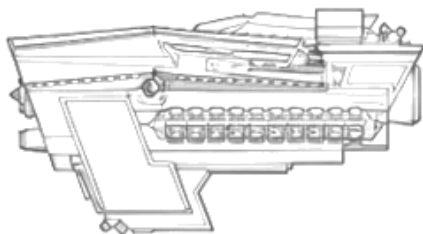


Free Void Flotilla

Reglas fáciles de imprimir

Versión 1.2.6 — Reglas básicas



Esta traducción se ha hecho con IA y puede no ser del todo correcta. La versión en inglés es el reglamento básico oficial.

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



1 ¿Qué es Free Void Flotilla?

Free Void Flotilla (FVF) es un juego de guerra de miniaturas de naves espaciales ambientado en nuestro futuro, donde flotillas de naves luchan por el control de una frontera en expansión. Los jugadores tienen en cuenta el empuje y los vectores de sus naves mientras esquivan torpedos y se lanzan unos a otros devastadoras andanadas de fuego de cañón. Este documento contiene las reglas básicas. Los escenarios, los mods y las reglas especiales de facción se tratan en secciones posteriores, y cada nave puede recibir mods para crear una fuerza totalmente personalizada.

2 ¿Qué necesitas para jugar?

Un Voidscape

Una zona de juego de unas 24" por 17" (pulgadas). Una hoja de papel A2 o ANSI C funciona bien. Usa una por cada 300 puntos que aporte cada jugador. Por ejemplo, una partida de 600 puntos (300 cada uno) usa una hoja, y una partida de 1.200 puntos (600 cada uno) usa dos hojas una junto a otra.

Dados

Free Void Flotilla usa dados normales de seis caras, conocidos como D6. Te harán falta al menos 10.

Una herramienta de medición

Cualquier cosa marcada en pulgadas. Una regla de 6" funciona bien.

Void Elements

Unas tres piezas de escenografía por las que luchar. Si juegas sobre papel, basta con dibujarlas.

Una flotilla por jugador

Cada jugador necesita una flotilla de naves con los mismos puntos, creada según las reglas. Consulta Crear una flotilla. Cada nave va montada en una peana de 2".

Escoltas

Las escoltas son pequeñas naves que se acoplan a naves y a Void Elements. En las reglas funcionan como marcadores, pero las vendemos como pequeñas miniaturas. Cualquier marcador pequeño sirve en su lugar.

Marcadores

- **Formas específicas:** los marcadores de vector, las peanas de salva (1") y los marcadores de chaff deben tener formas específicas. Puedes descargarlos como archivos STL gratuitos o encontrarlos en la mayoría de nuestras cajas.
- **Deben ser rojos:** los marcadores de empuje, fractura, blanco, torpedo y chaff, y los marcadores de vector de velocidad 5 y 6. Los marcadores rojos hacen que una nave sea más fácil de detectar y de impactar (consulta Cañones). Los marcadores de vector de velocidad 1 a 4 no deben ser rojos.
- **Vale cualquier cosa distinguible:** los marcadores de pliegue y de fuga de motor, además de los marcadores de objetivo y de carga que usan algunos escenarios. Se pueden improvisar, pero nuestras cajas también suelen incluirlos.

- **Una peana de nave de repuesto:** se usa para los cuerpos a la deriva y las naves que han explotado.

Opcional: cartas de nave, para llevar la cuenta de los marcadores y el orden del turno, y lápiz y papel.

3 Secuencia del turno

Cada turno tiene cinco fases, que se juegan en este orden:

1. **Naves:** activa las naves, primero la Masa más alta.
2. **Cañones:** dispara los cañones, primero la Masa más baja.
3. **Escoltas:** mueve y usa las escoltas.
4. **Torpedos:** mueve las salvas y resuelve los impactos.
5. **Voidscape:** mueve los cuerpos a la deriva, resuelve las escaramuzas y aplica las reglas de los Void Elements.

1. Naves

Activa las naves por orden de Masa, empezando por la más alta. Activa todas las naves de una Masa antes de pasar a la siguiente. Dentro de cada Masa, el atacante activa todas sus naves de esa Masa antes de que el defensor active las suyas.

Por ejemplo: el jugador atacante activa sus naves de Masa 5, una tras otra; luego el defensor activa sus naves de Masa 5; luego el atacante activa sus naves de Masa 4, y así sucesivamente hasta que todas las naves se hayan activado y desactivado.

Cuando se activa una nave:

1. Muévela, si tiene vector (consulta Movimiento).
2. Maniobra y, después, tira por daño de fuerza G si es necesario (consulta Maniobras).
3. Realiza una acción (consulta Acciones).

Una nave en contacto no maniobra y debe elegir «Ninguna acción». Las naves en la Zona de reagrupamiento se activan con normalidad, pero no se mueven. Cuando una nave termina, queda desactivada y eliges la siguiente nave.

2. Cañones

En esta fase, cada nave con cañones ataca si puede, empezando por la Masa más baja. Dentro de cada Masa, las naves del atacante van primero. Aplica el daño de inmediato. Una nave destruida antes de su turno de disparo no llega a atacar.

Por ejemplo: el jugador atacante usa los cañones de sus naves de Masa 1, una tras otra; luego el defensor usa sus naves de Masa 1; luego el atacante usa sus naves de Masa 2, y así sucesivamente hasta que todas las naves que pueden usar cañones lo hayan hecho.

3. Escoltas

El atacante mueve y usa todas sus escoltas y después el defensor hace lo mismo (consulta Escoltas).

4. Torpedos

El atacante mueve todas sus salvas y después el defensor mueve las suyas. Resuelve los impactos a medida que se produzcan (consulta Torpedos).

5. Voidscape

Mueve los cuerpos a la deriva, resuelve las escaramuzas en los Void Elements disputados (consulta Escoltas), tira por los marcadores de torpedo en los pozos gravitatorios y resuelve cualquier otro efecto de los Void Elements (consulta Void Elements) y las reglas especiales del escenario.

Consejo: si usas cartas de nave, puedes colocarlas en fila por orden de Masa e ir moviendo un marcador a lo largo de la fila. Así no perderás la cuenta de qué nave es la siguiente en moverse o disparar. Las cartas de nave también son útiles para dejar los marcadores.

4 Peanas y términos

Peanas de las naves

La peana de una nave mide 2" de diámetro y está marcada para mostrar hacia dónde mira la nave. Las marcas son importantes para maniobrar y para disparar los cañones.

- **Línea frontal y línea trasera:** la línea frontal apunta recto hacia delante desde el centro de la peana. La línea trasera apunta recto hacia atrás.
- **Arcos:** la peana se divide en cuatro arcos iguales: frontal, derecho, trasero e izquierdo. La línea frontal pasa por el centro del arco frontal.
- **Mitades:** la mitad delantera es todo lo que queda por delante de una línea que cruza el centro de la peana de lado a lado. Contiene el arco frontal y las partes delanteras de ambos arcos laterales. La mitad trasera es todo lo que queda detrás de esa línea.

Vector y velocidad

Una nave puede estar quieta en el espacio, pero si se mueve tiene una dirección de desplazamiento, llamada vector, que se indica con un marcador de vector colocado contra el borde de su peana como una flecha. El número del marcador (de 1 a 6) es su velocidad, el número de pulgadas que se mueve cada turno. Una nave sin marcador de vector está inmóvil y cuenta como si tuviera velocidad 0. Los marcadores de vector de velocidad 1 a 4 son incoloros. Los de velocidad 5 y 6 son rojos. Normalmente es mejor no superar la velocidad 6. Las naves rápidas son difíciles de frenar y tienden a salirse del Voidscape. Si la velocidad de una nave supera 6, apila un segundo marcador de vector en la misma posición y suma sus velocidades. Juntos siguen contando como un único vector.

Grados de vector

Un grado de vector no es un grado normal. Es la anchura de un marcador de vector. Alrededor de la peana de una nave caben exactamente 16 marcadores de vector, así que la peana mide 16 grados de vector de contorno. Por tanto, cada arco tiene 4 grados de vector y cada mitad, 8. Cuando una regla diga que muevas un vector 1 grado, desplázalo una anchura de marcador alrededor de la peana. Dos marcadores de vector que se tocan están exactamente a 1 grado de distancia.

5 Movimiento

Moverse

Primero, retira de la nave todos los marcadores de empuje y de chaff. Después, si la nave tiene vector, muévela en línea recta en la dirección del vector tantas pulgadas como su velocidad. Una nave sin vector no se mueve.

Consejo: para hacerlo más fácil, puedes girar la nave para que su línea frontal mire hacia el vector y moverla en línea recta el número correcto de pulgadas. Una peana de nave de Free Void Flotilla mide exactamente 2" de diámetro, así que puedes usar la propia peana para ayudarte a medir.

Salir del Voidscape

Si el centro de la peana de una nave queda fuera del Voidscape después de moverse, coloca la nave en tu Zona de reagrupamiento. Trátala como si se hubiera plegado hacia fuera (consulta Pliegue). Salir del Voidscape puede ser una táctica legítima.

Contacto

En Free Void Flotilla las naves nunca chocan. El espacio es inmenso, e incluso las naves que parecen tocarse sobre la mesa pasan por encima o por debajo unas de otras. Sin embargo, cuando dos naves quedan demasiado cerca, las tripulaciones encienden los motores a fondo para apartarse, y las tripulaciones enemigas abren fuego a quemarropa con sus PDT.

Una nave puede pasar libremente por encima de otras naves. Si una nave fuera a terminar su movimiento con su peana solapando la peana de otra nave, está en contacto. Una nave en contacto sigue moviéndose en la misma dirección hasta que su peana deje de solapar cualquier otra peana de nave. Por cada pulgada completa adicional que se mueva, añade 1 marcador de empuje y aumenta su velocidad en 1. Ese turno, una nave en contacto no elige maniobra y debe elegir Ninguna acción. Si la nave sobre la que terminó es una nave enemiga, ambas naves realizan automáticamente un asalto a quemarropa (consulta Torretas de defensa puntual). Después, si la nave tiene 2 o más marcadores de empuje, debe tirar por fuerza G.

Maniobras

Después de que una nave se mueva, si no está en contacto, elige una de las tres maniobras siguientes para que la realice. Los marcadores de pliegue solo se acumulan mientras una nave sigue a la deriva. Si una nave realiza cualquier maniobra que no sea Derivar, retira todos sus marcadores de pliegue.

Derivar

Puedes girar la nave para que mire en cualquier dirección. Su vector y su velocidad no cambian (si los tiene), así que puede mirar hacia un lado mientras viaja hacia otro. Puedes colocar 1 marcador de pliegue sobre la nave (o su carta), salvo que algo le impida ganar marcadores de pliegue (consulta Void Elements).

Acelerar

Primero, gira la nave:

- Si tiene vector, gírala para que el vector quede en algún punto de la mitad delantera de la nave.
- Si no tiene vector, gírala para que mire en cualquier dirección. Cuenta como si tuviera velocidad 0.

Después coloca cualquier número de marcadores de empuje y usa una de estas opciones:

Estándar: mueve el vector hasta 1 grado hacia la línea frontal, pero sin sobrepasarla. Aumenta la velocidad en 1 por cada marcador de empuje.

Giro cerrado: solo puedes usarlo si el vector está en uno de los arcos laterales de la nave y has colocado al menos tantos marcadores de empuje como su velocidad. Mueve el vector hasta 2 grados hacia la línea frontal, pero sin sobrepasarla. Aumenta la velocidad en 1 en total.

Cambio de dirección: solo puedes usarlo si has colocado al menos el doble de marcadores de empuje que la velocidad de la nave. Mueve el vector a la línea frontal y fija la velocidad en el

número de marcadores de empuje. (Una nave sin vector siempre usa esta opción.)

Ejemplo: una nave con velocidad 3 tiene el vector en la parte delantera de su arco lateral derecho. Con dos marcadores de empuje, solo puede usar Estándar. El vector avanza 1 grado hacia el frente y la velocidad sube a 5. Con 3 marcadores de empuje, puede usar Giro cerrado en su lugar. El vector avanza 2 grados y la velocidad solo sube a 4. Con 6 marcadores de empuje, puede usar Cambio de dirección. El vector pasa directamente a la línea frontal y la velocidad pasa a ser 6. Sea cual sea la opción que use, después la nave tira por daño de fuerza G por sus marcadores de empuje.

Flip and Burn

Una nave solo puede hacer Flip and Burn si tiene vector. Gira la nave para que el vector quede en algún punto de su mitad trasera y después coloca cualquier número de marcadores de empuje. Reduce la velocidad de la nave en 1 por cada marcador de empuje:

- Si la velocidad sigue por encima de 0, también puedes mover el vector hasta 1 grado hacia la línea frontal.
- Si la velocidad llega exactamente a 0, retira el vector. La nave se ha detenido.
- Si la velocidad fuera a bajar de 0, retira el vector y coloca uno nuevo en la línea frontal de la nave. Su velocidad es igual a lo que habría bajado por debajo de 0.

Ejemplo: una nave con velocidad 4 se da la vuelta de modo que su vector queda en la mitad trasera. Con 2 marcadores de empuje, la velocidad baja a 2 y el vector puede avanzar 1 grado hacia la línea frontal. Con 4 marcadores de empuje, la velocidad baja a 0 y la nave se detiene. Con 6 marcadores de empuje, la velocidad bajaría a -2, así que la nave recibe un nuevo vector en su línea frontal con velocidad 2.

Tirar por daño de fuerza G

Después de una maniobra, si una nave tiene más de 1 marcador de empuje, tira por daño de fuerza G. Tira 1D6 por cada marcador de empuje. Por cada resultado igual o inferior a la Masa de la nave, esta sufre 1 fractura. Si sufre alguna fractura, hace una prueba de criticidad.

Ejemplo: la fragata de Masa 2 de Laurie va a velocidad 4. Hace Flip and Burn con 3 marcadores de empuje. La velocidad baja a 1, así que Laurie tira 3D6, uno por cada marcador de empuje. Laurie saca 1, 2 y 5. Dos resultados son iguales o inferiores a Masa 2, así que la fragata sufre 2 fracturas y debe hacer una prueba de criticidad. Si Laurie hubiera usado 6 marcadores de empuje, la velocidad habría bajado de 0 y la nave habría invertido su marcha con un nuevo vector en la línea frontal a velocidad 2, y Laurie habría tirado 6D6, uno por cada marcador de empuje.

6 Acciones

Después de su maniobra, una nave puede realizar una acción antes de desactivarse. Una nave en contacto debe elegir Ninguna acción (consulta Contacto). Elige una:

- **Fijar blanco:** coloca un marcador de blanco sobre una nave en línea de visión (consulta Cañones).
- **Torpedos:** carga, descarga o dispara tus torpedos (consulta Torpedos). Una nave solo puede hacer una de estas cosas cada turno, aunque algo le permita realizar más de una acción. La excepción es el Lanzatorpedos dedicado de la fragata, que le permite disparar y volver a cargar como acción gratuita en el mismo turno (consulta Crear una flotilla).
- **Reparar:** retira un marcador de fractura.

- **Chaff:** coloca un marcador de chaff en la peana de tu nave. Una nube de chaff cubre exactamente un tercio del borde de la peana de la nave.
- **Plegarse:** si la nave tiene más marcadores de pliegue que su Masa, puede realizar un pliegue controlado (consulta Pliegue).
- **Usar dispositivo:** usa uno de los dispositivos de la nave. Cada dispositivo solo se puede usar una vez por partida (consulta Mods: dispositivos).
- **Ninguna acción:** la nave no hace nada.
- **Otras:** algunos escenarios y situaciones pueden ofrecer opciones de acción adicionales.

7 Pliegue

Pliegue controlado

Como acción, una nave con más marcadores de pliegue que su Masa puede realizar un pliegue controlado. Por ejemplo, una nave de Masa 1 necesita al menos 2 marcadores de pliegue, y una nave de Masa 4 necesita al menos 5. (Las naves en órbita o dentro de un Void Element de área no pueden ganar marcadores de pliegue. Consulta Void Elements.) Cuando una nave se pliega, elige una opción:

- **Plegarse hacia fuera.** Retira la nave del Voidscape y colócala en tu Zona de reagrupamiento. Tu Zona de reagrupamiento es simplemente un lugar fuera de la mesa donde puedes dejar naves.
- **Plegarse hacia dentro.** Coloca la nave en cualquier punto del Voidscape en línea de visión de una nave amiga, pero no sobre un Void Element ni sobre otra nave. Una nave puede plegarse hacia dentro desde la Zona de reagrupamiento o desde cualquier otro punto del Voidscape.

Siempre que una nave se pliega, pierde todos sus marcadores de pliegue, de chaff y de blanco. Conserva su velocidad, sus fracturas y todas las escoltas acopladas a ella, amigas o enemigas.

Plegarse hacia dentro

Cuando una nave se pliega hacia dentro, orienta su vector en cualquier dirección, manteniendo la velocidad que tenga. Gana 6 marcadores de empuje, que muestran lo visible que es tras llegar. No tira por daño de fuerza G.

En la Zona de reagrupamiento

Una nave en la Zona de reagrupamiento elige maniobras y acciones con normalidad, y funcionan exactamente igual, incluidos los marcadores de empuje, los cambios de velocidad y el daño de fuerza G. La única diferencia es que la nave no se mueve realmente, porque está fuera del Voidscape. Cuando tenga suficientes marcadores de pliegue, puede plegarse hacia dentro.

Pliegue de emergencia

Una nave muy dañada puede verse obligada a realizar un pliegue de emergencia. No es una acción y no necesita marcadores de pliegue. Ocurre automáticamente cuando una nave tiene 7 o más fracturas después de su prueba de criticidad. En una partida suelta, una nave que realiza un pliegue de emergencia se retira y cuenta como destruida. Consulta Fracturas y daño para la regla completa.

8 Cañones

Las naves con cañones pueden dispararlos si tienen un blanco al alcance y en línea de visión. Empezando por las naves de Masa más baja (dentro de cada Masa, primero las del atacante), cada

nave elige blancos y dispara, y después se pasa a la siguiente nave. El daño de los cañones se aplica de inmediato, así que una nave destruida antes de su turno de disparo no llega a disparar.

Una nave en contacto no puede disparar sus cañones; la tripulación está demasiado ocupada intentando sobrevivir al contacto.

Solo puedes disparar a naves que estén en el Voidscape. No se puede disparar a las naves de la Zona de reagrupamiento.

Línea de visión

Dos naves tienen línea de visión si puedes trazar una línea recta desde el centro de una peana hasta el centro de la otra sin que esa línea cruce un pozo gravitatorio o un cuerpo a la deriva. Las demás naves no bloquean la línea de visión. Las nubes de gas y el chaff no bloquean la línea de visión; ponen a una nave a cubierto (consulta Cobertura).

Al disparar a una nave en órbita, mide el alcance y la línea de visión hasta y desde el borde del pozo gravitatorio (consulta Void Elements).

Alcance

Todas las naves tienen un alcance de cañón de 6", más 1" por cada marcador de blanco que tenga la nave enemiga. El alcance corto es siempre de 3". Si tu peana está al alcance de la peana enemiga, puedes disparar.

Ejemplo: el destructor de Jordan tiene 2 marcadores de blanco. El crucero de Laurie puede dispararle desde hasta 8". El alcance corto sigue siendo de 3".

Consejo: cuando una nave ya tiene 3 marcadores rojos, más marcadores de blanco ya no añaden dados de ataque, pero cada uno sigue añadiendo 1" de alcance. La acción Fijar blanco puede seguir mereciendo la pena por el alcance extra.

Marcadores de blanco

Cuando realizas la acción Fijar blanco, coloca un marcador de blanco sobre la nave elegida. Los marcadores de blanco se acumulan sin límite.

El controlador de la nave retira de ella todos los marcadores de blanco cuando el centro de su peana está dentro de una nube de gas o entra en ella, o cuando la nave se pliega. Si no, los marcadores de blanco permanecen sobre la nave el resto de la partida.

Marcadores rojos

Los marcadores rojos hacen que una nave brille más y sea más fácil de impactar con los cañones. Los marcadores rojos son:

- Marcadores de blanco
- Marcadores de empuje
- Marcadores de torpedo (incluido el marcador de Cargada en la nave)
- Marcadores de fractura
- Marcadores de chaff
- Marcadores de vector de velocidad 5 o 6

Disparar

Cada disparo se resuelve completo por separado, con sus propios dados, sus tiradas de cobertura y su prueba de criticidad. Un destructor o un crucero que dispara dos veces resuelve dos disparos independientes.

Cuenta cuántos dados tiras:

- Empieza con el valor de cañón de tu nave.
- +1 dado por cada marcador rojo en el blanco, hasta un máximo de +3 dados por marcadores rojos.
- +1 dado si estás a alcance corto (a 3" o menos).
- +1 dado si tu nave está en el arco trasero del blanco. Las naves en órbita nunca conceden esta bonificación.
- +1 dado si tu nave está sobre la línea de vector del blanco: traza una línea desde el centro de la peana del blanco a lo largo de su vector; si esa línea cruza tu peana, estás sobre ella. Las naves en órbita nunca conceden esta bonificación.
- +1 dado si al menos una de tus escoltas está acoplada al blanco.

Tira esa cantidad de D6. Cada resultado mayor que la Masa del blanco inflige 1 fractura.

Si la cobertura se aplica a este disparo, resuélvela antes de colocar las fracturas (consulta Cobertura).

Coloca las fracturas que queden. Si el blanco ha recibido una o más fracturas por este disparo, hace una prueba de criticidad (consulta Fracturas y daño).

Cobertura

Una nave puede contar como a cubierto contra un disparo de cañón gracias a una o varias de estas fuentes:

- la línea de visión del atacante atraviesa una nube de gas
- el atacante dispara desde una órbita (consulta Void Elements). Cada disparo de cañón realizado por una nave en órbita da al blanco esta fuente de cobertura, aunque el blanco esté en el vacío abierto.
- la línea de visión del atacante atraviesa un marcador de chaff (de cualquier nave, incluida la del propio tirador)

Cuenta cuántas de esas fuentes se aplican a este disparo (máximo 3). Después de que el atacante haya infligido una o más fracturas, el blanco tira 1D6 por cada una de esas fracturas. El resultado necesario para ignorar una fractura depende de cuántas fuentes de cobertura se apliquen:

- 1 fuente: 5 o 6
- 2 fuentes: 4, 5 o 6
- 3 fuentes: 3, 4, 5 o 6

Solo se colocan en la nave las fracturas que quedan. La criticidad solo se prueba por las fracturas con las que la nave termina realmente tras este disparo.

Ejemplo: el crucero de Laurie, en órbita, dispara al destructor de Jordan. El disparo además atraviesa una nube de gas y el chaff de Jordan. Son 3 fuentes de cobertura, así que Jordan ignora cada fractura infligida con un 3+.

Corbetas

Las corbetas tienen una torreta de proa con un valor de cañón de 1. Puede disparar una vez, a una nave en el arco frontal de la corbeta o en cualquiera de sus arcos laterales.

Destruyores y cruceros

Los destructores y los cruceros tienen andanadas. Disparan sus cañones dos veces en cada fase de Cañones. Cada disparo debe dirigirse a una nave en uno de sus arcos laterales. Los dos disparos

pueden ir a la misma nave o a naves distintas, y cada disparo se resuelve por separado.

- Los destructores tienen un valor de cañón de 2.
- Los cruceros tienen un valor de cañón de 4.

Una nave en el vacío puede girar libremente, así que cualquiera de los dos arcos laterales puede disparar a una nave situada a la izquierda o a la derecha.

Las fragatas y los cargueros tienen un valor de cañón de 0. No pueden disparar cañones.

Nota: por qué el chaff es rojo y aun así te protege: piensa en una nube de chaff como la tinta de un calamar, o como un disparo de purpurina a la cara de alguien. Si un enemigo mira directamente a la nube y su línea de visión la atraviesa, los sensores se vuelven locos, el disparo es más difícil de colocar y el blanco obtiene cobertura. Aun así, la nube sigue delatando dónde estás, por eso el marcador de chaff es rojo y puede añadir dados de ataque hasta el límite habitual. Pero desde el otro lado de tu nave, la nube no oculta tu casco: un enemigo situado en ese lado no mira a través de la nube de chaff. Ve exactamente de dónde salió la descarga, hasta la nave que la disparó, así que obtiene la bonificación por marcadores rojos y tú no tienes cobertura contra él. Usa el chaff cuando puedas poner la nube entre tú y los cañones que temes. Cuando ya tienes 3 o más marcadores rojos, el nuevo chaff deja de añadir dados de ataque y solo sirve como cobertura contra los disparos que lo atraviesan.

9 Escoltas

Las escoltas son naves relativamente pequeñas que acompañan a naves más grandes y ayudan en diversas tareas que solo ellas pueden hacer. Son muy vulnerables, por lo que solo viajan solas cuando pueden esconderse de las naves enemigas en una nube de gas o en la cola de un cometa.

Las escoltas no ocupan espacio en el Voidscape. Siempre están acopladas a algo, como una nave o un Void Element. Aunque se representan con miniaturas, funcionan más bien como marcadores.

Acopladas a naves amigas

Cuando una salva impacta contra una nave amiga a la que está acoplada una escolta, la escolta puede intentar destruir algunos torpedos antes de que lleguen a la nave. Después de que el jugador de los torpedos haya tirado por cada marcador de torpedo, pero antes de que la nave tire sus PDT, tira 1D6 por cada una de tus escoltas acopladas a esa nave. Trata estas tiradas como resultados de PDT a efectos de asignar y anular en ¡Impacto! (consulta Torpedos – ¡Impacto!). Cada 6 permite otra tirada, y cada 6 también destruye 1 de esas escoltas. Estas tiradas de escolta no reducen el valor de PDT de la nave; solo lo hace la propia tirada de PDT de la nave (consulta PDT).

Usar escoltas contra los torpedos es opcional: puedes usar cualquier número de las escoltas acopladas, o ninguna.

Mover escoltas

En la fase de Escoltas, cada una de tus escoltas puede realizar una acción: moverse u Hostigar. El atacante actúa primero con sus escoltas y después el defensor.

Para moverse, la escolta deja su objeto actual y se acopla a otro objeto (por ejemplo, de una nave a un Void Element o de un Void Element a una nave).

1. Necesitas línea de visión entre los dos objetos. Mide desde los dos puntos más cercanos. Si en medio hay una nave no amiga u otro obstáculo que bloquee la línea de visión, no tienes línea de visión.

2. Tira 1D6. Si el resultado es igual o mayor que la distancia en pulgadas (redondeada hacia abajo) entre los dos objetos, la escolta se mueve y se acopla. Si la distancia es mayor de 6", el movimiento es imposible.

Si una nave con escoltas acopladas está en un Void Element, o en órbita alrededor de un pozo gravitatorio, esas escoltas pueden acoplarse a ese Void Element o pozo gravitatorio como su acción, sin tirada de distancia. Deja claro a tu oponente que ya no están acopladas a la nave.

Moverse hacia o desde naves no amigas

Las escoltas pueden intentar moverse sobre una nave no amiga, o alejarse de una a la que ya estén acopladas. Cuando lo hacen, esa nave puede usar sus PDT para defenderse (consulta PDT).

Acopladas a naves no amigas

Las escoltas acopladas viajan con la nave cuando se mueve, se pliega o cambia de órbita. Solo se separan si son destruidas o si su controlador las aleja. Siguen acopladas si la nave sale del Voidscape hacia la Zona de reagrupamiento.

Mientras una o más de tus escoltas estén acopladas a una nave enemiga, tus naves obtienen +1 dado al disparar cañones contra esa nave (consulta Cañones).

Hostigar

En lugar de moverse, una escolta acoplada a una nave enemiga puede hostigarla. Hostigar es una acción compartida por tus escoltas en esa nave: cuando una de ellas hostiga, participan todas tus escoltas aún acopladas a esa nave que no hayan actuado ya en esta fase de Escoltas. Todas esas escoltas cuentan como si ya hubieran actuado (no pueden moverse además). Las escoltas que ya actuaron antes en esta fase (por ejemplo, moviéndose sobre la nave) siguen acopladas, pero no añaden dados de Hostigar.

La nave puede usar primero sus PDT para defenderse (consulta PDT). Después, el controlador de las escoltas tira 1D6 por cada escolta que participe en ese Hostigar. Cada resultado mayor que la Masa de la nave inflige 1 fractura. Si se ha infligido alguna fractura de este modo, la nave hace una prueba de criticidad una vez.

Consejo: en partidas grandes, tumba cada escolta de lado después de que haya actuado y vuelve a ponerla de pie en el turno siguiente; así verás qué escoltas tienen aún una acción.

Objetivos y escoltas

Las escoltas suelen transportar equipos de rescate, drones exploradores y tropas de asalto. Abordan estaciones, entran en pecios y recuperan objetos o información importantes.

Salvo que un escenario diga lo contrario, solo las escoltas toman y mantienen objetivos. Si una nave puede reclamar un objetivo sin escoltas, es algo exclusivo de ese escenario.

Acopladas a un Void Element

Las escoltas acopladas a un Void Element no hostigan ni ayudan contra los torpedos. Aun así, pueden moverse en la fase de Escoltas. Si el Void Element es un cuerpo a la deriva, las escoltas acopladas a él se mueven con ese cuerpo a la deriva.

Las escoltas acopladas a un pozo gravitatorio (incluidas las que saltaron desde una nave en órbita) pueden controlar ese pozo y reclamar de él marcadores de objetivo con normalidad.

Escaramuza

En la fase de Voidscape, después de mover los cuerpos a la deriva, resuelve una escaramuza en cada Void Element que tenga acoplada al menos una escolta de cada jugador.

1. Ambos jugadores tiran 1D6 por cada una de sus escoltas en ese elemento.
2. Cada resultado de 5 o 6 destruye una escolta enemiga en ese elemento (el jugador que tira elige cuál).
3. Cada 6 permite otra tirada, que puede destruir más escoltas.

Si varios Void Elements necesitan una escaramuza, resuélvelas de una en una en el orden que acordéis.

Si solo un jugador tiene escoltas en un Void Element, allí no hay escaramuza.

Control

Después de cualquier escaramuza en ese elemento, controlas un Void Element si tienes acopladas a él más escoltas que tu oponente. Si ambos jugadores tienen el mismo número, ninguno lo controla. Las naves (destructores, etc.) no controlan Void Elements por sí mismas.

Mantener/tomar objetivos

Si un escenario indica que un objetivo se mantiene o puntúa controlando un Void Element, comprueba el control al final de la fase de Voidscape, después de las escaramuzas. Solo puntúas o conservas ese objetivo mientras lo controles.

Si un escenario coloca marcadores de objetivo en un Void Element, comprueba al final de la fase de Voidscape, después de las escaramuzas:

- Puedes reclamar un marcador de objetivo de ese Void Element por cada escolta que tengas allí por encima del número de tu oponente.
- Asigna cada marcador reclamado a una de tus escoltas en ese elemento (tú eliges qué escoltas los llevan). Las escoltas sobrantes no llevan nada.
- Una escolta solo puede llevar un marcador de objetivo.
- Si quedan menos marcadores de los que puedes reclamar, solo te llevas los que haya.

Ejemplos:

- Tienes 4 escoltas y el oponente tiene 1. Puedes reclamar 3 marcadores.
- Tienes 3 y el oponente tiene 3. No reclamas nada.
- Tienes 2 y el oponente tiene 0. Puedes reclamar 2 marcadores.
- Tienes 5 y el oponente tiene 2, pero solo queda 1 marcador. Reclamas ese 1 marcador.

Llevar marcadores de objetivo

La escolta conserva el marcador cuando se mueve a otra nave o Void Element.

Una escolta que lleva un marcador de objetivo puede moverse sobre una nave amiga y quedarse acoplada allí. El marcador se queda con la escolta. La nave no mantiene el objetivo por sí misma, salvo que el escenario diga que el marcador se puede transferir.

Si la escolta es destruida, coloca el marcador sobre el objeto al que estaba acoplada. Si ese objeto ha salido del Voidscape, el marcador se pierde, salvo que el escenario diga lo contrario.

La forma de asegurar un objetivo (Zona de reagrupamiento, borde de la mesa, etc.) siempre la define el escenario.

10 Torpedos

Cargar

Como acción, una nave con la regla Torpedo (X) puede cargar o descargar sus torpedos. Para cargar, coloca 1 marcador de torpedo en la peana de la nave. Para descargar, retíralo. Una nave con un marcador de torpedo en su peana está Cargada.

Salvas de torpedos

Una salva de torpedos es una peana redonda de 1" con la parte frontal marcada. Igual que una nave, puede tener vector y velocidad. Su vector apunta en la dirección de su frente y su velocidad puede ser de 1 a 6. Una salva está armada si tiene un marcador de vector. Una salva sin marcador de vector está desarmada.

Disparar salvas

Como acción, una nave Cargada puede disparar una salva:

1. Retira el marcador de torpedo de la peana de la nave.
2. Coloca una salva totalmente a 3" o menos de la peana de la nave y en su arco frontal. La salva no puede colocarse sobre la peana de ninguna nave, pero sí dentro de un Void Element de área.
3. Coloca en la salva tantos marcadores de torpedo como el valor de Torpedo (X) de la nave.

Una salva recién disparada no tiene vector, así que está desarmada. No puede causar un impacto con ninguna nave, ni siquiera con las naves sobre las que o junto a las que se colocó.

Mover salvas

En la fase de Torpedos, el atacante mueve todas sus salvas y después el defensor mueve las suyas.

- Una salva con vector avanza en línea recta tantas pulgadas como su velocidad.
- Una salva sin vector (porque se disparó este turno) no se mueve. En su lugar, oriéntala en cualquier dirección y dale un vector con una velocidad de 1 a 6. Ahora está armada.

Si cualquier parte de la peana de una salva sale del borde del Voidscape, la salva queda destruida. Retírala junto con todos sus marcadores.

Empuje de reserva

Cada salva tiene combustible de reserva suficiente para cambiar de dirección una vez. Cuando una salva termina su movimiento, si no tiene marcadores de empuje y una de tus naves tiene línea de visión hacia ella, puedes cambiar su vector. Retira su vector actual, oriéntala en cualquier dirección, dale una nueva velocidad de 1 a 6 y coloca 1 marcador de empuje sobre ella. Los marcadores de empuje permanecen en la salva hasta que sea destruida. (Cada marcador de empuje añade +1 a los resultados de PDT del blanco en el impacto; consulta ¡Impacto!)

Torpedos y Void Elements

Pozos gravitatorios

Cuando una salva pasa por encima de un pozo gravitatorio, la salva queda destruida, pero sus marcadores de torpedo no. Colócalos sobre el pozo gravitatorio. Ya no pertenecen a ningún jugador, y cualquier marcador de empuje se pierde. Al final de cada fase de Voidscape (no de la fase de Torpedos), tira 1D6 por cada marcador de torpedo del pozo gravitatorio. Si un resultado coincide con la Masa de cualquier nave en órbita de ese pozo, ese marcador impacta a esa nave. Si hay más de una nave en órbita con esa Masa, tirad un dado para decidir a cuál impacta. Cada nave impactada sufre un impacto (consulta ¡Impacto!). Trata todos los marcadores que la impactan

como una única salva con ese número de marcadores de torpedo y sin marcadores de empuje. Los marcadores se descartan tras el impacto. Los marcadores que no impactan a ninguna nave permanecen en el pozo gravitatorio para el turno siguiente. Ninguna nave tiene Masa 6, así que un 6 nunca impacta. A lo largo de una partida, los marcadores pueden acumularse y convertir un pozo gravitatorio muy transitado en un campo de minas.

Campos de escombros

Cuando una salva se mueve dentro de un campo de escombros, tira 1D6 por cada uno de sus marcadores de torpedo antes de resolver cualquier impacto. Con un 1 o un 2, ese marcador queda destruido. Si una salva pierde todos sus marcadores de torpedo, la salva queda destruida.

Cuerpos a la deriva

Si una salva pasa por encima de un cuerpo a la deriva, o un cuerpo a la deriva pasa por encima de una salva, la salva y sus marcadores quedan destruidos. El cuerpo a la deriva apenas lo nota.

Disparar a salvas

Puedes disparar cañones contra una salva de torpedos como si fuera una nave, con estos cambios:

- La línea de visión funciona con normalidad, pero una salva no tiene arcos ni concede bonificación por arco trasero o por línea de vector.
- Los marcadores rojos de la salva siguen añadiendo dados, hasta el +3 habitual (cuentan los marcadores de torpedo y de empuje; una salva no tiene marcadores de fractura, de blanco ni de chaff).
- Una salva no tiene Masa. En lugar de infligir fracturas, cada resultado de 6 destruye 1 marcador de torpedo de la salva. Retira los marcadores destruidos. Si una salva pierde todos sus marcadores de torpedo, la salva queda destruida.

¡Impacto!

Si una nave pasa por encima de una salva desarmada, la salva queda destruida.

Si una salva armada pasa por encima de una nave, o una nave pasa por encima de una salva armada, se produce un impacto:

1. El controlador de la salva tira 1D6 por cada marcador de torpedo de la salva. Son los resultados de torpedo.
2. El controlador de la nave tira tantos D6 como el valor de PDT de la nave (consulta PDT). Suma +1 a cada resultado de PDT por cada marcador de empuje que tenga la salva. Son los resultados de PDT.
3. El controlador de la nave asigna sus resultados de PDT a los resultados de torpedo. Un resultado de PDT mayor o igual que el resultado de torpedo al que se asigna anula ese resultado de torpedo. Cada resultado de PDT solo puede anular un resultado de torpedo, y los resultados de PDT que no se usen se ignoran.
4. Si quedan resultados de torpedo sin anular, la nave sufre tantas fracturas como su valor total y después hace una prueba de criticidad.

Ejemplo: la salva de Laurie está armada con 3 marcadores de torpedo y tiene 1 marcador de empuje. Pasa por encima del destructor de Jordan, que tiene un valor de PDT de 3. Laurie tira 3D6 por los torpedos y saca 6, 4 y 1. Jordan tira 3D6 por los PDT y saca 4, 3 y 1. La salva tiene 1 marcador de empuje, así que Jordan suma +1 a cada uno, lo que da 5, 4 y 2. Ningún resultado de Jordan llega al 6, así que Jordan asigna el 5 al 4 y el 2 al 1. Ambos resultados de torpedo quedan anulados y el 4 sobrante se ignora. El 6 no queda anulado, así que el destructor de Jordan sufre 6 fracturas y hace una prueba de criticidad. ¡¡¡Ay!!!

11 PDT - Torretas de defensa puntual

Los PDT son las armas de corto alcance de la nave. Derriban torpedos, ametrallan a los enemigos que atraviesan tu peana y despedazan a las escoltas que trepan por el casco.

El valor de PDT de una nave empieza siendo igual a su Masa. El impacto crítico «PDT perdido» reduce el PDT en 1 de forma permanente, hasta un mínimo de 0 (consulta Fracturas y daño). Otros efectos pueden cambiar el PDT según indiquen sus propias reglas. Si tu valor de PDT es 0, no tiras dados de PDT.

Tirar PDT

Cuando una regla te pida tirar PDT, tira 1D6 por cada punto de tu valor de PDT actual.

- Cada 6 que salga en un dado te permite tirar un dado extra, que también puede sacar un 6 y conceder más dados.
- Una vez resuelta por completo esa tirada, cada 6 que hayas sacado (incluidos los extra) reduce tu valor de PDT en 1, hasta un mínimo de 0. Los PDT se encasquillan, se quedan sin munición o se queman bajo el fuego, así que la próxima vez que esta nave tire PDT usará el nuevo valor, más bajo.
- Los modificadores que suman a un resultado de PDT (por ejemplo, +1 por cada marcador de empuje de una salva en ¡Impacto!) no convierten un dado en un 6 a efectos de dados extra ni de reducir el PDT. Solo cuenta un 6 que haya salido de verdad en el dado.

Lo que hacen los dados depende de a qué estés disparando (ver abajo).

Contra torpedos

Cuando una salva impacta contra tu nave, resuelve los PDT como parte de ¡Impacto! (consulta Torpedos). Primero tiran las escoltas amigas acopladas a tu nave y después tiras tus PDT. Esto no gasta tu tirada de PDT contra escoltas de una vez por fase. Los 6 siguen concediendo dados extra y reduciendo el valor de PDT como se explica en Tirar PDT.

Asalto a quemarropa

Cuando tu nave termina en contacto con una nave enemiga, ambas naves realizan automáticamente un asalto a quemarropa (consulta Movimiento - Contacto). Si estás en contacto con varias naves enemigas, resuelve un asalto a quemarropa distinto contra cada una, tirando cada vez todo tu valor de PDT actual.

En cada asalto, cada resultado mayor que la Masa de la otra nave le inflige 1 fractura. Resuelve las tiradas de ambas naves en ese asalto antes de colocar las fracturas, de modo que las dos disparan aunque fueran a destruirse mutuamente. Cada nave que haya sufrido una o más fracturas hace después una prueba de criticidad.

No usas los PDT en el contacto con un cuerpo a la deriva (consulta Void Elements). Los 6 siguen concediendo dados extra y reduciendo el valor de PDT como se explica en Tirar PDT.

Contra escoltas

Los PDT destruyen escoltas enemigas con un resultado de 5 o 6. Cada 6 también te permite tirar un dado extra, que puede destruir más escoltas, y reduce el valor de PDT como se explica en Tirar PDT. Asigna cada dado a una escolta enemiga implicada en ese desencadenante (tú eliges las parejas). Una escolta sin dado asignado sobrevive a esa tirada. Las escoltas destruidas así se retiran y nunca completan la acción que desencadenó la tirada. Si una escolta destruida llevaba un marcador de objetivo, coloca el marcador sobre el objeto al que estaba acoplada, como de costumbre (consulta Escoltas).

Una vez por fase de Escoltas: cada nave solo puede hacer una tirada de PDT contra escoltas en cada fase de Escoltas. Cuando se produce más de un desencadenante, eliges a cuál de ellos respondes con los PDT. Los desencadenantes de escoltas posteriores en esa fase no reciben tirada de PDT de esa nave.

Puedes usar esa única tirada cuando ocurra cualquiera de estas situaciones:

1. **Interceptar:** una o más escoltas enemigas completan con éxito un movimiento sobre tu nave. Si tiras, hazlo antes de que se acoplen. Puedes esperar a que el jugador activo termine sus intentos de mover escoltas sobre esta nave e interceptar toda esa oleada como un solo desencadenante. Si interceptas antes, las escoltas que se acoplen más tarde en la fase quedan sin respuesta de los PDT.
2. **Retirada:** una o más escoltas enemigas ya acopladas a tu nave intentan alejarse. Si tiras, hazlo antes de que se vayan. Las escoltas destruidas por esta tirada nunca se van; en su lugar, se retiran del juego.
3. **Antes de Hostigar:** una o más escoltas enemigas acopladas a tu nave declaran Hostigar. Si tiras, hazlo antes de que se tiren los dados de Hostigar. Solo las escoltas que sobrevivan participan en ese Hostigar.

Ejemplo: cinco escoltas enemigas están acopladas y declaran Hostigar. Gastas tu tirada de una vez por fase Antes de Hostigar, tiras 4 dados de PDT y destruyes 2 escoltas. El Hostigar usa entonces solo las 3 escoltas que siguen acopladas.

Consejo: si varias escoltas se acoplan en la oleada de un jugador, espera e intercéptalas juntas para repartir tus dados por todo el enjambre.

12 Fracturas y daño

Siempre que una nave recibe uno o más marcadores de fractura, hace una prueba de criticidad, una sola vez, después de colocar todas esas fracturas.

Prueba de criticidad

1. Tira 2D6 y súmalos.
2. Si el total es igual o inferior al número de fracturas de la nave, la nave explota (consulta La nave explota).
3. Si la nave no ha explotado y la tirada ha sido un doble, sufre un impacto crítico (consulta Impactos críticos).
4. Después de aplicar cualquier impacto crítico, comprueba si hay Pliegue de emergencia.

Nota: con 2D6 nunca se puede sacar menos de 2, así que una nave con 1 fractura no puede explotar, pero sí puede sufrir un impacto crítico.

Ejemplo: el crucero de Laurie tiene 4 fracturas y sufre 2 más, así que ahora tiene 6. Laurie saca un 3 y un 3, un total de 6. Es igual a sus fracturas, así que el crucero explota. Si Laurie hubiera sacado un 4 y un 4 (total 8), el crucero sobreviviría, pero sufriría el resultado crítico 4.

La nave explota

1. Retira la miniatura de la nave de su peana. Las escoltas acopladas (amigas y enemigas) quedan destruidas y se retiran todos los demás marcadores de la nave, pero el vector permanece en su sitio.
2. La peana se queda en el Voidscape con su vector y ahora cuenta como un cuerpo a la deriva (consulta Void Elements). Puedes colocar restos sobre ella o a su alrededor (incluidos en las

cajas de cruceros).

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. A 1" o menos: 3D6
 2. A 2" o menos: 2D6
 3. A 3" o menos: 1D6
4. Cada resultado mayor que la Masa de esa nave le inflige 1 fractura. Cada nave que reciba al menos 1 impacto hace después una prueba de criticidad.
5. Reacciones en cadena: si una explosión hace explotar otra nave, termina primero las tiradas de la explosión actual y después resuelve la nueva.

Impactos críticos

Un impacto crítico usa el número del doble para elegir el resultado. Por ejemplo, un 5 y un 5 dan el resultado 5. Si la nave está Cargada y las fracturas no provienen de la fuerza G, cualquier doble hace que la nave explote.

1. **Motor de pliegue averiado.** La nave cuenta su Masa como el doble para el pliegue controlado. No puede hacer un pliegue de emergencia, así que permanece en el Voidscape con 7 o más fracturas.
2. **Fuga de motor.** La nave gana 1 marcador de fuga de motor. Siempre que realice cualquier maniobra que no sea Derivar, tira antes 1D6. Si el resultado es mayor que su número de marcadores de fuga de motor, la maniobra se realiza con normalidad. Si no, la nave debe Derivar. Siempre que la nave realice cualquier acción que no sea Ninguna acción, gana 1 marcador de fuga de motor más. Una fuga de motor no se puede reparar en plena batalla. Renunciar a las acciones solo permite a la tripulación mantener el motor de una pieza.
3. **Protocolos de reparación quemados.** La nave ya no puede realizar la acción Reparar.
4. **Contramedidas dañadas.** La nave ya no puede realizar la acción Chaff.
5. **Sensores dañados.** La nave ya no puede realizar la acción Fijar blanco.
6. **PDT perdido.** El valor de PDT de la nave se reduce en 1 de forma permanente, hasta un mínimo de 0.

Fuga de motor y PDT perdido se acumulan cada vez que salen. Cualquier otro resultado que la nave ya tenga no tiene ningún efecto adicional.

Pliegue de emergencia

Una nave con 7 o más fracturas realiza un pliegue de emergencia (salvo que tenga el motor de pliegue averiado). Retira del Voidscape la nave, su peana, sus marcadores y todas las escoltas acopladas. En una partida suelta cuenta como destruida. En una campaña, un pliegue de emergencia tiene consecuencias en partidas posteriores (consulta Campañas).

13 El Voidscape

Los sistemas solares del vacío libre son mucho más ricos que nuestro propio sistema solar; cada uno está lleno de lunas misteriosas, peligrosos restos de batallas pasadas y cometas resplandecientes.

Estos Void Elements se representan en el Voidscape como la escenografía en un campo de batalla. Hay que tenerlos en cuenta al surcar las estrellas y un comandante astuto puede aprovecharlos en batalla. A continuación se describen los tres tipos de Void Elements.

Generar Void Elements

Cuando necesites un Void Element aleatorio, tira 1D6:

1. Pozo gravitatorio
2. Un campo de escombros
3. Dos campos de escombros
4. Una nube de gas
5. Dos nubes de gas
6. Cuerpo a la deriva

Puedes dibujar los Void Elements directamente en un Voidscape de papel, pero unas piezas de Void Elements sencillas y bonitas dan una partida más vistosa. La colocación, cuántos se ponen y a qué distancia pueden estar entre sí o del borde los fija cada escenario.

Pozos gravitatorios (lunas, planetoides, anomalías y megaestructuras)

Un pozo gravitatorio es un círculo de 4-5" de diámetro. Bloquea la línea de visión para todo (fijar blanco, cañones, etc.), excepto para las naves en órbita a su alrededor (ver abajo).

Entrar en órbita

1. En el momento en que cualquier parte de la peana de una nave toca el pozo gravitatorio durante su movimiento, la nave deja de moverse.
2. Coloca la nave en cualquier punto totalmente dentro del círculo. La posición exacta no importa; solo indica que la nave está en órbita.
3. La nave conserva su velocidad, pero la dirección de su vector deja de importar.
4. Después, la nave maniobra, realiza su acción y comprueba su órbita (consulta Maniobras en órbita y Permanecer en órbita).

Maniobras en órbita

Una nave que empieza su activación en órbita no se mueve. Como en órbita la dirección no importa, las maniobras solo cambian la velocidad:

- **Derivar:** la velocidad se mantiene igual.
- **Acelerar:** +1 de velocidad por cada marcador de empuje.
- **Flip and Burn:** -1 de velocidad por cada marcador de empuje.

La fuerza G se aplica con normalidad. Lo que una nave puede elegir depende de su velocidad:

- Por debajo de 3: debe Acelerar hasta al menos velocidad 3 si puede.
- Exactamente 3: puede Derivar o Acelerar.
- Por encima de 3: puede Derivar, Acelerar o hacer Flip and Burn, pero no puede reducir su velocidad por debajo de 3.

Permanecer en órbita

Después de la acción de la nave, comprueba su velocidad:

- Por debajo de 3: la nave se estrella y queda destruida. Retírala del Voidscape. No explota, no deja pecio ni causa una onda expansiva.
- Exactamente 3: permanece en órbita.
- Por encima de 3: sale despedida con efecto honda. Colócala en cualquier punto en contacto de peana con el pozo gravitatorio, con la línea frontal de la nave y su vector apuntando

directamente en dirección opuesta al centro del pozo. Aumenta su velocidad en 1 sin añadir marcador de empuje.

Nota: una nave que no pueda alcanzar la velocidad 3 (por ejemplo, porque una fuga de motor la obliga a Derivar) se estrellará.

Mientras está en órbita

- El pozo gravitatorio cuenta como la peana de la nave, así que todas las mediciones se hacen hasta y desde el borde del pozo.
- Las naves en órbita nunca están en contacto entre sí.
- Las naves en órbita no pueden fijar como blanco ni disparar cañones contra otras naves en órbita.
- Las naves en órbita pueden disparar cañones en cualquier dirección. Mide desde el borde del pozo. Las naves a las que disparan cuentan como a cubierto (consulta Cobertura).
- Las naves que no están en órbita pueden fijar como blanco y disparar a naves en órbita con normalidad, midiendo hasta el borde del pozo.
- Las naves en órbita pueden usar la acción Chaff; si lo hacen, ese turno siempre cuentan como a cubierto y las naves a las que disparan cuentan como si tuvieran al menos 2 fuentes de cobertura (consulta Cobertura).
- Los torpedos disparados por una nave en órbita van directamente al pozo gravitatorio (consulta Torpedos y Void Elements).
- Una nave en órbita pierde todos sus marcadores de pliegue, no puede ganar marcadores de pliegue y no puede realizar la acción Plegarse. Aun así, realiza un pliegue de emergencia si es necesario.

Explotar en órbita

Si una nave explota mientras está en órbita, sus restos caen al pozo. No queda ningún cuerpo a la deriva. Cada una de las demás naves en órbita tira 1D6 en lugar de usar los tramos de distancia normales. Cada resultado mayor que la Masa de esa nave le inflige 1 fractura, y después hace una prueba de criticidad. Las naves fuera del pozo no se ven afectadas.

Void Elements de área

Un Void Element de área es una zona marcada de unas 4-6" de largo y 2-4" de ancho. Las naves pasan libremente por encima. Una nave cuenta como dentro de un Void Element de área si cualquier parte de su peana está encima. Una nave dentro de un Void Element de área no puede ganar marcadores de pliegue.

Campos de escombros (asteroides, minas, cementerios de naves destruidas)

- **Naves:** después de que una nave se mueva, si cualquier parte de su peana ha atravesado un campo de escombros o ha entrado en él, tira 1D6 por cada punto de su velocidad. Cada resultado igual o inferior a su Masa es 1 fractura; después haz una prueba de criticidad si ha sufrido fracturas. Tira una vez por cada campo de escombros que haya atravesado la nave. A las naves pequeñas les resulta fácil atravesar los campos de escombros; a las grandes, no tanto.
- **Torpedos:** cada vez que una salva atraviesa un campo de escombros o entra en él, tira 1D6 por cada marcador de torpedo después de su movimiento, o antes de que impacte contra una nave. Cada 1-2 destruye un marcador. Una salva sin marcadores queda destruida.

Nubes de gas (polvo, hielo, una micronebulosa)

- Si la línea de visión atraviesa una nube de gas, incluso cuando el tirador o el blanco están dentro, el blanco cuenta como a cubierto y no se le puede fijar como blanco con la acción Fijar blanco.
- Siempre que el centro de la peana de una nave esté dentro de una nube de gas o entre en ella, retira todos sus marcadores de blanco.

Cuerpos a la deriva (cascos a la deriva, estaciones espaciales, cometas)

Un cuerpo a la deriva es una peana de nave sin nave. Puede tener un vector con una velocidad de hasta 4 al colocarse (al principio de la partida). Puedes poner sobre la peana una miniatura de cometa o de nave destruida. Los cuerpos a la deriva bloquean la línea de visión. Cada escenario indica cómo se fijan la dirección y la velocidad de un cuerpo a la deriva al colocarlo. Cuando las naves explotan, también se convierten en cuerpos a la deriva y conservan el vector y la velocidad que tuvieran.

Consejo: en la fase de Voidscape a veces tendrás que hacer cosas para los Void Elements. Hazlas en el orden en que se colocó cada Void Element en la mesa. Hacia el final de la partida puede haber muchos cuerpos a la deriva a medida que explotan naves; puede resultarte útil numerar los Void Elements según aparecen.

Mover cuerpos a la deriva

1. En la fase de Voidscape, mueve cada cuerpo a la deriva a lo largo de su vector como una nave, en el orden en que se colocaron.
2. Si su peana cruza cualquier nave, esa nave tira por daño como si hubiera atravesado un campo de escombros. Usa la velocidad más alta: la de la nave o la del cuerpo a la deriva.
3. Si fuera a terminar sobre una nave u otro cuerpo a la deriva, sigue moviéndolo a lo largo de su vector hasta que quede libre. Su vector no cambia. El cuerpo a la deriva que estorba no se ve afectado.
4. Los cuerpos a la deriva ignoran los Void Elements de área y los atraviesan directamente.
5. Un cuerpo a la deriva cuyo centro de peana sale del Voidscape se retira de la partida.
6. Cualquier salva por encima de la que pase un cuerpo a la deriva queda destruida (consulta Torpedos y Void Elements).

Naves que terminan sobre un cuerpo a la deriva

Una nave que termina su movimiento sobre un cuerpo a la deriva sigue las reglas de Contacto (consulta Movimiento), pero no realiza un asalto a quemarropa. Una vez colocada la nave, tira por daño como si hubiera atravesado un campo de escombros. Usa la velocidad más alta: la de la nave tras el movimiento de Contacto o la del cuerpo a la deriva. No se pueden usar los PDT; no tendrían ningún efecto.

Cuerpos a la deriva y pozos gravitatorios

Cuando un cuerpo a la deriva toca un pozo gravitatorio:

- Velocidad 1-2: cae dentro y se retira de la partida.
- Velocidad 3 o más: se detiene en el borde del pozo. Su vector gira para apuntar en la dirección contraria y su velocidad aumenta en 1.

En ambos casos, cada nave en órbita tira por daño como si hubiera atravesado un campo de escombros. Usa la velocidad más alta: la de la nave o la velocidad final del cuerpo a la deriva.

14 Crear una flotilla

Naves

En el siglo 31 hay seis tipos principales de naves del vacío que se ven en la mayoría de las armadas. Aunque estos nombres se han usado a lo largo de la historia humana para distintos tipos de barcos, en FVF designan naves con funciones muy concretas.

A continuación se muestran los cinco tipos básicos de nave (las escoltas no cuentan como naves, pero se incluyen aquí).

- **Corbeta:** una cañonera ligera que se usa para explorar, crear distracciones y superar al enemigo en maniobra.
- **Fragata:** una nave dedicada a los torpedos, que apoya a la flotilla con torpedos de disparo rápido.
- **Destructor:** una nave equilibrada, que dispara andanadas a corta distancia y torpedos a larga distancia.
- **Crucero:** una nave poderosa que puede dominar a otras y mantener una posición frente a la fuerza.
- **Carguero:** una nave de transporte grande y resistente que puede equiparse con muchas modificaciones.
- **Escoltas:** naves mucho más pequeñas que se usan como auxiliares o para ayudar a las naves grandes.

	Masa	Puntos	Reglas
Escolta	0	10	Las escoltas cuentan como escoltas, no como naves; consulta Escoltas.
Corbeta	1	50	Las corbetas tienen una torreta de proa con 1 cañón.
Fragata	2	75	Torpedo (3): las fragatas pueden cargar/descargar o disparar torpedos. Lanzatorpedos dedicado: después de disparar torpedos, una fragata puede cargar sus torpedos como acción gratuita. Es una excepción al límite de una acción de Torpedos por turno, así que una fragata puede disparar y volver a cargar en el mismo turno.
Destructor	3	100	Andanada: un destructor tiene 2 cañones que pueden disparar dos veces. Torpedo (1): los destructores pueden cargar/descargar o disparar torpedos.
Crucero	4	175	Andanada pesada: un crucero tiene 4 cañones que pueden disparar dos veces. Torpedo (2): los cruceros pueden cargar/descargar o disparar torpedos.
Carguero	5	100	Una flotilla comercial puede llevar 1 carguero por 0 puntos.

Tipo de flotilla

Primero eliges qué tipo de flotilla quieres crear; esto afectará a los escenarios que juegues, a las opciones que tengas y a tu forma de jugar.

Autoridad

Diriges una flotilla con licencia que debe lealtad a un astillero del sistema natal de la humanidad. Tienes potencia de fuego de sobra y las naves más fiables.

Eliges una clase de nave y solo puedes llevar naves de esa clase y/o naves de clase Sovereign.

Comerciante

Eres un comerciante que hace negocios entre las estrellas y contrata protección. Tendrás que defenderte de forajidos, rivales comerciales y, lo peor de todo, del recaudador de impuestos.

Llevas al menos un carguero de cualquier tipo. Ese carguero es gratis, pero sigues pagando sus mods. Las demás naves que no sean cargueros y las escoltas deben ser de clase Sovereign o de una clase específica.

Forajido

Eres el líder de una variopinta banda de forajidos y bribones que usan sus naves capturadas para sembrar el caos entre las estrellas con tus propios fines o en busca de beneficio.

Puedes elegir cualquier nave, excepto naves alienígenas, al crear tu flotilla.

A las flotillas forajidas les cuesta reparar y reabastecer sus naves; tira 2D6 por cada nave antes de empezar la partida y, por cada doble que saques, aplica a esa nave el resultado correspondiente de la tabla de daño crítico.

Alienígena

Controlas una exótica flotilla alienígena con sus propios objetivos y su propia forma de hacer la guerra.

Por ahora no hay naves alienígenas disponibles, pero en el futuro existirá la opción de llevar una flotilla alienígena, que tendrá reglas únicas y opciones de escenario adicionales.

Solitario

Eres un aventurero independiente que reúne una flotilla para adentrarse en el espacio profundo de la red y cartografiar nuevos sistemas.

Más adelante habrá reglas de juego en solitario que usarán este tipo de flotilla.

Límite de puntos

Tú y tu oponente acordáis el tamaño de la partida. 300 puntos está bien para una partida pequeña, pero puedes llegar hasta 600 si duplicas la zona de juego (sirve un papel A1) y tiras 2 veces más en el generador de Void Elements en cada partida. Puedes llevar hasta 5 naves a 300 pts y hasta 10 naves a 600 pts (una nave por cada 60 pts). Las escoltas no cuentan para este límite.

Elegir naves y escoltas

Eliges las naves y las escoltas y pagas su coste en puntos. Según el tipo de flotilla que hayas elegido, puede que tengas limitadas las clases de nave que puedes llevar.

Naves Freebuilt

No todas las naves salen de un modelo de astillero. Una nave Freebuilt es una pieza única que diseñas tú mismo a partir de una tabla de construcción, eligiendo su Masa, sus cañones y sus torpedos. Las naves Freebuilt pertenecen a la facción Aberrant, no a una clase de nave. Solo puedes llevar 1 por flotilla, pero las flotillas forajidas y las flotillas de Autoridad que elijan la clase Sovereign pueden llevar cualquier número. Consulta 18.2 Aberrant.

Elegir mods

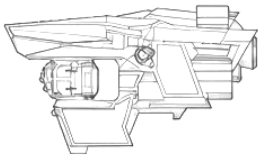
Cada nave puede llevar mods (consulta Mods, cuando se usen esas reglas). No pueden llevar más mods que su valor de Masa: por ejemplo, un crucero tiene Masa 4, así que normalmente puede llevar hasta 4 mods. Cada mod también tiene un coste en puntos.

Cómo jugar tus primeras partidas

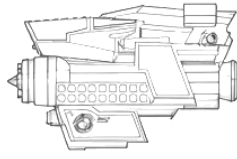
2 jugadores con flotillas de Autoridad de ≤ 300 pts. Jugad sobre una hoja de papel A2/ANSI C.

Tirad un dado para decidir quién es el atacante y quién el defensor.

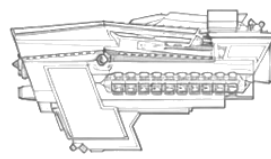
El defensor tira por 3 Void Elements y los dibuja en el papel. El atacante elige un borde largo de la mesa como suyo y el defensor se queda con el otro. Por orden de Masa (de mayor a menor, con prioridad para el defensor), coloca cada nave en el Voidscape, con o sin vector, y sus escoltas. Las naves del defensor, a hasta 6 pulgadas de su borde de la mesa; las del atacante, a hasta 3. La partida termina cuando un jugador no tiene ninguna nave en juego. Las naves de la Zona de reagrupamiento no cuentan como en juego. Las naves destruidas, incluida una nave que realiza un pliegue de emergencia en una partida suelta, tampoco cuentan. El otro jugador gana.



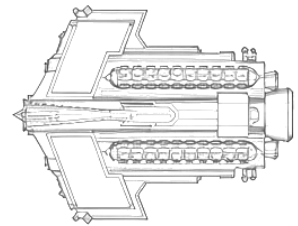
Corbeta Sovereign



Fragata Sovereign



Destructor Sovereign



Crucero Sovereign

Los escenarios, campañas, mods y reglas de facción están en la app gratuita de FVF.

¿Necesitas marcadores? Imprime la hoja gratuita Ships and Tokens (A4) desde la página de descargas de la web de Free Void Flotilla, o usa los archivos STL.