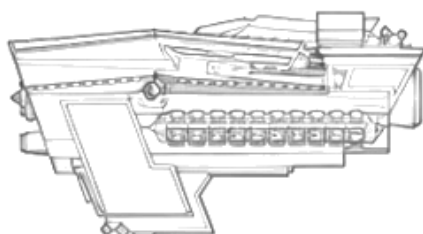


Free Void Flotilla

Zasady do łatwego druku

Wersja 1.2.6 — Zasady podstawowe



To tłumaczenie zostało wykonane przy użyciu AI i może nie być w pełni poprawne.
Oficjalnymi zasadami podstawowymi jest wersja angielska.

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



1 Czym jest Free Void Flotilla?

Free Void Flotilla (FVF) to bitewna gra figurkowa o statkach kosmicznych, osadzona w naszej przyszłości, w której flotylla statków walczy o kontrolę nad rozszerzającą się granicą. Gracze muszą brać pod uwagę ciąg i wektory swoich statków, unikając torped i zasypując się nawzajem niszczycielskimi falami ognia działowego. Ten dokument zawiera zasady podstawowe. Scenariusze, modyfikacje (mody) i zasady specjalne frakcji opisano w dalszych rozdziałach, a każdy statek może otrzymać mody, aby stworzyć siły dopasowane do siebie.

2 Czego potrzebujesz do gry?

Voidscape

Pole gry o wymiarach około 24" na 17" (cali). Dobrze sprawdza się arkusz papieru A2 lub ANSI C. Użyj jednego arkusza na każde 300 punktów, które wystawia każdy gracz. Na przykład gra na 600 punktów (po 300 na gracza) wymaga jednego arkusza, a gra na 1200 punktów (po 600 na gracza) dwóch arkuszy położonych obok siebie.

Kości

Free Void Flotilla używa zwykłych kości sześciościennych, oznaczanych jako K6 (D6). Przyda ci się co najmniej 10.

Przyrząd do mierzenia

Cokolwiek z podziałką w calach. Dobrze sprawdza się linijka 6".

Void Elements

Około trzech elementów terenu, o które toczy się walka. Jeśli grasz na papierze, możesz je po prostu narysować.

Flotylla dla każdego gracza

Każdy gracz potrzebuje flotylli statków o równej wartości punktowej, zbudowanej zgodnie z zasadami. Zobacz Budowanie flotylli. Każdy statek jest zamontowany na podstawce 2".

Eskorty

Eskorty to małe jednostki, które przyczepiają się do statków i Void Elements. W zasadach działają jak znaczniki, ale sprzedajemy je jako małe modele. Zamiast nich wystarczy dowolny mały znacznik.

Znaczniki

- **Określone kształty:** znaczniki wektora, podstawki salw (1") i znaczniki chaff muszą mieć określone kształty. Możesz pobrać je jako darmowe pliki STL albo znaleźć w większości naszych zestawów.
- **Muszą być czerwone:** znaczniki ciągu, pęknięcia, celu, torpedy i chaff oraz znaczniki wektora o prędkości 5 i 6. Czerwone znaczniki sprawiają, że statek łatwiej wykryć i trafić (zobacz Dział). Znaczniki wektora o prędkości od 1 do 4 nie mogą być czerwone.
- **Wystarczy cokolwiek rozpoznawalnego:** znaczniki złożenia i wycieku z silnika oraz znaczniki celów misji i ładunku używane w niektórych scenariuszach. Można je zaimprovizować, ale często są też w naszych zestawach.
- **Zapasowa podstawka statku:** używana dla ciał dryfujących i statków, które eksplodowały.

Opcjonalnie: karty statków do śledzenia znaczników i kolejności ruchów oraz ołówek i papier.

3 Przebieg tury

Każda tura składa się z pięciu faz rozgrywanych w tej kolejności:

1. **Statki:** aktywuj statki, od najwyższej Masy.
2. **Działa:** strzelaj z dział, od najniższej Masy.
3. **Eskorty:** ruszaj i używaj eskort.
4. **Torpedy:** ruszaj salwy i rozstrzygaj trafienia.
5. **Voidscape:** ruszaj ciała dryfujące, rozstrzygaj potyczki, stosuj zasady Void Elements.

1. Statki

Aktywuj statki w kolejności Masy, zaczynając od najwyższej. Aktywuj wszystkie statki o danej Masie, zanim przejdiesz do następnej. W ramach każdej Masy atakujący aktywuje wszystkie swoje statki o tej Masie, zanim obrońca aktywuje swoje.

Na przykład: atakujący aktywuje po kolei swoje statki o Masie 5, potem obrońca aktywuje swoje statki o Masie 5, potem atakujący aktywuje swoje statki o Masie 4 i tak dalej, aż wszystkie statki zostaną aktywowane i dezaktywowane.

Gdy statek jest aktywowany:

1. Rusz go, jeśli ma wektor (zobacz Ruch).
2. Wykonaj manewr, a następnie w razie potrzeby rzuć na obrażenia od przeciążenia (zobacz Manewry).
3. Wykonaj jedną akcję (zobacz Akcje).

Statek w kontakcie nie wykonuje manewru i musi wybrać „Brak akcji”. Statki w Strefie zbiórki aktywują się normalnie, ale się nie ruszają. Gdy statek skończy, zostaje dezaktywowany i wybierasz następnego statek.

2. Działa

W tej fazie każdy statek z działami atakuje, jeśli może, zaczynając od najniższej Masy. W ramach każdej Masy najpierw działają statki atakującego. Obrażenia zadaje się od razu. Statek zniszczony, zanim przyjdzie jego kolej strzału, nie atakuje.

Na przykład: atakujący używa po kolei dział swoich statków o Masie 1, potem obrońca swoich statków o Masie 1, potem atakujący swoich statków o Masie 2 i tak dalej, aż wszystkie statki, które mogą użyć dział, zrobią to.

3. Eskorty

Atakujący rusza i używa wszystkich swoich eskort, a potem obrońca robi to samo (zobacz Eskorty).

4. Torpedy

Atakujący rusza wszystkie swoje salwy, a potem obrońca swoje. Rozstrzygaj trafienia na bieżąco (zobacz Torpedy).

5. Voidscape

Rusz ciała dryfujące, rozstrzygnij potyczki o sporne Void Elements (zobacz Eskorty), rzuć za znaczniki torped na studniach grawitacyjnych i rozstrzygnij wszystkie pozostałe efekty Void Elements (zobacz Void Elements) oraz zasady specjalne scenariusza.

Wskazówka: jeśli używasz kart statków, możesz ułożyć je w rzędzie według Masy i przesuwać wzdłuż niego znacznik. Dzięki temu nie stracisz rachuby, który statek rusza się lub strzela jako następny. Karty statków przydają się też do trzymania znaczników.

4 Podstawki i pojęcia

Podstawki statków

Podstawka statku ma 2" średnicy i jest oznaczona tak, by było widać, w którą stronę zwrócony jest statek. Oznaczenia mają znaczenie przy manewrach i strzelaniu z dział.

- **Linia przednia i linia tylna:** linia przednia biegnie od środka podstawki prosto do przodu. Linia tylna biegnie prosto do tyłu.
- **Łuki:** podstawka jest podzielona na cztery równe łuki: przedni, prawy, tylny i lewy. Linia przednia przechodzi przez środek łuku przedniego.
- **Połowy:** przednia połowa to wszystko przed linią przechodzącą przez środek podstawki z boku na bok. Obejmuje łuk przedni i przednie części obu łuków bocznych. Tylna połowa to wszystko za tą linią.

Wektor i prędkość

Statek może stać w miejscu w przestrzeni, ale jeśli się porusza, ma kierunek ruchu, zwany wektorem, wskazywany przez znacznik wektora przyłożony do krawędzi podstawki jak strzałka. Liczba na znaczniku (od 1 do 6) to jego prędkość, czyli liczba cali, o jaką porusza się w każdej turze. Statek bez znacznika wektora stoi w miejscu i liczy się, jakby miał prędkość 0. Znaczniki wektora o prędkości od 1 do 4 są bezbarwne. Znaczniki o prędkości 5 i 6 są czerwone. Zwykle lepiej nie przekraczać prędkości 6. Szybkie statki trudno wyhamować i łatwo wylatują poza Voidscape. Jeśli prędkość statku przekroczy 6, połóż drugi znacznik wektora na pierwszym w tym samym miejscu i zsumuj ich prędkości. Razem nadal liczą się jako jeden wektor.

Stopnie wektorowe

Stopień wektorowy to nie zwykły stopień. To szerokość jednego znacznika wektora. Wokół podstawki statku mieści się dokładnie 16 znaczników wektora, więc obwód podstawki to 16 stopni wektorowych. Każdy łuk ma więc 4 stopnie wektorowe, a każda połowa 8. Gdy zasada każe przesunąć wektor o 1 stopień, przesun go o szerokość jednego znacznika wokół podstawki. Dwa stykające się znaczniki wektora dzieli dokładnie 1 stopień.

5 Ruch

Poruszanie się

Najpierw usuń ze statku wszystkie znaczniki ciągu i znaczniki chaff. Następnie, jeśli statek ma wektor, przesun go w linii prostej w kierunku wektora o liczbę cali równą jego prędkości. Statek bez wektora się nie porusza.

Wskazówka: dla ułatwienia możesz obrócić statek tak, aby jego linia przednia była zwrócona w stronę wektora, i przesunąć go prosto do przodu o właściwą liczbę cali. Podstawka statku Free Void Flotilla ma dokładnie 2" średnicy, więc możesz używać samej podstawki do mierzenia.

Opuszczenie Voidscape

Jeśli po ruchu środek podstawki statku znajduje się poza Voidscape, umieść statek w swojej Strefie zbiórki. Traktuj go tak, jakby złożył się na zewnątrz (zobacz Złożenie). Opuszczenie Voidscape

może być uprawnioną taktyką.

Kontakt

W Free Void Flotilla statki nigdy się nie zderzają. Przestrzeń jest ogromna i nawet statki, które na stole zdają się stykać, w rzeczywistości mijają się nad lub pod sobą. Gdy jednak dwa statki znajdują się zbyt blisko, załogi odpalają silniki na pełną moc, by się odsunąć, a wrogie załogi otwierają ogień z bliska ze swoich PDT.

Statek może swobodnie przelatywać nad innymi statkami. Jeśli statek miałby zakończyć ruch z podstawką nachodzącą na podstawkę innego statku, jest w kontakcie. Statek w kontakcie porusza się dalej w tym samym kierunku, aż jego podstawka przestanie nachodzić na jakąkolwiek inną podstawkę statku. Za każdy pełny dodatkowy cal ruchu dodaj 1 znacznik ciągu i zwiększ jego prędkość o 1. W tej turze statek w kontakcie nie wybiera manewru i musi wybrać Brak akcji. Jeśli statek, na którym zakończył ruch, jest wrogi, oba statki automatycznie wykonują atak z bliska (zobacz Wieżyczki obrony punktowej). Następnie, jeśli statek ma 2 lub więcej znaczników ciągu, musi rzucić na przeciążenie.

Manewry

Gdy statek się poruszy i nie jest w kontakcie, wybierz dla niego jeden z trzech manewrów poniżej. Znaczniki złożenia gromadzą się tylko wtedy, gdy statek dalej dryfuje. Jeśli statek wykona jakikolwiek manewr inny niż Dryf, usuń wszystkie jego znaczniki złożenia.

Dryf

Możesz obrócić statek w dowolnym kierunku. Jego wektor i prędkość pozostają bez zmian (jeśli je ma), więc może być zwrócony w jedną stronę, a lecieć w inną. Możesz położyć na statku (lub jego karcie) 1 znacznik złożenia, chyba że coś uniemożliwia mu zdobywanie znaczników złożenia (zobacz Void Elements).

Przyspieszenie

Najpierw obróć statek:

- Jeśli ma wektor, obróć go tak, aby wektor znalazł się gdzieś w przedniej połowie statku.
- Jeśli nie ma wektora, obróć go w dowolnym kierunku. Liczy się, jakby miał prędkość 0.

Następnie połóż dowolną liczbę znaczników ciągu i użyj jednej z tych opcji:

Standard: przesun wektor o maksymalnie 1 stopień w stronę linii przedniej, ale nie poza nią. Zwiększ prędkość o 1 za każdy znacznik ciągu.

Ostry zwrot: możesz go użyć tylko wtedy, gdy wektor jest w jednym z łuków bocznych statku, a położyłeś co najmniej tyle znaczników ciągu, ile wynosi jego prędkość. Przesun wektor o maksymalnie 2 stopnie w stronę linii przedniej, ale nie poza nią. Zwiększ prędkość łącznie o 1.

Zmiana kierunku: możesz jej użyć tylko wtedy, gdy położyłeś co najmniej dwa razy więcej znaczników ciągu, niż wynosi prędkość statku. Przesun wektor na linię przednią i ustaw prędkość równą liczbie znaczników ciągu. (Statek bez wektora zawsze używa tej opcji.)

Przykład: statek o prędkości 3 ma wektor w przedniej części prawego łuku bocznego. Z dwoma znacznikami ciągu może użyć tylko opcji Standard. Wektor przesuw się o 1 stopień do przodu, a prędkość rośnie do 5. Z 3 znacznikami ciągu może zamiast tego użyć Ostrego zwrotu. Wektor przesuw się o 2 stopnie, a prędkość rośnie tylko do 4. Z 6 znacznikami ciągu może użyć Zmiany kierunku. Wektor przechodzi od razu na linię przednią, a prędkość wynosi 6. Niezależnie od wybranej opcji statek rzuca następnie na obrażenia od przeciążenia za swoje znaczniki ciągu.

Flip and Burn

Statek może wykonać Flip and Burn tylko wtedy, gdy ma wektor. Obróć statek tak, aby wektor znalazł się gdzieś w jego tylnej połowie, a następnie połóż dowolną liczbę znaczników ciągu. Zmniejsz prędkość statku o 1 za każdy znacznik ciągu:

- Jeśli prędkość jest nadal większa od 0, możesz też przesunąć wektor o maksymalnie 1 stopień w stronę linii przedniej.
- Jeśli prędkość spadnie dokładnie do 0, usuń wektor. Statek się zatrzymał.
- Jeśli prędkość miałaby spaść poniżej 0, usuń wektor i połóż nowy na linii przedniej statku. Jego prędkość jest równa temu, o ile spadłaby poniżej 0.

Przykład: statek o prędkości 4 obraca się tak, że jego wektor jest w tylnej połowie. Z 2 znacznikami ciągu prędkość spada do 2, a wektor może przesunąć się o 1 stopień w stronę linii przedniej. Z 4 znacznikami ciągu prędkość spada do 0 i statek się zatrzymuje. Z 6 znacznikami ciągu prędkość spadłaby do -2 , więc statek dostaje nowy wektor na linii przedniej o prędkości 2.

Rzut na obrażenia od przeciążenia

Jeśli po manewrze statek ma więcej niż 1 znacznik ciągu, rzuca na obrażenia od przeciążenia. Rzuć 1K6 za każdy znacznik ciągu. Za każdy wynik równy Masie statku lub od niej niższy statek otrzymuje 1 pęknięcie. Jeśli otrzyma jakiekolwiek pęknięcia, wykonuje test krytyczności.

Przykład: fregata Laurie o Masie 2 ma prędkość 4. Wykonuje Flip and Burn z 3 znacznikami ciągu. Prędkość spada do 1, więc Laurie rzuca 3K6, po jednej kości za każdy znacznik ciągu. Laurie wyrzuca 1, 2 i 5. Dwa wyniki są równe Masie 2 lub niższe, więc fregata otrzymuje 2 pęknięcia i musi wykonać test krytyczności. Gdyby Laurie użyła 6 znaczników ciągu, prędkość spadłaby poniżej 0, statek zawróciłby na nowy wektor na linii przedniej z prędkością 2, a Laurie rzuciłaby 6K6, po jednej kości za każdy znacznik ciągu.

6 Akcje

Po manewrze statek może wykonać jedną akcję, zanim zostanie dezaktywowany. Statek w kontakcie musi wybrać Brak akcji (zobacz Kontakt). Wybierz jedną:

- **Namierzanie:** połóż znacznik celu na statku w linii wzroku (zobacz Dział).
- **Torpedy:** uzbroj, rozbroj lub wystrzel swoje torpedy (zobacz Torpedy). Statek może zrobić tylko jedną z tych rzeczy na turę, nawet jeśli coś pozwala mu wykonać więcej niż jedną akcję. Wyjątkiem jest Dedykowana wyrzutnia torped fregaty, która pozwala jej w tej samej turze wystrzelić, a następnie ponownie uzbroić torpedy jako akcję darmową (zobacz Budowanie flotylli).
- **Naprawa:** usuń jeden znacznik pęknięcia.
- **Chaff:** połóż znacznik chaff na podstawce swojego statku. Chmura chaff zakrywa dokładnie jedną trzecią krawędzi podstawki statku.
- **Złożenie:** jeśli statek ma więcej znaczników złożenia niż wynosi jego Masa, może wykonać kontrolowane złożenie (zobacz Złożenie).
- **Użycie urządzenia:** użyj jednego z urządzeń statku. Każdego urządzenia można użyć tylko raz na grę (zobacz Mody: urządzenia).
- **Brak akcji:** statek nic nie robi.
- **Inne:** niektóre scenariusze i sytuacje mogą dawać dodatkowe opcje akcji.

7 Złożenie

Kontrolowane złożenie

Jako akcję statek mający więcej znaczników złożenia niż wynosi jego Masa może wykonać kontrolowane złożenie. Na przykład statek o Masie 1 potrzebuje co najmniej 2 znaczników złożenia, a statek o Masie 4 co najmniej 5. (Statki na orbicie lub w obszarowym Void Element nie mogą zdobywać znaczników złożenia. Zobacz Void Elements.) Gdy statek się składa, wybierz jedno:

- **Złożenie na zewnątrz.** Zdejmij statek z Voidscape i umieść go w swojej Strefie zbiórki. Strefa zbiórki to po prostu miejsce poza stołem, gdzie możesz trzymać statki.
- **Złożenie do wewnątrz.** Umieść statek w dowolnym miejscu Voidscape w linii wzroku przyjaznego statku, ale nie na Void Element ani na innym statku. Statek może złożyć się do wewnątrz ze Strefy zbiórki albo z innego miejsca na Voidscape.

Za każdym razem, gdy statek się składa, traci wszystkie znaczniki złożenia, chaff i celu. Zachowuje prędkość, pęknięcia i wszystkie przyczepione do niego eskorty, przyjazne i wrogie.

Złożenie do wewnątrz

Gdy statek składa się do wewnątrz, obróć jego wektor w dowolnym kierunku, zachowując jego obecną prędkość. Otrzymuje 6 znaczników ciągu, które pokazują, jak bardzo jest widoczny po przybyciu. Nie rzuca na obrażenia od przeciążenia.

W Strefie zbiórki

Statek w Strefie zbiórki wybiera manewry i akcje normalnie, a działają one dokładnie tak samo, łącznie ze znacznikami ciągu, zmianami prędkości i obrażeniami od przeciążenia. Jedyna różnica polega na tym, że statek faktycznie się nie porusza, bo jest poza Voidscape. Gdy ma wystarczająco dużo znaczników złożenia, może złożyć się do wewnątrz.

Złożenie awaryjne

Ciężko uszkodzony statek może zostać zmuszony do złożenia awaryjnego. Nie jest to akcja i nie wymaga znaczników złożenia. Następuje automatycznie, gdy statek ma 7 lub więcej pęknięć po teście krytyczności. W pojedynczej grze statek, który wykonuje złożenie awaryjne, zostaje usunięty i liczy się jako zniszczony. Pełną zasadę znajdziesz w rozdziale Pęknięcia i obrażenia.

8 Działa

Statki z działami mogą z nich strzelać, jeśli mają cel w zasięgu i w linii wzroku. Zaczynając od statków o najniższej Masie (w ramach każdej Masy najpierw statki atakującego), każdy statek wybiera cele i strzela, a potem przechodzi się do następnego statku. Obrażenia od dział zadaje się natychmiast, więc statek zniszczony przed swoją kolejną strzałą nie strzela.

Statek w kontakcie nie może strzelać z dział; załoga jest zbyt zajęta przetrwaniem kontaktu.

Możesz strzelać tylko do statków, które są na Voidscape. Do statków w Strefie zbiórki nie można strzelać.

Linia wzroku

Dwa statki mają linię wzroku, jeśli możesz poprowadzić linię prostą od środka jednej podstawki do środka drugiej tak, aby nie przecinała studni grawitacyjnej ani ciała dryfującego. Inne statki nie blokują linii wzroku. Obłoki gazu i chaff nie blokują linii wzroku; dają statkowi osłonę (zobacz Osłona).

Strzelając do statku na orbicie, mierz zasięg i linię wzroku do krawędzi studni grawitacyjnej i od niej (zobacz Void Elements).

Zasięg

Każdy statek ma zasięg dział 6" plus 1" za każdy znacznik celu na wrogim statku. Bliski zasięg zawsze wynosi 3". Jeśli twoja podstawka jest w zasięgu podstawki wroga, możesz strzelać.

Przykład: niszczyciel Jordana ma 2 znaczniki celu. Krążownik Laurie może do niego strzelać z odległości do 8". Bliski zasięg nadal wynosi 3".

Wskazówka: gdy statek ma już 3 czerwone znaczniki, kolejne znaczniki celu nie dodają kości ataku, ale każdy nadal dodaje 1" zasięgu. Akcja Namierzanie może więc nadal się opłacać ze względu na dodatkowy zasięg.

Znaczniki celu

Gdy wykonujesz akcję Namierzanie, połóż jeden znacznik celu na wybranym statku. Znaczniki celu kumulują się bez limitu.

Kontrolujący statek usuwa z niego wszystkie znaczniki celu, gdy środek jego podstawki znajduje się w obłoku gazu lub do niego wlatuje, albo gdy statek się składa. W przeciwnym razie znaczniki celu zostają na statku do końca gry.

Czerwone znaczniki

Czerwone znaczniki sprawiają, że statek jest jaśniejszy i łatwiej trafić go z dział. Czerwone znaczniki to:

- Znaczniki celu
- Znaczniki ciągu
- Znaczniki torped (łącznie ze znacznikiem Załadowany na statku)
- Znaczniki pęknięcia
- Znaczniki chaff
- Znaczniki wektora o prędkości 5 lub 6

Strzelanie

Każdy strzał rozstrzyga się w całości osobno, z własnymi kośćmi, rzutami na osłonę i testem krytyczności. Niszczyciel lub krążownik strzelający dwa razy rozstrzyga dwa oddzielne strzały.

Policz, iloma kośćmi rzucasz:

- Zaczynij od wartości dział swojego statku.
- +1 kość za każdy czerwony znacznik na celu, maksymalnie +3 kości z czerwonych znaczników.
- +1 kość, jeśli jesteś na bliskim zasięgu (do 3").
- +1 kość, jeśli twój statek jest w tylnym łuku celu. Statki na orbicie nigdy nie dają tej premii.
- +1 kość, jeśli twój statek znajduje się na linii wektora celu: poprowadź linię od środka podstawki celu wzdłuż jego wektora; jeśli ta linia przecina twoją podstawkę, jesteś na niej. Statki na orbicie nigdy nie dają tej premii.
- +1 kość, jeśli co najmniej jedna z twoich eskort jest przyczepiona do celu.

Rzuć tyloma K6. Każdy wynik większy niż Masa celu zadaje 1 pęknięcie.

Jeśli w przypadku tego strzału obowiązuje osłona, rozstrzygnij Osłonę przed położeniem pęknięć (zobacz Osłona).

Położ pozostałe pęknięcia. Jeśli cel otrzymał od tego strzału jedno lub więcej pęknięć, wykonuje test krytyczności (zobacz Pęknięcia i obrażenia).

Ośłona

Statek może mieć osłonę przed strzałem z dział dzięki jednemu lub kilku z tych źródeł:

- linia wzroku atakującego przechodzi przez obłok gazu
- atakujący strzela z orbity (zobacz Void Elements). Każdy strzał z dział oddany przez statek na orbicie daje celowi to źródło osłony, nawet jeśli cel jest w otwartej próżni.
- linia wzroku atakującego przechodzi przez znacznik chaff (dowolnego statku, także samego strzelającego)

Policz, ile z tych źródeł dotyczy tego strzału (maksymalnie 3). Gdy atakujący zada jedno lub więcej pęknięć, cel rzuca 1K6 za każde z tych pęknięć. Wynik potrzebny do zignorowania pęknięcia zależy od liczby źródeł osłony:

- 1 źródło: 5 lub 6
- 2 źródła: 4, 5 lub 6
- 3 źródła: 3, 4, 5 lub 6

Na statku kładzie się tylko pozostałe pęknięcia. Krytyczność testuje się tylko za pęknięcia, które statek faktycznie ma po tym strzale.

Przykład: krążownik Laurie na orbicie strzela do niszczyciela Jordana. Strzał przechodzi też przez obłok gazu i przez chaff Jordana. To 3 źródła osłony, więc Jordan ignoruje każde zadane pęknięcie na 3+.

Korwety

Korwety mają wieżyczkę dziobową o wartości dział 1. Może strzelić raz, do jednego statku w przednim łuku korwety lub w dowolnym z jej łuków bocznych.

Niszczyciele i krążowniki

Niszczyciele i krążowniki mają salwy burtowe. Strzelają z dział dwa razy w każdej fazie Dział. Każdy strzał musi być oddany do statku w jednym z ich łuków bocznych. Oba strzały mogą być oddane do tego samego statku lub do różnych statków, a każdy strzał rozstrzyga się osobno.

- Niszczyciele mają wartość dział 2.
- Krążowniki mają wartość dział 4.

Statek w próżni może się swobodnie obracać, więc każdy z łuków bocznych może strzelać do statku po lewej lub po prawej.

Fregaty i frachtowce mają wartość dział 0. Nie mogą strzelać z dział.

Uwaga: dlaczego chaff jest czerwony, a mimo to cię chroni: wyobraź sobie chmurę chaff jak atrament kałamarnicy albo wystrzał brokatu prosto w czyjąś twarz. Jeśli wróg patrzy prosto w chmurę, a jego linia wzroku przez nią przechodzi, czujniki wariują, trudniej wycelować, a cel zyskuje osłonę. Chmura nadal jednak zdradza, gdzie jesteś, dlatego znacznik chaff jest czerwony i może dodawać kości ataku aż do zwykłego limitu. Z drugiej strony twojego statku chmura nie zasłania jednak kadłuba: wróg po tamtej stronie nie patrzy przez chmurę chaff. Widzi dokładnie, skąd wyszedł wystrzał, aż do statku, który go oddał, więc dostaje premię za czerwone znaczniki, a ty nie masz przed nim osłony. Używaj chaff, gdy możesz umieścić chmurę między sobą a działami, których się boisz. Gdy masz już 3 lub więcej czerwonych znaczników, nowy chaff nie dodaje już kości ataku i pomaga tylko jako osłona przed strzałami, które przez niego przechodzą.

9 Eskorty

Eskorty to stosunkowo małe jednostki, które dołączają do większych statków i pomagają w różnych zadaniach, których tylko one mogą się podjąć. Są bardzo wrażliwe, więc podróżują same tylko wtedy, gdy mogą ukryć się przed wrogimi statkami w obłoku gazu lub w warkoczu komety.

Eskorty nie zajmują miejsca na Voidscape. Zawsze są do czegoś przyczepione, na przykład do statku lub Void Element. Choć przedstawiają je figurki, działają raczej jak znaczniki.

Przyczepione do przyjaznych statków

Gdy w przyjazny statek, do którego przyczepiona jest eskorta, uderza salwa, eskorta może spróbować zniszczyć część torped, zanim dotrą do statku. Po tym, jak gracz torped rzuci za każdy znacznik torpedy, ale zanim statek rzuci swoimi PDT, rzuć 1K6 za każdą swoją eskortę przyczepioną do tego statku. Traktuj te rzuty jak wyniki PDT przy przydzielaniu i anulowaniu w Trafieniu! (zobacz Torpedy – Trafienie!). Każda 6 pozwala na kolejny rzut, a każda 6 niszczy też 1 z tych eskort. Te rzuty eskort nie obniżają wartości PDT statku; robi to tylko własny rzut PDT statku (zobacz PDT).

Używanie eskort przeciw torpedom jest opcjonalne: możesz użyć dowolnej liczby przyczepionych eskort albo żadnej.

Ruch eskort

W fazie Eskort każda twoja eskorta może wykonać jedną akcję: ruch albo Nękanie. Najpierw działa atakujący ze swoimi eskortami, potem obrońca.

Aby się poruszyć, eskorta opuszcza obecny obiekt i przyczepia się do innego obiektu (na przykład ze statku do Void Element albo z Void Element do statku).

1. Potrzebujesz linii wzroku między oboma obiektami. Mierz od dwóch najbliższych punktów. Nieprzyjazny statek lub inna przeszkoda blokująca linię wzroku po drodze oznacza, że nie masz linii wzroku.
2. Rzuć 1K6. Jeśli wynik jest równy odległości w calach (zaokrąglonej w dół) między obiektami lub od niej większy, eskorta się przemieszcza i przyczepia. Jeśli odległość jest większa niż 6", ruch jest niemożliwy.

Jeśli statek z przyczepionymi eskortami jest w Void Element albo na orbicie wokół studni grawitacyjnej, te eskorty mogą jako swoją akcję przyczepić się do tego Void Element lub studni grawitacyjnej bez rzutu na odległość. Wyraźnie pokaż przeciwnikowi, że nie są już przyczepione do statku.

Ruch na nieprzyjazne statki lub z nich

Eskorty mogą próbować przemieścić się na nieprzyjazny statek albo odlecieć od takiego, do którego są już przyczepione. Gdy to robią, ten statek może użyć swoich PDT do obrony (zobacz PDT).

Przyczepione do nieprzyjaznych statków

Przyczepione eskorty przemieszczają się razem ze statkiem, gdy ten się porusza, składa lub zmienia orbitę. Odłączają się tylko wtedy, gdy zostaną zniszczone lub gdy kontrolujący je gracz je przesunie. Pozostają przyczepione, gdy statek opuszcza Voidscape i trafia do Strefy zbiórki.

Dopóki co najmniej jedna z twoich eskort jest przyczepiona do wrogiego statku, twoje statki dostają +1 kość przy strzelaniu z dział do tego statku (zobacz Działa).

Nękanie

Zamiast się poruszać, eskorta przyczepiona do wrogiego statku może go nękać. Nękanie to wspólna akcja twoich eskort na tym statku: gdy jedna z nich nęka, biorą w tym udział wszystkie twoje eskorty nadal przyczepione do tego statku, które nie wykonały jeszcze akcji w tej fazie Eskort. Wszystkie te eskorty liczą się jako te, które już działały (nie mogą się też poruszyć). Eskorty, które działały wcześniej w tej fazie (na przykład przemieszczając się na statek), pozostają przyczepione, ale nie dodają kości Nękania.

Statek może najpierw użyć swoich PDT do obrony (zobacz PDT). Następnie kontrolujący eskorty rzuca 1K6 za każdą eskortę biorącą udział w tym Nękaniu. Każdy wynik większy niż Masa statku zadaje 1 pęknięcie. Jeśli w ten sposób zadano jakiekolwiek pęknięcia, statek raz wykonuje test krytyczności.

Wskazówka: w większych grach połóż każdą eskortę na boku po wykonaniu akcji, a w następnej turze postaw ją z powrotem, aby widzieć, które eskorty mają jeszcze akcję.

Cele misji i eskorty

Eskorty zwykle przewożą zespoły ratunkowe, drony zwiadowcze i oddziały szturmowe. Abordażują stacje, wchodzą do wraków i odzyskują ważne przedmioty lub informacje.

O ile scenariusz nie mówi inaczej, tylko eskorty zajmują i utrzymują cele misji. Jeśli statek może przejąć cel misji bez eskort, jest to cecha szczególna danego scenariusza.

Przyczepione do Void Element

Eskorty przyczepione do Void Element nie nękają i nie pomagają przeciw torpedom. Nadal mogą poruszać się w fazie Eskort. Jeśli Void Element jest ciałem dryfującym, przyczepione do niego eskorty poruszają się razem z nim.

Eskorty przyczepione do studni grawitacyjnej (łącznie z tymi, które przeskoczyły ze statku na orbicie) mogą kontrolować tę studnię i normalnie przejmować z niej znaczniki celów misji.

Potyczka

W fazie Voidscape, po ruchu ciał dryfujących, rozstrzygnij potyczkę na każdym Void Element, do którego jest przyczepiona co najmniej jedna eskorta każdego gracza.

1. Obaj gracze rzucają 1K6 za każdą swoją eskortę na tym elemencie.
2. Każdy wynik 5 lub 6 niszczy jedną wrogą eskortę na tym elemencie (rzucający gracz wybiera którą).
3. Każda 6 pozwala na kolejny rzut, który może zniszczyć kolejne eskorty.

Jeśli potyczka jest potrzebna na kilku Void Elements, rozstrzygaj je po kolei w dowolnej uzgodnionej kolejności.

Jeśli tylko jeden gracz ma eskorty na danym Void Element, nie ma tam potyczki.

Kontrola

Po ewentualnej potyczce na tym elemencie kontrolujesz Void Element, jeśli masz do niego przyczepionych więcej eskort niż przeciwnik. Jeśli obaj gracze mają ich tyle samo, nikt go nie kontroluje. Statki (niszczyciele itp.) same nie kontrolują Void Elements.

Utrzymywanie/zajmowanie celów misji

Jeśli scenariusz mówi, że cel misji utrzymuje się lub zdobywa punkty przez kontrolę Void Element, sprawdź kontrolę na końcu fazy Voidscape, po potyczkach. Punktujesz lub utrzymujesz ten cel tylko tak długo, jak go kontrolujesz.

Jeśli scenariusz umieszcza znaczniki celów misji na Void Element, sprawdź na końcu fazy Voidscape, po potyczkach:

- Możesz przejąć z tego Void Element jeden znacznik celu misji za każdą eskortę, którą masz tam ponad liczbę eskort przeciwnika.
- Przydziel każdy przejęty znacznik jednej ze swoich eskort na tym elemencie (ty wybierasz, które eskorty je niosą). Pozostałe eskorty nic nie niosą.
- Eskorta może nieść tylko jeden znacznik celu misji.
- Jeśli zostało mniej znaczników, niż możesz przejąć, bierzesz tylko te, które są.

Przykłady:

- Masz 4 eskorty, przeciwnik ma 1. Możesz przejąć 3 znaczniki.
- Masz 3, przeciwnik ma 3. Nic nie przejmujesz.
- Masz 2, przeciwnik ma 0. Możesz przejąć 2 znaczniki.
- Masz 5, przeciwnik ma 2, ale został tylko 1 znacznik. Przejmujesz ten 1 znacznik.

Przenoszenie znaczników celów misji

Eskorta zachowuje znacznik, gdy przemieszcza się na inny statek lub Void Element.

Eskorta niosąca znacznik celu misji może przemieścić się na przyjazny statek i pozostać do niego przyczepiona. Znacznik zostaje przy eskorcie. Sam statek nie utrzymuje celu misji, chyba że scenariusz mówi, że znacznik można przekazać.

Jeśli eskorta zostanie zniszczona, połóż znacznik na obiekcie, do którego była przyczepiona. Jeśli ten obiekt opuścił Voidscape, znacznik przepada, chyba że scenariusz mówi inaczej.

Dostarczenie celu misji (Strefa zbiórki, krawędź stołu itd.) zawsze określa scenariusz.

10 Torpedy

Uzbrajanie

Jako akcję statek z zasadą Torpeda (X) może uzbroić lub rozbroić swoje torpedy. Aby uzbroić, połóż 1 znacznik torpedy na podstawce statku. Aby rozbroić, usuń go. Statek ze znacznikiem torpedy na podstawce jest Załadowany.

Salwy torped

Salwa torped to okrągła podstawka 1" z oznaczonym przodem. Tak jak statek może mieć wektor i prędkość. Jej wektor wskazuje kierunek jej przodu, a prędkość może wynosić od 1 do 6. Salwa jest uzbrojona, jeśli ma znacznik wektora. Salwa bez znacznika wektora jest nieuzbrojona.

Wystrzeliwanie salw

Jako akcję Załadowany statek może wystrzelić salwę:

1. Usuń znacznik torpedy z podstawki statku.
2. Umieść salwę w całości w odległości do 3" od podstawki statku i w jego przednim łuku. Salwy nie można położyć na podstawce żadnego statku, ale można ją umieścić w obszarowym Void Element.
3. Połóż na salwie tyle znaczników torped, ile wynosi wartość Torpeda (X) statku.

Świeżo wystrzelona salwa nie ma wektora, więc jest nieuzbrojona. Nie może wywołać trafienia w żaden statek, nawet w statki, nad którymi lub obok których ją umieszczono.

Ruch salw

W fazie Torped atakujący rusza wszystkie swoje salwy, a potem obrońca swoje.

- Salwa z wektorem porusza się prosto do przodu o liczbę cali równą jej prędkości.
- Salwa bez wektora (bo wystrzelono ją w tej turze) się nie porusza. Zamiast tego obróć ją w dowolnym kierunku i daj jej wektor o prędkości od 1 do 6. Teraz jest uzbrojona.

Jeśli jakakolwiek część podstawki salwy wyjdzie poza krawędź Voidscape, salwa zostaje zniszczona. Usuń ją wraz ze wszystkimi jej znacznikami.

Ciąg rezerwowy

Każda salwa ma dość paliwa rezerwowego, by raz zmienić kierunek. Gdy salwa zakończy ruch, jeśli nie ma znaczników ciągu, a jeden z twoich statków ma do niej linię wzroku, możesz zmienić jej wektor. Usuń jej obecny wektor, obróć ją w dowolnym kierunku, nadaj jej nową prędkość od 1 do 6 i połóż na niej 1 znacznik ciągu. Znaczniki ciągu pozostają na salwie aż do jej zniszczenia. (Każdy znacznik ciągu dodaje +1 do wyników PDT celu przy trafieniu; zobacz Trafienie!)

Torpedy i Void Elements

Studnie grawitacyjne

Gdy salwa przelatuje nad studnią grawitacyjną, salwa zostaje zniszczona, ale jej znaczniki torped nie. Połóż je na studni grawitacyjnej. Nie należą już do żadnego gracza, a ewentualne znaczniki ciągu przepadają. Na końcu każdej fazy Voidscape (nie fazy Torped) rzuć 1K6 za każdy znacznik torpedy na studni grawitacyjnej. Jeśli wynik jest równy Masie któregoś statku na orbicie tej studni, znacznik trafia ten statek. Jeśli tę Masę ma więcej niż jeden statek na orbicie, rozstrzygnijcie rzutem, który zostaje trafiony. Każdy trafiony statek doznaje trafienia (zobacz Trafienie!). Traktuj wszystkie znaczniki, które go trafiły, jak jedną salwę z taką liczbą znaczników torped i bez znaczników ciągu. Po trafieniu znaczniki się odrzuca. Znaczniki, które nie trafiły żadnego statku, pozostają na studni grawitacyjnej do następnej tury. Żaden statek nie ma Masy 6, więc wynik 6 nigdy nie trafia. W trakcie gry znaczniki mogą się gromadzić i zamienić ruchliwą studnię grawitacyjną w pole minowe.

Pola szczątków

Gdy salwa porusza się w polu szczątków, przed rozstrzygnięciem jakiegokolwiek trafienia rzuć 1K6 za każdy jej znacznik torpedy. Na 1 lub 2 ten znacznik zostaje zniszczony. Jeśli salwa straci wszystkie znaczniki torped, salwa zostaje zniszczona.

Ciała dryfujące

Jeśli salwa przelatuje nad ciałem dryfującym albo ciało dryfujące przelatuje nad salwą, salwa i jej znaczniki zostają zniszczone. Ciało dryfujące ledwie to zauważa.

Strzelanie do salw

Możesz strzelać z dział do salwy torped tak, jakby była statkiem, z następującymi zmianami:

- Linia wzroku działa normalnie, ale salwa nie ma łuków ani nie daje premii za tylny łuk czy linię wektora.
- Czerwone znaczniki na salwie nadal dodają kości, do zwykłego +3 (liczą się znaczniki torped i znaczniki ciągu; salwa nie ma znaczników pęknięcia, celu ani chaff).
- Salwa nie ma Masy. Zamiast zadawać pęknięcia, każdy wynik 6 niszczy 1 znacznik torpedy na salwie. Usuń zniszczone znaczniki. Jeśli salwa straci wszystkie znaczniki torped, salwa zostaje zniszczona.

Trafienie!

Jeśli statek przelatuje nad nieuzbrojoną salwą, salwa zostaje zniszczona.

Jeśli uzbrojona salwa przelatuje nad statkiem albo statek przelatuje nad uzbrojoną salwą, następuje trafienie:

1. Kontrolujący salwę rzuca 1K6 za każdy znacznik torpedy na salwie. To są wyniki torped.
2. Kontrolujący statek rzuca liczbą K6 równą wartości PDT statku (zobacz PDT). Dodaj +1 do każdego wyniku PDT za każdy znacznik ciągu salwy. To są wyniki PDT.
3. Kontrolujący statek przydziela swoje wyniki PDT do wyników torped. Wynik PDT większy lub równy wynikowi torpedy, do którego go przydzielono, anuluje ten wynik torpedy. Każdy wynik PDT może anulować tylko jeden wynik torpedy, a niewykorzystane wyniki PDT się pomija.
4. Jeśli jakieś wyniki torped nie zostały anulowane, statek otrzymuje pęknięcia równe ich sumie, a następnie wykonuje test krytyczności.

Przykład: salwa Laurie jest uzbrojona 3 znacznikami torped i ma 1 znacznik ciągu. Przelatuje nad niszczycielem Jordana, który ma wartość PDT 3. Laurie rzuca 3K6 za torpedy i wyrzuca 6, 4 i 1. Jordan rzuca 3K6 za PDT i wyrzuca 4, 3 i 1. Salwa ma 1 znacznik ciągu, więc Jordan dodaje +1 do każdego wyniku, co daje 5, 4 i 2. Żaden wynik Jordana nie sięga 6, więc Jordan przydziela 5 do 4, a 2 do 1. Oba te wyniki torped zostają anulowane, a zbędna 4 jest pomijana. Wynik 6 nie zostaje anulowany, więc niszczyciel Jordana otrzymuje 6 pęknięć i wykonuje test krytyczności. Auć!!!

11 PDT - Wieżyczki obrony punktowej

PDT to broń krótkiego zasięgu statku. Strącają torpedy, ostrzeliwiają wrogów przelatujących przez twoją podstawkę i siekają eskorty pływające po kadłubie.

Wartość PDT statku na początku jest równa jego Masie. Trafienie krytyczne „Utrata PDT” trwale obniża PDT o 1, do minimum 0 (zobacz Pęknięcia i obrażenia). Inne efekty mogą zmieniać PDT zgodnie z własnymi zasadami. Jeśli twoja wartość PDT wynosi 0, nie rzucasz kośćmi PDT.

Rzut PDT

Gdy zasada każe ci rzucić PDT, rzuć 1K6 za każdy punkt swojej aktualnej wartości PDT.

- Każda 6 wyrzucona na kości pozwala rzucić dodatkową kością, na której też może wypaść 6 i dać kolejne kości.
- Po pełnym rozstrzygnięciu rzutu każda wyrzucona 6 (także na kościach dodatkowych) obniża twoją wartość PDT o 1, do minimum 0. PDT zacinają się, kończy im się amunicja albo przepalają się pod ostrzałem, więc przy następnym rzucie PDT ten statek używa nowej, niższej wartości.
- Modyfikatory dodawane do wyniku PDT (na przykład +1 za każdy znacznik ciągu salwy w Trafieniu!) nie zamieniają kości w 6 na potrzeby dodatkowych kości ani obniżania PDT. Liczy się tylko 6 faktycznie wyrzucona na kości.

To, co robią kości, zależy od tego, do czego strzelasz (zobacz niżej).

Przeciw torpedom

Gdy salwa trafia w twój statek, rozstrzygnij PDT w ramach Trafienia! (zobacz Torpedy). Najpierw rzucają przyjazne eskorty przyczepione do twojego statku, potem rzucasz swoimi PDT. Nie zużywa to twojego jednego na fazę rzutu PDT przeciw eskortom. Wyrzucone 6 nadal dają dodatkowe kości i obniżają wartość PDT jak w Rzucie PDT.

Atak z bliska

Gdy twój statek kończy ruch w kontakcie z wrogim statkiem, oba statki automatycznie wykonują atak z bliska (zobacz Ruch – Kontakt). Jeśli jesteś w kontakcie z kilkoma wrogimi statkami, rozstrzygnij osobny atak z bliska przeciw każdemu z nich, za każdym razem rzucając pełną aktualną wartością PDT.

W każdym ataku każdy wynik większy niż Masa drugiego statku zadaje mu 1 pęknięcie. Rozstrzygnij rzuty obu statków w tym ataku przed położeniem pęknięć, tak aby oba strzelały, nawet jeśli miałyby się wzajemnie zniszczyć. Każdy statek, który otrzymał jedno lub więcej pęknięć, wykonuje następnie test krytyczności.

Nie używasz PDT przy kontakcie z ciałem dryfującym (zobacz Void Elements). Wyrzucone 6 nadal dają dodatkowe kości i obniżają wartość PDT jak w Rzucie PDT.

Przeciw eskortom

PDT niszczą wrogie eskorty przy wyniku 5 lub 6. Każda wyrzucona 6 pozwala też rzucić dodatkową kością, która może zniszczyć kolejne eskorty, i obniża wartość PDT jak w Rzucie PDT. Przydziel każdą kość jednej wrogiej eskorcie uczestniczącej w tym wyzwalczu (ty wybierasz pary). Eskorta bez przydzielonej kości przeżywa ten rzut. Eskorty zniszczone w ten sposób są usuwane i nigdy nie kończą akcji, która wywołała rzut. Jeśli zniszczona eskorta niosła znacznik celu misji, połóż go jak zwykle na obiekcie, do którego była przyczepiona (zobacz Eskorty).

Raz na fazę Eskort: każdy statek może wykonać tylko jeden rzut PDT przeciw eskortom w każdej fazie Eskort. Gdy wystąpi więcej niż jeden wyzwalacz, wybierasz, na który pojedynczy wyzwalacz odpowiadasz PDT. Późniejsze wyzwalacze eskort w tej fazie nie dostają od tego statku rzutu PDT.

Możesz użyć tego jednego rzutu, gdy zdarzy się którakolwiek z poniższych sytuacji:

1. **Przechwycenie:** jedna lub więcej wrogich eskort pomyślnie kończy ruch na twój statek. Jeśli rzucasz, zrób to, zanim się przyczepią. Możesz poczekać do końca prób aktywnego gracza, by przemieścić eskorty na ten statek, i przechwycić całą tę falę jako jeden wyzwalacz. Jeśli przechwycisz wcześniej, kolejne eskorty, które przyczepią się później w tej fazie, pozostaną bez odpowiedzi PDT.
2. **Wycofanie:** jedna lub więcej wrogich eskort już przyczepionych do twojego statku próbuje odlecieć. Jeśli rzucasz, zrób to, zanim odlecą. Eskorty zniszczone tym rzutem nigdy nie odlatują; zamiast tego są usuwane.
3. **Przed Nękaniem:** jedna lub więcej wrogich eskort przyczepionych do twojego statku deklaruje Nękanie. Jeśli rzucasz, zrób to przed rzutem kośćmi Nękania. W tym Nękaniu biorą udział tylko eskorty, które przeżyły.

Przykład: pięć wrogich eskort jest przyczepionych i deklaruje Nękanie. Wykorzystujesz swój jeden na fazę rzut Przed Nękaniem, rzucasz 4 kośćmi PDT i niszczysz 2 eskorty. Nękanie wykorzystuje wtedy tylko 3 eskorty, które nadal są przyczepione.

Wskazówka: jeśli w fali jednego gracza przyczepia się kilka eskort, poczekaj i przechwyc je razem, aby rozdzielić kości na cały rój.

12 Pęknięcia i obrażenia

Za każdym razem, gdy statek otrzymuje jedno lub więcej znaczników pęknięcia, wykonuje test krytyczności, jeden raz, po położeniu wszystkich tych pęknięć.

Test krytyczności

1. Rzuć 2K6 i zsumuj wyniki.

2. Jeśli suma jest równa liczbie pęknięć statku lub mniejsza, statek eksploduje (zobacz Eksplozja statku).
3. Jeśli statek nie eksplodował, a w rzucie wypadł dublet, otrzymuje trafienie krytyczne (zobacz Trafienia krytyczne).
4. Po zastosowaniu ewentualnego trafienia krytycznego sprawdź Złożenie awaryjne.

Uwaga: na 2K6 nigdy nie wypadnie mniej niż 2, więc statek z 1 pęknięciem nie może eksplodować, ale nadal może otrzymać trafienie krytyczne.

Przykład: krążownik Laurie ma 4 pęknięcia i otrzymuje 2 kolejne, więc ma teraz 6. Laurie wyrzuca 3 i 3, razem 6. To tyle, ile ma pęknięć, więc krążownik eksploduje. Gdyby Laurie wyrzuciła 4 i 4 (razem 8), krążownik by przetrwał, ale otrzymałby wynik krytyczny 4.

Eksplozja statku

1. Zdejmij model statku z podstawki. Przyczepione eskorty (przyjazne i wrogie) zostają zniszczone, a wszystkie inne znaczniki ze statku są usuwane, ale wektor pozostaje na miejscu.
2. Podstawka zostaje na Voidscape ze swoim wektorem i od teraz liczy się jako ciało dryfujące (zobacz Void Elements). Możesz położyć na niej lub wokół niej szczątki (w zestawach z krążownikami).
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. Do 1": 3K6
 2. Do 2": 2K6
 3. Do 3": 1K6
4. Każdy wynik większy niż Masa tego statku zadaje mu 1 pęknięcie. Każdy statek, który otrzyma co najmniej 1 trafienie, wykonuje następnie test krytyczności.
5. Reakcje łańcuchowe: jeśli wybuch powoduje eksplozję innego statku, najpierw dokończ rzuty za bieżący wybuch, a potem rozstrzygnij nowy.

Trafienia krytyczne

Trafienie krytyczne wykorzystuje liczbę z dubletu do wyboru wyniku. Na przykład 5 i 5 daje wynik 5. Jeśli statek jest Załadowany, a pęknięcia nie pochodzą z przeciążenia, każdy dublet zamiast tego powoduje eksplozję statku.

1. **Awaria napędu składającego.** Statek liczy swoją Masę podwójnie przy kontrolowanym złożeniu. Nie może wykonać złożenia awaryjnego, więc pozostaje na Voidscape nawet z 7 lub więcej pęknięciami.
2. **Wyciek z silnika.** Statek otrzymuje 1 znacznik wycieku z silnika. Za każdym razem, gdy wykonuje manewr inny niż Dryf, najpierw rzuć 1K6. Jeśli wynik jest wyższy niż liczba jego znaczników wycieku z silnika, manewr przebiega normalnie. W przeciwnym razie statek musi Dryfować. Za każdym razem, gdy statek wykonuje akcję inną niż Brak akcji, otrzymuje 1 dodatkowy znacznik wycieku z silnika. Wycieku z silnika nie można naprawić w trakcie bitwy. Rezygnacja z akcji pozwala jedynie załodze utrzymać silnik w całości.
3. **Spalone protokoły naprawcze.** Statek nie może już wykonywać akcji Naprawa.
4. **Uszkodzone środki przeciwdziałania.** Statek nie może już wykonywać akcji Chaff.
5. **Uszkodzone czujniki.** Statek nie może już wykonywać akcji Namierzanie.
6. **Utrata PDT.** Wartość PDT statku zostaje trwale obniżona o 1, do minimum 0.

Wyciek z silnika i Utrata PDT kumulują się za każdym razem, gdy wypadną. Każdy inny wynik, który statek już ma, nie daje dodatkowego efektu.

Złożenie awaryjne

Statek z 7 lub więcej pęknięciami wykonuje złożenie awaryjne (chyba że ma Awarię napędu składającego). Usuń z Voidscape statek, jego podstawkę, znaczniki i wszystkie przyczepione eskorty. W pojedynczej grze liczy się jako zniszczony. W kampanii złożenie awaryjne ma konsekwencje w kolejnych grach (zobacz Kampanie).

13 Voidscape

Układy słoneczne wolnej próżni są o wiele bogatsze niż nasz Układ Słoneczny; każdy pełen jest tajemniczych księżyców, niebezpiecznych szczątków dawnych bitew i lśniących komet.

Te Void Elements są przedstawiane na Voidscape jak teren na polu bitwy. Trzeba je brać pod uwagę, przemierzając gwiazdy, a sprytny dowódca może je wykorzystać w bitwie. Poniżej opisano trzy rodzaje Void Elements.

Generowanie Void Elements

Gdy potrzebujesz losowego Void Element, rzuć 1K6:

1. Studnia grawitacyjna
2. Jedno pole szczątków
3. Dwa pola szczątków
4. Jeden obłok gazu
5. Dwa obłoki gazu
6. Ciało dryfujące

Możesz rysować Void Elements bezpośrednio na papierowym Voidscape, ale proste, ładne elementy Void Elements sprawiają, że gra wygląda lepiej. Rozmieszczenie, liczbę elementów i to, jak daleko mogą być od siebie lub od krawędzi, określa każdy scenariusz.

Studnie grawitacyjne (księżyce, planetoidy, anomalie i megastruktury)

Studnia grawitacyjna to okrąg o średnicy 4-5". Blokuje linię wzroku dla wszystkiego (namierzania, dział i tak dalej), z wyjątkiem statków na orbicie wokół niej (zobacz niżej).

Wejście na orbitę

1. Gdy tylko jakokolwiek część podstawki statku dotknie studni grawitacyjnej w trakcie ruchu, statek przestaje się poruszać.
2. Umieść statek w dowolnym miejscu całkowicie wewnątrz okręgu. Dokładna pozycja nie ma znaczenia; pokazuje tylko, że statek jest na orbicie.
3. Statek zachowuje prędkość, ale kierunek jego wektora przestaje mieć znaczenie.
4. Następnie statek wykonuje manewr, akcję i sprawdza orbitę (zobacz Manewry na orbicie i Pozostanie na orbicie).

Manewry na orbicie

Statek, który zaczyna aktywację na orbicie, się nie porusza. Ponieważ na orbicie kierunek nie ma znaczenia, manewry zmieniają tylko prędkość:

- **Dryf:** prędkość się nie zmienia.
- **Przyspieszenie:** +1 do prędkości za każdy znacznik ciągu.
- **Flip and Burn:** -1 do prędkości za każdy znacznik ciągu.

Przeciążenie działa normalnie. To, co statek może wybrać, zależy od jego prędkości:

- Poniżej 3: musi Przyspieszyć do co najmniej prędkości 3, jeśli może.
- Dokładnie 3: może Dryfować lub Przyspieszyć.
- Powyżej 3: może Dryfować, Przyspieszyć lub wykonać Flip and Burn, ale nie może obniżyć prędkości poniżej 3.

Pozostanie na orbicie

Po akcji statku sprawdź jego prędkość:

- Poniżej 3: statek się rozbija i zostaje zniszczony. Usun go z Voidscape. Nie eksploduje, nie zostawia wraku i nie powoduje wybuchu.
- Dokładnie 3: pozostaje na orbicie.
- Powyżej 3: zostaje wyrzucony jak z procy. Umieść go w dowolnym miejscu w kontakcie podstawki ze studnią grawitacyjną, z linią przednią statku i jego wektorem skierowanymi bezpośrednio od środka studni. Zwiększ jego prędkość o 1 bez dodawania znacznika ciągu.

Uwaga: statek, który nie może osiągnąć prędkości 3 (na przykład dlatego, że wyciek z silnika zmusza go do Dryfu), rozbija się.

Na orbicie

- Studnia grawitacyjna liczy się jako podstawa statku, więc wszystkie pomiary wykonuje się do krawędzi studni i od niej.
- Statki na orbicie nigdy nie są ze sobą w kontakcie.
- Statki na orbicie nie mogą namierzać innych statków na orbicie ani strzelać do nich z dział.
- Statki na orbicie mogą strzelać z dział w dowolnym kierunku. Mierz od krawędzi studni. Statki, w które celują, liczą się jako mające osłonę (zobacz Osłona).
- Statki, które nie są na orbicie, mogą normalnie namierzać statki na orbicie i do nich strzelać, mierząc do krawędzi studni.
- Statki na orbicie mogą użyć akcji Chaff; jeśli to robią, w tej turze zawsze mają osłonę, a statki, w które celują, liczą się jako mające co najmniej 2 źródła osłony (zobacz Osłona).
- Torpedy wystrzelone przez statek na orbicie trafiają prosto na studnię grawitacyjną (zobacz Torpedy i Void Elements).
- Statek na orbicie traci wszystkie znaczniki złożenia, nie może zdobywać znaczników złożenia i nie może wykonać akcji Złożenie. Jeśli trzeba, nadal wykonuje Złożenie awaryjne.

Eksplozja na orbicie

Jeśli statek eksploduje na orbicie, jego wrak spada do studni. Nie zostaje żadne ciało dryfujące. Każdy inny statek na orbicie rzuca 1K6 zamiast stosować zwykłe przedziały odległości. Każdy wynik większy niż Masa tego statku zadaje mu 1 pęknięcie, po czym wykonuje on test krytyczności. Statki poza studnią nie są objęte efektem.

Obszarowe Void Elements

Obszarowy Void Element to wyznaczony obszar o długości około 4-6" i szerokości 2-4". Statki swobodnie nad nim przelatują. Statek liczy się jako znajdujący się w obszarowym Void Element, jeśli jakkolwiek część jego podstawki jest nad nim. Statek w obszarowym Void Element nie może zdobywać znaczników złożenia.

Pola szczątków (asteroidy, miny, cmentarzyska zniszczonych statków)

- **Statki:** po ruchu statku, jeśli jakkolwiek część jego podstawki przeszła przez pole szczątków lub do niego weszła, rzuć 1K6 za każdy punkt jego prędkości. Każdy wynik równy jego Masie lub od niej mniejszy to 1 pęknięcie; następnie wykonaj test krytyczności, jeśli statek otrzymał

pęknięcia. Rzuć raz za każde pole szczątków, przez które przeleciał statek. Małe statki łatwo przelatują przez pola szczątków, duże znacznie trudniej.

- **Torpedy:** za każdym razem, gdy salwa przelatuje przez pole szczątków lub do niego wlatuje, rzuć 1K6 za każdy znacznik torpedy po jej ruchu albo zanim trafi w statek. Każdy wynik 1–2 niszczy jeden znacznik. Salwa bez znaczników zostaje zniszczona.

Obłoki gazu (pył, lód, mikromgławica)

- Jeśli linia wzroku przechodzi przez obłok gazu, także gdy strzelający lub cel jest w środku, cel liczy się jako mający osłonę i nie można go namierzyć akcją Namierzanie.
- Za każdym razem, gdy środek podstawki statku znajduje się w obłoku gazu lub do niego wlatuje, usuń z niego wszystkie znaczniki celu.

Ciała dryfujące (dryfujące wraki, stacje kosmiczne, komety)

Ciało dryfujące to podstawka statku bez statku. Przy rozstawieniu (na początku gry) może mieć wektor o prędkości do 4. Na podstawce możesz umieścić figurkę komety lub zniszczonego statku. Ciała dryfujące blokują linię wzroku. To, jak ustala się kierunek i prędkość ciała dryfującego przy rozstawieniu, określa każdy scenariusz. Eksplodujące statki również stają się ciałami dryfującymi i zachowują wektor i prędkość, które miały wcześniej.

Wskazówka: w fazie Voidscape czasem trzeba coś zrobić dla Void Elements. Rób to w kolejności, w jakiej poszczególne Void Elements zostały położone na stole. Pod koniec gry, gdy statki eksplodują, możesz mieć wiele ciał dryfujących; warto numerować Void Elements w miarę ich pojawiania się.

Ruch ciał dryfujących

1. W fazie Voidscape przesunąć każde ciało dryfujące wzdłuż jego wektora jak statek, w kolejności, w jakiej zostały rozstawione.
2. Jeśli jego podstawka przetnie jakikolwiek statek, ten statek rzuca na obrażenia tak, jakby przeleciał przez pole szczątków. Użyj wyższej prędkości: statku albo ciała dryfującego.
3. Jeśli miałoby zakończyć ruch na statku lub innym ciele dryfującym, przesuwać je dalej wzdłuż wektora, aż będzie wolne. Jego wektor się nie zmienia. Ciało dryfujące, które było na drodze, nie jest objęte efektem.
4. Ciała dryfujące ignorują obszarowe Void Elements i przelatują prosto przez nie.
5. Ciało dryfujące, którego środek podstawki opuści Voidscape, zostaje usunięte z gry.
6. Każda salwa, nad którą przeleci ciało dryfujące, zostaje zniszczona (zobacz Torpedy i Void Elements).

Statki kończące ruch na ciele dryfującym

Statek, który kończy ruch nad ciałem dryfującym, stosuje zasady Kontakt (zobacz Ruch), ale nie wykonuje ataku z bliska. Po umieszczeniu statku rzuca on na obrażenia tak, jakby przeleciał przez pole szczątków. Użyj wyższej prędkości: statku po ruchu z Kontakt albo ciała dryfującego. Nie można użyć PDT; nie przyniosłyby żadnego efektu.

Ciała dryfujące i studnie grawitacyjne

Gdy ciało dryfujące dotknie studni grawitacyjnej:

- Prędkość 1–2: wpada do niej i zostaje usunięte z gry.
- Prędkość 3 lub więcej: zatrzymuje się na krawędzi studni. Jego wektor obraca się w przeciwnym kierunku, a prędkość rośnie o 1.

W obu przypadkach każdy statek na orbicie rzuca na obrażenia tak, jakby przeleciał przez pole szczątków. Użyj wyższej prędkości: statku albo końcowej prędkości ciała dryfującego.

14 Budowanie flotylli

Statki

W 31. wieku istnieje sześć głównych typów statków próżni, spotykanych w większości flot. Choć te nazwy były w historii ludzkości używane dla różnych rodzajów okrętów, w FVF oznaczają statki o bardzo konkretnych rolach.

Poniżej znajduje się pięć podstawowych typów statków (eskorty nie liczą się jako statki, ale zostały tu wymienione).

- **Korweta:** lekka kanonierka używana do zwiadu, dywersji i wymanewrowania przeciwnika.
- **Fregata:** wyspecjalizowany statek torpedowy, wspierający flotyllę szybkostrzelnymi torpedami.
- **Niszczyciel:** zrównoważony statek, oddający salwy burtowe z bliska i torpedy z dystansu.
- **Krążownik:** potężny statek, który może dominować nad innymi i utrzymać pozycję wobec przeważających sił.
- **Frachtowiec:** duży, wytrzymały statek transportowy, który można wyposażać w wiele modyfikacji.
- **Eskorty:** znacznie mniejsze jednostki kosmiczne używane jako jednostki pomocnicze lub do wspierania dużych statków.

	Masa	Punkty	Zasady
Eskorta	0	10	Eskorty liczą się jako eskorty, a nie statki, zobacz Eskorty.
Korweta	1	50	Korwety mają wieżyczkę dziobową z 1 działem.
Fregata	2	75	Torpeda (3): fregaty mogą uzbrajać/rozbrajać lub wystrzeliwać torpedy. Dedykowana wyrzutnia torped: po wystrzeleniu torped fregata może uzbroić swoje torpedy jako akcję darmową. To wyjątek od limitu jednej akcji Torpedy na turę, więc fregata może w tej samej turze wystrzelić torpedy i ponownie je uzbroić.
Niszczyciel	3	100	Salwa burtowa: niszczyciel ma 2 działa, które mogą strzelać dwa razy. Torpeda (1): niszczyciele mogą uzbrajać/rozbrajać lub wystrzeliwać torpedy.
Krążownik	4	175	Ciężka salwa burtowa: krążownik ma 4 działa, które mogą strzelać dwa razy. Torpeda (2): krążowniki mogą uzbrajać/rozbrajać lub wystrzeliwać torpedy.
Frachtowiec	5	100	Flotylla handlowa może wziąć 1 frachtowiec za 0 pkt.

Typ flotylli

Najpierw wybierasz, jaki typ flotylli chcesz zbudować; wpływa to na scenariusze, w które zagrasz, dostępne opcje i sposób gry.

Władza

Dowodzisz flotyllą z licencją, wierną jednej stocznii w macierzystym układzie ludzkości. Masz mnóstwo siły ognia i najbardziej niezawodne statki.

Wybierasz jedną klasę statków i możesz brać tylko statki tej klasy i/lub statki klasy Sovereign.

Handlarz

Jesteś handlarzem prowadzącym interesy wśród gwiazd i wynajmującym ochronę. Będziesz musiał odpierać banitów, konkurentów w interesach i, co najgorsze, poborcę podatkowego.

Bierzesz co najmniej jeden frachtowiec dowolnego typu. Ten frachtowiec jest darmowy, ale nadal płacisz za jego mody. Pozostałe statki niebędące frachtowcami oraz eskorty muszą być klasy Sovereign albo jednej określonej klasy.

Banici

Jesteś przywódcą zbieraniny banitów i łotrów, którzy przejętymi statkami sieją zamęt wśród gwiazd dla twoich własnych celów lub zysku.

Budując flotyllę, możesz wybrać dowolny statek z wyjątkiem statków obcych.

Flotylle banitów mają trudności z naprawą i zaopatrzeniem statków; przed rozpoczęciem gry rzuć 2K6 za każdy statek i przy każdym dublecie zastosuj wobec tego statku odpowiedni wynik z tabeli obrażeń krytycznych.

Obcy

Kontrolujesz egzotyczną flotyllę obcych z własnym, wyjątkowym planem i sposobem prowadzenia wojny.

Obecnie nie ma dostępnych statków obcych, ale w przyszłości pojawi się możliwość wystawienia flotylli obcych z unikalnymi zasadami i dodatkowymi opcjami scenariuszy.

Solo

Jesteś niezależnym poszukiwaczem przygód, który zbiera flotyllę, by zapuścić się w głęboką przestrzeń sieci i mapować nowe układy.

W przyszłości pojawią się zasady gry solo, które będą używać tego typu flotylli.

Limit punktów

Ty i przeciwnik ustalacie wielkość gry. 300 punktów wystarczy na małą grę, ale możesz zwiększyć to do 600, jeśli podwoisz pole gry (sprawdzi się papier A1) i w każdej grze wykonasz 2 dodatkowe rzuty na generatorze Void Elements. Możesz wziąć do 5 statków przy 300 pkt i do 10 statków przy 600 pkt (jeden statek na każde 60 pkt). Eskorty nie wliczają się do tego limitu.

Wybór statków i eskort

Wybierasz statki i eskorty i płacisz ich koszt w punktach. Zależnie od wybranego typu flotylli możesz mieć ograniczenia co do klas statków, które możesz wziąć.

Statki Freebuilt

Nie każdy statek powstaje według projektu stoczni. Statek Freebuilt to jednostkowy egzemplarz, który projektujesz sam na podstawie tabeli budowy, wybierając jego Masę, działa i torpedy. Statki Freebuilt należą do frakcji Aberrant, a nie do klasy statków. Możesz wziąć tylko 1 na flotyllę, ale flotylle banitów oraz flotylle Władzy, które wybierają klasę Sovereign, mogą wziąć dowolną liczbę. Zobacz 18.2 Aberrant.

Wybór modów

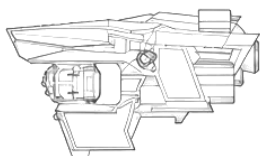
Każdy statek może otrzymać mody (zobacz Mody, gdy te zasady są używane). Nie może mieć więcej modów, niż wynosi jego Masa: na przykład krążownik ma Masę 4, więc zwykle może wziąć do 4 modów. Każdy mod ma też koszt w punktach.

Jak rozegrać pierwsze gry

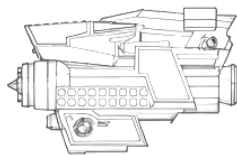
2 graczy z flotyllami Władzy o wartości ≤ 300 pkt. Grajcie na arkuszu papieru A2/ANSI C.

Rzucicie kośćmi, aby ustalić atakującego i obrońcę.

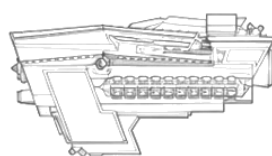
Obrońca losuje 3 Void Elements i rysuje je na papierze. Atakujący wybiera jedną długą krawędź stołu jako swoją, obrońca bierze drugą. W kolejności Masy (od najwyższej do najniższej, z pierwszeństwem obrońcy) umieścić każdy statek na Voidscape z wektorem lub bez oraz jego eskorty. Statki obrońcy do 6 cali od ich krawędzi stołu, statki atakującego do 3. Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już statków w grze. Statki w Strefie zbiórki nie liczą się jako będące w grze. Nie liczą się też zniszczone statki, łącznie ze statkiem, który w pojedynczej grze wykonuje złożenie awaryjne. Wygrywa drugi gracz.



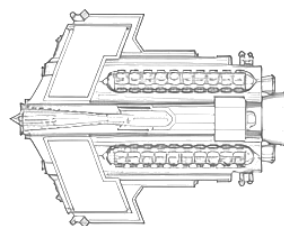
Korweta Sovereign



Fregata Sovereign



Niszczyciel Sovereign



Krążownik Sovereign

Scenariusze, kampanie, modyfikacje i zasady frakcji znajdziesz w darmowej aplikacji FVF.

Potrzebujesz znaczników? Wydrukuj darmowy arkusz Ships and Tokens (A4) ze strony pobierania witryny Free Void Flotilla lub użyj plików STL.