

# MOTHERSHIP

NAZWA STATKU

TYP

KLASA

## 1. WYBIERZ MODUŁY PODSTAWOWE \* MODUŁY NIEZBĘDNE

**SYSTEMY PODTRZYMYWANIA ŻYCIA\*** Utrzymują załogę przy życiu. Każdy system jest w stanie obsłużyć do 10 ludzi. Za każdy punkt poniżej wymaganego minimum w stosunku do liczbeości załogi każdy, kto nie nosi kombinezonu próżniowego, musi co godzinę wykonać test Budowy, a porażka oznacza 1K10 Obrażeń. Dotyczy to również osób śpiących w Kriokomorach, ale nie Androidów. Na wielu statkach zamontowano dwa, a nawet trzy razy więcej modułów Systemów Podtrzymywania Życia na wypadek, gdyby pojawili się nowi pasażerowie lub uszkodzeniu uległ któryś z systemów.

**STANOWISKO DOWODZENIA\*** Na stanowisko dowodzenia składają się: kokpit, centrum dowodzenia i mostek kapitański. Stanowisko Dowodzenia obsadzone jest przez maksymalnie 4 oficerów. Jeśli na pokładzie jest ich więcej, należy wybudować dodatkowe Stanowiska Dowodzenia. Korpus oficerski może składać się z kapitanów, pierwszych oficerów (zwanych czasem oficerami pokładowymi), nawigatorów, łącznościowców – generalnie zależy to od Przełożonego i graczy.

**POSZCIE\*** Ochronia kadłub statku przed uderzeniami małych meteorytów, pyłem kosmicznym i złomem, a także, jeśli będzie to konieczne, przed ostrzałem z innych statków. Każdy punkt poszycia zajmuje 3 segmenty Kadłuba, ale zapewnia statkowi premię +10% do testu Poszycia (maks. 80).

## 2. WYBIERZ MODUŁY DODATKOWE

**NAPĘD NADPRZESTRZENNY** Umożliwia statkowi podróż w nadprzestrzeni. Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego zwiększa prędkość skoku nadprzestrzennego o 1 (maks. 9). Pierwszy moduł tego napędu zajmuje 1 segment Kadłuba, drugi 2, trzeci 3 itd.

**KOMPUTER POKŁADOWY** To potężna maszyna o niebywałej sztucznej inteligencji, która wspomaga załogę podczas astrogacji, walki i różnych innych autonomicznych czynności. Poziom Intelaktu statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych  $\times 10 + 30\%$ . Poziom Walki statku jest równy liczbie Komputerów Pokładowych  $\times 10 + 10\%$ . Każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymaga jednego Komputera Pokładowego. Ponadto każdy dodatkowy Komputer Pokładowy umożliwia podjęcie większej liczby akcji podczas walki.

**KAMBUZ** Kambuz składa się z kuchni, toalet i mebli. Każdy statek, który wybiera się w podróż dłuższą niż 1 dzień, musi zostać wyposażony w 1 Kambuz na każde 2 Systemy Podtrzymywania Życia, w przeciwnym razie załoga będzie musiała wykonywać jeden test Budowy dziennie. Porażka oznacza 2K10 Obrażeń i 1K10 Stresu. Raz na miesiąc należy uzupełnić zapasy w Kambuzie. Dodatkowe zaopatrzenie na kolejny miesiąc zajmuje 1 Luk.

**GNIAZDO BRONI** Aby zamontować broń na statku kosmicznym, musi być on wyposażony w Gniazdo Broni. Lista broni dla statków kosmicznych dostępna jest w sekcji 30 w Przewodniku przetwarzania gracza.

**STANOWISKO MEDYCZNE** Umożliwia naukowcom, lekarzom i innym specjalistom leczenie członków załogi i przeprowadzanie różnych innych procedur (biopsje, autopsje czy operacje). Każde podłączone Stanowisko Medyczne dodaje premię +5% do Intelaktu wszystkich korzystających z niego Naukowców i Androidów. Stanowiska Medyczne zapewniają również Przewagę w testach Budowy podczas podejmowania prób leczenia.

**KRIOKOMORA** Dzięki Kriokomorom ludzie mogą zapasać w sen podczas długich podróży, zwłaszcza skoków nadprzestrzennych. Androidy ich nie potrzebują. Kriokomora zajmująca 1 segment Kadłuba jest w stanie pomieścić 4 stanowiska kriosnu. Ci, którzy nie przechodzą w kriosnu podczas skoków nadprzestrzennych, często doświadczają dziwnych i przerażających rzeczy.

**KWATERA OFICERSKA** Przyjętym zwyczajem jest, że jeśli statek ma podróżować przez przestrzeń kosmiczną przez co najmniej tydzień, każdy oficer powinien otrzymać kwatere, czy też „prywatną kabinę”, jak często mówią załoganci. Dotyczy to również ważniejszych członków załogi.

**KOSZARY** Spełniają podobną funkcję jak Kwatery Oficerskie, przy czym Koszary nie są prywatne, a może w nich mieszkać aż do 12 załogantów. Podobnie jak w przypadku kwater, nie są one niezbędne, ale jeśli na statku zachodzi taka potrzeba, a Koszary nie są dostępne, każdy miesiąc takiej podróży zwiększa poziom Stresu o 1 u wszystkich załogantów. Na statkach cywilnych mogą być nazywane Barakami.

**LUK TRANSPORTOWY** Luk to po prostu pomieszczenie 20 $\times$ 20 metrów, używane do składowania towarów. W każdym Luku można zmieścić do 10 ładunków (każdy ładunek ma podstawę wielkości mniej więcej dużej palety). Luki mogą być używane w roli dowolnego, prostego pomieszczenia, które nie zostało opisane na tej liście (areszt, ukryte pokoje, skład na osprzęt górniczy, sale treningowe, hangary, arsenały itp.)

**LABORATORIUM** Podobnie jak w przypadku stanowiska medycznego, Laboratorium umożliwia przeprowadzanie szczegółowych badań. Każdy podłączony moduł Laboratorium gwarantuje premię +5% do Intelaktu Naukowców i Androidów używających Laboratorium do badań lub eksperymentów. Ponadto Laboratoria mogą być używane Załogantom, by naprawili elektronikę, maszyny, a nawet Androidy.

## 3. OBLICZ KADŁUB BAZOWY DODAJĄC LICZBĘ SEGMENTÓW KADŁUBA Z POWYŻEJ LISTY.

## 4. OBLICZ KADŁUB CAŁKOWITY DODAJĄC WARTOŚCI PONIŻSZYCH NIEZBĘDNYCH MODUŁÓW.

**SILNIKI STERUJĄCE\*** Bez silników statek nie może latać. Każdy moduł Silników Sterujących zwiększa prędkość statku o +10% (maks. 80). Ponadto Silniki Sterujące zajmują 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 10 punktów Bazowego Kadłuba.

**MASZYNOWNIA\*** Bez Maszynowni cały statek po prostu przestaje działać i staje się wrakiem. Za każdy moduł Napędu Nadprzestrzennego wymagany jest jeden moduł Maszynowni, ponadto kolejna 1 Maszynownia za każde 4 moduły Silników Sterujących. Maszynownia zajmuje 1 dodatkowy segment Kadłuba za każde 20 punktów Kadłuba Bazowego.

**ZBIORNIK PALIWA\*** Każdy silnik potrzebuje paliwa. Każdy skok nadprzestrzenny zużywa tyle paliwa, ile wynosi dwukrotność prędkości (skok o prędkości 2 = 4 zbiorniki), a jeden dzień pracy Silników Sterujących kosztuje 1 Zbiornik Paliwa. Maszynownia wymaga co najmniej 3 zbiorników za każdy punkt silnika. Zapas paliwa można przechowywać w Lukach – przyjmuje się, że jeden Zbiornik Paliwa odpowiada 10 Lukom.

**SZKIELET\*** Szkielet to różne części statku, przyłącza dokujące, słuz, wentylacja, korytarze, przełączniki i wszystko, z czego korzysta każdy statek. Szkielet zajmuje 1 segment za każde 10 punktów Kadłuba Bazowego.

## 5. UZUPEŁNIJ CECHY STATKU

POSZCIE

WALKA

INTELEKT

SZYBKOŚĆ

MAX. KADŁUB

KOSZT

MAX. POJ. ZBIOR.

ZAOP. KAMBUZA

## 9. NARYSuj ROZKŁAD MODUŁÓW

= 20 METRÓW

= 1 SEG. KADŁUBA

= 1/2 SEG. KAD.

= 1/2 SEG. KAD.

= 1/2 SEG. KAD.