

Module	Description	type	génération de ressources de base (par tick)	consommation de ressources de base (par tick)
Générateur	Fournit l'énergie du vaisseau	primaire	10	0
Centre de navigation	Permet la communication entre les divers modules du vaisseau et la vérification des systèmes	primaire	0	2
Salle des moteurs	Permet au vaisseau d'avancer	primaire	0	2
Système de survie	Génère de l'oxygène et synthétise la nourriture nécessaire à l'équipage	primaire	1	5

<b>Générateur de bouclier</b>	Active le bouclier qui protège l'intégrité du vaisseau	secondaire	0	1
<b>Générateur de gravité</b>	Génère une gravité artificielle à l'intérieur du vaisseau	secondaire	0	1
<b>Centre de défense</b>	Contrôle l'armement du vaisseau	secondaire	0	1
<b>Centre médical</b>	Soigne les membres de l'équipage situé dans ce module	secondaire	0	1
<b>Soute</b>	Génère des ressources	secondaire	3	1
<b>Hangar</b>	Stocke les drones et en permet l'utilisation	secondaire	0	1

<b>Centre de repos &amp; remise en forme</b>	Repose et entraine passivement le personnel présent dans le module	secondaire	0	1
--	--	------------	---	---

Bonus passif	Bonus actif	Conditions bonus passif
Ne consomme pas de ressource	Surcharge : Gain de X ressources, mais le générateur consommera des ressources temporairement suite à la surcharge	/
/	Discours : Redonne du morale a l'équipage	/
affichage du GPS pour connaitre la distance restante à parcourir	Boost : Permet de faire un déplacement de plusieurs année lumière d'un seul coup.	/
la consommation de base du module dépend du nombre de membre d'équipage encore en vie	/	/

Si actif, réduit les dégats d'intégrité structurelle des modules lors des divers impacts	activé/désactivé le bouclier. Par défaut désactivé	Consommation de ressources si bouclier actif
Si actif, le déplacement des membres d'équipage (en glissé déposé) n'as pas de "latence" de déplacement	activé/désactivé le générateur. Par défaut, activé	Consommation de ressources si générateur actif
Permet des choix supplémentaire lors des événements moyennant ressources ponctionnées	/	un membre d'équipage doit être présent dans le module
Soigne les membres d'équipage présent dans le module	Adrénaline : Améliore temporairement les bonus de génération de ressource provenant de l'équipage	consommation de ressources tant qu'un patient blessé se trouve dans le module.
Génération de ressources augmenté quand un membre d'équipage est dans le module	/	/
Tant que non détruit, possibilité de réparé en parti les modules dépressurisé contre une ponction de ressource	/	/

Entraine les membres d'équipage et leur remonte le moral, Peut accueillir plus d'un membre d'équipage	/	Consommation de ressource tant qu'un membre se trouve dans le module
---	---	--

Conditions bonus actifs	Effet à la destruction du module
ne peut être surchargé qu'une fois de temps en temps	Partie perdue
Un commandant doit être présent dans le module	Partie perdue
Fonctionne énormément de ressources (90%), Utilisable une seule fois, et endommage de 33% l'intégrité du module	Partie perdue
/	Toutes les X tick, un membre d'équipage meurt

/	Bouclier forcément désactivé
/	générateur forcément désactivé
/	/
Ponction de ressources	/
/	/
/	/



/	/
---	---