Void Elements και τα σχεδιάζει πάνω στο χαρτί. Ο επιτιθέμενος επιλέγει μια μεγάλη πλευρά του τραπεζιού ως δική του και ο αμυνόμενος παίρνει την άλλη. Με σειρά Μάζας (από τη μεγαλύτερη στη μικρότερη, με προτεραιότητα στον αμυνόμενο) τοποθετήστε κάθε σκάφος στο Voidscare με ή χωρίς διάνυσμα και με τυχόν συνοδούς. Τα σκάφη του αμυνόμενου έως 6 ίντσες από την πλευρά του τραπεζιού τους, τα σκάφη του επιτιθέμενου έως 3. Το παιχνίδι τελειώνει όταν ένας παίκτης δεν έχει πια σκάφη στο παιχνίδι. Τα σκάφη στη Ζώνη Ανασύνταξης δεν μετρούν ως εντός παιχνιδιού. Ούτε τα κατεστραμμένα σκάφη μετρούν, μαζί με ένα σκάφος που κάνει αναδίπλωση έκτακτης ανάγκης σε μεμονωμένο παιχνίδι. Ο άλλος παίκτης κερδίζει.



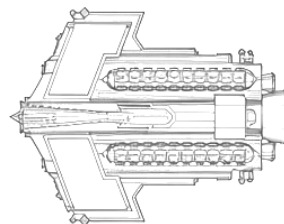
Κορβέτα Sovereign



Φρεγάτα Sovereign



Αντιτορπιλικό Sovereign



Καταδρομικό Sovereign

Σενάρια, εκστρατείες, mods και κανόνες φατριών υπάρχουν στη δωρεάν εφαρμογή FVF.

Χρειάζεσαι δείκτες; Εκτύπωσε το δωρεάν φύλλο Ships and Tokens (A4) από τη σελίδα λήψεων του ιστότοπου Free Void Flotilla ή χρησιμοποίησε τα αρχεία STL.