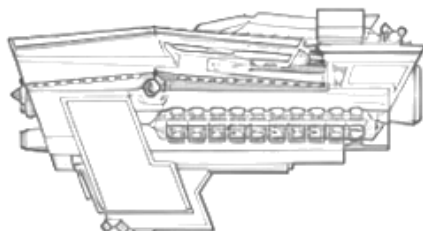


Free Void Flotilla

Règles faciles à imprimer

Version 1.2.6 — Règles de base



Cette traduction a été réalisée par IA et peut ne pas être entièrement exacte. La version anglaise constitue les règles de base officielles.

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

1 Qu'est-ce que Free Void Flotilla ?

Free Void Flotilla (FVF) est un jeu de figurines de vaisseaux spatiaux situé dans notre futur, où des flottilles de vaisseaux se disputent le contrôle d'une frontière en expansion. Les joueurs tiennent compte de la poussée et des vecteurs de leurs vaisseaux tout en évitant les torpilles et en se déchaînant mutuellement des vagues dévastatrices de tirs de canon. Ce document contient les règles de base. Les scénarios, les mods et les règles spéciales des factions sont traités dans des sections ultérieures, et chaque vaisseau peut recevoir des mods pour créer une force personnalisée.

2 Que faut-il pour jouer ?

Un Voidscape

Une surface de jeu d'environ 24" sur 17" (pouces). Une feuille de papier A2 ou ANSI C convient très bien. Utilisez-en une pour chaque tranche de 300 points apportée par chaque joueur. Par exemple, une partie à 600 points (300 chacun) utilise une feuille, et une partie à 1 200 points (600 chacun) utilise deux feuilles côte à côte.

Dés

Free Void Flotilla utilise des dés standard à six faces, appelés D6. Il vous en faut au moins 10.

Un outil de mesure

N'importe quel outil gradué en pouces. Une règle de 6" convient très bien.

Void Elements

Environ trois éléments de décor à se disputer. Si vous jouez sur papier, vous pouvez simplement les dessiner.

Une flottille chacun

Chaque joueur a besoin d'une flottille de vaisseaux d'une valeur égale en points, construite selon les règles. Voir Construire une flottille. Chaque vaisseau est monté sur un socle de 2".

Escortes

Les escortes sont de petits engins qui s'attachent aux vaisseaux et aux Void Elements. Dans les règles, elles fonctionnent comme des marqueurs, mais nous les vendons sous forme de petites figurines. N'importe quel petit marqueur peut les remplacer.

Marqueurs

- **Formes spécifiques** : les marqueurs de vecteur, les socles de save (1") et les marqueurs de chaff doivent avoir des formes spécifiques. Vous pouvez les télécharger gratuitement en fichiers STL ou les trouver dans la plupart de nos boîtes.
- **Doivent être rouges** : les marqueurs de poussée, de fracture, de cible, de torpille et de chaff, ainsi que les marqueurs de vecteur de vitesse 5 et 6. Les marqueurs rouges rendent un vaisseau plus facile à repérer et à toucher (voir Canons). Les marqueurs de vecteur de vitesse 1 à 4 ne doivent pas être rouges.
- **Tout ce qui se distingue fera l'affaire** : les marqueurs de repli et de fuite moteur, ainsi que les marqueurs d'objectif et de cargaison utilisés par certains scénarios. Ils peuvent être improvisés, mais nos boîtes les contiennent souvent aussi.

- **Un socle de vaisseau en réserve** : utilisé pour les corps dérivants et les vaisseaux qui ont explosé.

Facultatif : des cartes de vaisseau, pour suivre les marqueurs et l'ordre de jeu, ainsi qu'un crayon et du papier.

3 Déroulement du tour

Chaque tour comporte cinq phases, jouées dans cet ordre :

1. **Vaisseaux** : activer les vaisseaux, Masse la plus élevée d'abord.
2. **Canons** : tirer au canon, Masse la plus faible d'abord.
3. **Escortes** : déplacer et utiliser les escortes.
4. **Torpilles** : déplacer les salves et résoudre les impacts.
5. **Voidscape** : déplacer les corps dérivants, résoudre les escarmouches, règles des Void Elements.

1. Vaisseaux

Activez les vaisseaux par ordre de Masse, en commençant par la plus élevée. Activez tous les vaisseaux d'une Masse avant de passer à la suivante. Pour chaque Masse, l'attaquant active tous ses vaisseaux de cette Masse avant que le défenseur n'active les siens.

Par exemple : l'attaquant active ses vaisseaux de Masse 5 l'un après l'autre, puis le défenseur active ses vaisseaux de Masse 5, puis l'attaquant active ses vaisseaux de Masse 4, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les vaisseaux aient été activés puis désactivés.

Quand un vaisseau est activé :

1. Déplacez-le, s'il a un vecteur (voir Mouvement).
2. Manœuvrez, puis lancez les dés de dégâts de force G si nécessaire (voir Manœuvres).
3. Effectuez une action (voir Actions).

Un vaisseau au contact ne manœuvre pas et doit choisir « Aucune action ». Les vaisseaux dans la Zone de ralliement sont activés normalement mais ne se déplacent pas. Quand un vaisseau a terminé, il est désactivé et vous choisissez le vaisseau suivant.

2. Canons

Pendant cette phase, chaque vaisseau doté de canons attaque s'il le peut, en commençant par la Masse la plus faible. Pour chaque Masse, les vaisseaux de l'attaquant tirent en premier. Appliquez les dégâts immédiatement. Un vaisseau détruit avant son tour de tir ne peut pas attaquer.

Par exemple : l'attaquant utilise les canons de ses vaisseaux de Masse 1 l'un après l'autre, puis le défenseur utilise ses vaisseaux de Masse 1, puis l'attaquant ses vaisseaux de Masse 2, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les vaisseaux pouvant tirer l'aient fait.

3. Escortes

L'attaquant déplace et utilise toutes ses escortes, puis le défenseur fait de même (voir Escortes).

4. Torpilles

L'attaquant déplace toutes ses salves, puis le défenseur déplace les siennes. Résolez les impacts au fur et à mesure (voir Torpilles).

5. Voidscape

Déplacez les corps dérivants, résolvez les escarmouches sur les Void Elements disputés (voir Escortes), lancez les dés pour les marqueurs de torpille sur les puits gravitationnels, et résolvez tous les autres effets des Void Elements (voir Void Elements) ainsi que les règles spéciales du scénario.

Astuce : si vous utilisez des cartes de vaisseau, vous pouvez les aligner par ordre de Masse et faire avancer un marqueur le long de la ligne. Ainsi, vous savez toujours quel vaisseau doit se déplacer ou tirer ensuite. Les cartes de vaisseau sont aussi pratiques pour poser les marqueurs.

4 Socles et termes

Socles des vaisseaux

Le socle d'un vaisseau mesure 2" de diamètre et porte des repères qui indiquent dans quelle direction le vaisseau est orienté. Ces repères comptent pour les manœuvres et pour le tir au canon.

- **Ligne avant et ligne arrière :** la ligne avant part du centre du socle et pointe droit devant. La ligne arrière pointe droit derrière.
- **Arcs :** le socle est divisé en quatre arcs égaux : avant, droit, arrière et gauche. La ligne avant passe par le milieu de l'arc avant.
- **Moitiés :** la moitié avant correspond à tout ce qui se trouve devant une ligne traversant le milieu du socle d'un côté à l'autre. Elle comprend l'arc avant et les parties avant des deux arcs latéraux. La moitié arrière correspond à tout ce qui se trouve derrière cette ligne.

Vecteur et vitesse

Un vaisseau peut rester immobile dans l'espace, mais s'il se déplace, il a une direction de déplacement, appelée son vecteur, indiquée par un marqueur de vecteur placé contre le bord de son socle comme une flèche. Le nombre sur le marqueur (1 à 6) est sa vitesse, c'est-à-dire le nombre de pouces qu'il parcourt à chaque tour. Un vaisseau sans marqueur de vecteur est immobile et compte comme ayant une vitesse de 0. Les marqueurs de vecteur de vitesse 1 à 4 sont incolores. Les marqueurs de vitesse 5 et 6 sont rouges. Il vaut généralement mieux ne pas dépasser la vitesse 6. Les vaisseaux rapides sont difficiles à ralentir et ont tendance à sortir du Voidscape. Si la vitesse d'un vaisseau dépasse 6, empilez un second marqueur de vecteur au même endroit et additionnez leurs vitesses. Ensemble, ils comptent toujours comme un seul vecteur.

Degrés de vecteur

Un degré de vecteur n'est pas un degré normal. C'est la largeur d'un marqueur de vecteur. Exactement 16 marqueurs de vecteur tiennent autour d'un socle de vaisseau : le socle fait donc 16 degrés de vecteur de tour. Chaque arc fait ainsi 4 degrés de vecteur et chaque moitié 8. Quand une règle indique de déplacer un vecteur de 1 degré, déplacez-le d'une largeur de marqueur autour du socle. Deux marqueurs de vecteur qui se touchent sont exactement à 1 degré l'un de l'autre.

5 Mouvement

Se déplacer

Retirez d'abord tous les marqueurs de poussée et de chaff du vaisseau. Ensuite, si le vaisseau a un vecteur, déplacez-le en ligne droite dans la direction du vecteur d'un nombre de pouces égal à sa

vitesse. Un vaisseau sans vecteur ne se déplace pas.

Astuce : pour simplifier, vous pouvez faire pivoter le vaisseau pour que sa ligne avant soit face au vecteur, puis l'avancer tout droit du bon nombre de pouces. Un socle de vaisseau Free Void Flotilla mesure exactement 2" de diamètre : vous pouvez donc utiliser le socle lui-même pour mesurer.

Sortir du Voidscape

Si le centre du socle d'un vaisseau se trouve hors du Voidscape après son déplacement, placez le vaisseau dans votre Zone de ralliement. Traitez-le comme s'il s'était replié vers l'extérieur (voir Repli). Sortir du Voidscape peut être une tactique légitime.

Contact

Dans Free Void Flotilla, les vaisseaux n'entrent jamais en collision. L'espace est immense, et même des vaisseaux qui semblent se toucher sur la table passent en réalité au-dessus ou au-dessous l'un de l'autre. Mais quand deux vaisseaux se retrouvent trop proches, les équipages poussent les moteurs à fond pour se dégager, et les équipages ennemis ouvrent le feu à bout portant avec leurs PDT.

Un vaisseau peut passer librement au-dessus d'autres vaisseaux. Si un vaisseau devait terminer son mouvement avec son socle chevauchant le socle d'un autre vaisseau, il est au contact. Un vaisseau au contact continue d'avancer dans la même direction jusqu'à ce que son socle ne chevauche plus aucun autre socle de vaisseau. Pour chaque pouce entier supplémentaire parcouru, ajoutez 1 marqueur de poussée et augmentez sa vitesse de 1. Ce tour-là, un vaisseau au contact ne choisit pas de manœuvre et doit choisir Aucune action. Si le vaisseau sur lequel il a terminé est un vaisseau ennemi, les deux vaisseaux effectuent automatiquement un assaut rapproché (voir Tourelles de défense rapprochée). Ensuite, si le vaisseau a 2 marqueurs de poussée ou plus, il doit lancer les dés de force G.

Manœuvres

Après le déplacement d'un vaisseau, s'il n'est pas au contact, choisissez l'une des trois manœuvres ci-dessous. Les marqueurs de repli ne s'accumulent que tant qu'un vaisseau continue de dériver. Si un vaisseau effectue une autre manœuvre que Dériver, retirez tous ses marqueurs de repli.

Dériver

Vous pouvez faire pivoter le vaisseau dans n'importe quelle direction. Son vecteur et sa vitesse restent inchangés (s'il en a), il peut donc être orienté dans une direction tout en se déplaçant dans une autre. Vous pouvez placer 1 marqueur de repli sur le vaisseau (ou sur sa carte), sauf si quelque chose l'empêche d'en gagner (voir Void Elements).

Accélérer

D'abord, faites pivoter le vaisseau :

- S'il a un vecteur, faites-le pivoter pour que son vecteur se trouve quelque part dans la moitié avant du vaisseau.
- S'il n'a pas de vecteur, orientez-le dans n'importe quelle direction. Il compte comme ayant une vitesse de 0.

Placez ensuite autant de marqueurs de poussée que vous voulez et utilisez l'une de ces options :

Standard : déplacez le vecteur de 1 degré au maximum vers la ligne avant, sans la dépasser. Augmentez la vitesse de 1 par marqueur de poussée.

Virage serré : utilisable uniquement si le vecteur se trouve dans l'un des arcs latéraux du vaisseau et que vous avez placé au moins autant de marqueurs de poussée que sa vitesse.

Déplacez le vecteur de 2 degrés au maximum vers la ligne avant, sans la dépasser. Augmentez la vitesse de 1 au total.

Changement de direction : utilisable uniquement si vous avez placé au moins deux fois plus de marqueurs de poussée que la vitesse du vaisseau. Placez le vecteur sur la ligne avant et fixez la vitesse au nombre de marqueurs de poussée. (Un vaisseau sans vecteur utilise toujours cette option.)

Exemple : un vaisseau de vitesse 3 a son vecteur dans la partie avant de son arc latéral droit. Avec deux marqueurs de poussée, il ne peut utiliser que Standard. Le vecteur avance de 1 degré vers l'avant et la vitesse passe à 5. Avec 3 marqueurs de poussée, il peut utiliser Virage serré à la place. Le vecteur avance de 2 degrés et la vitesse ne passe qu'à 4. Avec 6 marqueurs de poussée, il peut utiliser Changement de direction. Le vecteur passe directement sur la ligne avant et la vitesse devient 6. Quelle que soit l'option choisie, le vaisseau lance ensuite les dés de dégâts de force G pour ses marqueurs de poussée.

Flip and Burn

Un vaisseau ne peut faire un Flip and Burn que s'il a un vecteur. Faites pivoter le vaisseau pour que son vecteur se trouve quelque part dans sa moitié arrière, puis placez autant de marqueurs de poussée que vous voulez. Réduisez la vitesse du vaisseau de 1 par marqueur de poussée :

- Si la vitesse reste supérieure à 0, vous pouvez aussi déplacer le vecteur de 1 degré au maximum vers la ligne avant.
- Si la vitesse atteint exactement 0, retirez le vecteur. Le vaisseau est à l'arrêt.
- Si la vitesse devait passer sous 0, retirez le vecteur et placez-en un nouveau sur la ligne avant du vaisseau. Sa vitesse est égale à la valeur dont elle serait passée sous 0.

Exemple : un vaisseau de vitesse 4 se retourne pour que son vecteur soit dans sa moitié arrière. Avec 2 marqueurs de poussée, la vitesse tombe à 2, et le vecteur peut avancer de 1 degré vers la ligne avant. Avec 4 marqueurs de poussée, la vitesse tombe à 0 et le vaisseau s'arrête. Avec 6 marqueurs de poussée, la vitesse tomberait à -2 : le vaisseau reçoit donc un nouveau vecteur sur sa ligne avant, de vitesse 2.

Dégâts de force G

Après une manœuvre, si un vaisseau a plus de 1 marqueur de poussée, il lance les dés de dégâts de force G. Lancez 1D6 par marqueur de poussée. Pour chaque résultat inférieur ou égal à la Masse du vaisseau, celui-ci subit 1 fracture. S'il subit au moins une fracture, il effectue un test de criticité.

Exemple : la frégate de Masse 2 de Laurie a une vitesse de 4. Elle fait un Flip and Burn avec 3 marqueurs de poussée. La vitesse tombe à 1, donc Laurie lance 3D6, un par marqueur de poussée. Laurie obtient 1, 2 et 5. Deux résultats sont inférieurs ou égaux à la Masse 2 : la frégate subit 2 fractures et doit effectuer un test de criticité. Si Laurie avait utilisé 6 marqueurs de poussée, la vitesse serait passée sous 0, le vaisseau serait reparti sur un nouveau vecteur de ligne avant à vitesse 2, et Laurie aurait lancé 6D6, un par marqueur de poussée.

6 Actions

Après sa manœuvre, un vaisseau peut effectuer une action avant d'être désactivé. Un vaisseau au contact doit choisir Aucune action (voir Contact). Choisissez-en une :

- **Cibler** : placez un marqueur de cible sur un vaisseau en ligne de vue (voir Canons).

- **Torpilles** : armez, désarmez ou tirez vos torpilles (voir Torpilles). Un vaisseau ne peut faire qu'une seule de ces actions par tour, même si quelque chose lui permet d'effectuer plus d'une action. L'exception est le Lance-torpilles dédié de la frégate, qui lui permet de tirer puis de réarmer en action gratuite au cours du même tour (voir Construire une flottille).
- **Réparer** : retirez un marqueur de fracture.
- **Chaff** : placez un marqueur de chaff sur le socle de votre vaisseau. Un nuage de chaff couvre exactement un tiers du bord du socle du vaisseau.
- **Repli** : si le vaisseau a plus de marqueurs de repli que sa Masse, il peut effectuer un repli contrôlé (voir Repli).
- **Utiliser un dispositif** : utilisez l'un des dispositifs du vaisseau. Chaque dispositif ne peut être utilisé qu'une fois par partie (voir Mods : dispositifs).
- **Aucune action** : le vaisseau ne fait rien.
- **Autre** : certains scénarios et situations peuvent offrir des options d'action supplémentaires.

7 Repli

Repli contrôlé

En tant qu'action, un vaisseau ayant plus de marqueurs de repli que sa Masse peut effectuer un repli contrôlé. Par exemple, un vaisseau de Masse 1 a besoin d'au moins 2 marqueurs de repli, et un vaisseau de Masse 4 d'au moins 5. (Les vaisseaux en orbite ou dans un Void Element de zone ne peuvent pas gagner de marqueurs de repli. Voir Void Elements.) Quand un vaisseau se replie, choisissez :

- **Repli vers l'extérieur.** Retirez le vaisseau du Voidscape et placez-le dans votre Zone de ralliement. Votre Zone de ralliement est simplement un endroit hors de la table où vous gardez des vaisseaux.
- **Repli vers l'intérieur.** Placez le vaisseau n'importe où sur le Voidscape, en ligne de vue d'un vaisseau ami, mais pas sur un Void Element ni sur un autre vaisseau. Un vaisseau peut se replier vers l'intérieur depuis la Zone de ralliement ou depuis un autre point du Voidscape.

Chaque fois qu'un vaisseau se replie, il perd tous ses marqueurs de repli, de chaff et de cible. Il conserve sa vitesse, ses fractures et toutes les escortes qui lui sont attachées, amies ou ennemies.

Repli vers l'intérieur

Quand un vaisseau se replie vers l'intérieur, orientez son vecteur dans n'importe quelle direction, en conservant sa vitesse. Il gagne 6 marqueurs de poussée, qui montrent à quel point il est visible à son arrivée. Il ne lance pas les dés de dégâts de force G.

Dans la Zone de ralliement

Un vaisseau dans la Zone de ralliement choisit ses manœuvres et ses actions normalement, et elles fonctionnent exactement de la même façon, y compris les marqueurs de poussée, les changements de vitesse et les dégâts de force G. La seule différence est que le vaisseau ne se déplace pas réellement, puisqu'il est hors du Voidscape. Dès qu'il a assez de marqueurs de repli, il peut se replier vers l'intérieur.

Repli d'urgence

Un vaisseau gravement endommagé peut être contraint d'effectuer un repli d'urgence. Ce n'est pas une action et cela ne nécessite pas de marqueurs de repli. Cela se produit automatiquement quand un vaisseau a 7 fractures ou plus après son test de criticité. Dans une partie isolée, un

vaisseau qui effectue un repli d'urgence est retiré et compte comme détruit. Voir Fractures et dégâts pour la règle complète.

8 Canons

Les vaisseaux dotés de canons peuvent tirer s'ils ont une cible à portée et en ligne de vue. En commençant par les vaisseaux de Masse la plus faible (les vaisseaux de l'attaquant d'abord pour chaque Masse), chaque vaisseau choisit ses cibles et tire, puis on passe au vaisseau suivant. Les dégâts des canons s'appliquent immédiatement : un vaisseau détruit avant son tour de tir ne peut donc pas tirer.

Un vaisseau au contact ne peut pas tirer avec ses canons ; l'équipage est trop occupé à survivre au contact.

Vous ne pouvez tirer que sur des vaisseaux présents sur le Voidscape. Les vaisseaux dans la Zone de ralliement ne peuvent pas être pris pour cible.

Ligne de vue

Deux vaisseaux sont en ligne de vue si vous pouvez tracer une ligne droite du centre d'un socle au centre de l'autre sans que cette ligne traverse un puits gravitationnel ou un corps dérivant. Les autres vaisseaux ne bloquent pas la ligne de vue. Les nuages de gaz et le chaff ne bloquent pas la ligne de vue ; ils mettent un vaisseau à couvert (voir Couvert).

Pour tirer sur un vaisseau en orbite, mesurez la portée et la ligne de vue jusqu'au bord du puits gravitationnel et à partir de celui-ci (voir Void Elements).

Portée

Chaque vaisseau a une portée de canon de 6", plus 1" par marqueur de cible sur le vaisseau ennemi. La courte portée est toujours de 3". Si votre socle est à portée du socle ennemi, vous pouvez tirer.

Exemple : le destroyer de Jordan porte 2 marqueurs de cible. Le croiseur de Laurie peut lui tirer dessus jusqu'à 8". La courte portée reste de 3".

Astuce : quand un vaisseau a déjà 3 marqueurs rouges, les marqueurs de cible supplémentaires n'ajoutent plus de dés d'attaque, mais chacun ajoute toujours 1" de portée. L'action Cibler peut donc encore valoir le coup pour l'allonge supplémentaire.

Marqueurs de cible

Quand vous effectuez l'action Cibler, placez un marqueur de cible sur le vaisseau choisi. Les marqueurs de cible se cumulent sans limite.

Le joueur qui contrôle le vaisseau en retire tous les marqueurs de cible quand le centre de son socle se trouve dans un nuage de gaz ou y entre, ou quand le vaisseau se replie. Sinon, les marqueurs de cible restent sur le vaisseau jusqu'à la fin de la partie.

Marqueurs rouges

Les marqueurs rouges rendent un vaisseau plus lumineux et plus facile à toucher au canon. Les marqueurs rouges sont :

- Marqueurs de cible
- Marqueurs de poussée
- Marqueurs de torpille (y compris le marqueur Chargé sur le vaisseau)
- Marqueurs de fracture

- Marqueurs de chaff
- Marqueurs de vecteur de vitesse 5 ou 6

Tir

Chaque tir est résolu entièrement à part, avec ses propres dés, ses propres jets de couvert et son propre test de criticité. Un destroyer ou un croiseur qui tire deux fois résout deux tirs distincts.

Comptez combien de dés vous lancez :

- Partez de la valeur de canon de votre vaisseau.
- +1 dé par marqueur rouge sur la cible, jusqu'à un maximum de +3 dés grâce aux marqueurs rouges.
- +1 dé si vous êtes à courte portée (à 3" ou moins).
- +1 dé si votre vaisseau est dans l'arc arrière de la cible. Les vaisseaux en orbite n'accordent jamais ce bonus.
- +1 dé si votre vaisseau se trouve sur la ligne de vecteur de la cible : tracez une ligne depuis le centre du socle de la cible le long de son vecteur ; si cette ligne traverse votre socle, vous êtes dessus. Les vaisseaux en orbite n'accordent jamais ce bonus.
- +1 dé si au moins une de vos escortes est attachée à la cible.

Lancez ce nombre de D6. Chaque résultat supérieur à la Masse de la cible inflige 1 fracture.

Si la cible bénéficie d'un couvert contre ce tir, résolvez le couvert avant de placer les fractures (voir Couvert).

Placez les fractures restantes. Si la cible a reçu une ou plusieurs fractures lors de ce tir, elle effectue un test de criticité (voir Fractures et dégâts).

Couvert

Un vaisseau peut être à couvert contre un tir de canon grâce à une ou plusieurs de ces sources :

- la ligne de vue de l'attaquant traverse un nuage de gaz
- l'attaquant tire depuis une orbite (voir Void Elements). Chaque tir de canon effectué par un vaisseau en orbite donne cette source de couvert à la cible, même si la cible est dans le vide dégagé.
- la ligne de vue de l'attaquant traverse un marqueur de chaff (de n'importe quel vaisseau, y compris celui du tireur)

Comptez combien de ces sources s'appliquent à ce tir (3 au maximum). Une fois que l'attaquant a infligé une ou plusieurs fractures, la cible lance 1D6 pour chacune de ces fractures. Le résultat nécessaire pour ignorer une fracture dépend du nombre de sources de couvert :

- 1 source : 5 ou 6
- 2 sources : 4, 5 ou 6
- 3 sources : 3, 4, 5 ou 6

Seules les fractures restantes sont placées sur le vaisseau. La criticité n'est testée que pour les fractures que le vaisseau conserve réellement après ce tir.

Exemple : le croiseur de Laurie, en orbite, tire sur le destroyer de Jordan. Le tir traverse aussi un nuage de gaz et le chaff de Jordan. Cela fait 3 sources de couvert : Jordan ignore donc chaque fracture infligée sur 3+.

Corvettes

Les corvettes ont une tourelle de proue avec une valeur de canon de 1. Elle peut tirer une fois, sur un vaisseau dans l'arc avant ou dans l'un des arcs latéraux de la corvette.

Destroyers et croiseurs

Les destroyers et les croiseurs ont des bordées. Ils tirent deux fois avec leurs canons à chaque phase de Canons. Chaque tir doit viser un vaisseau situé dans l'un de leurs arcs latéraux. Les deux tirs peuvent viser le même vaisseau ou des vaisseaux différents, et chaque tir est résolu séparément.

- Les destroyers ont une valeur de canon de 2.
- Les croiseurs ont une valeur de canon de 4.

Un vaisseau dans le vide peut pivoter librement : chaque arc latéral peut donc tirer sur un vaisseau à gauche ou à droite.

Les frégates et les cargos ont une valeur de canon de 0. Ils ne peuvent pas tirer au canon.

Note : pourquoi le chaff est rouge et vous protège quand même : imaginez un nuage de chaff comme l'encre d'un calmar, ou une décharge de paillettes tirée au visage de quelqu'un. Si un ennemi regarde droit dans le nuage et que sa ligne de vue le traverse, ses capteurs sont brouillés, le tir est plus difficile à ajuster et la cible bénéficie d'un couvert. Le nuage indique malgré tout où vous êtes : le marqueur de chaff est donc rouge et peut ajouter des dés d'attaque jusqu'au plafond habituel. Mais de l'autre côté de votre vaisseau, le nuage ne cache pas votre coque : un ennemi situé de ce côté ne regarde pas à travers le nuage de chaff. Il voit exactement d'où vient la décharge, jusqu'au vaisseau qui l'a tirée : il bénéficie donc du bonus des marqueurs rouges et vous n'avez aucun couvert contre lui. Utilisez le chaff quand vous pouvez placer le nuage entre vous et les canons que vous craignez. Si vous avez déjà 3 marqueurs rouges ou plus, un nouveau chaff n'ajoute plus de dés d'attaque et ne sert plus que de couvert contre les tirs qui le traversent.

9 Escortes

Les escortes sont des engins relativement petits qui accompagnent des vaisseaux plus grands et les aident dans diverses tâches qu'elles seules peuvent accomplir. Elles sont très vulnérables : elles ne voyagent donc seules que lorsqu'elles peuvent se cacher des vaisseaux ennemis dans un nuage de gaz ou dans la queue d'une comète.

Les escortes n'occupent aucun espace sur le Voidscape. Elles sont toujours attachées à quelque chose, comme un vaisseau ou un Void Element. Bien qu'elles soient représentées par des figurines, elles fonctionnent plutôt comme des marqueurs.

Attachées à des vaisseaux amis

Quand un vaisseau ami auquel une escorte est attachée subit l'impact d'une salve, l'escorte peut tenter de détruire certaines torpilles avant qu'elles n'atteignent le vaisseau. Après que le joueur des torpilles a lancé les dés pour chaque marqueur de torpille, mais avant que le vaisseau ne lance ses PDT, lancez 1D6 pour chacune de vos escortes attachées à ce vaisseau. Traitez ces jets comme des résultats de PDT pour l'attribution et l'annulation lors de l'Impact ! (voir Torpilles – Impact !). Chaque 6 permet un jet supplémentaire, et chaque 6 détruit aussi 1 de ces escortes. Ces jets d'escorte ne réduisent pas la valeur de PDT du vaisseau ; seul le jet de PDT du vaisseau lui-même le fait (voir PDT).

Utiliser les escortes contre les torpilles est facultatif : vous pouvez utiliser autant d'escortes attachées que vous voulez, ou aucune.

Déplacer les escortes

Pendant la phase d'Escortes, chacune de vos escortes peut effectuer une action : se déplacer ou Harceler. L'attaquant agit d'abord avec ses escortes, puis le défenseur.

Pour se déplacer, l'escorte quitte son objet actuel et s'attache à un autre objet (par exemple d'un vaisseau à un Void Element, ou d'un Void Element à un vaisseau).

1. Il faut une ligne de vue entre les deux objets. Mesurez entre les deux points les plus proches. Un vaisseau non ami ou un autre obstacle bloquant la ligne de vue sur le trajet signifie que vous n'avez pas de ligne de vue.
2. Lancez 1D6. Si le résultat est supérieur ou égal à la distance en pouces (arrondie à l'inférieur) entre les deux objets, l'escorte se déplace et s'attache. Si la distance dépasse 6", le déplacement est impossible.

Si un vaisseau avec des escortes attachées se trouve dans un Void Element, ou en orbite autour d'un puits gravitationnel, ces escortes peuvent s'attacher à ce Void Element ou à ce puits gravitationnel comme action, sans jet de distance. Indiquez clairement à votre adversaire qu'elles ne sont plus attachées au vaisseau.

Se déplacer vers ou depuis des vaisseaux non amis

Les escortes peuvent tenter de se déplacer sur un vaisseau non ami, ou de quitter un vaisseau auquel elles sont déjà attachées. Dans ce cas, ce vaisseau peut utiliser ses PDT pour se défendre (voir PDT).

Attachées à des vaisseaux non amis

Les escortes attachées accompagnent le vaisseau quand il se déplace, se replie ou change d'orbite. Elles ne le quittent que si elles sont détruites ou si leur contrôleur les déplace. Elles restent attachées si le vaisseau quitte le Voidscape pour la Zone de ralliement.

Tant qu'une ou plusieurs de vos escortes sont attachées à un vaisseau ennemi, vos vaisseaux gagnent +1 dé quand ils tirent au canon sur ce vaisseau (voir Canons).

Harceler

Au lieu de se déplacer, une escorte attachée à un vaisseau ennemi peut le harceler. Harceler est une action partagée par vos escortes sur ce vaisseau : quand l'une d'elles harcèle, toutes vos escortes encore attachées à ce vaisseau qui n'ont pas encore agi pendant cette phase d'Escortes y participent. Ces escortes comptent toutes comme ayant agi (elles ne peuvent pas aussi se déplacer). Les escortes qui ont déjà agi plus tôt dans cette phase (par exemple en se déplaçant sur le vaisseau) restent attachées mais n'ajoutent pas de dés de Harcèlement.

Le vaisseau peut d'abord utiliser ses PDT pour se défendre (voir PDT). Ensuite, le contrôleur des escortes lance 1D6 pour chaque escorte participant à ce Harcèlement. Chaque résultat supérieur à la Masse du vaisseau inflige 1 fracture. Si des fractures ont été infligées ainsi, le vaisseau effectue une fois un test de criticité.

Astuce : dans les grandes parties, couchez chaque escorte sur le côté une fois qu'elle a agi, puis redressez-la au tour suivant : vous verrez ainsi quelles escortes ont encore une action.

Objectifs et escortes

Les escortes transportent normalement des équipes de récupération, des drones d'exploration et des troupes d'assaut. Elles abordent des stations, pénètrent dans des épaves et récupèrent des objets ou des informations importants.

Sauf indication contraire d'un scénario, seules les escortes prennent et tiennent des objectifs. Si un vaisseau peut revendiquer un objectif sans escortes, c'est une particularité du scénario.

Attachées à un Void Element

Les escortes attachées à un Void Element ne harcèlent pas et n'aident pas contre les torpilles. Elles peuvent quand même se déplacer pendant la phase d'Escortes. Si le Void Element est un corps dérivant, les escortes qui y sont attachées se déplacent avec lui.

Les escortes attachées à un puits gravitationnel (y compris celles qui ont sauté d'un vaisseau en orbite) peuvent contrôler ce puits et y revendiquer des marqueurs d'objectif normalement.

Escarmouche

Pendant la phase de Voidscape, après le déplacement des corps dérivants, résolvez une escarmouche sur chaque Void Element auquel est attachée au moins une escorte de chaque joueur.

1. Les deux joueurs lancent 1D6 pour chacune de leurs escortes sur cet élément.
2. Chaque résultat de 5 ou 6 détruit une escorte ennemie sur cet élément (le joueur qui lance choisit laquelle).
3. Chaque 6 permet un jet supplémentaire, qui peut détruire d'autres escortes.

Si plusieurs Void Elements nécessitent une escarmouche, résolvez-les une par une, dans l'ordre convenu entre les joueurs.

Si un seul joueur a des escortes sur un Void Element, il n'y a pas d'escarmouche à cet endroit.

Contrôle

Après une éventuelle escarmouche sur cet élément, vous contrôlez un Void Element si vous y avez plus d'escortes attachées que votre adversaire. Si les deux joueurs en ont autant, aucun ne le contrôle. Les vaisseaux (destroyers, etc.) ne contrôlent pas les Void Elements par eux-mêmes.

Tenir/prendre des objectifs

Si un scénario indique qu'un objectif est tenu ou marqué en contrôlant un Void Element, vérifiez le contrôle à la fin de la phase de Voidscape, après les escarmouches. Vous marquez ou conservez cet objectif uniquement tant que vous le contrôlez.

Si un scénario place des marqueurs d'objectif sur un Void Element, vérifiez à la fin de la phase de Voidscape, après les escarmouches :

- Vous pouvez revendiquer un marqueur d'objectif de ce Void Element pour chaque escorte que vous y avez en plus de celles de votre adversaire.
- Attribuez chaque marqueur revendiqué à l'une de vos escortes sur cet élément (vous choisissez quelles escortes les portent). Les escortes restantes ne portent rien.
- Une escorte ne peut porter qu'un seul marqueur d'objectif.
- S'il reste moins de marqueurs que vous ne pouvez en revendiquer, vous ne prenez que ceux qui sont là.

Exemples :

- Vous avez 4 escortes, l'adversaire en a 1. Vous pouvez revendiquer 3 marqueurs.
- Vous en avez 3, l'adversaire en a 3. Vous ne revendiquez rien.
- Vous en avez 2, l'adversaire en a 0. Vous pouvez revendiquer 2 marqueurs.
- Vous en avez 5, l'adversaire en a 2, mais il ne reste qu'1 marqueur. Vous revendiquez ce 1 marqueur.

Porter des marqueurs d'objectif

L'escorte garde le marqueur quand elle se déplace vers un autre vaisseau ou Void Element.

Une escorte portant un marqueur d'objectif peut se déplacer sur un vaisseau ami et y rester attachée. Le marqueur reste avec l'escorte. Le vaisseau ne tient pas lui-même l'objectif, sauf si le scénario indique que le marqueur peut être transféré.

Si l'escorte est détruite, placez le marqueur sur l'objet auquel elle était attachée. Si cet objet a quitté le Voidscape, le marqueur est perdu, sauf indication contraire du scénario.

La mise en sécurité d'un objectif (Zone de ralliement, bord de table, etc.) est toujours définie par le scénario.

10 Torpilles

Armement

En tant qu'action, un vaisseau doté de la règle Torpille (X) peut armer ou désarmer ses torpilles. Pour armer, placez 1 marqueur de torpille sur le socle du vaisseau. Pour désarmer, retirez-le. Un vaisseau portant un marqueur de torpille sur son socle est Chargé.

Salves de torpilles

Une salve de torpilles est un socle rond de 1" avec un avant marqué. Comme un vaisseau, elle peut avoir un vecteur et une vitesse. Son vecteur pointe dans la direction de son avant, et sa vitesse peut aller de 1 à 6. Une salve est armée si elle a un marqueur de vecteur. Une salve sans marqueur de vecteur n'est pas armée.

Tirer des salves

En tant qu'action, un vaisseau Chargé peut tirer une salve :

1. Retirez le marqueur de torpille du socle du vaisseau.
2. Placez une salve entièrement à 3" ou moins du socle du vaisseau et dans son arc avant. La salve ne peut pas être placée sur le socle d'un vaisseau, mais elle peut l'être dans un Void Element de zone.
3. Placez sur la salve autant de marqueurs de torpille que la valeur Torpille (X) du vaisseau.

Une salve qui vient d'être tirée n'a pas de vecteur : elle n'est donc pas armée. Elle ne peut provoquer d'impact avec aucun vaisseau, y compris ceux au-dessus ou à côté desquels elle a été placée.

Déplacer les salves

Pendant la phase de Torpilles, l'attaquant déplace toutes ses salves, puis le défenseur déplace les siennes.

- Une salve ayant un vecteur avance tout droit d'un nombre de pouces égal à sa vitesse.
- Une salve sans vecteur (parce qu'elle a été tirée ce tour-ci) ne se déplace pas. À la place, orientez-la dans n'importe quelle direction et donnez-lui un vecteur de vitesse 1 à 6. Elle est désormais armée.

Si une partie du socle d'une salve sort du bord du Voidscape, la salve est détruite. Retirez-la avec tous ses marqueurs.

Poussée de réserve

Chaque salve a assez de carburant de réserve pour changer de direction une fois. Quand une salve a terminé son déplacement, si elle n'a aucun marqueur de poussée et que l'un de vos vaisseaux a une ligne de vue sur elle, vous pouvez changer son vecteur. Retirez son vecteur actuel, orientez-la dans n'importe quelle direction, donnez-lui une nouvelle vitesse de 1 à 6 et placez 1 marqueur de poussée sur elle. Les marqueurs de poussée restent sur une salve jusqu'à sa destruction. (Chaque marqueur de poussée ajoute +1 aux résultats de PDT de la cible lors de l'impact ; voir Impact !)

Torpilles et Void Elements

Puits gravitationnels

Quand une salve passe au-dessus d'un puits gravitationnel, la salve est détruite, mais pas ses marqueurs de torpille. Placez-les sur le puits gravitationnel. Ils n'appartiennent plus à aucun joueur, et les éventuels marqueurs de poussée sont perdus. À la fin de chaque phase de Voidscape (pas de la phase de Torpilles), lancez 1D6 pour chaque marqueur de torpille sur le puits gravitationnel. Si un résultat correspond à la Masse d'un vaisseau en orbite de ce puits, ce marqueur touche ce vaisseau. Si plusieurs vaisseaux en orbite ont cette Masse, départagez-les par un jet de dé pour savoir lequel est touché. Chaque vaisseau touché subit un impact (voir Impact !). Traitez tous les marqueurs qui le touchent comme une seule salve comportant autant de marqueurs de torpille et aucun marqueur de poussée. Les marqueurs sont défaussés après l'impact. Les marqueurs qui ne touchent aucun vaisseau restent sur le puits gravitationnel pour le tour suivant. Aucun vaisseau n'a une Masse de 6 : un résultat de 6 ne touche donc jamais. Au fil d'une partie, les marqueurs peuvent s'accumuler et transformer un puits gravitationnel très fréquenté en champ de mines.

Champs de débris

Quand une salve se déplace dans un champ de débris, lancez 1D6 pour chacun de ses marqueurs de torpille avant de résoudre tout impact. Sur 1 ou 2, ce marqueur est détruit. Si une salve perd tous ses marqueurs de torpille, la salve est détruite.

Corps dérivants

Si une salve passe au-dessus d'un corps dérivant, ou si un corps dérivant passe au-dessus d'une salve, la salve et ses marqueurs sont détruits. Le corps dérivant le remarque à peine.

Tirer sur les salves

Vous pouvez tirer au canon sur une salve de torpilles comme s'il s'agissait d'un vaisseau, avec ces modifications :

- La ligne de vue fonctionne normalement, mais une salve n'a pas d'arcs et n'offre ni bonus d'arc arrière ni bonus de ligne de vecteur.
- Les marqueurs rouges sur la salve ajoutent toujours des dés, jusqu'au +3 habituel (les marqueurs de torpille et de poussée comptent ; une salve n'a pas de marqueurs de fracture, de cible ni de chaff).
- Une salve n'a pas de Masse. Au lieu d'infliger des fractures, chaque résultat de 6 détruit 1 marqueur de torpille de la salve. Retirez les marqueurs détruits. Si une salve perd tous ses marqueurs de torpille, la salve est détruite.

Impact !

Si un vaisseau passe au-dessus d'une salve non armée, la salve est détruite.

Si une salve armée passe au-dessus d'un vaisseau, ou si un vaisseau passe au-dessus d'une salve armée, il y a impact :

1. Le contrôleur de la salve lance 1D6 pour chaque marqueur de torpille sur la salve. Ce sont les résultats de torpille.
2. Le contrôleur du vaisseau lance un nombre de D6 égal à la valeur de PDT du vaisseau (voir PDT). Ajoutez +1 à chaque résultat de PDT pour chaque marqueur de poussée de la salve. Ce sont les résultats de PDT.
3. Le contrôleur du vaisseau attribue ses résultats de PDT aux résultats de torpille. Un résultat de PDT supérieur ou égal au résultat de torpille auquel il est attribué annule ce résultat de torpille. Chaque résultat de PDT ne peut annuler qu'un seul résultat de torpille, et les résultats de PDT non utilisés sont ignorés.
4. Si des résultats de torpille ne sont pas annulés, le vaisseau subit un nombre de fractures égal à leur total, puis effectue un test de criticité.

Exemple : la salve de Laurie est armée de 3 marqueurs de torpille et porte 1 marqueur de poussée. Elle passe au-dessus du destroyer de Jordan, qui a une valeur de PDT de 3. Laurie lance 3D6 pour les torpilles et obtient 6, 4 et 1. Jordan lance 3D6 pour les PDT et obtient 4, 3 et 1. La salve a 1 marqueur de poussée, donc Jordan ajoute +1 à chacun, ce qui donne 5, 4 et 2. Aucun résultat de Jordan ne peut atteindre le 6 : Jordan attribue donc le 5 au 4 et le 2 au 1. Ces deux résultats de torpille sont annulés, et le 4 restant est ignoré. Le 6 n'est pas annulé : le destroyer de Jordan subit donc 6 fractures et effectue un test de criticité. Aïe !!!

11 PDT - Tourelles de défense rapprochée

Les PDT sont les armes à courte portée du vaisseau. Elles abattent les torpilles, mitraillent les ennemis qui traversent votre socle et taillent en pièces les escortes qui rampent sur la coque.

La valeur de PDT d'un vaisseau est au départ égale à sa Masse. Le coup critique « PDT perdue » réduit définitivement la valeur de PDT de 1, jusqu'à un minimum de 0 (voir Fractures et dégâts). D'autres effets peuvent modifier la valeur de PDT selon leurs propres règles. Si votre valeur de PDT est de 0, vous ne lancez aucun dé de PDT.

Lancer les PDT

Quand une règle vous demande de lancer les PDT, lancez 1D6 par point de votre valeur de PDT actuelle.

- Chaque 6 obtenu sur un dé vous permet de lancer un dé supplémentaire, qui peut lui aussi faire 6 et donner d'autres dés.
- Une fois ce jet entièrement résolu, chaque 6 obtenu (y compris sur les dés supplémentaires) réduit votre valeur de PDT de 1, jusqu'à un minimum de 0. Les PDT s'enrayent, se vident ou grillent sous le feu : la prochaine fois que ce vaisseau lance ses PDT, il utilise la nouvelle valeur, plus faible.
- Les modificateurs qui s'ajoutent à un résultat de PDT (par exemple +1 par marqueur de poussée d'une salve lors de l'Impact !) ne transforment pas un dé en 6 pour les dés supplémentaires ou la réduction de PDT. Seul un 6 réellement obtenu compte.

L'effet des dés dépend de ce sur quoi vous tirez (voir ci-dessous).

Contre les torpilles

Quand une salve percute votre vaisseau, résolvez les PDT dans le cadre de l'Impact ! (voir Torpilles). Les escortes amies attachées à votre vaisseau lancent d'abord, puis vous lancez vos PDT. Cela n'utilise pas votre jet de PDT unique par phase contre les escortes. Les 6 obtenus donnent toujours des dés supplémentaires et réduisent la valeur de PDT comme indiqué dans Lancer les PDT.

Assaut rapproché

Quand votre vaisseau termine au contact d'un vaisseau ennemi, les deux vaisseaux effectuent automatiquement un assaut rapproché (voir Mouvement – Contact). Si vous êtes au contact de plusieurs vaisseaux ennemis, résolvez un assaut rapproché distinct contre chacun, en lançant à chaque fois toute votre valeur de PDT actuelle.

Dans chaque assaut, chaque résultat supérieur à la Masse de l'autre vaisseau lui inflige 1 fracture. Résolvez les jets des deux vaisseaux de cet assaut avant de placer les fractures : les deux tirent donc même s'ils devaient se détruire mutuellement. Chaque vaisseau ayant subi une ou plusieurs fractures effectue ensuite un test de criticité.

Vous n'utilisez pas les PDT lors d'un contact avec un corps dérivant (voir Void Elements). Les 6 obtenus donnent toujours des dés supplémentaires et réduisent la valeur de PDT comme indiqué dans Lancer les PDT.

Contre les escortes

Les PDT détruisent les escortes ennemies sur un résultat de 5 ou 6. Chaque 6 obtenu permet aussi de lancer un dé supplémentaire, qui peut détruire d'autres escortes, et réduit la valeur de PDT comme indiqué dans Lancer les PDT. Attribuez chaque dé à une escorte ennemie concernée par ce déclencheur (vous choisissez les paires). Une escorte à laquelle aucun dé n'est attribué survit à ce jet. Les escortes ainsi détruites sont retirées et ne terminent jamais l'action qui a déclenché le jet. Si une escorte détruite portait un marqueur d'objectif, placez ce marqueur sur l'objet auquel elle était attachée, comme d'habitude (voir Escortes).

Une fois par phase d'Escortes : chaque vaisseau ne peut faire qu'un seul jet de PDT contre les escortes par phase d'Escortes. Si plusieurs déclencheurs se produisent, vous choisissez à quel déclencheur unique vous répondez avec les PDT. Les déclencheurs d'escortes suivants de cette phase ne reçoivent aucun jet de PDT de ce vaisseau.

Vous pouvez utiliser ce jet unique quand l'un des événements suivants se produit :

1. **Interception :** une ou plusieurs escortes ennemies réussissent un déplacement sur votre vaisseau. Si vous lancez les dés, faites-le avant qu'elles ne s'attachent. Vous pouvez attendre la fin des tentatives du joueur actif pour déplacer des escortes sur ce vaisseau, puis intercepter toute cette vague comme un seul déclencheur. Si vous interceptez plus tôt, les escortes qui s'attachent plus tard dans la phase ne reçoivent aucune réponse des PDT.
2. **Retrait :** une ou plusieurs escortes ennemies déjà attachées à votre vaisseau tentent de s'éloigner. Si vous lancez les dés, faites-le avant qu'elles ne partent. Les escortes détruites par ce jet ne partent jamais ; elles sont retirées à la place.
3. **Avant Harcèlement :** une ou plusieurs escortes ennemies attachées à votre vaisseau déclarent Harceler. Si vous lancez les dés, faites-le avant que les dés de Harcèlement ne soient lancés. Seules les escortes qui survivent participent à ce Harcèlement.

Exemple : cinq escortes ennemies sont attachées et déclarent Harceler. Vous utilisez votre jet unique de la phase Avant Harcèlement, lancez 4 dés de PDT et détruisez 2 escortes. Le Harcèlement n'utilise alors que les 3 escortes encore attachées.

Astuce : si plusieurs escortes s'attachent lors de la vague d'un joueur, attendez et interceptez-les ensemble pour répartir vos dés sur tout l'essaim.

12 Fractures et dégâts

Chaque fois qu'un vaisseau reçoit un ou plusieurs marqueurs de fracture, il effectue un test de criticité, une seule fois, après que toutes ces fractures ont été placées.

Test de criticité

1. Lancez 2D6 et additionnez-les.
2. Si le total est inférieur ou égal au nombre de fractures du vaisseau, le vaisseau explose (voir Le vaisseau explose).
3. Si le vaisseau n'a pas explosé et que le jet est un double, il subit un coup critique (voir Coups critiques).
4. Après l'application d'un éventuel coup critique, vérifiez s'il y a Repli d'urgence.

Note : 2D6 ne peut jamais donner moins de 2 : un vaisseau avec 1 fracture ne peut donc pas exploser, mais il peut quand même subir un coup critique.

Exemple : le croiseur de Laurie a 4 fractures et en subit 2 de plus : il en a donc 6. Laurie obtient un 3 et un 3, soit un total de 6. C'est égal à ses fractures : le croiseur explose. Si Laurie avait obtenu un 4 et un 4 (total 8), le croiseur aurait survécu mais aurait subi le résultat critique 4.

Le vaisseau explose

1. Retirez la figurine du vaisseau de son socle. Les escortes attachées (amies et ennemies) sont détruites, et tous les autres marqueurs du vaisseau sont retirés, mais le vecteur reste en place.
2. Le socle reste sur le Voidscape avec son vecteur et compte désormais comme un corps dérivant (voir Void Elements). Vous pouvez placer des débris dessus ou autour (inclus dans les boîtes de croiseurs).
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. À 1" ou moins : 3D6
 2. À 2" ou moins : 2D6
 3. À 3" ou moins : 1D6
4. Chaque résultat supérieur à la Masse de ce vaisseau lui inflige 1 fracture. Chaque vaisseau ayant subi au moins 1 touche effectue ensuite un test de criticité.
5. Réactions en chaîne : si une explosion fait exploser un autre vaisseau, terminez d'abord les jets de l'explosion en cours, puis résolvez la nouvelle.

Coups critiques

Un coup critique utilise le chiffre du double pour déterminer le résultat. Par exemple, un 5 et un 5 donnent le résultat 5. Si le vaisseau est Chargé et que les fractures ne proviennent pas de la force G, tout double fait exploser le vaisseau à la place.

1. **Moteur de repli hors service.** Le vaisseau compte sa Masse comme doublée pour le repli contrôlé. Il ne peut pas effectuer de repli d'urgence : il reste donc sur le Voidscape même avec 7 fractures ou plus.
2. **Fuite moteur.** Le vaisseau reçoit 1 marqueur de fuite moteur. Chaque fois qu'il effectue une autre manœuvre que Dériver, lancez d'abord 1D6. Si le résultat est supérieur à son nombre de marqueurs de fuite moteur, la manœuvre a lieu normalement. Sinon, le vaisseau doit Dériver. Chaque fois que le vaisseau effectue une action autre qu'Aucune action, il reçoit 1 marqueur de fuite moteur supplémentaire. Une fuite moteur ne peut pas être réparée en cours de bataille. Renoncer aux actions permet seulement à l'équipage de maintenir le moteur en un seul morceau.
3. **Protocoles de réparation grillés.** Le vaisseau ne peut plus effectuer l'action Réparer.
4. **Contre-mesures endommagées.** Le vaisseau ne peut plus effectuer l'action Chaff.
5. **Capteurs endommagés.** Le vaisseau ne peut plus effectuer l'action Cibler.

6. **PDT perdue.** La valeur de PDT du vaisseau est définitivement réduite de 1, jusqu'à un minimum de 0.

Fuite moteur et PDT perdue se cumulent à chaque fois qu'ils sont obtenus. Tout autre résultat que le vaisseau a déjà n'a aucun effet supplémentaire.

Repli d'urgence

Un vaisseau ayant 7 fractures ou plus effectue un repli d'urgence (sauf si son moteur de repli est hors service). Retirez du Voidscape le vaisseau, son socle, ses marqueurs et toutes les escortes attachées. Dans une partie isolée, il compte comme détruit. Dans une campagne, un repli d'urgence a des conséquences sur les parties suivantes (voir Campagnes).

13 Le Voidscape

Les systèmes solaires du vide libre sont bien plus riches que notre propre système solaire ; chacun regorge de lunes mystérieuses, de débris dangereux issus de batailles passées et de comètes scintillantes.

Ces Void Elements sont représentés sur le Voidscape comme les décors d'un champ de bataille. Il faut en tenir compte pour traverser les étoiles, et un commandant habile peut s'en servir au combat. Il existe trois types de Void Elements, décrits ci-dessous.

Générer des Void Elements

Quand vous avez besoin d'un Void Element aléatoire, lancez 1D6 :

1. Puits gravitationnel
2. Un champ de débris
3. Deux champs de débris
4. Un nuage de gaz
5. Deux nuages de gaz
6. Corps dérivant

Vous pouvez dessiner les Void Elements directement sur un Voidscape en papier, mais des pièces de Void Elements simples et belles rendent la partie plus agréable à l'œil. Le placement, leur nombre et leur distance minimale les uns des autres ou du bord sont fixés par chaque scénario.

Puits gravitationnels (lunes, planétoïdes, anomalies et mégastructures)

Un puits gravitationnel est un cercle de 4 à 5" de diamètre. Il bloque la ligne de vue pour tout (ciblage, canons, etc.), sauf pour les vaisseaux en orbite autour de lui (voir ci-dessous).

Entrer en orbite

1. Dès qu'une partie du socle d'un vaisseau touche le puits gravitationnel pendant son déplacement, le vaisseau s'arrête.
2. Placez le vaisseau n'importe où entièrement à l'intérieur du cercle. La position exacte n'a pas d'importance ; elle indique simplement que le vaisseau est en orbite.
3. Le vaisseau conserve sa vitesse, mais la direction de son vecteur n'a plus d'importance.
4. Le vaisseau manœuvre ensuite, effectue son action et vérifie son orbite (voir Manœuvres en orbite et Rester en orbite).

Manœuvres en orbite

Un vaisseau qui commence son activation en orbite ne se déplace pas. Comme la direction n'a pas d'importance en orbite, les manœuvres ne modifient que la vitesse :

- **Dériver** : la vitesse reste la même.
- **Accélérer** : +1 en vitesse par marqueur de poussée.
- **Flip and Burn** : -1 en vitesse par marqueur de poussée.

La force G s'applique normalement. Ce qu'un vaisseau peut choisir dépend de sa vitesse :

- Inférieure à 3 : il doit accélérer jusqu'à une vitesse d'au moins 3 s'il le peut.
- Exactement 3 : il peut Dériver ou Accélérer.
- Supérieure à 3 : il peut Dériver, Accélérer ou faire un Flip and Burn, mais il ne peut pas réduire sa vitesse sous 3.

Rester en orbite

Après l'action du vaisseau, vérifiez sa vitesse :

- Inférieure à 3 : le vaisseau s'écrase et est détruit. Retirez-le du Voidscape. Il n'explose pas, ne laisse pas d'épave et ne provoque pas de souffle.
- Exactement 3 : il reste en orbite.
- Supérieure à 3 : il est éjecté par effet de fronde. Placez-le n'importe où au contact du socle avec le puits gravitationnel, avec la ligne avant du vaisseau et son vecteur orientés directement à l'opposé du centre du puits. Augmentez sa vitesse de 1 sans ajouter de marqueur de poussée.

Note : un vaisseau qui ne peut pas atteindre la vitesse 3 (par exemple parce qu'une fuite moteur l'oblige à Dériver) s'écrasera.

En orbite

- Le puits gravitationnel compte comme le socle du vaisseau : toutes les mesures se font donc depuis et jusqu'au bord du puits.
- Les vaisseaux en orbite ne sont jamais au contact les uns des autres.
- Les vaisseaux en orbite ne peuvent ni cibler ni tirer au canon sur d'autres vaisseaux en orbite.
- Les vaisseaux en orbite peuvent tirer au canon dans toutes les directions. Mesurez depuis le bord du puits. Les vaisseaux qu'ils prennent pour cible comptent comme à couvert (voir Couvert).
- Les vaisseaux qui ne sont pas en orbite peuvent cibler les vaisseaux en orbite et leur tirer dessus normalement, en mesurant jusqu'au bord du puits.
- Les vaisseaux en orbite peuvent utiliser l'action Chaff ; dans ce cas, ils comptent toujours comme à couvert ce tour-ci, et les vaisseaux qu'ils prennent pour cible comptent comme ayant au moins 2 sources de couvert (voir Couvert).
- Les torpilles tirées par un vaisseau en orbite vont directement sur le puits gravitationnel (voir Torpilles et Void Elements).
- Un vaisseau en orbite perd tous ses marqueurs de repli, ne peut pas en gagner et ne peut pas effectuer l'action Repli. Il effectue quand même un repli d'urgence si nécessaire.

Exploser en orbite

Si un vaisseau explose en orbite, son épave tombe dans le puits. Aucun corps dérivant n'est laissé. Chaque autre vaisseau en orbite lance 1D6 au lieu d'utiliser les tranches de distance normales. Chaque résultat supérieur à la Masse de ce vaisseau lui inflige 1 fracture, puis il effectue un test de criticité. Les vaisseaux hors du puits ne sont pas affectés.

Void Elements de zone

Un Void Element de zone est une zone délimitée d'environ 4 à 6" de long et 2 à 4" de large. Les vaisseaux passent librement au-dessus. Un vaisseau compte comme étant dans un Void Element de zone si une partie de son socle se trouve au-dessus. Un vaisseau dans un Void Element de zone ne peut pas gagner de marqueurs de repli.

Champs de débris (astéroïdes, mines, cimetières de vaisseaux détruits)

- **Vaisseaux** : après le déplacement d'un vaisseau, si une partie de son socle a traversé un champ de débris ou y est entrée, lancez 1D6 par point de sa vitesse. Chaque résultat inférieur ou égal à sa Masse inflige 1 fracture ; effectuez ensuite un test de criticité si des fractures ont été subies. Lancez une fois pour chaque champ de débris traversé par le vaisseau. Les petits vaisseaux traversent facilement les champs de débris, les grands beaucoup moins.
- **Torpilles** : chaque fois qu'une salve traverse un champ de débris ou y entre, lancez 1D6 par marqueur de torpille après son déplacement, ou avant qu'elle ne percute un vaisseau. Chaque 1-2 détruit un marqueur. Une salve qui n'a plus de marqueurs est détruite.

Nuages de gaz (poussière, glace, micro-nébuleuse)

- Si la ligne de vue traverse un nuage de gaz, y compris lorsque le tireur ou la cible se trouve à l'intérieur, la cible compte comme à couvert et ne peut pas être visée par l'action Cibler.
- Chaque fois que le centre du socle d'un vaisseau se trouve dans un nuage de gaz ou y entre, retirez tous les marqueurs de cible qu'il porte.

Corps dérivants (épaves à la dérive, stations spatiales, comètes)

Un corps dérivant est un socle de vaisseau sans vaisseau. Il peut avoir un vecteur d'une vitesse allant jusqu'à 4 lorsqu'il est placé (au début de la partie). Vous pouvez placer une figurine de comète ou d'épave sur le socle. Les corps dérivants bloquent la ligne de vue. La manière de fixer la direction et la vitesse d'un corps dérivant lors de son placement est définie par chaque scénario. Les vaisseaux qui explosent deviennent eux aussi des corps dérivants et conservent le vecteur et la vitesse qu'ils avaient.

Astuce : pendant la phase de Voidscape, vous devez parfois effectuer certaines choses pour les Void Elements. Faites-les dans l'ordre où chaque Void Element a été placé sur la table. Vers la fin de la partie, vous pourriez avoir de nombreux corps dérivants à mesure que des vaisseaux explosent ; il peut être utile de numéroter les Void Elements au fur et à mesure qu'ils apparaissent.

Déplacer les corps dérivants

1. Pendant la phase de Voidscape, déplacez chaque corps dérivant le long de son vecteur comme un vaisseau, dans l'ordre où ils ont été placés.
2. Si son socle croise un vaisseau, ce vaisseau lance les dés de dégâts comme s'il avait traversé un champ de débris. Utilisez la vitesse la plus élevée, celle du vaisseau ou celle du corps dérivant.
3. S'il devait s'arrêter sur un vaisseau ou un autre corps dérivant, continuez à le déplacer le long de son vecteur jusqu'à ce qu'il soit dégagé. Son vecteur ne change pas. Le corps dérivant gênant n'est pas affecté.
4. Les corps dérivants ignorent les Void Elements de zone et les traversent sans s'arrêter.
5. Un corps dérivant dont le centre du socle sort du Voidscape est retiré du jeu.
6. Toute salve au-dessus de laquelle passe un corps dérivant est détruite (voir Torpilles et Void Elements).

Vaisseaux qui s'arrêtent sur un corps dérivant

Un vaisseau qui termine son déplacement au-dessus d'un corps dérivant suit les règles de Contact (voir Mouvement), mais n'effectue pas d'assaut rapproché. Une fois le vaisseau placé, il lance les dés de dégâts comme s'il avait traversé un champ de débris. Utilisez la vitesse la plus élevée : celle du vaisseau après le mouvement de Contact ou celle du corps dérivant. Les PDT ne peuvent pas être utilisées ; elles n'auraient aucun effet.

Corps dérivants et puits gravitationnels

Quand un corps dérivant touche un puits gravitationnel :

- Vitesse 1-2 : il tombe dedans et est retiré du jeu.
- Vitesse 3 ou plus : il s'arrête au bord du puits. Son vecteur pointe désormais dans la direction opposée, et sa vitesse augmente de 1.

Dans les deux cas, chaque vaisseau en orbite lance les dés de dégâts comme s'il avait traversé un champ de débris. Utilisez la vitesse la plus élevée : celle du vaisseau ou la vitesse finale du corps dérivant.

14 Construire une flottille

Vaisseaux

Au 31^e siècle, il existe six grands types de vaisseaux du vide que l'on retrouve dans la plupart des marines. Bien que ces noms aient servi tout au long de l'histoire humaine à désigner des navires différents, dans FVF ils désignent des vaisseaux aux rôles très précis.

Voici les cinq types de vaisseaux de base (les escortes ne comptent pas comme des vaisseaux mais figurent ici).

- **Corvette** : une canonnière légère utilisée pour la reconnaissance, les diversions et les manœuvres de débordement.
- **Frégate** : un vaisseau spécialisé dans les torpilles, qui soutient la flottille par des tirs de torpilles rapides.
- **Destroyer** : un vaisseau équilibré, qui tire des bordées à courte portée et des torpilles à distance.
- **Croiseur** : un vaisseau puissant, capable de dominer les autres et de tenir une position face à la force.
- **Cargo** : un grand vaisseau de transport robuste, qui peut recevoir de nombreuses modifications.
- **Escortes** : des engins spatiaux bien plus petits, utilisés comme ravitailleurs ou pour assister les grands vaisseaux.

	Masse	Points	Règles
Escorte	0	10	Les escortes comptent comme des escortes et non comme des vaisseaux, voir Escortes.
Corvette	1	50	Les corvettes ont une tourelle de proue avec 1 canon.
Frégate	2	75	Torpille (3) : les frégates peuvent armer/désarmer ou tirer des torpilles. Lance-torpilles dédié : après avoir tiré ses torpilles, une frégate peut armer ses torpilles en action gratuite. C'est une exception à la limite d'une action Torpilles par tour : une frégate peut donc tirer puis réarmer au cours du même tour.
Destroyer	3	100	Bordée : un destroyer a 2 canons qui peuvent tirer deux fois. Torpille (1) : les destroyers peuvent armer/désarmer ou tirer des torpilles.
Croiseur	4	175	Bordée lourde : un croiseur a 4 canons qui peuvent tirer deux fois. Torpille (2) : les croiseurs peuvent armer/désarmer ou tirer des torpilles.
Cargo	5	100	Une flottille marchande peut prendre 1 cargo pour 0 pt.

Type de flottille

Vous choisissez d'abord le type de flottille que vous voulez construire ; cela influe sur les scénarios que vous jouerez, les options dont vous disposez et votre façon de jouer.

Autorité

Vous commandez une flottille sous charte, liée à un chantier naval du système natal de l'humanité. Vous disposez d'une grande puissance de feu et des vaisseaux les plus fiables.

Vous choisissez une classe de vaisseaux et ne pouvez prendre que des vaisseaux de cette classe et/ou de la classe Sovereign.

Marchand

Vous êtes un marchand qui fait ses affaires d'étoile en étoile et engage une protection. Vous devrez repousser les hors-la-loi, les concurrents et, pire que tout, le percepateur.

Vous prenez au moins un cargo de n'importe quel type. Ce cargo est gratuit, mais vous payez quand même ses mods. Les autres vaisseaux (hors cargos) et les escortes doivent être soit de la classe Sovereign, soit d'une classe spécifique.

Hors-la-loi

Vous êtes le chef d'une bande hétéroclite de hors-la-loi et de canailles, qui utilisent leurs vaisseaux capturés pour semer le chaos entre les étoiles, pour vos propres desseins ou pour le profit.

Vous pouvez choisir n'importe quel vaisseau, sauf les vaisseaux aliens, pour construire votre flottille.

Les flottilles hors-la-loi ont du mal à réparer et à ravitailler leurs vaisseaux ; avant le début de la partie, lancez 2D6 pour chaque vaisseau, et pour chaque double obtenu, appliquez à ce vaisseau le résultat correspondant du tableau des dégâts critiques.

Alien

Vous contrôlez une flottille alien exotique, avec ses propres objectifs et sa propre façon de faire la guerre.

Il n'existe actuellement aucun vaisseau alien, mais il sera possible à l'avenir de prendre une flottille alien, avec des règles uniques et des options de scénario supplémentaires.

Solo

Vous êtes un aventurier indépendant qui rassemble une flottille pour s'enfoncer dans l'espace profond du réseau et cartographier de nouveaux systèmes.

Des règles de jeu en solo utilisant ce type de flottille paraîtront plus tard.

Limite de points

Votre adversaire et vous convenez de la taille de la partie. 300 points conviennent pour une petite partie, mais vous pouvez monter jusqu'à 600 si vous doublez votre surface de jeu (une feuille A1 convient) et effectuez 2 jets supplémentaires sur le générateur de Void Elements à chaque partie. Vous pouvez prendre jusqu'à 5 vaisseaux à 300 pts et jusqu'à 10 vaisseaux à 600 pts (un vaisseau par tranche de 60 pts). Les escortes ne comptent pas dans cette limite.

Choisir les vaisseaux et les escortes

Vous sélectionnez vos vaisseaux et vos escortes et payez leur coût en points. Selon le type de flottille choisi, les classes de vaisseaux que vous pouvez prendre peuvent être limitées.

Vaisseaux Freebuilt

Tous les vaisseaux ne sortent pas d'un modèle de chantier naval. Un vaisseau Freebuilt est un exemplaire unique que vous concevez vous-même à partir d'une table de construction, en choisissant sa Masse, ses canons et ses torpilles. Les vaisseaux Freebuilt appartiennent à la faction Aberrant, et non à une classe de vaisseaux. Vous ne pouvez en prendre qu'un par flottille, mais les flottilles hors-la-loi, ainsi que les flottilles d'Autorité qui choisissent la classe Sovereign, peuvent en prendre autant qu'elles veulent. Voir 18.2 Aberrant.

Choisir les mods

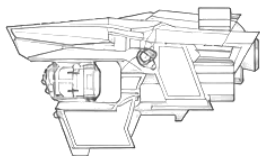
Chaque vaisseau peut recevoir des mods (voir Mods, quand ces règles sont utilisées). Il ne peut pas avoir plus de mods que sa valeur de Masse : par exemple, un croiseur a une Masse de 4 et peut donc normalement prendre jusqu'à 4 mods. Chaque mod a aussi un coût en points.

Comment jouer vos premières parties

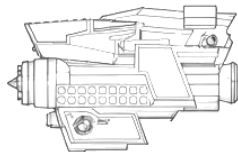
2 joueurs avec des flottilles d'Autorité de ≤ 300 pts. Jouez sur une feuille de papier A2/ANSI C.

Lancez les dés pour désigner l'attaquant et le défenseur.

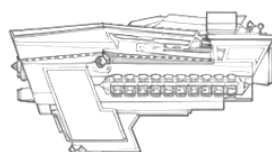
Le défenseur lance les dés pour 3 Void Elements et les dessine sur le papier. L'attaquant choisit un grand bord de table comme le sien, le défenseur prend l'autre. Par ordre de Masse (de la plus élevée à la plus faible, le défenseur ayant la priorité), placez chaque vaisseau sur le Voidscape, avec ou sans vecteur, ainsi que ses éventuelles escortes. Les vaisseaux du défenseur jusqu'à 6 pouces de leur bord de table, ceux de l'attaquant jusqu'à 3. La partie se termine quand un joueur n'a plus de vaisseaux en jeu. Les vaisseaux dans la Zone de ralliement ne comptent pas comme en jeu. Les vaisseaux détruits, y compris un vaisseau qui effectue un repli d'urgence dans une partie isolée, ne comptent pas non plus. L'autre joueur gagne.



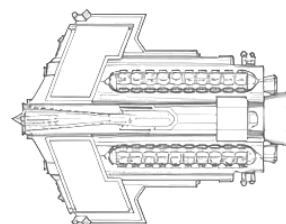
Corvette Sovereign



Frégate Sovereign



Destroyer Sovereign



Croiseur Sovereign

Les scénarios, campagnes, mods et règles de faction se trouvent dans l'application gratuite FVF.

Besoin de marqueurs ? Imprimez la feuille gratuite Ships and Tokens (A4) depuis la page de téléchargements du site Free Void Flotilla, ou utilisez les fichiers STL.

