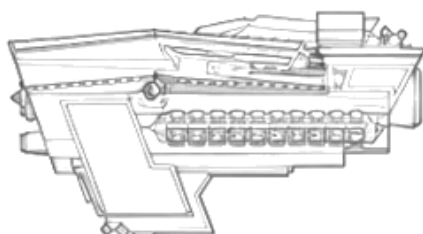


Free Void Flotilla

Regole facili da stampare

Versione 1.2.6 — Regole base



Questa traduzione è stata realizzata con l'IA e potrebbe non essere del tutto corretta. La versione inglese è il regolamento base ufficiale.

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

1 Che cos'è Free Void Flotilla?

Free Void Flotilla (FVF) è un wargame di miniature di astronavi ambientato nel nostro futuro, in cui flottiglie di astronavi combattono per il controllo di una frontiera in espansione. I giocatori devono tenere conto della spinta e dei vettori delle proprie navi, evitando i siluri e scagliandosi a vicenda devastanti ondate di fuoco di cannone. Questo documento contiene il regolamento base. Scenari, mod e regole speciali delle fazioni sono trattati in sezioni successive, e ogni nave può ricevere mod per creare una forza su misura.

2 Cosa serve per giocare?

Un Voidscape

Un'area di gioco di circa 24" per 17" (pollici). Un foglio di carta A2 o ANSI C va benissimo. Usane uno ogni 300 punti portati da ciascun giocatore. Per esempio, una partita da 600 punti (300 a testa) usa un foglio, e una partita da 1.200 punti (600 a testa) usa due fogli affiancati.

Dadi

Free Void Flotilla usa normali dadi a sei facce, detti D6. Te ne serviranno almeno 10.

Uno strumento di misura

Qualsiasi cosa graduata in pollici. Un righello da 6" va benissimo.

Void Elements

Circa tre elementi scenici per cui combattere. Se giochi su carta, puoi semplicemente disegnarli.

Una flottiglia a testa

Ogni giocatore ha bisogno di una flottiglia di navi di pari valore in punti, costruita secondo le regole. Vedi Costruire una flottiglia. Ogni nave è montata su una basetta da 2".

Scorte

Le scorte sono piccoli velivoli che si agganciano alle navi e ai Void Elements. Nelle regole funzionano come segnalini, ma le vendiamo come piccole miniature. Qualsiasi piccolo segnalino può sostituirle.

Segnalini

- **Forme specifiche:** i segnalini vettore, le basette delle salve (1") e i segnalini chaff devono avere forme specifiche. Puoi scaricarli come file STL gratuiti oppure trovarli nella maggior parte dei nostri box.
- **Devono essere rossi:** i segnalini di spinta, frattura, bersaglio, siluro e chaff, e i segnalini vettore di velocità 5 e 6. I segnalini rossi rendono una nave più facile da individuare e da colpire (vedi Cannoni). I segnalini vettore di velocità da 1 a 4 non devono essere rossi.
- **Va bene qualsiasi cosa riconoscibile:** i segnalini di piegamento e di perdita del motore, oltre ai segnalini obiettivo e carico usati da alcuni scenari. Si possono improvvisare, ma spesso sono inclusi anche nei nostri box.
- **Una basetta di ricambio:** usata per i corpi alla deriva e le navi esplose.

Facoltativo: carte nave, per tenere traccia dei segnalini e dell'ordine di turno, più matita e carta.

3 Sequenza del turno

Ogni turno ha cinque fasi, giocate in quest'ordine:

1. **Navi:** attiva le navi, prima la Massa più alta.
2. **Cannoni:** spara con i cannoni, prima la Massa più bassa.
3. **Scorte:** muovi e usa le scorte.
4. **Siluri:** muovi le salve e risolvi gli impatti.
5. **Voidscape:** muovi i corpi alla deriva, risolvi le schermaglie, applica le regole dei Void Elements.

1. Navi

Attiva le navi in ordine di Massa, partendo dalla più alta. Attiva tutte le navi di una Massa prima di passare alla successiva. All'interno di ogni Massa, l'attaccante attiva tutte le sue navi di quella Massa prima che il difensore attivi le proprie.

Per esempio: l'attaccante attiva le sue navi di Massa 5, una dopo l'altra, poi il difensore attiva le sue navi di Massa 5, poi l'attaccante attiva le sue navi di Massa 4 e così via, finché tutte le navi sono state attivate e disattivate.

Quando una nave si attiva:

1. Muovila, se ha un vettore (vedi Movimento).
2. Esegui una manovra, poi tira per i danni da forza G se necessario (vedi Manovre).
3. Esegui un'azione (vedi Azioni).

Una nave a contatto non manovra e deve scegliere «Nessuna azione». Le navi nella Zona di raccolta si attivano normalmente ma non si muovono. Quando una nave ha finito, viene disattivata e scegli la nave successiva.

2. Cannoni

In questa fase, ogni nave con cannoni attacca se può, partendo dalla Massa più bassa. All'interno di ogni Massa, le navi dell'attaccante agiscono per prime. Applica subito i danni. Una nave distrutta prima del suo turno di fuoco non può attaccare.

Per esempio: l'attaccante usa i cannoni delle sue navi di Massa 1, una dopo l'altra, poi il difensore usa le sue navi di Massa 1, poi l'attaccante le sue navi di Massa 2 e così via, finché tutte le navi che possono usare i cannoni lo hanno fatto.

3. Scorte

L'attaccante muove e usa tutte le sue scorte, poi il difensore fa lo stesso (vedi Scorte).

4. Siluri

L'attaccante muove tutte le sue salve, poi il difensore muove le proprie. Risolvi gli impatti man mano che avvengono (vedi Siluri).

5. Voidscape

Muovi i corpi alla deriva, risolvi le schermaglie sui Void Elements contesi (vedi Scorte), tira per i segnalini siluro sui pozzi gravitazionali e risolvi tutti gli altri effetti dei Void Elements (vedi Void Elements) e le regole speciali dello scenario.

Suggerimento: se usi le carte nave, puoi disporle in fila in ordine di Massa e far scorrere un segnalino lungo la fila man mano. Così non perderai mai il conto di quale nave deve muovere o sparare. Le carte nave sono comode anche per tenere i segnalini.

4 Basette e termini

Basette delle navi

La basetta di una nave ha un diametro di 2" ed è contrassegnata per mostrare verso dove è rivolta la nave. I contrassegni contano per le manovre e per il fuoco dei cannoni.

- **Linea frontale e linea posteriore:** la linea frontale parte dal centro della basetta e punta dritta in avanti. La linea posteriore punta dritta all'indietro.
- **Archi:** la basetta è divisa in quattro archi uguali: frontale, destro, posteriore e sinistro. La linea frontale passa per il centro dell'arco frontale.
- **Metà:** la metà anteriore è tutto ciò che si trova davanti a una linea che attraversa il centro della basetta da un lato all'altro. Comprende l'arco frontale e le parti anteriori di entrambi gli archi laterali. La metà posteriore è tutto ciò che si trova dietro quella linea.

Vettore e velocità

Una nave può restare ferma nello spazio ma, se si muove, ha una direzione di movimento, detta vettore, indicata da un segnalino vettore posto contro il bordo della basetta come una freccia. Il numero sul segnalino (da 1 a 6) è la sua velocità, cioè il numero di pollici di cui si muove ogni turno. Una nave senza segnalino vettore è ferma e conta come se avesse velocità 0. I segnalini vettore di velocità da 1 a 4 sono incolori. Quelli di velocità 5 e 6 sono rossi. Di solito è meglio non superare la velocità 6. Le navi veloci sono difficili da rallentare e tendono a schizzare fuori dal Voidscape. Se la velocità di una nave supera 6, impila un secondo segnalino vettore nella stessa posizione e somma le loro velocità. Insieme contano comunque come un unico vettore.

Gradi vettore

Un grado vettore non è un grado normale. È la larghezza di un segnalino vettore. Attorno alla basetta di una nave stanno esattamente 16 segnalini vettore, quindi la basetta misura 16 gradi vettore di circonferenza. Ogni arco misura quindi 4 gradi vettore e ogni metà 8. Quando una regola dice di spostare un vettore di 1 grado, spostalo di una larghezza di segnalino attorno alla basetta. Due segnalini vettore che si toccano distano esattamente 1 grado.

5 Movimento

Muovere

Per prima cosa, rimuovi dalla nave tutti i segnalini di spinta e i segnalini chaff. Poi, se la nave ha un vettore, muovila in linea retta nella direzione del vettore di un numero di pollici pari alla sua velocità. Una nave senza vettore non si muove.

Suggerimento: per semplificare, puoi ruotare la nave in modo che la linea frontale sia rivolta verso il vettore e muoverla dritta in avanti del giusto numero di pollici. Una basetta di Free Void Flotilla misura esattamente 2" di diametro, quindi puoi usare la basetta stessa per aiutarti a misurare.

Uscire dal Voidscape

Se dopo il movimento il centro della basetta di una nave si trova fuori dal Voidscape, metti la nave nella tua Zona di raccolta. Trattala come se si fosse piegata fuori (vedi Piegamento). Uscire dal

Voidscape può essere una tattica legittima.

Contatto

In Free Void Flotilla le navi non si scontrano mai. Lo spazio è immenso, e anche le navi che sul tavolo sembrano toccarsi passano in realtà una sopra o sotto l'altra. Quando però due navi finiscono troppo vicine, gli equipaggi spingono al massimo i motori per allontanarsi, e gli equipaggi nemici aprono il fuoco a bruciapelo con i loro PDT.

Una nave può passare liberamente sopra altre navi. Se una nave terminasse il movimento con la basetta sovrapposta a quella di un'altra nave, è a contatto. Una nave a contatto continua a muoversi nella stessa direzione finché la sua basetta non si sovrappone più a nessun'altra basetta. Per ogni pollice intero aggiuntivo percorso, aggiungi 1 segnalino di spinta e aumenta la sua velocità di 1. In quel turno, una nave a contatto non sceglie una manovra e deve scegliere Nessuna azione. Se la nave su cui è finita è una nave nemica, entrambe le navi effettuano automaticamente un assalto ravvicinato (vedi Torrette di difesa ravvicinata). Dopodiché, se la nave ha 2 o più segnalini di spinta, deve tirare per la forza G.

Manovre

Dopo che una nave si è mossa, se non è a contatto, scegli una delle tre manovre seguenti da farle eseguire. I segnalini di piegamento si accumulano solo finché una nave continua ad andare alla deriva. Se una nave esegue una manovra diversa da Deriva, rimuovi tutti i suoi segnalini di piegamento.

Deriva

Puoi ruotare la nave in qualsiasi direzione. Il suo vettore e la sua velocità restano invariati (se li ha), quindi può essere rivolta in una direzione mentre viaggia in un'altra. Puoi mettere 1 segnalino di piegamento sulla nave (o sulla sua carta), a meno che qualcosa le impedisca di ottenere segnalini di piegamento (vedi Void Elements).

Accelerare

Per prima cosa, ruota la nave:

- Se ha un vettore, ruotala in modo che il vettore si trovi da qualche parte nella metà anteriore della nave.
- Se non ha un vettore, ruotala in qualsiasi direzione. Conta come se avesse velocità 0.

Poi metti un numero qualsiasi di segnalini di spinta e usa una di queste opzioni:

Standard: sposta il vettore fino a 1 grado verso la linea frontale, ma non oltre. Aumenta la velocità di 1 per ogni segnalino di spinta.

Virata stretta: puoi usarla solo se il vettore si trova in uno degli archi laterali della nave e hai messo almeno tanti segnalini di spinta quanto è la sua velocità. Sposta il vettore fino a 2 gradi verso la linea frontale, ma non oltre. Aumenta la velocità di 1 in totale.

Cambio di direzione: puoi usarlo solo se hai messo almeno il doppio dei segnalini di spinta rispetto alla velocità della nave. Sposta il vettore sulla linea frontale e imposta la velocità pari al numero di segnalini di spinta. (Una nave senza vettore usa sempre questa opzione.)

Esempio: una nave con velocità 3 ha il vettore nella parte anteriore del suo arco laterale destro. Con due segnalini di spinta può usare solo Standard. Il vettore si sposta di 1 grado verso il fronte e la velocità sale a 5. Con 3 segnalini di spinta può invece usare Virata stretta. Il vettore si sposta di 2 gradi e la velocità sale solo a 4. Con 6 segnalini di spinta può usare Cambio di direzione. Il vettore passa direttamente sulla linea frontale e la velocità diventa 6. Qualunque opzione usi, la nave tira poi per i danni da forza G per i suoi segnalini di spinta.

Flip and Burn

Una nave può eseguire Flip and Burn solo se ha un vettore. Ruota la nave in modo che il vettore si trovi da qualche parte nella sua metà posteriore, poi metti un numero qualsiasi di segnalini di spinta. Riduci la velocità della nave di 1 per ogni segnalino di spinta:

- Se la velocità è ancora superiore a 0, puoi anche spostare il vettore fino a 1 grado verso la linea frontale.
- Se la velocità arriva esattamente a 0, rimuovi il vettore. La nave si è fermata.
- Se la velocità scendesse sotto 0, rimuovi il vettore e metterne uno nuovo sulla linea frontale della nave. La sua velocità è pari a quanto sarebbe scesa sotto 0.

Esempio: una nave con velocità 4 si capovolge in modo che il vettore sia nella metà posteriore. Con 2 segnalini di spinta, la velocità scende a 2 e il vettore può spostarsi di 1 grado verso la linea frontale. Con 4 segnalini di spinta, la velocità scende a 0 e la nave si ferma. Con 6 segnalini di spinta, la velocità scenderebbe a -2, quindi la nave riceve un nuovo vettore sulla linea frontale con velocità 2.

Tirare per i danni da forza G

Dopo una manovra, se una nave ha più di 1 segnalino di spinta, tira per i danni da forza G. Tira 1D6 per ogni segnalino di spinta. Per ogni risultato uguale o inferiore alla Massa della nave, la nave subisce 1 frattura. Se subisce fratture, effettua un test di criticità.

Esempio: la fregata di Massa 2 di Laurie è a velocità 4. Esegue Flip and Burn con 3 segnalini di spinta. La velocità scende a 1, quindi Laurie tira 3D6, uno per ogni segnalino di spinta. Laurie ottiene 1, 2 e 5. Due risultati sono uguali o inferiori a Massa 2, quindi la fregata subisce 2 fratture e deve effettuare un test di criticità. Se Laurie avesse usato 6 segnalini di spinta, la velocità sarebbe scesa sotto 0, la nave avrebbe invertito la marcia con un nuovo vettore sulla linea frontale a velocità 2, e Laurie avrebbe tirato 6D6, uno per ogni segnalino di spinta.

6 Azioni

Dopo la manovra, una nave può eseguire un'azione prima di essere disattivata. Una nave a contatto deve scegliere Nessuna azione (vedi Contatto). Scegline una:

- **Bersaglio:** metti un segnalino bersaglio su una nave in linea di vista (vedi Cannoni).
- **Siluri:** carica, scarica o lancia i tuoi siluri (vedi Siluri). Una nave può fare solo una di queste cose per turno, anche se qualcosa le consente di eseguire più di un'azione. L'eccezione è il Lanciasiluri dedicato della fregata, che le consente di lanciare e poi ricaricare come azione gratuita nello stesso turno (vedi Costruire una flottiglia).
- **Riparare:** rimuovi un segnalino frattura.
- **Chaff:** metti un segnalino chaff sulla basetta della tua nave. Una nube di chaff copre esattamente un terzo del bordo della basetta.
- **Piegamento:** se la nave ha più segnalini di piegamento della sua Massa, può eseguire un piegamento controllato (vedi Piegamento).
- **Usare un dispositivo:** usa uno dei dispositivi della nave. Ogni dispositivo può essere usato una sola volta per partita (vedi Mod: dispositivi).
- **Nessuna azione:** la nave non fa nulla.
- **Altro:** alcuni scenari e situazioni possono offrire opzioni di azione aggiuntive.

7 Piegamento

Piegamento controllato

Come azione, una nave con più segnalini di piegamento della sua Massa può eseguire un piegamento controllato. Per esempio, una nave di Massa 1 ha bisogno di almeno 2 segnalini di piegamento, e una nave di Massa 4 di almeno 5. (Le navi in orbita o in un Void Element ad area non possono ottenere segnalini di piegamento. Vedi Void Elements.) Quando una nave si piega, scegli una delle opzioni:

- **Piegarsi fuori.** Rimuovi la nave dal Voidscape e mettila nella tua Zona di raccolta. La tua Zona di raccolta è semplicemente uno spazio fuori dal tavolo in cui tenere le navi.
- **Piegarsi dentro.** Metti la nave in un punto qualsiasi del Voidscape in linea di vista di una nave amica, ma non su un Void Element né su un'altra nave. Una nave può piegarsi dentro dalla Zona di raccolta o da un altro punto del Voidscape.

Ogni volta che una nave si piega, perde tutti i segnalini di piegamento, chaff e bersaglio. Conserva la velocità, le fratture e tutte le scorte agganciate, amiche o nemiche.

Piegarsi dentro

Quando una nave si piega dentro, orienta il suo vettore in qualsiasi direzione, mantenendo la velocità che ha. Ottiene 6 segnalini di spinta, che indicano quanto è visibile dopo l'arrivo. Non tira per i danni da forza G.

Nella Zona di raccolta

Una nave nella Zona di raccolta sceglie manovre e azioni normalmente, e funzionano esattamente allo stesso modo, compresi i segnalini di spinta, i cambi di velocità e i danni da forza G. L'unica differenza è che la nave non si muove davvero, perché è fuori dal Voidscape. Quando ha abbastanza segnalini di piegamento, può piegarsi dentro.

Piegamento d'emergenza

Una nave gravemente danneggiata può essere costretta a un piegamento d'emergenza. Non è un'azione e non richiede segnalini di piegamento. Avviene automaticamente quando una nave ha 7 o più fratture dopo il test di criticità. In una partita singola, una nave che esegue un piegamento d'emergenza viene rimossa e conta come distrutta. Vedi Fratture e danni per la regola completa.

8 Cannoni

Le navi dotate di cannoni possono sparare se hanno un bersaglio a gittata e in linea di vista. Partendo dalle navi di Massa più bassa (all'interno di ogni Massa, prima quelle dell'attaccante), ogni nave sceglie i bersagli e spara, poi si passa alla nave successiva. I danni dei cannoni si applicano subito, quindi una nave distrutta prima del suo turno di fuoco non può sparare.

Una nave a contatto non può sparare con i cannoni; l'equipaggio è troppo impegnato a sopravvivere al contatto.

Puoi sparare solo alle navi che si trovano sul Voidscape. Non si può sparare alle navi nella Zona di raccolta.

Linea di vista

Due navi sono in linea di vista se puoi tracciare una linea retta dal centro di una basetta al centro dell'altra senza che quella linea attraversi un pozzo gravitazionale o un corpo alla deriva. Le altre

navi non bloccano la linea di vista. Le nubi di gas e il chaff non bloccano la linea di vista; mettono una nave al riparo (vedi Copertura).

Quando spari a una nave in orbita, misura gittata e linea di vista da e verso il bordo del pozzo gravitazionale (vedi Void Elements).

Gittata

Ogni nave ha una gittata dei cannoni di 6", più 1" per ogni segnalino bersaglio sulla nave nemica. La corta gittata è sempre di 3". Se la tua basetta è a gittata della basetta nemica, puoi sparare.

Esempio: il cacciatorpediniere di Jordan ha 2 segnalini bersaglio. L'incrociatore di Laurie può colpirlo da una distanza massima di 8". La corta gittata resta di 3".

Suggerimento: quando una nave ha già 3 segnalini rossi, altri segnalini bersaglio non aggiungono più dadi d'attacco, ma ognuno aggiunge comunque 1" di gittata. L'azione Bersaglio può quindi valere ancora la pena per la portata extra.

Segnalini bersaglio

Quando esegui l'azione Bersaglio, metti un segnalino bersaglio sulla nave scelta. I segnalini bersaglio si accumulano senza limite.

Il controllore della nave rimuove da essa tutti i segnalini bersaglio quando il centro della sua basetta si trova in una nube di gas o vi entra, oppure quando la nave si piega. Altrimenti i segnalini bersaglio restano sulla nave per il resto della partita.

Segnalini rossi

I segnalini rossi rendono una nave più luminosa e più facile da colpire con i cannoni. I segnalini rossi sono:

- Segnalini bersaglio
- Segnalini di spinta
- Segnalini siluro (compreso il segnalino Carica sulla nave)
- Segnalini frattura
- Segnalini chaff
- Segnalini vettore di velocità 5 o 6

Fare fuoco

Ogni colpo si risolve per intero separatamente, con i propri dadi, i propri tiri di copertura e il proprio test di criticità. Un cacciatorpediniere o un incrociatore che spara due volte risolve due colpi distinti.

Conta quanti dadi tiri:

- Parti dal valore dei cannoni della tua nave.
- +1 dado per ogni segnalino rosso sul bersaglio, fino a un massimo di +3 dadi dai segnalini rossi.
- +1 dado se sei a corta gittata (entro 3").
- +1 dado se la tua nave è nell'arco posteriore del bersaglio. Le navi in orbita non concedono mai questo bonus.
- +1 dado se la tua nave si trova sulla linea del vettore del bersaglio: traccia una linea dal centro della basetta del bersaglio lungo il suo vettore; se quella linea attraversa la tua basetta, ci sei sopra. Le navi in orbita non concedono mai questo bonus.
- +1 dado se almeno una delle tue scorte è agganciata al bersaglio.

Tira quel numero di D6. Ogni risultato superiore alla Massa del bersaglio infligge 1 frattura.

Se a questo colpo si applica una copertura, risolvi la copertura prima di piazzare le fratture (vedi Copertura).

Piazza le fratture rimaste. Se il bersaglio ha ricevuto una o più fratture da questo colpo, effettua un test di criticità (vedi Fratture e danni).

Copertura

Una nave può essere al riparo da un colpo di cannone grazie a una o più di queste fonti:

- la linea di vista dell'attaccante attraversa una nube di gas
- l'attaccante spara da un'orbita (vedi Void Elements). Ogni colpo di cannone sparato da una nave in orbita dà al bersaglio questa fonte di copertura, anche se il bersaglio si trova nel vuoto aperto.
- la linea di vista dell'attaccante attraversa un segnalino chaff (di qualsiasi nave, compresa quella di chi spara)

Conta quante di queste fonti si applicano a questo colpo (massimo 3). Dopo che l'attaccante ha inflitto una o più fratture, il bersaglio tira 1D6 per ciascuna di quelle fratture. Il risultato necessario per ignorare una frattura dipende da quante fonti di copertura si applicano:

- 1 fonte: 5 o 6
- 2 fonti: 4, 5 o 6
- 3 fonti: 3, 4, 5 o 6

Sulla nave si piazzano solo le fratture rimaste. La criticità si testa solo per le fratture che la nave ha effettivamente dopo questo colpo.

Esempio: l'incrociatore di Laurie, in orbita, spara al cacciatorpediniere di Jordan. Il colpo attraversa anche una nube di gas e il chaff di Jordan. Sono 3 fonti di copertura, quindi Jordan ignora ogni frattura inflitta con 3+.

Corvette

Le corvette hanno una torretta di prua con valore dei cannoni 1. Può sparare una volta, a una nave nell'arco frontale o in uno degli archi laterali della corvetta.

Cacciatorpediniere e incrociatori

I cacciatorpediniere e gli incrociatori hanno le bordate. Sparano con i cannoni due volte in ogni fase Cannoni. Ogni colpo deve essere diretto a una nave in uno dei loro archi laterali. I due colpi possono essere diretti alla stessa nave o a navi diverse, e ogni colpo si risolve separatamente.

- I cacciatorpediniere hanno un valore dei cannoni di 2.
- Gli incrociatori hanno un valore dei cannoni di 4.

Una nave nel vuoto può ruotare liberamente, quindi entrambi gli archi laterali possono sparare a una nave a sinistra o a destra.

Le fregate e i cargo hanno un valore dei cannoni di 0. Non possono sparare con i cannoni.

Nota: perché il chaff è rosso e ti protegge comunque: pensa a una nube di chaff come all'inchiostro di un calamaro, o a una fucilata di brillantini sparata in faccia a qualcuno. Se un nemico guarda dritto nella nube e la sua linea di vista la attraversa, i sensori impazziscono, il colpo è più difficile da piazzare e il bersaglio ottiene copertura. La nube però segnala comunque dove ti trovi, quindi il segnalino chaff è rosso e può aggiungere dadi d'attacco fino al solito limite. Dall'altro lato della tua nave, però, la nube non nasconde lo scafo: un nemico su quel lato non

guarda attraverso la nube di chaff. Vede esattamente da dove è partita la scarica, fino alla nave che l'ha sparata, quindi ottiene il bonus dei segnalini rossi e tu non hai copertura contro di lui. Usa il chaff quando puoi mettere la nube tra te e i cannoni che temi. Se hai già 3 o più segnalini rossi, altro chaff non aggiunge più dadi d'attacco e serve solo come copertura contro i colpi che lo attraversano.

9 Scorte

Le scorte sono velivoli relativamente piccoli che si uniscono alle navi più grandi e le aiutano in vari compiti che solo loro possono svolgere. Sono molto vulnerabili, quindi viaggiano da sole solo quando possono nascondersi dalle navi nemiche in una nube di gas o nella coda di una cometa.

Le scorte non occupano spazio sul Voidscape. Sono sempre agganciate a qualcosa, come una nave o un Void Element. Anche se sono rappresentate da miniature, si comportano più come segnalini.

Agganciate a navi amiche

Quando una nave amica a cui è agganciata una scorta viene colpita da una salva, la scorta può provare a distruggere alcuni siluri prima che raggiungano la nave. Dopo che il giocatore dei siluri ha tirato per ogni segnalino siluro, ma prima che la nave tiri i suoi PDT, tira 1D6 per ciascuna delle tue scorte agganciate a quella nave. Tratta questi tiri come risultati PDT per l'assegnazione e l'annullamento in Impatto! (vedi Siluri - Impatto!). Ogni 6 consente un altro tiro, e ogni 6 distrugge anche 1 di quelle scorte. Questi tiri delle scorte non riducono il valore PDT della nave; lo fa solo il tiro PDT della nave stessa (vedi PDT).

Usare le scorte contro i siluri è facoltativo: puoi usare quante scorte agganciate vuoi, oppure nessuna.

Muovere le scorte

Nella fase Scorte, ciascuna delle tue scorte può eseguire un'azione: muovere o Molestare. L'attaccante agisce per primo con le sue scorte, poi il difensore.

Per muovere, la scorta lascia il suo oggetto attuale e si aggancia a un altro oggetto (per esempio da una nave a un Void Element, o da un Void Element a una nave).

1. Serve la linea di vista tra i due oggetti. Misura tra i due punti più vicini. Se in mezzo c'è una nave non amica o un altro ostacolo alla linea di vista, non hai linea di vista.
2. Tira 1D6. Se il risultato è uguale o superiore alla distanza in pollici (arrotondata per difetto) tra i due oggetti, la scorta si muove e si aggancia. Se la distanza è superiore a 6", il movimento è impossibile.

Se una nave con scorte agganciate si trova in un Void Element, o in orbita attorno a un pozzo gravitazionale, quelle scorte possono agganciarsi a quel Void Element o pozzo gravitazionale come loro azione, senza tiro per la distanza. Rendi chiaro al tuo avversario che non sono più agganciate alla nave.

Muovere verso o da navi non amiche

Le scorte possono tentare di spostarsi su una nave non amica, o di allontanarsi da una a cui sono già agganciate. Quando lo fanno, quella nave può usare i suoi PDT per difendersi (vedi PDT).

Agganciate a navi non amiche

Le scorte agganciate viaggiano con la nave quando si muove, si piega o cambia orbita. Se ne vanno solo se vengono distrutte o se il loro controllore le sposta. Restano agganciate se la nave lascia il Voidscape per la Zona di raccolta.

Finché una o più delle tue scorte sono agganciate a una nave nemica, le tue navi ottengono +1 dado quando sparano con i cannoni a quella nave (vedi Cannoni).

Molestare

Invece di muoversi, una scorta agganciata a una nave nemica può molestarla. Molestare è un'azione condivisa dalle tue scorte su quella nave: quando una di loro molesta, partecipano tutte le tue scorte ancora agganciate a quella nave che non hanno già agito in questa fase Scorte. Tutte quelle scorte contano come se avessero agito (non possono anche muoversi). Le scorte che hanno già agito in precedenza in questa fase (per esempio spostandosi sulla nave) restano agganciate ma non aggiungono dadi di Molestare.

La nave può prima usare i suoi PDT per difendersi (vedi PDT). Poi il controllore delle scorte tira 1D6 per ogni scorta che partecipa a quel Molestare. Ogni risultato superiore alla Massa della nave infligge 1 frattura. Se in questo modo sono state inflitte fratture, la nave effettua un test di criticità una sola volta.

Suggerimento: nelle partite più grandi, metti ogni scorta su un fianco dopo che ha agito e rimettila in piedi il turno successivo, così vedi quali scorte hanno ancora un'azione.

Obiettivi e scorte

Le scorte di solito trasportano squadre di recupero, droni esploratori e truppe d'assalto. Abbordano stazioni, entrano nei relitti e recuperano oggetti o informazioni importanti.

Salvo diversa indicazione dello scenario, solo le scorte prendono e tengono gli obiettivi. Se una nave può rivendicare un obiettivo senza scorte, è una particolarità dello scenario.

Agganciate a un Void Element

Le scorte agganciate a un Void Element non molestano e non aiutano contro i siluri. Possono comunque muoversi nella fase Scorte. Se il Void Element è un corpo alla deriva, le scorte agganciate si muovono con quel corpo alla deriva.

Le scorte agganciate a un pozzo gravitazionale (comprese quelle saltate giù da una nave in orbita) possono controllare quel pozzo e rivendicarne i segnalini obiettivo normalmente.

Schermaglia

Nella fase Voidscape, dopo che i corpi alla deriva si sono mossi, risolvi una schermaglia su ogni Void Element a cui è agganciata almeno una scorta di ciascun giocatore.

1. Entrambi i giocatori tirano 1D6 per ciascuna delle proprie scorte su quell'elemento.
2. Ogni risultato di 5 o 6 distrugge una scorta nemica su quell'elemento (sceglie il giocatore che tira).
3. Ogni 6 consente un altro tiro, che può distruggere altre scorte.

Se più Void Elements richiedono una schermaglia, risolvi una alla volta in un ordine concordato.

Se solo un giocatore ha scorte su un Void Element, lì non c'è schermaglia.

Controllo

Dopo un'eventuale schermaglia su quell'elemento, controlla un Void Element se vi hai agganciato più scorte del tuo avversario. Se entrambi i giocatori ne hanno lo stesso numero, nessuno lo controlla. Le navi (cacciatorpediniere, ecc.) non controllano i Void Elements da sole.

Tenere/prendere obiettivi

Se uno scenario dice che un obiettivo si tiene o fa punti controllando un Void Element, verifica il controllo alla fine della fase Voidscape, dopo le schermaglie. Fai punti o mantieni quell'obiettivo solo finché lo controlli.

Se uno scenario piazza segnalini obiettivo su un Void Element, verifica alla fine della fase Voidscape, dopo le schermaglie:

- Puoi rivendicare un segnalino obiettivo da quel Void Element per ogni scorta che hai lì oltre il numero del tuo avversario.
- Assegna ogni segnalino rivendicato a una delle tue scorte su quell'elemento (scegli tu quali scorte li portano). Le scorte rimanenti non portano nulla.
- Una scorta può portare un solo segnalino obiettivo.
- Se restano meno segnalini di quanti puoi rivendicarne, prendi solo quelli presenti.

Esempi:

- Tu hai 4 scorte, l'avversario ne ha 1. Puoi rivendicare 3 segnalini.
- Tu ne hai 3, l'avversario ne ha 3. Non rivendichi nulla.
- Tu ne hai 2, l'avversario ne ha 0. Puoi rivendicare 2 segnalini.
- Tu ne hai 5, l'avversario ne ha 2, ma resta solo 1 segnalino. Rivendichi quell'1 segnalino.

Trasportare segnalini obiettivo

La scorta mantiene il segnalino quando si sposta su un'altra nave o Void Element.

Una scorta che porta un segnalino obiettivo può spostarsi su una nave amica e restarvi agganciata. Il segnalino resta alla scorta. La nave non tiene l'obiettivo di per sé, a meno che lo scenario dica che il segnalino può essere trasferito.

Se la scorta viene distrutta, metti il segnalino sull'oggetto a cui era agganciata. Se quell'oggetto ha lasciato il Voidscape, il segnalino va perso, salvo diversa indicazione dello scenario.

La consegna di un obiettivo (Zona di raccolta, bordo del tavolo e così via) è sempre definita dallo scenario.

10 Siluri

Caricare

Come azione, una nave con la regola Siluro (X) può caricare o scaricare i suoi siluri. Per caricare, metti 1 segnalino siluro sulla basetta della nave. Per scaricare, rimuovilo. Una nave con un segnalino siluro sulla basetta è Carica.

Salve di siluri

Una salva di siluri è una basetta rotonda da 1" con la parte frontale contrassegnata. Come una nave, può avere un vettore e una velocità. Il suo vettore punta nella direzione della parte frontale e la sua velocità può andare da 1 a 6. Una salva è armata se ha un segnalino vettore. Una salva senza segnalino vettore è disarmata.

Lanciare salve

Come azione, una nave Carica può lanciare una salva:

1. Rimuovi il segnalino siluro dalla basetta della nave.

2. Piazza una salva interamente entro 3" dalla basetta della nave e nel suo arco frontale. La salva non può essere piazzata sulla basetta di nessuna nave, ma può essere piazzata in un Void Element ad area.
3. Metti sulla salva tanti segnalini siluro quanto il valore Siluro (X) della nave.

Una salva appena lanciata non ha vettore, quindi è disarmata. Non può causare un impatto con nessuna nave, nemmeno con quelle sopra o accanto alle quali è stata piazzata.

Muovere le salve

Nella fase Siluri, l'attaccante muove tutte le sue salve, poi il difensore muove le proprie.

- Una salva con vettore si muove dritta in avanti di un numero di pollici pari alla sua velocità.
- Una salva senza vettore (perché lanciata in questo turno) non si muove. Invece, orientala in qualsiasi direzione e dalle un vettore con velocità da 1 a 6. Ora è armata.

Se una qualsiasi parte della basetta di una salva esce dal bordo del Voidscape, la salva è distrutta. Rimuovila insieme a tutti i suoi segnalini.

Spinta di riserva

Ogni salva ha abbastanza carburante di riserva per cambiare direzione una volta. Dopo che una salva ha finito il suo movimento, se non ha segnalini di spinta e una delle tue navi ha linea di vista su di essa, puoi cambiarne il vettore. Rimuovi il vettore attuale, orientala in qualsiasi direzione, dalle una nuova velocità da 1 a 6 e mettile sopra 1 segnalino di spinta. I segnalini di spinta restano sulla salva finché non viene distrutta. (Ogni segnalino di spinta aggiunge +1 ai risultati PDT del bersaglio all'impatto; vedi Impatto!)

Siluri e Void Elements

Pozzi gravitazionali

Quando una salva passa sopra un pozzo gravitazionale, la salva è distrutta, ma i suoi segnalini siluro no. Mettili sul pozzo gravitazionale. Non appartengono più a nessun giocatore, e gli eventuali segnalini di spinta vanno persi. Alla fine di ogni fase Voidscape (non della fase Siluri), tira 1D6 per ogni segnalino siluro sul pozzo gravitazionale. Se un risultato corrisponde alla Massa di una nave in orbita attorno a quel pozzo, quel segnalino colpisce quella nave. Se più navi in orbita hanno quella Massa, tirate un dado per decidere quale viene colpita. Ogni nave colpita subisce un impatto (vedi Impatto!). Tratta tutti i segnalini che la colpiscono come un'unica salva con quel numero di segnalini siluro e nessun segnalino di spinta. I segnalini vengono scartati dopo l'impatto. I segnalini che non colpiscono nessuna nave restano sul pozzo gravitazionale per il turno successivo. Nessuna nave ha Massa 6, quindi un risultato di 6 non colpisce mai. Nel corso di una partita i segnalini possono accumularsi e trasformare un pozzo gravitazionale molto frequentato in un campo minato.

Campi di detriti

Quando una salva si muove in un campo di detriti, tira 1D6 per ciascuno dei suoi segnalini siluro prima di risolvere qualsiasi impatto. Con 1 o 2, quel segnalino è distrutto. Se una salva perde tutti i suoi segnalini siluro, la salva è distrutta.

Corpi alla deriva

Se una salva passa sopra un corpo alla deriva, o un corpo alla deriva passa sopra una salva, la salva e i suoi segnalini sono distrutti. Il corpo alla deriva quasi non se ne accorge.

Sparare alle salve

Puoi sparare con i cannoni a una salva di siluri come se fosse una nave, con queste modifiche:

- La linea di vista funziona normalmente, ma una salva non ha archi e non concede bonus per l'arco posteriore o la linea del vettore.
- I segnalini rossi sulla salva aggiungono comunque dadi, fino al solito +3 (contano i segnalini siluro e di spinta; una salva non ha segnalini frattura, bersaglio o chaff).
- Una salva non ha Massa. Invece di infliggere fratture, ogni risultato di 6 distrugge 1 segnalino siluro della salva. Rimuovi i segnalini distrutti. Se una salva perde tutti i suoi segnalini siluro, la salva è distrutta.

Impatto!

Se una nave passa sopra una salva disarmata, la salva è distrutta.

Se una salva armata passa sopra una nave, o una nave passa sopra una salva armata, c'è un impatto:

1. Il controllore della salva tira 1D6 per ogni segnalino siluro sulla salva. Questi sono i risultati dei siluri.
2. Il controllore della nave tira un numero di D6 pari al valore PDT della nave (vedi PDT). Aggiungi +1 a ogni risultato PDT per ogni segnalino di spinta della salva. Questi sono i risultati PDT.
3. Il controllore della nave assegna i suoi risultati PDT ai risultati dei siluri. Un risultato PDT maggiore o uguale al risultato del siluro a cui è assegnato annulla quel risultato del siluro. Ogni risultato PDT può annullare un solo risultato del siluro, e i risultati PDT non usati vengono ignorati.
4. Se alcuni risultati dei siluri non vengono annullati, la nave subisce un numero di fratture pari alla loro somma, poi effettua un test di criticità.

Esempio: la salva di Laurie è armata con 3 segnalini siluro e ha 1 segnalino di spinta. Passa sopra il cacciatorpediniere di Jordan, che ha un valore PDT di 3. Laurie tira 3D6 per i siluri e ottiene 6, 4 e 1. Jordan tira 3D6 per i PDT e ottiene 4, 3 e 1. La salva ha 1 segnalino di spinta, quindi Jordan aggiunge +1 a ciascuno, ottenendo 5, 4 e 2. Nessun risultato di Jordan arriva al 6, quindi Jordan assegna il 5 al 4 e il 2 all'1. Entrambi quei risultati dei siluri sono annullati, e il 4 avanzato viene ignorato. Il 6 non è annullato, quindi il cacciatorpediniere di Jordan subisce 6 fratture ed effettua un test di criticità. Ahi!!!

11 PDT - Torrette di difesa ravvicinata

I PDT sono le armi a corto raggio della nave. Abbattono i siluri, mitragliano i nemici che attraversano la tua basetta e fanno a pezzi le scorte che strisciano sullo scafo.

Il valore PDT di una nave parte uguale alla sua Massa. Il colpo critico «PDT perso» riduce permanentemente il PDT di 1, fino a un minimo di 0 (vedi Fratture e danni). Altri effetti possono modificare il PDT come indicato dalle loro regole. Se il tuo valore PDT è 0, non tiri dadi PDT.

Tirare i PDT

Quando una regola ti dice di tirare i PDT, tira 1D6 per ogni punto del tuo valore PDT attuale.

- Ogni 6 ottenuto su un dado ti permette di tirare un dado extra, che può a sua volta fare 6 e concedere altri dadi.

- Dopo che quel tiro è stato risolto per intero, ogni 6 ottenuto (compresi i dadi extra) riduce il tuo valore PDT di 1, fino a un minimo di 0. I PDT si inceppano, restano a secco o si bruciano sotto il fuoco, quindi la prossima volta che questa nave tira i PDT usa il nuovo valore, più basso.
- I modificatori che si sommano a un risultato PDT (per esempio +1 per ogni segnalino di spinta su una salva in Impatto!) non trasformano un dado in un 6 ai fini dei dadi extra o della riduzione del PDT. Conta solo un 6 effettivamente uscito sul dado.

Cosa fanno i dadi dipende da cosa stai colpendo (vedi sotto).

Contro i siluri

Quando una salva impatta la tua nave, risolvi i PDT come parte di Impatto! (vedi Siluri). Tirano prima le scorte amiche agganciate alla tua nave, poi tiri i tuoi PDT. Questo non consuma il tuo tiro PDT contro le scorte di una volta per fase. I 6 ottenuti concedono comunque dadi extra e riducono il valore PDT come in Tirare i PDT.

Assalto ravvicinato

Quando la tua nave finisce a contatto con una nave nemica, entrambe le navi effettuano automaticamente un assalto ravvicinato (vedi Movimento – Contatto). Se sei a contatto con più navi nemiche, risolvi un assalto ravvicinato separato contro ciascuna, tirando ogni volta l'intero valore PDT attuale.

In ogni assalto, ogni risultato superiore alla Massa dell'altra nave le infligge 1 frattura. Risolvi i tiri di entrambe le navi in quell'assalto prima di piazzare le fratture, così entrambe sparano anche se si distruggerebbero a vicenda. Ogni nave che ha subito una o più fratture effettua poi un test di criticità.

Non usi i PDT per il contatto con un corpo alla deriva (vedi Void Elements). I 6 ottenuti concedono comunque dadi extra e riducono il valore PDT come in Tirare i PDT.

Contro le scorte

I PDT distruggono le scorte nemiche con un risultato di 5 o 6. Ogni 6 ottenuto ti permette anche di tirare un dado extra, che può distruggere altre scorte, e riduce il valore PDT come in Tirare i PDT. Assegna ogni dado a una scorta nemica coinvolta in quell'innescò (scegli tu gli abbinamenti). Una scorta senza dado assegnato sopravvive a quel tiro. Le scorte distrutte in questo modo vengono rimosse e non completano mai l'azione che ha innescato il tiro. Se una scorta distrutta portava un segnalino obiettivo, metti il segnalino sull'oggetto a cui era agganciata, come di consueto (vedi Scorte).

Una volta per fase Scorte: ogni nave può fare un solo tiro PDT contro le scorte in ogni fase Scorte. Quando si verificano più inneschi, scegli tu a quale singolo innesco rispondere con i PDT. Gli inneschi delle scorte successivi in quella fase non ricevono alcun tiro PDT da quella nave.

Puoi usare quell'unico tiro quando accade una delle seguenti cose:

1. **Intercettare:** una o più scorte nemiche completano con successo un movimento sulla tua nave. Se tiri, fallo prima che si aggancino. Puoi aspettare la fine dei tentativi del giocatore di turno di spostare scorte su questa nave, poi intercettare tutta quell'ondata come un unico innesco. Se intercetti prima, le scorte che si agganciano più avanti nella fase restano senza risposta dei PDT.
2. **Ritirata:** una o più scorte nemiche già agganciate alla tua nave tentano di allontanarsi. Se tiri, fallo prima che se ne vadano. Le scorte distrutte da questo tiro non se ne vanno mai; vengono invece rimosse.
3. **Prima di Molestare:** una o più scorte nemiche agganciate alla tua nave dichiarano Molestare. Se tiri, fallo prima che vengano tirati i dadi di Molestare. Solo le scorte sopravvissute

partecipano a quel Molestare.

Esempio: cinque scorte nemiche sono agganciate e dichiarano Molestare. Usi il tuo tiro di una volta per fase Prima di Molestare, tiri 4 dadi PDT e distruggi 2 scorte. Il Molestare usa poi solo le 3 scorte ancora agganciate.

Suggerimento: se più scorte si agganciano nell'ondata di un giocatore, aspetta e intercettale insieme, così puoi distribuire i tuoi dadi su tutto lo sciame.

12 Fratture e danni

Ogni volta che una nave ottiene uno o più segnalini frattura, effettua un test di criticità, una sola volta, dopo che tutte quelle fratture sono state piazzate.

Test di criticità

1. Tira 2D6 e sommali.
2. Se il totale è uguale o inferiore al numero di fratture della nave, la nave esplode (vedi La nave esplode).
3. Se la nave non è esplosa e il tiro era un doppio, subisce un colpo critico (vedi Colpi critici).
4. Dopo aver applicato un eventuale colpo critico, verifica il Piegamento d'emergenza.

Nota: con 2D6 non si può mai ottenere meno di 2, quindi una nave con 1 frattura non può esplodere, ma può comunque subire un colpo critico.

Esempio: l'incrociatore di Laurie ha 4 fratture e ne subisce altre 2, quindi ora ne ha 6. Laurie tira un 3 e un 3, per un totale di 6. È uguale alle sue fratture, quindi l'incrociatore esplode. Se Laurie avesse tirato un 4 e un 4 (totale 8), l'incrociatore sarebbe sopravvissuto, ma avrebbe subito il risultato critico 4.

La nave esplode

1. Rimuovi il modello della nave dalla sua basetta. Le scorte agganciate (amiche e nemiche) sono distrutte e tutti gli altri segnalini sulla nave vengono rimossi, ma il vettore resta al suo posto.
2. La basetta resta sul Voidscape con il suo vettore e ora conta come un corpo alla deriva (vedi Void Elements). Puoi mettere dei detriti sopra o attorno (inclusi nei box degli incrociatori).
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. Entro 1": 3D6
 2. Entro 2": 2D6
 3. Entro 3": 1D6
4. Ogni risultato superiore alla Massa di quella nave le infligge 1 frattura. Ogni nave che subisce almeno 1 colpo effettua poi un test di criticità.
5. Reazioni a catena: se un'esplosione fa esplodere un'altra nave, finisci prima di tirare per l'esplosione in corso, poi risolvi quella nuova.

Colpi critici

Un colpo critico usa il numero del doppio per scegliere il risultato. Per esempio, un 5 e un 5 danno il risultato 5. Se la nave è Carica e le fratture non derivano dalla forza G, qualsiasi doppio fa invece esplodere la nave.

1. **Motore di piegamento fuori uso.** La nave conta la sua Massa come doppia per il piegamento controllato. Non può eseguire il piegamento d'emergenza, quindi resta sul Voidscape anche con

7 o più fratture.

2. **Perdita del motore.** La nave ottiene 1 segnalino di perdita del motore. Ogni volta che esegue una manovra diversa da Deriva, tira prima 1D6. Se il risultato è superiore al numero dei suoi segnalini di perdita del motore, la manovra si svolge normalmente. Altrimenti, la nave deve andare alla Deriva. Ogni volta che la nave esegue un'azione diversa da Nessuna azione, ottiene 1 ulteriore segnalino di perdita del motore. Una perdita del motore non può essere riparata durante la battaglia. Rinunciare alle azioni permette solo all'equipaggio di tenere insieme il motore.
3. **Protocolli di riparazione bruciati.** La nave non può più eseguire l'azione Riparare.
4. **Contromisure danneggiate.** La nave non può più eseguire l'azione Chaff.
5. **Sensori danneggiati.** La nave non può più eseguire l'azione Bersaglio.
6. **PDT perso.** Il valore PDT della nave è ridotto permanentemente di 1, fino a un minimo di 0.

Perdita del motore e PDT perso si cumulano ogni volta che escono. Qualsiasi altro risultato che la nave ha già non ha ulteriori effetti.

Piegamento d'emergenza

Una nave con 7 o più fratture esegue un piegamento d'emergenza (a meno che il suo motore di piegamento sia fuori uso). Rimuovi dal Voidscape la nave, la sua basetta, i suoi segnalini e tutte le scorte agganciate. In una partita singola conta come distrutta. In una campagna, un piegamento d'emergenza ha conseguenze nelle partite successive (vedi Campagne).

13 Il Voidscape

I sistemi solari del vuoto libero sono molto più ricchi del nostro sistema solare; ognuno è pieno di lune misteriose, pericolosi detriti di battaglie passate e comete scintillanti.

Questi Void Elements sono rappresentati sul Voidscape come gli elementi scenici su un campo di battaglia. Bisogna tenerne conto quando si attraversano le stelle, e un comandante astuto può sfruttarli in battaglia. Esistono tre tipi di Void Elements, descritti qui sotto.

Generare i Void Elements

Quando ti serve un Void Element casuale, tira 1D6:

1. Pozzo gravitazionale
2. Un campo di detriti
3. Due campi di detriti
4. Una nube di gas
5. Due nubi di gas
6. Corpo alla deriva

Puoi disegnare i Void Elements direttamente su un Voidscape di carta, ma dei pezzi di Void Elements semplici e belli rendono la partita più bella da vedere. Il posizionamento, quanti se ne piazzano e a che distanza possono stare tra loro o dal bordo sono stabiliti da ciascuno scenario.

Pozzi gravitazionali (lune, planetoidi, anomalie e megastrutture)

Un pozzo gravitazionale è un cerchio di 4-5" di diametro. Blocca la linea di vista per qualsiasi cosa (bersaglio, cannoni e così via), tranne che per le navi in orbita attorno a esso (vedi sotto).

Entrare in orbita

1. Nel momento in cui una qualsiasi parte della basetta di una nave tocca il pozzo gravitazionale durante il movimento, la nave smette di muoversi.
2. Metti la nave in un punto qualsiasi completamente all'interno del cerchio. La posizione esatta non conta; indica solo che la nave è in orbita.
3. La nave mantiene la sua velocità, ma la direzione del suo vettore non conta più.
4. La nave poi manovra, esegue la sua azione e verifica l'orbita (vedi Manovre in orbita e Restare in orbita).

Manovre in orbita

Una nave che inizia la sua attivazione in orbita non si muove. Poiché in orbita la direzione non conta, le manovre modificano solo la velocità:

- **Deriva:** la velocità resta la stessa.
- **Accelerare:** +1 alla velocità per ogni segnalino di spinta.
- **Flip and Burn:** -1 alla velocità per ogni segnalino di spinta.

La forza G si applica normalmente. Cosa può scegliere una nave dipende dalla sua velocità:

- Sotto 3: deve Accelerare fino ad almeno velocità 3, se può.
- Esattamente 3: può andare alla Deriva o Accelerare.
- Sopra 3: può andare alla Deriva, Accelerare o eseguire Flip and Burn, ma non può ridurre la sua velocità sotto 3.

Restare in orbita

Dopo l'azione della nave, verifica la sua velocità:

- Sotto 3: la nave precipita ed è distrutta. Rimuovila dal Voidscape. Non esplode, non lascia un relitto e non causa un'esplosione.
- Esattamente 3: resta in orbita.
- Sopra 3: viene scagliata fuori con effetto fionda. Mettila in un punto qualsiasi a contatto di basetta con il pozzo gravitazionale, con la linea frontale della nave e il suo vettore rivolti direttamente in direzione opposta al centro del pozzo. Aumenta la sua velocità di 1 senza aggiungere un segnalino di spinta.

Nota: una nave che non riesce a raggiungere velocità 3 (per esempio perché una perdita del motore la costringe ad andare alla Deriva) precipiterà.

In orbita

- Il pozzo gravitazionale conta come basetta della nave, quindi tutte le misurazioni si fanno da e verso il bordo del pozzo.
- Le navi in orbita non sono mai a contatto tra loro.
- Le navi in orbita non possono prendere come bersaglio né sparare con i cannoni ad altre navi in orbita.
- Le navi in orbita possono sparare con i cannoni in qualsiasi direzione. Misura dal bordo del pozzo. Le navi che prendono di mira contano come al riparo (vedi Copertura).
- Le navi non in orbita possono prendere come bersaglio e colpire le navi in orbita normalmente, misurando fino al bordo del pozzo.
- Le navi in orbita possono usare l'azione Chaff; se lo fanno, in quel turno contano sempre come al riparo, e le navi che prendono di mira contano come se avessero almeno 2 fonti di copertura (vedi Copertura).

- I siluri lanciati da una nave in orbita finiscono direttamente sul pozzo gravitazionale (vedi Siluri e Void Elements).
- Una nave in orbita perde tutti i segnalini di piegamento, non può ottenerne e non può eseguire l'azione Piegamento. Esegue comunque un piegamento d'emergenza se necessario.

Esplodere in orbita

Se una nave esplode mentre è in orbita, il suo relitto cade nel pozzo. Non resta alcun corpo alla deriva. Ogni altra nave in orbita tira 1D6 invece di usare le normali fasce di distanza. Ogni risultato superiore alla Massa di quella nave le infligge 1 frattura, poi effettua un test di criticità. Le navi fuori dal pozzo non sono coinvolte.

Void Elements ad area

Un Void Element ad area è una zona delimitata lunga circa 4-6" e larga 2-4". Le navi ci passano sopra liberamente. Una nave conta come all'interno di un Void Element ad area se una qualsiasi parte della sua basetta vi si trova sopra. Una nave in un Void Element ad area non può ottenere segnalini di piegamento.

Campi di detriti (asteroidi, mine, cimiteri di navi distrutte)

- **Navi:** dopo che una nave si è mossa, se una qualsiasi parte della sua basetta è passata attraverso un campo di detriti o vi è entrata, tira 1D6 per ogni punto della sua velocità. Ogni risultato uguale o inferiore alla sua Massa è 1 frattura; poi effettua un test di criticità se ha subito fratture. Tira una volta per ogni campo di detriti attraversato dalla nave. Le navi piccole attraversano facilmente i campi di detriti, quelle grandi molto meno.
- **Siluri:** ogni volta che una salva attraversa un campo di detriti o vi entra, tira 1D6 per ogni segnalino siluro dopo il suo movimento, o prima che impatti una nave. Ogni 1-2 distrugge un segnalino. Una salva senza più segnalini è distrutta.

Nubi di gas (polvere, ghiaccio, una micronebulosa)

- Se la linea di vista attraversa una nube di gas, anche quando chi spara o il bersaglio si trova all'interno, il bersaglio conta come al riparo e non può essere preso di mira con l'azione Bersaglio.
- Ogni volta che il centro della basetta di una nave si trova in una nube di gas o vi entra, rimuovi tutti i segnalini bersaglio su di essa.

Corpi alla deriva (scafi alla deriva, stazioni spaziali, comete)

Un corpo alla deriva è una basetta senza nave. Può avere un vettore con velocità fino a 4 quando viene piazzato (all'inizio della partita). Puoi mettere sulla basetta una miniatura di cometa o di nave distrutta. I corpi alla deriva bloccano la linea di vista. Come si stabiliscono direzione e velocità di un corpo alla deriva al momento del piazzamento lo indica ciascuno scenario. Anche le navi che esplodono diventano corpi alla deriva e mantengono il vettore e la velocità che avevano.

Suggerimento: nella fase Voidscape a volte dovrai fare delle cose per i Void Elements. Falle nell'ordine in cui ogni Void Element è stato piazzato sul tavolo. Verso la fine della partita potresti avere molti corpi alla deriva man mano che le navi esplodono; può essere utile numerare i Void Elements via via che compaiono.

Muovere i corpi alla deriva

1. Nella fase Voidscape, muovi ogni corpo alla deriva lungo il suo vettore come una nave, nell'ordine in cui sono stati piazzati.

2. Se la sua basetta attraversa una nave, quella nave tira per i danni come se fosse passata attraverso un campo di detriti. Usa la velocità più alta, quella della nave o quella del corpo alla deriva.
3. Se dovesse fermarsi su una nave o su un altro corpo alla deriva, continua a muoverlo lungo il suo vettore finché non è libero. Il suo vettore non cambia. Il corpo alla deriva d'intralcio non subisce effetti.
4. I corpi alla deriva ignorano i Void Elements ad area e li attraversano senza fermarsi.
5. Un corpo alla deriva il cui centro della basetta esce dal Voidscape viene rimosso dal gioco.
6. Qualsiasi salva sopra cui passa un corpo alla deriva è distrutta (vedi Siluri e Void Elements).

Navi che si fermano su un corpo alla deriva

Una nave che termina il movimento sopra un corpo alla deriva segue le regole del Contatto (vedi Movimento), ma non effettua un assalto ravvicinato. Una volta piazzata la nave, tira per i danni come se fosse passata attraverso un campo di detriti. Usa la velocità più alta: quella della nave dopo il movimento di Contatto o quella del corpo alla deriva. I PDT non possono essere usati; non avrebbero alcun effetto.

Corpi alla deriva e pozzi gravitazionali

Quando un corpo alla deriva tocca un pozzo gravitazionale:

- Velocità 1-2: ci cade dentro e viene rimosso dal gioco.
- Velocità 3 o più: si ferma sul bordo del pozzo. Il suo vettore si gira nella direzione opposta e la sua velocità aumenta di 1.

In entrambi i casi, ogni nave in orbita tira per i danni come se fosse passata attraverso un campo di detriti. Usa la velocità più alta: quella della nave o la velocità finale del corpo alla deriva.

14 Costruire una flottiglia

Navi

Nel 31° secolo esistono sei tipi principali di navi del vuoto, presenti nella maggior parte delle flotte. Anche se questi nomi sono stati usati nel corso della storia umana per tipi di navi diversi, in FVF indicano navi con ruoli molto precisi.

Qui sotto trovi i cinque tipi di nave base (le scorte non contano come navi, ma sono elencate qui).

- **Corvetta:** una cannoniera leggera usata per ricognizione, diversivi e manovre di aggiramento.
- **Fregata:** una nave specializzata nei siluri, usata per supportare la flottiglia con siluri a fuoco rapido.
- **Cacciatorpediniere:** una nave equilibrata, che spara bordate a distanza ravvicinata e siluri a distanza.
- **Incrociatore:** una nave potente, capace di dominare le altre e di tenere una posizione contro la forza.
- **Cargo:** una grande e robusta nave da trasporto, che può essere equipaggiata con molte modifiche.
- **Scorte:** velivoli spaziali molto più piccoli, usati come navi appoggio o per assistere le navi grandi.

	Massa	Punti	Regole
Scorta	0	10	Le scorte contano come scorte e non come navi, vedi Scorte.
Corvetta	1	50	Le corvette hanno una torretta di prua con 1 cannone.
Fregata	2	75	Siluro (3): le fregate possono caricare/scaricare o lanciare siluri. Lanciasiluri dedicato: dopo aver lanciato i siluri, una fregata può caricare i suoi siluri come azione gratuita. È un'eccezione al limite di un'azione Siluri per turno, quindi una fregata può lanciare e poi ricaricare nello stesso turno.
Cacciatorpediniere	3	100	Bordata: un cacciatorpediniere ha 2 cannoni che possono sparare due volte. Siluro (1): i cacciatorpediniere possono caricare/scaricare o lanciare siluri.
Incrociatore	4	175	Bordata pesante: un incrociatore ha 4 cannoni che possono sparare due volte. Siluro (2): gli incrociatori possono caricare/scaricare o lanciare siluri.
Cargo	5	100	Una flottiglia mercantile può prendere 1 cargo per 0 punti.

Tipo di flottiglia

Per prima cosa scegli che tipo di flottiglia vuoi costruire; questo influisce sugli scenari che userai, sulle opzioni che hai e sul tuo modo di giocare.

Autorità

Guidi una flottiglia con licenza, fedele a un cantiere navale del sistema d'origine dell'umanità. Hai potenza di fuoco in abbondanza e le navi più affidabili.

Scegli una classe di navi e puoi prendere solo navi di quella classe e/o navi di classe Sovereign.

Mercante

Sei un mercante che fa affari tra le stelle e assolda protezione. Dovrai respingere fuorilegge, concorrenti e, peggio di tutti, l'esattore delle tasse.

Prendi almeno un cargo di qualsiasi tipo. Questo cargo è gratuito, ma paghi comunque le mod. Le altre navi non cargo e le scorte devono essere di classe Sovereign o di una classe specifica.

Fuorilegge

Sei il capo di una banda eterogenea di fuorilegge e furfanti, che usano le navi catturate per seminare il caos tra le stelle per i tuoi scopi o per profitto.

Puoi scegliere qualsiasi nave, tranne le navi aliene, quando costruisci la tua flottiglia.

Le flottiglie fuorilegge faticano a riparare e rifornire le proprie navi; prima dell'inizio della partita tira 2D6 per ogni nave e, per ogni doppio ottenuto, applica a quella nave il risultato corrispondente della tabella dei danni critici.

Alieni

Controlli un'esotica flottiglia aliena con obiettivi propri e un modo unico di fare la guerra.

Al momento non sono disponibili navi aliene, ma in futuro ci sarà la possibilità di schierare una flottiglia aliena con regole uniche e opzioni di scenario aggiuntive.

Solitario

Sei un avventuriero indipendente che riunisce una flottiglia per addentrarsi nello spazio profondo della rete e mappare nuovi sistemi.

In futuro ci saranno regole per il gioco in solitario che useranno questo tipo di flottiglia.

Limite di punti

Tu e il tuo avversario concordate la dimensione della partita. 300 punti vanno bene per una partita piccola, ma puoi arrivare fino a 600 se raddoppi l'area di gioco (va bene un foglio A1) e tiri 2 volte in più sul generatore di Void Elements per ogni partita. Puoi prendere fino a 5 navi a 300 punti e fino a 10 navi a 600 punti (una nave ogni 60 punti). Le scorte non contano per questo limite.

Scegliere navi e scorte

Selezioni navi e scorte e ne paghi il costo in punti. A seconda del tipo di flottiglia scelto, potresti avere limiti sulle classi di navi che puoi prendere.

Navi Freebuilt

Non tutte le navi nascono da un progetto di cantiere. Una nave Freebuilt è un esemplare unico che progetti tu stesso con una tabella di costruzione, scegliendone Massa, cannoni e siluri. Le navi Freebuilt appartengono alla fazione Aberrant, non a una classe di navi. Puoi prenderne solo 1 per flottiglia, ma le flottiglie fuorilegge e le flottiglie di Autorità che scelgono la classe Sovereign possono prenderne quante vogliono. Vedi 18.2 Aberrant.

Scegliere le mod

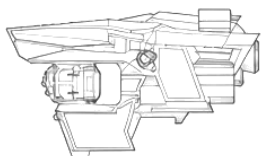
Ogni nave può prendere mod (vedi Mod, quando si usano quelle regole). Non può prendere più mod del suo valore di Massa: per esempio, un incrociatore ha Massa 4, quindi di norma può prendere fino a 4 mod. Ogni mod ha anche un costo in punti.

Come giocare le prime partite

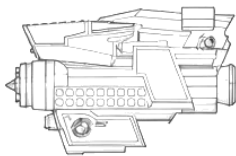
2 giocatori con flottiglie di Autorità da ≤ 300 punti. Giocate su un foglio di carta A2/ANSI C.

Tirate un dado per decidere chi è l'attaccante e chi il difensore.

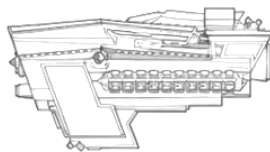
Il difensore tira per 3 Void Elements e li disegna sul foglio. L'attaccante sceglie come suo un lato lungo del tavolo, il difensore prende l'altro. In ordine di Massa (dalla più alta alla più bassa, con precedenza al difensore), piazza ogni nave sul Voidscape con o senza vettore, insieme alle sue scorte. Le navi del difensore fino a 6 pollici dal loro bordo del tavolo, quelle dell'attaccante fino a 3. La partita finisce quando un giocatore non ha più navi in gioco. Le navi nella Zona di raccolta non contano come in gioco. Nemmeno le navi distrutte contano, compresa una nave che esegue un piegamento d'emergenza in una partita singola. Vince l'altro giocatore.



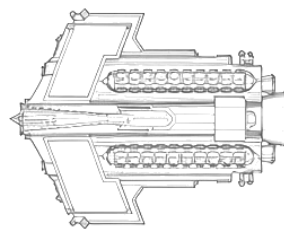
Corvetta Sovereign



Fregata Sovereign



Cacciatorpediniere
Sovereign



Incrociatore Sovereign

Scenari, campagne, mod e regole delle fazioni sono nell'app gratuita di FVF.

Ti servono i segnalini? Stampa il foglio gratuito Ships and Tokens (A4) dalla pagina download del sito di Free Void Flotilla, oppure usa i file STL.

