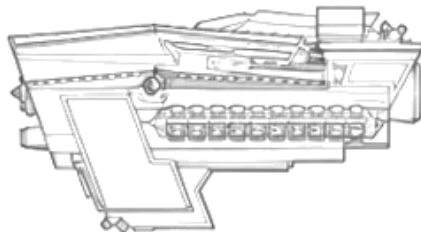


Free Void Flotilla

Einfache Druckregeln

Version 1.2.6 — Grundregeln



Diese Übersetzung wurde mit KI erstellt und ist möglicherweise nicht ganz korrekt. Die englische Version ist das offizielle Grundregelwerk.

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

1 Was ist Free Void Flotilla?

Free Void Flotilla (FVF) ist ein Tabletop-Spiel mit Raumschiff-Miniaturen, angesiedelt in unserer Zukunft, in der Flottillen von Raumschiffen um die Kontrolle über eine wachsende Grenzregion kämpfen. Die Spieler behalten Schub und Vektoren ihrer Schiffe im Blick, weichen Torpedos aus und überziehen sich gegenseitig mit verheerenden Salven aus Kanonenfeuer. Dieses Dokument enthält die Grundregeln. Szenarien, Mods und Sonderregeln der Fraktionen folgen in späteren Abschnitten, und jedes Schiff kann Mods erhalten, um eine ganz persönliche Streitmacht zu schaffen.

2 Was brauchst du zum Spielen?

Eine Voidscape

Eine Spielfläche von etwa 24" × 17" (Zoll). Ein Papierbogen in A2 oder ANSI C eignet sich gut. Nimm einen Bogen pro 300 Punkte, die jeder Spieler mitbringt. Ein Spiel mit 600 Punkten (300 pro Spieler) nutzt also einen Bogen, ein Spiel mit 1.200 Punkten (600 pro Spieler) zwei Bögen nebeneinander.

Würfel

Free Void Flotilla verwendet normale sechsseitige Würfel, sogenannte W6. Du brauchst mindestens 10.

Ein Messwerkzeug

Alles mit Zoll-Einteilung. Ein 6"-Lineal eignet sich gut.

Void Elements

Etwa drei Geländestücke, um die gekämpft wird. Wenn du auf Papier spielst, kannst du sie einfach aufmalen.

Eine Flottille pro Spieler

Jeder Spieler braucht eine Flottille aus Schiffen mit gleich vielen Punkten, nach den Regeln zusammengestellt. Siehe Aufbau einer Flottille. Jedes Schiff steht auf einer 2"-Base.

Eskorten

Eskorten sind kleine Fahrzeuge, die sich an Schiffe und Void Elements anheften. In den Regeln funktionieren sie wie Marker, aber wir verkaufen sie als kleine Modelle. Jeder kleine Marker kann sie ersetzen.

Marker

- **Bestimmte Formen:** Vektormarker, Salven-Bases (1") und Chaff-Marker müssen bestimmte Formen haben. Du kannst sie als kostenlose STL-Dateien herunterladen oder findest sie in den meisten unserer Boxsets.
- **Müssen rot sein:** Brenn-, Bruch-, Ziel-, Torpedo- und Chaff-Marker sowie Vektormarker mit Geschwindigkeit 5 und 6. Rote Marker machen ein Schiff leichter zu entdecken und zu treffen (siehe Kanonen). Vektormarker mit Geschwindigkeit 1 bis 4 dürfen nicht rot sein.
- **Alles Unterscheidbare genügt:** Falt- und Triebwerksleck-Marker sowie die Missionsziel- und Frachtmarker, die manche Szenarien verwenden. Diese lassen sich improvisieren, sind aber oft auch in unseren Boxsets enthalten.

- **Eine Ersatz-Schiffsbase:** Für Treibkörper und explodierte Schiffe.

Optional: Schiffskarten, um Marker und Zugreihenfolge festzuhalten, sowie Stift und Papier.

3 Rundenablauf

Jede Runde hat fünf Phasen, die in dieser Reihenfolge gespielt werden:

1. **Schiffe:** Schiffe aktivieren, höchste Masse zuerst.
2. **Kanonen:** Kanonen abfeuern, niedrigste Masse zuerst.
3. **Eskorten:** Eskorten bewegen und einsetzen.
4. **Torpedos:** Salven bewegen und Einschläge abhandeln.
5. **Voidscape:** Treibkörper bewegen, Scharmützel abhandeln, Regeln der Void Elements.

1. Schiffe

Aktiviere die Schiffe nach Masse, beginnend mit der höchsten. Aktiviere alle Schiffe einer Masse, bevor du zur nächsten übergehst. Innerhalb jeder Masse aktiviert der Angreifer alle seine Schiffe dieser Masse, bevor der Verteidiger seine aktiviert.

Zum Beispiel: Der angreifende Spieler aktiviert nacheinander seine Schiffe mit Masse 5, dann aktiviert der Verteidiger seine Schiffe mit Masse 5, dann der Angreifer seine Schiffe mit Masse 4 und so weiter, bis alle Schiffe aktiviert und deaktiviert wurden.

Wenn ein Schiff aktiviert wird:

1. Bewege es, falls es einen Vektor hat (siehe Bewegung).
2. Manövriere, dann würfle bei Bedarf auf G-Kraft-Schaden (siehe Manöver).
3. Führe eine Aktion aus (siehe Aktionen).

Ein Schiff in Kontakt manövriert nicht und muss „Keine Aktion“ wählen. Schiffe in der Sammelzone werden normal aktiviert, bewegen sich aber nicht. Ist ein Schiff fertig, wird es deaktiviert, und du wählst das nächste Schiff.

2. Kanonen

In dieser Phase greift jedes Schiff mit Kanonen an, sofern es kann, beginnend mit der niedrigsten Masse. Innerhalb jeder Masse sind die Schiffe des Angreifers zuerst dran. Schaden wird sofort angewendet. Ein Schiff, das zerstört wird, bevor es feuern darf, greift nicht mehr an.

Zum Beispiel: Der angreifende Spieler setzt nacheinander die Kanonen seiner Schiffe mit Masse 1 ein, dann der Verteidiger seine Schiffe mit Masse 1, dann der Angreifer seine Schiffe mit Masse 2 und so weiter, bis alle Schiffe, die Kanonen einsetzen können, dies getan haben.

3. Eskorten

Der Angreifer bewegt und nutzt alle seine Eskorten, danach tut der Verteidiger dasselbe (siehe Eskorten).

4. Torpedos

Der Angreifer bewegt alle seine Salven, danach der Verteidiger seine. Handle Einschläge ab, sobald sie geschehen (siehe Torpedos).

5. Voidscape

Bewege Treibkörper, handle Scharmützel um umkämpfte Void Elements ab (siehe Eskorten), würfle für Torpedomarker auf Gravitationsschächten und handle alle anderen Effekte von Void

Elements (siehe Void Elements) sowie Sonderregeln des Szenarios ab.

Tipp: Wenn du Schiffskarten verwendest, kannst du sie nach Masse geordnet in einer Reihe auslegen und einen Marker an der Reihe entlang schieben. So verlierst du nie den Überblick, welches Schiff als Nächstes zieht oder feuert. Schiffskarten eignen sich auch gut, um Marker abzulegen.

4 Schiffsbases und Begriffe

Schiffsbases

Die Base eines Schiffes hat 2" Durchmesser und ist markiert, damit man sieht, wohin das Schiff zeigt. Die Markierungen sind wichtig für Manöver und für das Abfeuern der Kanonen.

- **Frontlinie und Hecklinie:** Die Frontlinie zeigt von der Mitte der Base geradeaus nach vorn. Die Hecklinie zeigt gerade nach hinten.
- **Feuerwinkel:** Die Base ist in vier gleiche Feuerwinkel geteilt: vorn, rechts, hinten und links. Die Frontlinie verläuft durch die Mitte des vorderen Feuerwinkels.
- **Hälften:** Die vordere Hälfte ist alles vor einer Linie quer durch die Mitte der Base, von Seite zu Seite. Sie umfasst den vorderen Feuerwinkel und die vorderen Teile beider seitlichen Feuerwinkel. Die hintere Hälfte ist alles hinter dieser Linie.

Vektor und Geschwindigkeit

Ein Schiff kann im All stillstehen, doch wenn es sich bewegt, hat es eine Bewegungsrichtung, seinen Vektor. Er wird durch einen Vektormarker angezeigt, der wie ein Pfeil an den Rand der Base gelegt wird. Die Zahl auf dem Marker (1 bis 6) ist seine Geschwindigkeit, also die Zahl der Zoll, die es sich pro Runde bewegt. Ein Schiff ohne Vektormarker steht still und gilt als Schiff mit Geschwindigkeit 0. Vektormarker mit Geschwindigkeit 1 bis 4 sind farblos. Marker mit Geschwindigkeit 5 und 6 sind rot. Meist ist es am besten, nicht über Geschwindigkeit 6 zu gehen. Schnelle Schiffe sind schwer abzubremesen und schießen gern über die Voidscape hinaus. Steigt die Geschwindigkeit eines Schiffes doch über 6, staple einen zweiten Vektormarker an derselben Stelle und addiere die Geschwindigkeiten. Zusammen gelten sie weiterhin als ein einziger Vektor.

Vektorgrade

Ein Vektorgrad ist kein normaler Grad. Er entspricht der Breite eines Vektormarkers. Genau 16 Vektormarker passen rund um eine Schiffsbasis, die Basis umfasst also 16 Vektorgrade. Damit hat jeder Feuerwinkel 4 Vektorgrade und jede Hälfte 8. Wenn eine Regel sagt, einen Vektor um 1 Grad zu verschieben, schiebe ihn um eine Markerbreite um die Basis. Zwei sich berührende Vektormarker liegen genau 1 Grad auseinander.

5 Bewegung

Bewegen

Entferne zuerst alle Brennmarker und Chaff-Marker vom Schiff. Hat das Schiff einen Vektor, bewege es dann geradeaus in Richtung des Vektors, so viele Zoll wie seine Geschwindigkeit. Ein Schiff ohne Vektor bewegt sich nicht.

Tipp: Zur Vereinfachung kannst du das Schiff so drehen, dass seine Frontlinie zum Vektor zeigt, und es dann die richtige Zahl an Zoll geradeaus bewegen. Eine Schiffsbasis von Free Void Flotilla misst genau 2", du kannst also die Basis selbst zum Messen nutzen.

Die Voidscape verlassen

Liegt die Mitte der Schiffsbase nach der Bewegung außerhalb der Voidscape, stelle das Schiff in deine Sammelzone. Behandle es so, als hätte es sich hinausgefaltet (siehe Falten). Die Voidscape zu verlassen kann eine legitime Taktik sein.

Kontakt

Schiffe in Free Void Flotilla kollidieren nie. Der Weltraum ist riesig, und selbst Schiffe, die sich auf dem Tisch zu berühren scheinen, fliegen über- oder untereinander hinweg. Kommen sich zwei Schiffe aber zu nahe, zünden die Besatzungen hart die Triebwerke, um freizukommen, und feindliche Besatzungen eröffnen mit ihren PDTs aus nächster Nähe das Feuer.

Ein Schiff kann sich frei über andere Schiffe hinwegbewegen. Würde ein Schiff seine Bewegung so beenden, dass seine Base die Base eines anderen Schiffes überlappt, ist es in Kontakt. Ein Schiff in Kontakt bewegt sich in derselben Richtung weiter, bis seine Base keine andere Schiffsbase mehr überlappt. Für jeden vollen zusätzlichen Zoll, den es sich bewegt, erhält es 1 Brennmarker und seine Geschwindigkeit steigt um 1. In dieser Runde wählt ein Schiff in Kontakt kein Manöver und muss „Keine Aktion“ wählen. Ist das Schiff, auf dem es gelandet wäre, ein feindliches Schiff, führen beide Schiffe automatisch einen Nahkampfangriff aus (siehe Punktverteidigungstürme). Hat das Schiff danach 2 oder mehr Brennmarker, muss es auf G-Kraft würfeln.

Manöver

Nachdem sich ein Schiff bewegt hat und nicht in Kontakt ist, wähle eines der drei folgenden Manöver für es aus. Faltmarker sammeln sich nur an, solange ein Schiff weiter treibt. Führt ein Schiff ein anderes Manöver als Treiben aus, entferne alle seine Faltmarker.

Treiben

Du darfst das Schiff in jede beliebige Richtung drehen. Vektor und Geschwindigkeit bleiben gleich (falls vorhanden), es kann also in eine Richtung zeigen und sich in eine andere bewegen. Du darfst 1 Faltmarker auf das Schiff (oder seine Karte) legen, sofern nichts verhindert, dass es Faltmarker erhält (siehe Void Elements).

Beschleunigen

Drehe zuerst das Schiff:

- Hat es einen Vektor, drehe es so, dass der Vektor irgendwo in der vorderen Hälfte des Schiffes liegt.
- Hat es keinen Vektor, drehe es in eine beliebige Richtung. Es gilt als Schiff mit Geschwindigkeit 0.

Lege dann beliebig viele Brennmarker und nutze eine dieser Optionen:

Standard: Verschiebe den Vektor um bis zu 1 Grad in Richtung Frontlinie, aber nicht über sie hinaus. Erhöhe die Geschwindigkeit um 1 pro Brennmarker.

Scharfe Wende: Nur möglich, wenn der Vektor in einem seitlichen Feuerwinkel des Schiffes liegt und du mindestens so viele Brennmarker gelegt hast, wie seine Geschwindigkeit beträgt. Verschiebe den Vektor um bis zu 2 Grad in Richtung Frontlinie, aber nicht über sie hinaus. Erhöhe die Geschwindigkeit insgesamt um 1.

Richtungswechsel: Nur möglich, wenn du mindestens doppelt so viele Brennmarker gelegt hast, wie die Geschwindigkeit des Schiffes beträgt. Setze den Vektor auf die Frontlinie und setze die Geschwindigkeit gleich der Zahl der Brennmarker. (Ein Schiff ohne Vektor nutzt immer diese Option.)

Beispiel: Ein Schiff mit Geschwindigkeit 3 hat seinen Vektor im vorderen Teil seines rechten Feuerwinkels. Mit zwei Brennmarkern kann es nur Standard nutzen. Der Vektor rückt 1 Grad nach vorn, und die Geschwindigkeit steigt auf 5. Mit 3 Brennmarkern kann es stattdessen die Scharfe Wende nutzen. Der Vektor rückt 2 Grad, und die Geschwindigkeit steigt nur auf 4. Mit 6 Brennmarkern kann es einen Richtungswechsel ausführen. Der Vektor springt direkt auf die Frontlinie, und die Geschwindigkeit wird 6. Egal welche Option es nutzt, danach würfelt das Schiff für seine Brennmarker auf G-Kraft-Schaden.

Flip and Burn

Ein Schiff kann nur Flip and Burn ausführen, wenn es einen Vektor hat. Drehe das Schiff so, dass sein Vektor irgendwo in seiner hinteren Hälfte liegt, und lege dann beliebig viele Brennmarker. Senke die Geschwindigkeit des Schiffes um 1 pro Brennmarker:

- Ist die Geschwindigkeit noch über 0, darfst du den Vektor außerdem um bis zu 1 Grad in Richtung Frontlinie verschieben.
- Erreicht die Geschwindigkeit genau 0, entferne den Vektor. Das Schiff steht still.
- Würde die Geschwindigkeit unter 0 fallen, entferne den Vektor und lege einen neuen an die Frontlinie des Schiffes. Seine Geschwindigkeit entspricht dem Betrag, um den sie unter 0 gefallen wäre.

Beispiel: Ein Schiff mit Geschwindigkeit 4 wendet, sodass sein Vektor in der hinteren Hälfte liegt. Mit 2 Brennmarkern sinkt die Geschwindigkeit auf 2, und der Vektor darf 1 Grad in Richtung Frontlinie rücken. Mit 4 Brennmarkern sinkt die Geschwindigkeit auf 0, und das Schiff hält an. Mit 6 Brennmarkern würde die Geschwindigkeit auf -2 fallen, also erhält das Schiff einen neuen Vektor an seiner Frontlinie mit Geschwindigkeit 2.

Auf G-Kraft-Schaden würfeln

Hat ein Schiff nach einem Manöver mehr als 1 Brennmarker, würfelt es auf G-Kraft-Schaden. Wirf 1W6 pro Brennmarker. Für jedes Ergebnis, das gleich oder niedriger als die Masse des Schiffes ist, erleidet das Schiff 1 Bruch. Erleidet es Brüche, testet es die Kritikalität.

Beispiel: Lauries Fregatte mit Masse 2 hat Geschwindigkeit 4. Sie führt Flip and Burn mit 3 Brennmarkern aus. Die Geschwindigkeit sinkt auf 1, also wirft Laurie 3W6, einen pro Brennmarker. Laurie würfelt 1, 2 und 5. Zwei Ergebnisse sind gleich oder niedriger als Masse 2, also erleidet die Fregatte 2 Brüche und muss die Kritikalität testen. Hätte Laurie stattdessen 6 Brennmarker genutzt, wäre die Geschwindigkeit unter 0 gefallen, das Schiff hätte auf einen neuen Vektor an der Frontlinie mit Geschwindigkeit 2 umgekehrt, und Laurie hätte 6W6 geworfen, einen pro Brennmarker.

6 Aktionen

Nach seinem Manöver darf ein Schiff eine Aktion ausführen, bevor es deaktiviert wird. Ein Schiff in Kontakt muss „Keine Aktion“ wählen (siehe Kontakt). Wähle eine:

- **Zielen:** Lege einen Zielmarker auf ein Schiff in Sichtlinie (siehe Kanonen).
- **Torpedos:** Torpedos laden, entladen oder abfeuern (siehe Torpedos). Ein Schiff kann pro Runde nur eines davon tun, selbst wenn es durch etwas mehr als eine Aktion ausführen darf. Die Ausnahme ist das Torpedo-Schnellmagazin einer Fregatte: Damit kann sie in derselben Runde feuern und danach als freie Aktion erneut laden (siehe Aufbau einer Flottille).
- **Reparieren:** Entferne einen Bruchmarker.
- **Chaff:** Lege einen Chaff-Marker an die Base deines Schiffes. Eine Chaff-Wolke bedeckt genau ein Drittel des Randes der Schiffsbasis.

- **Falten:** Hat das Schiff mehr Falmarker als seine Masse, darf es eine kontrollierte Faltung ausführen (siehe Falten).
- **Gerät einsetzen:** Setze eines der Geräte des Schiffes ein. Jedes Gerät kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden (siehe Mods: Geräte).
- **Keine Aktion:** Das Schiff tut nichts.
- **Sonstiges:** Manche Szenarien und Situationen bieten zusätzliche Aktionen.

7 Falten

Kontrollierte Faltung

Als Aktion darf ein Schiff mit mehr Falmarkern als seiner Masse eine kontrollierte Faltung ausführen. Ein Schiff mit Masse 1 braucht also mindestens 2 Falmarker, ein Schiff mit Masse 4 mindestens 5. (Schiffe im Orbit oder in einem flächigen Void Element können keine Falmarker erhalten. Siehe Void Elements.) Wenn ein Schiff faltet, wähle eins:

- **Hinausfalten.** Nimm das Schiff von der Voidscape und stelle es in deine Sammelzone. Deine Sammelzone ist einfach ein Bereich neben dem Tisch, in dem du Schiffe abstellen kannst.
- **Hineinfalten.** Stelle das Schiff an eine beliebige Stelle der Voidscape in Sichtlinie eines befreundeten Schiffes, aber nicht auf ein Void Element oder auf ein anderes Schiff. Ein Schiff kann aus der Sammelzone oder von einer anderen Stelle der Voidscape hineinfalten.

Immer wenn ein Schiff faltet, verliert es alle Falmarker, Chaff-Marker und Zielmarker. Es behält seine Geschwindigkeit, seine Brüche und alle angehefteten Eskorten, ob befreundet oder feindlich.

Hineinfalten

Wenn ein Schiff hineinfaltet, drehe seinen Vektor in eine beliebige Richtung; die Geschwindigkeit bleibt erhalten. Es erhält 6 Brennmarker, die zeigen, wie sichtbar es nach der Ankunft ist. Es würfelt nicht auf G-Kraft-Schaden.

In der Sammelzone

Ein Schiff in der Sammelzone wählt Manöver und Aktionen wie gewohnt, und sie funktionieren genau gleich, einschließlich Brennmarkern, Geschwindigkeitsänderungen und G-Kraft-Schaden. Der einzige Unterschied: Das Schiff bewegt sich nicht wirklich, weil es nicht auf der Voidscape ist. Sobald es genug Falmarker hat, kann es hineinfalten.

Notfaltung

Ein schwer beschädigtes Schiff kann zu einer Notfaltung gezwungen sein. Das ist keine Aktion und braucht keine Falmarker. Sie geschieht automatisch, wenn ein Schiff nach dem Kritikalitätstest 7 oder mehr Brüche hat. In einem Einzelspiel wird ein Schiff, das eine Notfaltung ausführt, entfernt und gilt als zerstört. Die vollständige Regel steht unter Brüche und Schaden.

8 Kanonen

Schiffe mit Kanonen können feuern, wenn sie ein Ziel in Reichweite und Sichtlinie haben. Beginnend mit den Schiffen der niedrigsten Masse (innerhalb jeder Masse zuerst die Schiffe des Angreifers) wählt jedes Schiff Ziele und feuert, dann geht es mit dem nächsten Schiff weiter. Schaden durch Kanonen wird sofort angewendet, ein Schiff, das zerstört wird, bevor es an der Reihe ist, darf also nicht mehr schießen.

Ein Schiff in Kontakt kann seine Kanonen nicht abfeuern; die Besatzung ist zu beschäftigt damit, den Kontakt zu überstehen.

Du kannst nur auf Schiffe schießen, die sich auf der Voidscape befinden. Auf Schiffe in der Sammelzone kann nicht geschossen werden.

Sichtlinie

Zwei Schiffe haben Sichtlinie, wenn du eine gerade Linie von der Mitte der einen Base zur Mitte der anderen ziehen kannst, ohne dass diese Linie einen Gravitationsschacht oder Treibkörper kreuzt. Andere Schiffe blockieren die Sichtlinie nicht. Gaswolken und Chaff blockieren die Sichtlinie nicht; sie geben einem Schiff Deckung (siehe Deckung).

Beim Schuss auf ein Schiff im Orbit werden Reichweite und Sichtlinie zum bzw. vom Rand des Gravitationsschachts gemessen (siehe Void Elements).

Reichweite

Jedes Schiff hat eine Kanonenreichweite von 6", plus 1" für jeden Zielmarker auf dem feindlichen Schiff. Kurze Reichweite beträgt immer 3". Ist deine Base in Reichweite der feindlichen Base, kannst du schießen.

Beispiel: Jordans Zerstörer trägt 2 Zielmarker. Lauries Kreuzer kann ihn aus bis zu 8" beschießen. Kurze Reichweite bleibt 3".

Tipp: Hat ein Schiff bereits 3 rote Marker, fügen weitere Zielmarker keine Angriffswürfel mehr hinzu, aber jeder bringt weiterhin 1" Reichweite. Die Aktion Zielen kann sich wegen der zusätzlichen Reichweite also trotzdem lohnen.

Zielmarker

Wenn du die Aktion Zielen ausführst, lege einen Zielmarker auf das gewählte Schiff. Zielmarker sind ohne Obergrenze stapelbar.

Der Besitzer des Schiffes entfernt alle Zielmarker davon, wenn die Mitte seiner Base in einer Gaswolke liegt oder in eine hineinfliegt, oder wenn das Schiff faltet. Ansonsten bleiben Zielmarker für den Rest des Spiels auf dem Schiff.

Rote Marker

Rote Marker lassen ein Schiff heller leuchten und machen es leichter mit Kanonen zu treffen. Die roten Marker sind:

- Zielmarker
- Brennmarker
- Torpedomarker (einschließlich des Geladen-Markers auf dem Schiff)
- Bruchmarker
- Chaff-Marker
- Vektormarker mit Geschwindigkeit 5 oder 6

Feuern

Jeder Schuss wird vollständig für sich abgehandelt, mit eigenen Würfeln, eigenen Deckungswürfen und eigenem Kritikalitätstest. Ein Zerstörer oder Kreuzer, der zweimal feuert, handelt zwei getrennte Schüsse ab.

Zähle, wie viele Würfel du wirfst:

- Beginne mit dem Kanonenwert deines Schiffes.

- +1 Würfel pro rotem Marker auf dem Ziel, höchstens +3 Würfel durch rote Marker.
- +1 Würfel auf kurze Reichweite (innerhalb von 3").
- +1 Würfel, wenn dein Schiff im hinteren Feuerwinkel des Ziels steht. Schiffe im Orbit gewähren diesen Bonus nie.
- +1 Würfel, wenn dein Schiff auf der Vektorlinie des Ziels steht: Ziehe eine Linie von der Mitte der Zielbase entlang ihres Vektors; kreuzt diese Linie deine Base, stehst du darauf. Schiffe im Orbit gewähren diesen Bonus nie.
- +1 Würfel, wenn mindestens eine deiner Eskorten am Ziel angeheftet ist.

Wirf so viele W6. Jedes Ergebnis, das höher ist als die Masse des Ziels, erzielt 1 Bruch.

Gilt für diesen Schuss Deckung, handle die Deckung ab, bevor du Brüche platzierst (siehe Deckung).

Platziere die verbleibenden Brüche. Hat das Ziel durch diesen Schuss einen oder mehrere Brüche erhalten, testet es die Kritikalität (siehe Brüche und Schaden).

Deckung

Ein Schiff kann gegen einen Kanonenschuss durch eine oder mehrere dieser Quellen Deckung haben:

- die Sichtlinie des Angreifers verläuft durch eine Gaswolke
- der Angreifer schießt aus dem Orbit (siehe Void Elements). Jeder Kanonenschuss eines Schiffes im Orbit gibt dem Ziel diese Deckungsquelle, selbst wenn das Ziel im offenen All steht.
- die Sichtlinie des Angreifers verläuft durch einen Chaff-Marker (von einem beliebigen Schiff, auch vom eigenen des Schützen)

Zähle, wie viele dieser Quellen für diesen Schuss gelten (höchstens 3). Nachdem der Angreifer einen oder mehrere Brüche erzielt hat, wirft das Ziel 1W6 für jeden dieser Brüche. Welches Ergebnis nötig ist, um einen Bruch zu ignorieren, hängt von der Zahl der Deckungsquellen ab:

- 1 Quelle: 5 oder 6
- 2 Quellen: 4, 5 oder 6
- 3 Quellen: 3, 4, 5 oder 6

Nur die verbleibenden Brüche werden auf das Schiff gelegt. Die Kritikalität wird nur für Brüche getestet, die das Schiff nach diesem Schuss tatsächlich behält.

Beispiel: Lauries Kreuzer im Orbit feuert auf Jordans Zerstörer. Der Schuss verläuft außerdem durch eine Gaswolke und durch Jordans Chaff. Das sind 3 Deckungsquellen, also ignoriert Jordan jeden erzielten Bruch bei 3+.

Korvetten

Korvetten haben einen Bugturm mit Kanonenwert 1. Er kann einmal feuern, auf ein Schiff im vorderen oder in einem der seitlichen Feuerwinkel der Korvette.

Zerstörer und Kreuzer

Zerstörer und Kreuzer haben Breitseiten. Sie feuern ihre Kanonen in jeder Kanonenphase zweimal. Jeder Schuss muss auf ein Schiff in einem ihrer seitlichen Feuerwinkel gehen. Beide Schüsse können auf dasselbe oder auf verschiedene Schiffe gehen, und jeder Schuss wird getrennt abgehandelt.

- Zerstörer haben einen Kanonenwert von 2.
- Kreuzer haben einen Kanonenwert von 4.

Ein Schiff im All kann sich frei drehen, daher kann jeder der beiden seitlichen Feuerwinkel auf ein Schiff links oder rechts feuern.

Fregatten und Frachter haben einen Kanonenwert von 0. Sie können keine Kanonen abfeuern.

Hinweis: Warum Chaff rot ist und dich trotzdem schützt: Stell dir eine Chaff-Wolke wie die Tinte eines Tintenfischs vor, oder wie eine Ladung Glitzer, die jemandem ins Gesicht geschossen wird. Blickt ein Gegner direkt in die Wolke und verläuft seine Sichtlinie hindurch, spielen die Sensoren verrückt, der Schuss ist schwerer zu setzen, und das Ziel erhält Deckung. Die Wolke verrät aber trotzdem, wo du bist, daher ist der Chaff-Marker rot und kann bis zur üblichen Obergrenze Angriffswürfel hinzufügen. Von der anderen Seite deines Schiffes aus verbirgt die Wolke deinen Rumpf jedoch nicht; ein Gegner auf dieser Seite blickt nicht durch die Chaff-Wolke. Er sieht genau, woher der Ausstoß kam, zurück bis zu dem Schiff, das ihn abgefeuert hat, erhält also den Bonus für rote Marker, und du hast ihm gegenüber keine Deckung. Setze Chaff ein, wenn du die Wolke zwischen dich und die Kanonen bringen kannst, die du fürchtest. Hast du bereits 3 oder mehr rote Marker, fügt neues Chaff keine Angriffswürfel mehr hinzu und hilft nur noch als Deckung gegen Schüsse, die durch die Wolke gehen.

9 Eskorten

Eskorten sind vergleichsweise kleine Fahrzeuge, die sich größeren Schiffen anschließen und bei Aufgaben helfen, die nur sie erledigen können. Sie sind sehr verwundbar und fliegen deshalb nur allein, wenn sie sich in einer Gaswolke oder im Schweif eines Kometen vor feindlichen Schiffen verstecken können.

Eskorten nehmen auf der Voidscape keinen Platz ein. Sie sind immer an etwas angeheftet, etwa an ein Schiff oder ein Void Element. Obwohl sie durch Miniaturen dargestellt werden, verhalten sie sich eher wie Marker.

An befreundeten Schiffen angeheftet

Wird ein befreundetes Schiff, an dem eine Eskorte angeheftet ist, von einer Salve getroffen, kann die Eskorte versuchen, einige Torpedos zu zerstören, bevor sie das Schiff erreichen. Nachdem der Torpedospieler für jeden Torpedomarker gewürfelt hat, aber bevor das Schiff seine PDTs würfelt, wirft 1W6 für jede deiner an diesem Schiff angehefteten Eskortten. Behandle diese Würfe wie PDT-Ergebnisse beim Zuweisen und Aufheben im Einschlag! (siehe Torpedos – Einschlag!). Jede 6 erlaubt einen weiteren Wurf, und jede 6 zerstört außerdem 1 dieser Eskortten. Diese Eskorttenwürfe senken den PDT-Wert des Schiffes nicht; das tut nur der eigene PDT-Wurf des Schiffes (siehe PDTs).

Eskorten gegen Torpedos einzusetzen ist freiwillig: Du darfst beliebig viele der angehefteten Eskortten einsetzen oder keine.

Eskorten bewegen

In der Eskorttenphase darf jede deiner Eskortten eine Aktion ausführen: Bewegen oder Bedrängen. Der Angreifer handelt zuerst mit seinen Eskortten, danach der Verteidiger.

Zum Bewegen löst sich die Eskorte von ihrem aktuellen Objekt und heftet sich an ein anderes (zum Beispiel von einem Schiff an ein Void Element oder von einem Void Element an ein Schiff).

1. Du brauchst Sichtlinie zwischen den beiden Objekten. Miss zwischen den beiden nächstgelegenen Punkten. Steht ein nicht befreundetes Schiff oder ein anderes sichtblockierendes Element im Weg, hast du keine Sichtlinie.
2. Wirf 1W6. Ist das Ergebnis gleich oder größer als der Abstand in Zoll (abgerundet) zwischen den beiden Objekten, bewegt sich die Eskorte und heftet sich an. Ist der Abstand größer als 6",

ist die Bewegung unmöglich.

Befindet sich ein Schiff mit angehefteten Eskorten in einem Void Element oder im Orbit um einen Gravitationsschacht, dürfen sich diese Eskorten als ihre Aktion ohne Entfernungswurf an dieses Void Element bzw. diesen Gravitationsschacht anheften. Mache deinem Gegner klar, dass sie nicht mehr am Schiff angeheftet sind.

Zu oder von nicht befreundeten Schiffen bewegen

Eskorten können versuchen, sich auf ein nicht befreundetes Schiff zu bewegen oder sich von einem zu lösen, an dem sie bereits angeheftet sind. Tun sie das, darf dieses Schiff seine PDTs zur Verteidigung einsetzen (siehe PDTs).

An nicht befreundeten Schiffen angeheftet

Angeheftete Eskorten reisen mit dem Schiff mit, wenn es sich bewegt, faltet oder den Orbit wechselt. Sie lösen sich nur, wenn sie zerstört werden oder ihr Besitzer sie wegbewegt. Sie bleiben angeheftet, wenn das Schiff die Voidscape in Richtung Sammelzone verlässt.

Solange eine oder mehrere deiner Eskorten an einem feindlichen Schiff angeheftet sind, erhalten deine Schiffe +1 Würfel, wenn sie mit Kanonen auf dieses Schiff feuern (siehe Kanonen).

Bedrängen

Statt sich zu bewegen, darf eine an einem feindlichen Schiff angeheftete Eskorte dieses bedrängen. Bedrängen ist eine gemeinsame Aktion deiner Eskorten auf diesem Schiff: Bedrängt eine von ihnen, nehmen alle deine noch an diesem Schiff angehefteten Eskorten teil, die in dieser Eskortenphase noch nicht gehandelt haben. Diese Eskorten gelten alle als bereits aktiv gewesen (sie können sich nicht zusätzlich bewegen). Eskorten, die früher in dieser Phase bereits gehandelt haben (zum Beispiel indem sie sich auf das Schiff bewegt haben), bleiben angeheftet, liefern aber keine Bedrängen-Würfel.

Das Schiff darf zuerst seine PDTs zur Verteidigung einsetzen (siehe PDTs). Dann wirft der Besitzer der Eskorten 1W6 für jede Eskorte, die an diesem Bedrängen teilnimmt. Jedes Ergebnis, das höher ist als die Masse des Schiffes, verursacht 1 Bruch. Wurden so Brüche verursacht, testet das Schiff einmal die Kritikalität.

Tip: Lege in größeren Spielen jede Eskorte nach ihrer Aktion auf die Seite und stelle sie in der nächsten Runde wieder auf, dann siehst du, welche Eskorten noch eine Aktion haben.

Missionsziele und Eskorten

Eskorten transportieren normalerweise Bergungsteams, Erkundungsdrohnen und Sturmtruppen. Sie entern Stationen, dringen in Wracks ein und bergen wichtige Gegenstände oder Informationen.

Sofern ein Szenario nichts anderes sagt, können nur Eskorten Missionsziele einnehmen und halten. Kann ein Schiff ein Missionsziel ohne Eskorten beanspruchen, ist das eine Besonderheit des Szenarios.

An einem Void Element angeheftet

Eskorten, die an einem Void Element angeheftet sind, bedrängen nicht und helfen nicht gegen Torpedos. Sie dürfen sich in der Eskortenphase trotzdem bewegen. Ist das Void Element ein Treibkörper, bewegen sich die daran angehefteten Eskorten mit ihm.

Eskorten, die an einem Gravitationsschacht angeheftet sind (auch solche, die von einem Schiff im Orbit herübergewechselt sind), können diesen Schacht kontrollieren und wie gewohnt Missionsziel-Marker von ihm beanspruchen.

Scharmützel

Handle in der Voidscape-Phase, nachdem die Treibkörper bewegt wurden, ein Scharmützel auf jedem Void Element ab, an dem mindestens eine Eskorte jedes Spielers angeheftet ist.

1. Beide Spieler werfen 1W6 für jede ihrer Eskorten auf diesem Element.
2. Jedes Ergebnis von 5 oder 6 zerstört eine feindliche Eskorte auf diesem Element (der würfelnde Spieler wählt, welche).
3. Jede 6 erlaubt einen weiteren Wurf, der weitere Eskorten zerstören kann.

Brauchen mehrere Void Elements ein Scharmützel, handle sie nacheinander in einer beliebigen, gemeinsam vereinbarten Reihenfolge ab.

Hat nur ein Spieler Eskorten auf einem Void Element, findet dort kein Scharmützel statt.

Kontrolle

Nach einem eventuellen Scharmützel auf diesem Element kontrollierst du ein Void Element, wenn du mehr Eskorten daran angeheftet hast als dein Gegner. Haben beide Spieler gleich viele, kontrolliert es keiner. Schiffe (Zerstörer usw.) kontrollieren Void Elements nicht von sich aus.

Missionsziele halten/einnehmen

Sagt ein Szenario, dass ein Missionsziel durch Kontrolle eines Void Element gehalten oder gewertet wird, prüfe die Kontrolle am Ende der Voidscape-Phase, nach den Scharmützeln. Du wertest oder hältst dieses Missionsziel nur, solange du es kontrollierst.

Legt ein Szenario Missionsziel-Marker auf ein Void Element, prüfe am Ende der Voidscape-Phase, nach den Scharmützeln:

- Du darfst von diesem Void Element einen Missionsziel-Marker pro Eskorte beanspruchen, die du dort mehr hast als dein Gegner.
- Weise jeden beanspruchten Marker einer deiner Eskorten auf diesem Element zu (du wählst, welche Eskorten sie tragen). Übrige Eskorten tragen nichts.
- Eine Eskorte kann nur einen Missionsziel-Marker tragen.
- Liegen weniger Marker da, als du beanspruchen darfst, nimmst du nur, was vorhanden ist.

Beispiele:

- Du hast 4 Eskorten, der Gegner hat 1. Du darfst 3 Marker beanspruchen.
- Du hast 3, der Gegner hat 3. Du beanspruchst nichts.
- Du hast 2, der Gegner hat 0. Du darfst 2 Marker beanspruchen.
- Du hast 5, der Gegner hat 2, aber es liegt nur noch 1 Marker da. Du beanspruchst diesen 1 Marker.

Missionsziel-Marker tragen

Die Eskorte behält den Marker, wenn sie sich zu einem anderen Schiff oder Void Element bewegt.

Eine Eskorte mit einem Missionsziel-Marker darf sich auf ein befreundetes Schiff bewegen und dort angeheftet bleiben. Der Marker bleibt bei der Eskorte. Das Schiff selbst hält das Missionsziel nicht, es sei denn, das Szenario erlaubt, den Marker zu übertragen.

Wird die Eskorte zerstört, lege den Marker auf das Objekt, an dem sie angeheftet war. Hat dieses Objekt die Voidscape verlassen, geht der Marker verloren, sofern das Szenario nichts anderes sagt.

Das Abliefern eines Missionsziels (Sammelzone, Spielfeldrand und so weiter) legt immer das Szenario fest.

10 Torpedos

Laden

Als Aktion darf ein Schiff mit der Regel Torpedo (X) seine Torpedos laden oder entladen. Zum Laden lege 1 Torpedomarker auf die Base des Schiffes. Zum Entladen entferne ihn. Ein Schiff mit einem Torpedomarker auf seiner Base ist geladen.

Torpedosalven

Eine Torpedosalve ist eine runde 1"-Base mit markierter Vorderseite. Wie ein Schiff kann sie einen Vektor und eine Geschwindigkeit haben. Ihr Vektor zeigt in Richtung ihrer Vorderseite, und ihre Geschwindigkeit kann 1 bis 6 betragen. Eine Salve ist scharf, wenn sie einen Vektormarker hat. Eine Salve ohne Vektormarker ist nicht scharf.

Salven abfeuern

Als Aktion darf ein geladenes Schiff eine Salve abfeuern:

1. Entferne den Torpedomarker von der Base des Schiffes.
2. Platziere eine Salve vollständig innerhalb von 3" um die Base des Schiffes und in dessen vorderem Feuerwinkel. Die Salve darf nicht auf die Base eines Schiffes gelegt werden, wohl aber in ein flächiges Void Element.
3. Lege so viele Torpedomarker auf die Salve, wie der Torpedo-(X)-Wert des Schiffes beträgt.

Eine frisch abgefeuerte Salve hat keinen Vektor und ist daher nicht scharf. Sie kann bei keinem Schiff einen Einschlag verursachen, auch nicht bei Schiffen, über oder neben denen sie platziert wurde.

Salven bewegen

In der Torpedophase bewegt der Angreifer alle seine Salven, danach der Verteidiger seine.

- Eine Salve mit Vektor bewegt sich so viele Zoll geradeaus nach vorn, wie ihre Geschwindigkeit beträgt.
- Eine Salve ohne Vektor (weil sie in dieser Runde abgefeuert wurde) bewegt sich nicht. Drehe sie stattdessen in eine beliebige Richtung und gib ihr einen Vektor mit Geschwindigkeit 1 bis 6. Damit ist sie scharf.

Bewegt sich ein Teil der Salven-Base über den Rand der Voidscape hinaus, wird die Salve zerstört. Entferne sie mit all ihren Markern.

Reserveschub

Jede Salve hat genug Reservetreibstoff, um einmal die Richtung zu ändern. Hat eine Salve ihre Bewegung beendet, keine Brennmarker und eines deiner Schiffe hat Sichtlinie zu ihr, darfst du ihren Vektor ändern. Entferne ihren aktuellen Vektor, drehe sie in eine beliebige Richtung, gib ihr eine neue Geschwindigkeit von 1 bis 6 und lege 1 Brennmarker auf sie. Brennmarker bleiben auf einer Salve, bis sie zerstört wird. (Jeder Brennmarker gibt beim Einschlag +1 auf die PDT-Ergebnisse des Ziels; siehe Einschlag!)

Torpedos und Void Elements

Gravitationsschächte

Bewegt sich eine Salve über einen Gravitationsschacht, wird die Salve zerstört, ihre Torpedomarker aber nicht. Lege sie auf den Gravitationsschacht. Sie gehören keinem Spieler mehr, und etwaige Brennmarker gehen verloren. Am Ende jeder Voidscape-Phase (nicht der

Torpedophase) wirft 1W6 für jeden Torpedomarker auf dem Gravitationsschacht. Entspricht ein Ergebnis der Masse eines Schiffes im Orbit dieses Gravitationsschachts, trifft der Marker dieses Schiff. Haben mehrere Schiffe im Orbit diese Masse, würfelt aus, welches getroffen wird. Jedes getroffene Schiff erleidet einen Einschlag (siehe Einschlag!). Behandle alle Marker, die es treffen, als eine einzige Salve mit entsprechend vielen Torpedomarkern und ohne Brennmarker. Nach dem Einschlag werden die Marker abgelegt. Marker, die kein Schiff treffen, bleiben für die nächste Runde auf dem Gravitationsschacht. Kein Schiff hat Masse 6, eine 6 trifft also nie. Im Lauf eines Spiels können sich Marker ansammeln und einen viel genutzten Gravitationsschacht in ein Minenfeld verwandeln.

Trümmerfelder

Bewegt sich eine Salve in einem Trümmerfeld, wirft 1W6 für jeden ihrer Torpedomarker, bevor ein Einschlag abgehandelt wird. Bei 1 oder 2 wird dieser Marker zerstört. Verliert eine Salve alle Torpedomarker, wird die Salve zerstört.

Treibkörper

Bewegt sich eine Salve über einen Treibkörper oder ein Treibkörper über eine Salve, werden die Salve und ihre Marker zerstört. Der Treibkörper bemerkt es kaum.

Auf Salven schießen

Du kannst mit Kanonen auf eine Torpedosalve feuern, als wäre sie ein Schiff, mit diesen Änderungen:

- Die Sichtlinie funktioniert normal, aber eine Salve hat keine Feuerwinkel und gibt weder den Bonus für den hinteren Feuerwinkel noch für die Vektorlinie.
- Rote Marker auf der Salve geben weiterhin Würfel, bis zum üblichen +3 (Torpedomarker und Brennmarker zählen; eine Salve hat keine Bruch-, Ziel- oder Chaff-Marker).
- Eine Salve hat keine Masse. Statt Brüche zu erzielen, zerstört jedes Ergebnis von 6 1 Torpedomarker der Salve. Entferne zerstörte Marker. Verliert eine Salve alle Torpedomarker, wird die Salve zerstört.

Einschlag!

Bewegt sich ein Schiff über eine nicht scharfe Salve, wird die Salve zerstört.

Bewegt sich eine scharfe Salve über ein Schiff oder ein Schiff über eine scharfe Salve, kommt es zu einem Einschlag:

1. Der Besitzer der Salve wirft 1W6 für jeden Torpedomarker auf der Salve. Das sind die Torpedoergebnisse.
2. Der Besitzer des Schiffes wirft so viele W6, wie der PDT-Wert des Schiffes beträgt (siehe PDT). Addiere zu jedem PDT-Ergebnis +1 pro Brennmarker der Salve. Das sind die PDT-Ergebnisse.
3. Der Besitzer des Schiffes weist seine PDT-Ergebnisse den Torpedoergebnissen zu. Ein PDT-Ergebnis, das größer oder gleich dem zugewiesenen Torpedoergebnis ist, hebt dieses Torpedoergebnis auf. Jedes PDT-Ergebnis kann nur ein Torpedoergebnis aufheben, und nicht genutzte PDT-Ergebnisse verfallen.
4. Werden Torpedoergebnisse nicht aufgehoben, erleidet das Schiff Brüche in Höhe ihrer Summe und testet dann die Kritikalität.

Beispiel: Lauries Salve ist mit 3 Torpedomarkern scharf und hat 1 Brennmarker. Sie bewegt sich über Jordans Zerstörer, der einen PDT-Wert von 3 hat. Laurie wirft 3W6 für die Torpedos und erzielt 6, 4 und 1. Jordan wirft 3W6 für die PDTs und erzielt 4, 3 und 1. Die Salve hat 1 Brennmarker, also addiert Jordan jeweils +1, was 5, 4 und 2 ergibt. Keines von Jordans

Ergebnissen reicht an die 6 heran, also weist Jordan die 5 der 4 und die 2 der 1 zu. Beide Torpedoergebnisse sind aufgehoben, und die übrige 4 verfällt. Die 6 ist nicht aufgehoben, also erleidet Jordans Zerstörer 6 Brüche und testet die Kritikalität. Autsch!!!

11 PDT - Punktverteidigungstürme

PDTs sind die Nahbereichswaffen eines Schiffes. Sie wehren Torpedos ab, beharken Gegner, die durch deine Base fliegen, und zerlegen Eskorten, die über den Rumpf kriechen.

Der PDT-Wert eines Schiffes entspricht zu Beginn seiner Masse. Der kritische Treffer „PDT verloren“ senkt den PDT-Wert dauerhaft um 1, auf mindestens 0 (siehe Brüche und Schaden). Andere Effekte können den PDT-Wert gemäß ihren eigenen Regeln ändern. Ist dein PDT-Wert 0, wirfst du keine PDT-Würfel.

PDTs würfeln

Wenn eine Regel dich PDTs würfeln lässt, wirf 1W6 pro Punkt deines aktuellen PDT-Werts.

- Jede gewürfelte 6 erlaubt einen zusätzlichen Würfel, der ebenfalls eine 6 zeigen und weitere Würfel bringen kann.
- Ist dieser Wurf vollständig abgehandelt, senkt jede gewürfelte 6 (auch bei Zusatzwürfeln) deinen PDT-Wert um 1, auf mindestens 0. PDTs klemmen, laufen leer oder brennen unter Beschuss durch, daher nutzt dieses Schiff beim nächsten PDT-Wurf den neuen, niedrigeren Wert.
- Modifikatoren, die etwas zu einem PDT-Ergebnis addieren (zum Beispiel +1 pro Brennmarker einer Salve beim Einschlag!), machen aus einem Würfel keine 6 für Zusatzwürfel oder für das Senken des PDT-Werts. Nur eine tatsächlich gewürfelte 6 zählt.

Was die Würfel bewirken, hängt davon ab, worauf dufeuerst (siehe unten).

Gegen Torpedos

Schlägt eine Salve in dein Schiff ein, handle die PDTs als Teil des Einschlags! ab (siehe Torpedos). Zuerst würfeln befreundete Eskorten, die an deinem Schiff angeheftet sind, dann würfelst du deine PDTs. Dies verbraucht nicht deinen einmaligen PDT-Wurf gegen Eskorten pro Phase. Gewürfelte 6en bringen weiterhin Zusatzwürfel und senken den PDT-Wert wie unter PDTs würfeln.

Nahkampfangriff

Endet dein Schiff in Kontakt mit einem feindlichen Schiff, führen beide Schiffe automatisch einen Nahkampfangriff aus (siehe Bewegung – Kontakt). Bist du mit mehreren feindlichen Schiffen in Kontakt, handle gegen jedes einen eigenen Nahkampfangriff ab und wirf jedes Mal deinen vollen aktuellen PDT-Wert.

Bei jedem Angriff verursacht jedes Ergebnis, das höher ist als die Masse des anderen Schiffes, 1 Bruch an diesem Schiff. Handle die Würfe beider Schiffe in diesem Angriff ab, bevor Brüche platziert werden, sodass beide schießen, auch wenn sie sich gegenseitig zerstören würden. Jedes Schiff, das einen oder mehrere Brüche erlitten hat, testet danach die Kritikalität.

Bei Kontakt mit einem Treibkörper setzt du keine PDTs ein (siehe Void Elements). Gewürfelte 6en bringen weiterhin Zusatzwürfel und senken den PDT-Wert wie unter PDTs würfeln.

Gegen Eskorten

PDTs zerstören feindliche Eskorten bei 5 oder 6. Jede gewürfelte 6 erlaubt außerdem einen Zusatzwürfel, der weitere Eskorten zerstören kann, und senkt den PDT-Wert wie unter PDTs würfeln. Weise jeden Würfel einer feindlichen Eskorte zu, die an diesem Auslöser beteiligt ist (du

wählst die Zuordnung). Eine Eskorte ohne zugewiesenen Würfel übersteht diesen Wurf. So zerstörte Eskorten werden entfernt und beenden die Aktion, die den Wurf ausgelöst hat, nie. Trug eine zerstörte Eskorte einen Missionsziel-Marker, lege den Marker wie üblich auf das Objekt, an dem sie angeheftet war (siehe Eskorten).

Einmal pro Eskortenphase: Jedes Schiff darf in jeder Eskortenphase nur einen PDT-Wurf gegen Eskorten machen. Treten mehrere Auslöser ein, wählst du, auf welchen einzelnen Auslöser du mit PDTs antwortest. Spätere Eskorten-Auslöser in dieser Phase erhalten von diesem Schiff keinen PDT-Wurf.

Du darfst diesen einen Wurf einsetzen, wenn eines der Folgenden eintritt:

1. **Abfangen:** Eine oder mehrere feindliche Eskorten schließen erfolgreich eine Bewegung auf dein Schiff ab. Wenn du würfelst, dann bevor sie sich anheften. Du darfst bis zum Ende der Versuche des aktuellen Spielers warten, Eskorten auf dieses Schiff zu bewegen, und dann diese ganze Welle als einen Auslöser abfangen. Fängst du früher ab, bleiben weitere Eskorten, die sich später in der Phase anheften, ohne PDT-Antwort.
2. **Rückzug:** Eine oder mehrere feindliche Eskorten, die bereits an deinem Schiff angeheftet sind, versuchen sich wegzubewegen. Wenn du würfelst, dann bevor sie sich lösen. Durch diesen Wurf zerstörte Eskorten lösen sich nie; sie werden stattdessen entfernt.
3. **Vor dem Bedrängen:** Eine oder mehrere an deinem Schiff angeheftete feindliche Eskorten erklären Bedrängen. Wenn du würfelst, dann bevor die Bedrängen-Würfel geworfen werden. Nur überlebende Eskorten nehmen an diesem Bedrängen teil.

Beispiel: Fünf feindliche Eskorten sind angeheftet und erklären Bedrängen. Du setzt deinen einmaligen Wurf pro Phase vor dem Bedrängen ein, wirfst 4 PDT-Würfel und zerstörst 2 Eskorten. Am Bedrängen nehmen dann nur die 3 noch angehefteten Eskorten teil.

Tip: Heften sich in der Welle eines Spielers mehrere Eskorten an, warte und fange sie gemeinsam ab, damit du deine Würfel auf den ganzen Schwarm verteilen kannst.

12 Brüche und Schaden

Immer wenn ein Schiff einen oder mehrere Bruchmarker erhält, testet es die Kritikalität, und zwar einmal, nachdem alle diese Brüche platziert wurden.

Kritikalität testen

1. Wirf 2W6 und addiere sie.
2. Ist die Summe gleich oder kleiner als die Zahl der Brüche des Schiffes, explodiert das Schiff (siehe Schiff explodiert).
3. Ist das Schiff nicht explodiert und war der Wurf ein Pasch, erleidet es einen kritischen Treffer (siehe Kritische Treffer).
4. Prüfe nach einem eventuellen kritischen Treffer, ob eine Notfaltung eintritt.

Hinweis: Mit 2W6 kann man nie weniger als 2 würfeln, ein Schiff mit 1 Bruch kann also nicht explodieren, aber trotzdem einen kritischen Treffer erleiden.

Beispiel: Lauries Kreuzer hat 4 Brüche und erleidet 2 weitere, hat also nun 6. Laurie würfelt eine 3 und eine 3, zusammen 6. Das entspricht seinen Brüchen, also explodiert der Kreuzer. Hätte Laurie eine 4 und eine 4 gewürfelt (zusammen 8), würde der Kreuzer überleben, aber das kritische Ergebnis 4 erleiden.

Schiff explodiert

1. Nimm das Schiffsmodell von seiner Base. Angeheftete Eskorten (befreundete und feindliche) werden zerstört, und alle anderen Marker auf dem Schiff werden entfernt, der Vektor bleibt jedoch liegen.
2. Die Base bleibt mit ihrem Vektor auf der Voidscape und gilt nun als Treibkörper (siehe Void Elements). Du kannst Trümmer darauf oder darum herum legen (in den Kreuzer-Boxsets enthalten).
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. Innerhalb von 1": 3W6
 2. Innerhalb von 2": 2W6
 3. Innerhalb von 3": 1W6
4. Jedes Ergebnis, das höher ist als die Masse dieses Schiffes, gibt ihm 1 Bruch. Jedes Schiff, das mindestens 1 Treffer erleidet, testet danach die Kritikalität.
5. Kettenreaktionen: Bringt eine Explosion ein weiteres Schiff zum Explodieren, würfle zuerst die aktuelle Explosion zu Ende und handle dann die neue ab.

Kritische Treffer

Bei einem kritischen Treffer bestimmt die Zahl des Paschs das Ergebnis. Eine 5 und eine 5 ergeben zum Beispiel Ergebnis 5. Ist das Schiff geladen und stammen die Brüche nicht aus G-Kraft, lässt jeder Pasch das Schiff stattdessen explodieren.

1. **Faltantrieb ausgefallen.** Das Schiff zählt seine Masse für die kontrollierte Faltung doppelt. Es kann keine Notfaltung ausführen und bleibt daher auch mit 7 oder mehr Brüchen auf der Voidscape.
2. **Triebwerksleck.** Das Schiff erhält 1 Triebwerksleck-Marker. Immer wenn es ein anderes Manöver als Treiben ausführt, wirf zuerst 1W6. Ist das Ergebnis höher als die Zahl seiner Triebwerksleck-Marker, wird das Manöver normal ausgeführt. Andernfalls muss das Schiff treiben. Immer wenn das Schiff eine andere Aktion als „Keine Aktion“ ausführt, erhält es 1 weiteren Triebwerksleck-Marker. Ein Triebwerksleck kann während der Schlacht nicht repariert werden. Wer auf Aktionen verzichtet, sorgt nur dafür, dass die Crew das Triebwerk zusammenhält.
3. **Reparaturprotokolle durchgebrannt.** Das Schiff kann die Aktion Reparieren nicht mehr ausführen.
4. **Gegenmaßnahmen beschädigt.** Das Schiff kann die Aktion Chaff nicht mehr ausführen.
5. **Sensoren beschädigt.** Das Schiff kann die Aktion Zielen nicht mehr ausführen.
6. **PDT verloren.** Der PDT-Wert des Schiffes sinkt dauerhaft um 1, auf mindestens 0.

Triebwerksleck und PDT verloren sind bei jedem erneuten Wurf kumulativ. Jedes andere Ergebnis, das das Schiff bereits hat, hat keine weitere Wirkung.

Notfaltung

Ein Schiff mit 7 oder mehr Brüchen führt eine Notfaltung aus (sofern sein Faltantrieb nicht ausgefallen ist). Entferne das Schiff, seine Base, seine Marker und alle angehefteten Eskorten von der Voidscape. In einem Einzelspiel gilt es als zerstört. In einer Kampagne hat eine Notfaltung Folgen für spätere Spiele (siehe Kampagnen).

13 Die Voidscape

Die Sonnensysteme der freien Leere sind weit reicher als unser eigenes Sonnensystem; jedes ist voller geheimnisvoller Monde, gefährlicher Trümmer vergangener Schlachten und funkelnder Kometen.

Diese Void Elements werden auf der Voidscape wie Gelände auf einem Schlachtfeld dargestellt. Man muss sie bei der Reise zwischen den Sternen berücksichtigen, und ein kluger Kommandant kann sie in der Schlacht nutzen. Es gibt drei Arten von Void Elements, die unten beschrieben werden.

Void Elements erzeugen

Wenn du ein zufälliges Void Element brauchst, wirf 1W6:

1. Gravitationsschacht
2. Ein Trümmerfeld
3. Zwei Trümmerfelder
4. Eine Gaswolke
5. Zwei Gaswolken
6. Treibkörper

Du kannst Void Elements direkt auf eine Papier-Voidscape zeichnen, aber schlichte, schöne Spielstücke für Void Elements sorgen für ein ansehnlicheres Spiel. Platzierung, Anzahl und wie weit sie voneinander oder vom Rand entfernt sein dürfen, legt das jeweilige Szenario fest.

Gravitationsschächte (Monde, Planetoiden, Anomalien und Megastrukturen)

Ein Gravitationsschacht ist ein Kreis mit 4–5" Durchmesser. Er blockiert die Sichtlinie für alles (Zielen, Kanonen und so weiter), außer für Schiffe, die ihn umkreisen (siehe unten).

In den Orbit eintreten

1. Sobald ein Teil der Schiffsbase während der Bewegung den Gravitationsschacht berührt, hält das Schiff an.
2. Stelle das Schiff an eine beliebige Stelle vollständig innerhalb des Kreises. Die genaue Position spielt keine Rolle; sie zeigt nur, dass das Schiff im Orbit ist.
3. Das Schiff behält seine Geschwindigkeit, aber die Richtung seines Vektors spielt keine Rolle mehr.
4. Dann manövriert das Schiff, führt seine Aktion aus und prüft den Orbit (siehe Orbitmanöver und Im Orbit bleiben).

Orbitmanöver

Ein Schiff, das seine Aktivierung im Orbit beginnt, bewegt sich nicht. Da die Richtung im Orbit keine Rolle spielt, ändern die Manöver nur die Geschwindigkeit:

- **Treiben:** Die Geschwindigkeit bleibt gleich.
- **Beschleunigen:** +1 Geschwindigkeit pro Brennmarker.
- **Flip and Burn:** –1 Geschwindigkeit pro Brennmarker.

G-Kraft gilt wie üblich. Was ein Schiff wählen darf, hängt von seiner Geschwindigkeit ab:

- Unter 3: Es muss auf mindestens Geschwindigkeit 3 beschleunigen, sofern es kann.
- Genau 3: Es darf treiben oder beschleunigen.

- Über 3: Es darf treiben, beschleunigen oder Flip and Burn ausführen, aber seine Geschwindigkeit nicht unter 3 senken.

Im Orbit bleiben

Prüfe nach der Aktion des Schiffes seine Geschwindigkeit:

- Unter 3: Das Schiff stürzt ab und ist zerstört. Nimm es von der Voidscape. Es explodiert nicht, hinterlässt kein Wrack und verursacht keine Explosion.
- Genau 3: Es bleibt im Orbit.
- Über 3: Es wird per Swing-by hinausgeschleudert. Stelle es an eine beliebige Stelle in Basekontakt mit dem Gravitationsschacht, wobei Frontlinie und Vektor des Schiffes direkt von der Mitte des Schachts weg zeigen. Erhöhe seine Geschwindigkeit um 1, ohne einen Brennmarker zu legen.

Hinweis: Ein Schiff, das Geschwindigkeit 3 nicht erreichen kann (zum Beispiel weil ein Triebwerksleck es zum Treiben zwingt), stürzt ab.

Im Orbit

- Der Gravitationsschacht gilt als Base des Schiffes, alle Messungen erfolgen also zum und vom Rand des Schachts.
- Schiffe im Orbit sind nie miteinander in Kontakt.
- Schiffe im Orbit können andere Schiffe im Orbit weder anvisieren noch mit Kanonen beschießen.
- Schiffe im Orbit können Kanonen in jede Richtung abfeuern. Gemessen wird vom Rand des Schachts. Die Schiffe, auf die sie zielen, gelten als in Deckung (siehe Deckung).
- Schiffe außerhalb des Orbits können Schiffe im Orbit wie gewohnt anvisieren und beschießen und messen dabei zum Rand des Schachts.
- Schiffe im Orbit können die Aktion Chaff nutzen; tun sie das, gelten sie in dieser Runde immer als in Deckung, und die Schiffe, auf die sie zielen, gelten als Schiffe mit mindestens 2 Deckungsquellen (siehe Deckung).
- Torpedos, die ein Schiff im Orbit abfeuert, landen direkt auf dem Gravitationsschacht (siehe Torpedos und Void Elements).
- Ein Schiff im Orbit verliert alle Faltmarker, kann keine Faltmarker erhalten und kann die Aktion Falten nicht ausführen. Eine Notfaltung führt es bei Bedarf trotzdem aus.

Explosion im Orbit

Explodiert ein Schiff im Orbit, stürzt sein Wrack in den Schacht. Es bleibt kein Treibkörper zurück. Jedes andere Schiff im Orbit wirft 1W6, statt der üblichen Entfernungsstufen. Jedes Ergebnis, das höher ist als die Masse dieses Schiffes, gibt ihm 1 Bruch, danach testet es die Kritikalität. Schiffe außerhalb des Schachts sind nicht betroffen.

Flächige Void Elements

Ein flächiges Void Element ist ein markierter Bereich von etwa 4-6" Länge und 2-4" Breite. Schiffe bewegen sich frei darüber. Ein Schiff gilt als in einem flächigen Void Element, wenn ein Teil seiner Base darüber liegt. Ein Schiff in einem flächigen Void Element kann keine Faltmarker erhalten.

Trümmerfelder (Asteroiden, Minen, Friedhöfe zerstörter Schiffe)

- **Schiffe:** Führt die Bewegung eines Schiffes einen Teil seiner Base durch oder in ein Trümmerfeld, wirft danach 1W6 pro Punkt seiner Geschwindigkeit. Jedes Ergebnis gleich oder kleiner als seine Masse ist 1 Bruch; teste dann die Kritikalität, falls Brüche erlitten wurden.

Würfle einmal für jedes Trümmerfeld, durch das sich das Schiff bewegt hat. Kleine Schiffe kommen leicht durch Trümmerfelder, große weniger.

- **Torpedos:** Jedes Mal, wenn sich eine Salve durch oder in ein Trümmerfeld bewegt, wirf nach ihrer Bewegung oder bevor sie in ein Schiff einschlägt 1W6 pro Torpedomarker. Jede 1-2 zerstört einen Marker. Eine Salve ohne Marker wird zerstört.

Gaswolken (Staub, Eis, ein Mikronebel)

- Verläuft die Sichtlinie durch eine Gaswolke, auch wenn der Schütze oder das Ziel darin steht, gilt das Ziel als in Deckung und kann nicht mit der Aktion Zielen anvisiert werden.
- Immer wenn die Mitte einer Schiffsbase in einer Gaswolke liegt oder in eine hineinfliegt, entferne alle Zielmarker von ihm.

Treibkörper (treibende Wracks, Raumstationen, Kometen)

Ein Treibkörper ist eine Schiffsbase ohne Schiff. Er kann beim Platzieren (zu Spielbeginn) einen Vektor mit einer Geschwindigkeit von bis zu 4 haben. Du kannst eine Kometen- oder Wrack-Miniatur auf die Base stellen. Treibkörper blockieren die Sichtlinie. Wie Richtung und Geschwindigkeit eines Treibkörpers beim Platzieren festgelegt werden, regelt das jeweilige Szenario. Explodierende Schiffe werden ebenfalls zu Treibkörpern und behalten den Vektor und die Geschwindigkeit, die sie vorher hatten.

Tipp: In der Voidscape-Phase musst du manchmal Dinge für Void Elements erledigen. Tu das in der Reihenfolge, in der die Void Elements auf den Tisch gelegt wurden. Gegen Spielende hast du durch explodierende Schiffe vielleicht viele Treibkörper; es kann helfen, Void Elements beim Erscheinen zu nummerieren.

Treibkörper bewegen

1. Bewege in der Voidscape-Phase jeden Treibkörper wie ein Schiff entlang seines Vektors, in der Reihenfolge, in der sie platziert wurden.
2. Kreuzt seine Base ein Schiff, würfelt dieses Schiff auf Schaden, als hätte es sich durch ein Trümmerfeld bewegt. Nimm die höhere Geschwindigkeit, die des Schiffes oder die des Treibkörpers.
3. Würde er auf einem Schiff oder einem anderen Treibkörper enden, bewege ihn entlang seines Vektors weiter, bis er frei ist. Sein Vektor ändert sich nicht. Der im Weg liegende Treibkörper ist nicht betroffen.
4. Treibkörper ignorieren flächige Void Elements und treiben einfach hindurch.
5. Ein Treibkörper, dessen Base-Mitte die Voidscape verlässt, wird aus dem Spiel genommen.
6. Jede Salve, über die sich ein Treibkörper bewegt, wird zerstört (siehe Torpedos und Void Elements).

Schiffe, die auf einem Treibkörper enden

Ein Schiff, das seine Bewegung über einem Treibkörper beendet, folgt den Kontaktregeln (siehe Bewegung), führt aber keinen Nahkampfangriff aus. Sobald das Schiff platziert ist, würfelt es auf Schaden, als hätte es sich durch ein Trümmerfeld bewegt. Nimm die höhere Geschwindigkeit: die des Schiffes nach der Kontaktbewegung oder die des Treibkörpers. PDTs können nicht eingesetzt werden; sie hätten keine Wirkung.

Treibkörper und Gravitationsschächte

Wenn ein Treibkörper einen Gravitationsschacht berührt:

- Geschwindigkeit 1-2: Er stürzt hinein und wird aus dem Spiel genommen.

- Geschwindigkeit 3 oder mehr: Er hält am Rand des Schachts an. Sein Vektor dreht sich in die Gegenrichtung, und seine Geschwindigkeit steigt um 1.

In beiden Fällen würfelt jedes Schiff im Orbit auf Schaden, als hätte es sich durch ein Trümmerfeld bewegt. Nimm die höhere Geschwindigkeit: die des Schiffes oder die Endgeschwindigkeit des Treibkörpers.

14 Aufbau einer Flottille

Schiffe

Im 31. Jahrhundert gibt es sechs Haupttypen von Raumschiffen, die in den meisten Flotten zu sehen sind. Die Namen dieser Schiffe wurden in der Geschichte der Menschheit schon für ganz unterschiedliche Schiffe verwendet, in FVF bezeichnen sie jedoch Schiffe mit sehr bestimmten Rollen.

Unten stehen die fünf grundlegenden Schiffstypen (Eskorten zählen nicht als Schiffe, sind hier aber aufgeführt).

- **Korvette:** Ein leichtes Kanonenboot für Aufklärung, Ablenkung und Ausmanövrieren.
- **Fregatte:** Ein reines Torpedoschiff, das eine Flottille mit schnell feuernenden Torpedos unterstützt.
- **Zerstörer:** Ein ausgewogenes Schiff: Breitseiten auf kurze Distanz und Torpedos auf Entfernung.
- **Kreuzer:** Ein mächtiges Schiff, das andere dominieren und eine Position gegen Übermacht halten kann.
- **Frachter:** Ein großes, robustes Transportschiff, das mit vielen Modifikationen ausgerüstet werden kann.
- **Eskorten:** Viel kleinere Raumfahrzeuge, die als Begleitschiffe dienen oder den großen Schiffen helfen.

	Masse	Punkte	Regeln
Eskorte	0	10	Eskorten zählen als Eskorten, nicht als Schiffe, siehe Eskorten.
Korvette	1	50	Korvetten haben einen Bugturm mit 1 Kanone.
Fregatte	2	75	Torpedo (3): Fregatten dürfen Torpedos laden/entladen oder abfeuern. Torpedo-Schnellmagazin: Nach dem Abfeuern von Torpedos darf eine Fregatte ihre Torpedos als freie Aktion laden. Das ist eine Ausnahme von der Grenze von einer Torpedo-Aktion pro Runde, eine Fregatte kann also in derselben Runde feuern und danach erneut laden.
Zerstörer	3	100	Breitseite: Ein Zerstörer hat 2 Kanonen, die zweimal feuern können. Torpedo (1): Zerstörer dürfen Torpedos laden/entladen oder abfeuern.
Kreuzer	4	175	Schwere Breitseite: Ein Kreuzer hat 4 Kanonen, die zweimal feuern können. Torpedo (2): Kreuzer dürfen Torpedos laden/entladen oder abfeuern.
Frachter	5	100	Eine Händler-Flottille kann 1 Frachter für 0 Punkte mitnehmen.

Flottillentyp

Zuerst wählst du, welchen Flottillentyp du aufbauen willst; das beeinflusst die Szenarien, die du spielst, welche Optionen du hast und wie du spielst.

Autorität

Du führst eine lizenzierte Flottille, die einer Werft im Heimatsystem der Menschheit verpflichtet ist. Du hast reichlich Feuerkraft und die zuverlässigsten Schiffe.

Du wählst eine Schiffsklasse und darfst nur Schiffe dieser Klasse und/oder Schiffe der Sovereign-Klasse nehmen.

Händler

Du bist ein Händler, der seine Geschäfte zwischen den Sternen betreibt und Schutz anheuert. Du musst Gesetzlose, Konkurrenten und das Schlimmste von allem abwehren: den Steuereintreiber.

Du nimmst mindestens einen Frachter beliebigen Typs. Dieser Frachter ist kostenlos, für Mods zahlst du aber trotzdem. Andere Schiffe (keine Frachter) und Eskorten müssen entweder der Sovereign-Klasse oder einer bestimmten anderen Klasse angehören.

Gesetzlose

Du führst eine bunt gemischte Bande aus Gesetzlosen und Schurken an, die mit erbeuteten Schiffen zwischen den Sternen Chaos stiften, für deine eigenen Ziele oder deinen Profit.

Beim Aufbau deiner Flottille darfst du jedes Schiff wählen, außer Alien-Schiffen.

Gesetzlose Flottillen tun sich schwer, ihre Schiffe zu reparieren und zu versorgen; wirf vor Spielbeginn für jedes Schiff 2W6, und bei jedem Pasch wendest du das Ergebnis gemäß der Tabelle für kritische Treffer auf dieses Schiff an.

Alien

Du kontrollierst eine exotische Alien-Flottille mit eigener, einzigartiger Agenda und Kriegsführung.

Derzeit sind keine Alien-Schiffe verfügbar, aber künftig wird es die Option einer Alien-Flottille mit einzigartigen Regeln und zusätzlichen Szenario-Optionen geben.

Solo

Du bist ein unabhängiger Abenteurer, der eine Flottille versammelt, um in den tiefen Raum des Netzes vorzustoßen und neue Systeme zu kartieren.

Später wird es Regeln für das Solospiel geben, die diesen Flottillentyp verwenden.

Punktelimit

Du und dein Gegner einigt euch auf die Größe des Spiels. 300 Punkte sind gut für ein kleines Spiel, du kannst aber bis auf 600 gehen, wenn du die Spielfläche verdoppelst (A1-Papier eignet sich) und in jedem Spiel 2 zusätzliche Male auf dem Generator für Void Elements würfelst. Du darfst bis zu 5 Schiffe bei 300 Punkten und bis zu 10 Schiffe bei 600 Punkten nehmen (ein Schiff pro 60 Punkte). Eskorten zählen nicht zu diesem Limit.

Schiffe und Eskorten wählen

Du wählst Schiffe und Eskorten aus und zahlst deren Punktkosten. Je nach gewähltem Flottillentyp bist du womöglich eingeschränkt, welche Schiffsklassen du nehmen darfst.

Freebuilt-Schiffe

Nicht jedes Schiff folgt einem Werftmuster. Ein Freebuilt-Schiff ist ein Einzelstück, das du anhand einer Bautabelle selbst entwirfst, indem du Masse, Kanonen und Torpedos wählst. Freebuilt-Schiffe gehören zur Fraktion der Aberrant, nicht zu einer Schiffsklasse. Du darfst nur 1 pro Flottille nehmen, aber Gesetzlose Flottillen sowie Autoritäts-Flottillen, die die Sovereign-Klasse wählen, dürfen beliebig viele nehmen. Siehe 18.2 Aberrant.

Mods wählen

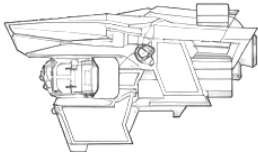
Jedes Schiff kann Mods erhalten (siehe Mods, wenn diese Regeln verwendet werden). Es kann nicht mehr Mods haben als seinen Massewert: Ein Kreuzer hat zum Beispiel Masse 4 und kann daher normalerweise bis zu 4 Mods nehmen. Jeder Mod hat außerdem Punktkosten.

So spielst du deine ersten Partien

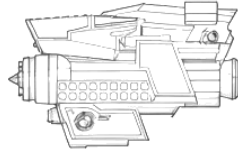
2 Spieler mit Autoritäts-Flottillen von ≤ 300 Punkten. Gespielt wird auf einem Papierbogen in A2/ANSI C.

Würfelt aus, wer Angreifer und wer Verteidiger ist.

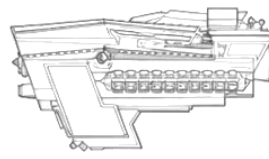
Der Verteidiger würfelt 3 Void Elements aus und zeichnet sie auf das Papier. Der Angreifer wählt eine lange Tischkante als seine, der Verteidiger nimmt die andere. In der Reihenfolge der Masse (von hoch nach niedrig, der Verteidiger zuerst) wird jedes Schiff mit oder ohne Vektor und mit seinen Eskortten auf die Voidscape gestellt. Schiffe des Verteidigers bis zu 6 Zoll von ihrer Tischkante entfernt, angreifende Schiffe bis zu 3. Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine Schiffe mehr im Spiel hat. Schiffe in der Sammelzone gelten nicht als im Spiel. Zerstörte Schiffe, einschließlich eines Schiffes, das in einem Einzelspiel eine Notfaltung ausführt, zählen ebenfalls nicht. Der andere Spieler gewinnt.



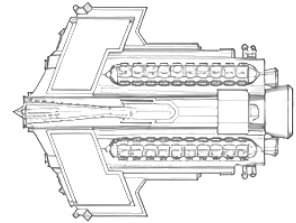
Sovereign-Korvette



Sovereign-Fregatte



Sovereign-Zerstörer



Sovereign-Kreuzer

Szenarien, Kampagnen, Mods und Fraktionsregeln findest du in der kostenlosen FVF-App.

Brauchst du Marker? Drucke den kostenlosen Ships and Tokens-Bogen (A4) von der Download-Seite der Free Void Flotilla-Website oder nutze die STL-Dateien.

