

MOTHERSHIP

IMIĘ

POZIOM

STANOWISKO/TYTUŁ

STRES

2

ZACZYNASZ
NA POZIOMIE 2

DETERM.

0

ZACZYNASZ
NA POZIOMIE 0

MAX
ŻYWOTNOŚĆ

AKT. ŻYWOTNOŚĆ

+2

2. WYBIERZ KLASĘ ORAZ ZAPISZ ODPORNOŚCI

ZAŁOGANT

30

ANDROID

20

NAUKOWIEC

40

MARINE

25

UMYSŁ

Racjonalizacja, logika

PSYCHIKA

Zaskoczenie, samotność

BUDOWA

Głód, choroby, infekcje

WYTRZYMAŁOŚĆ

Obrżenia fizyczne

30

40

25

35

35

25

30

40

+5

+5

+10

+5/+5 JEŚLI OBOK JEST INNY ŻOŁNIERZ

4. ZAPISZ, JAK TWOJA KLASA RADZI SOBIE ZE STRESEM I PANIKĄ

ZAŁOGANT

Raz na sesję Załogant może powtórzyć rzut w Tabeli Skutki Paniki.

NAUKOWIEC

Za każdym razem, gdy Naukowiec nie zda testu Umysłu, każda przyjazna postać otrzymuje 1 poziom Stresu.

ANDROID

Testy Psychiki wykonywane w obecności Androidów obarczone są Karą.

MARINE

Za każdym razem, kiedy Marine ogarnia Panikę, każda przyjazna postać musi wykonać test Psychiki.

5. WYBIERZ POCZĄTKOWE WYPOSAŻENIE ORAZ WYŁOSUJ SZPEJ I NASZYWKI

WYDOBYCIE

Bioskaner, gogle termowizyjne, kamera, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, buty magnetyczne, komunikator krótkiego zasięgu), lanca laserowa, łom, spawarka ręczna, zestaw wytrychów

EKSPLORACJA

Aparat oddechowy, apteczka, filtr wody, GPPx7, harpunnica, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, dalkom), latarka, lokalizator, łomelka, raca sygnałowa, skaner połowy, sprzęt obozowy, wibczeta

EKSTERMINACJA

Granat ręczny x 6, pistolet maszynowy, standardowy pancerz bojowy (kamera, komunikator krótkodystansowy, wyświetlacz nahałmowy), stimpak x 6, zestaw narzędzi elektronicznych

BADANIA

Autolek x 6, cybernetyczny skaner diagnostyczny, leki przeciwbólowe x 6, odzież izolacyjna, pałka elektryczna, pistolet uspiałający, skalpel, skaner medyczny, stimpak x 6

WYPOSAŻENIE

Lista wyposażenia: sekcja 17-18, losowy Szpej: sekcja 19, losowa Naszywka: sekcja 20.

Początkowe Kredyty 5K10*10

KREDYTY

3. ZAZNACZ POCZĄTKOWE I WYDAJ PUNKTY

ZAŁOGANT

Nieważkość. Mechanika. Wybierz jedną: Obsługa Ciężkiego Sprzętu lub Pilotowanie. +4 PKT.

NAUKOWIEC

Wybierz dwie: Biologia, Chemia, Geologia, Hydroponika, Komputery, Matematyka. +3 PKT.

ANDROID

Komputery, Lingwistyka, Matematyka. +2 PKT.

MARINE

Trening Wojskowy. +3 PKT.

- UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE DOŚWIADCZONY kosztują 1 punkt.
- UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE EKSPERT kosztują 2 punkty.
- UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE MISTRZ kosztują 3 punkty.
- Aby rozwinąć umiejętność na poziom Ekspert lub Mistrz, należy najpierw wykupić Umiejętności wstępne.

NOTATKI

PD

DOŚWIADCZONY +10%

EKSPERT +15%

MISTRZ +20%

LINGWISTYKA

BIOLOGIA

PIERWSZA POMOC

HYDROPONIKA

GEOLOGIA

NIEWAŻKOŚĆ

SZABROWANIE

OBŚLUGA CIĘŻKIEGO SPRZĘTU

KOMPUTERY

MECHANIKA

PROWADZENIE POJAZDÓW

PILOTOWANIE

MATEMATYKA

SZTUKA

ARCHEOLOGIA

TEOLOGIA

TRENING WOJSKOWY

RUBIEŻE

ATLETYKA

CHEMIA

PSYCHOLOGIA

GENETYKA

PATOLOGIA

BOTANIKA

PLANETOLOGIA

GÓRNICTWO ASTEROIDOWE

PROWIZORKA

INŻYNIERIA

HAKOWANIE

SPECJALIZACJA PILOTAŻU

ASTROGACJA

FIZYKA

MISTYCYZM

TAKTYKA

ARTYLERIA

BROŃ PALNA

WALKA W ZWARCIU

MATERIAŁY WYBUCHOWE

SOFONTOLOGIA

KSENOBIOLOGIA

CHIRURGIA

CYBERNETYKA

ROBOTYKA

SZTUCZNA INTELIGENCJA

DOWODZENIE

NADPRZESTRZEŃ

KSENOEZOTERYKA

SPECJALIZACJA W BRONI

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 liczności 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.

POSZCZECIE* Ochronia kadłub statku przed uderzeniami małych meteoroidów, pyłem kosmicznym i złomem, a także, jeśli będzie to konieczne, przed ostrzałem z innych statków. Każdy punkt poszczycia zajmuje 3 segmenty Kadłuba, ale zapewnia statkowi premię +10% do testu Poszczycia (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 niebywalej 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.

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 Laboratoriów 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, słusy, wentylacja, korytarze, przełączniki i wszystko, z czego korzysta każdy statek. Szkielet zajmuje 1 segment za każde 10 punktów Kadłuba Bazowego.

5. UZUPEŁNIJ CECHY STATKU

POSZCZECIE

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.