MOTHERSHIP

НАЗВАНИЕ

ТИП КЛАСС

1. ВЫБЕРИТЕ ОСНОВНЫЕ МОДУЛИ *ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

СИСТЕМА ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ* Системы жизнеобеспечения поддерживают жизнь членов экипажа. Один модуль может использовать до 10 человек. За каждый модуль ниже необходимого минимума любой, кто не носит скафандр, должен каждый час проходить испытание тела или получает 1d10 урона. Это касается и тех людей, которые находятся в криокапсулах, но не распространяется на андроидов. На многих кораблях обычно в 2-3 раза больше систем жизнеобеспечения, чем необходимо, на случай незапланированных пассажиров или повреждений корабля.

КОМАНДНЫЙ МОДУЛЬ* Командный модуль может включать в себя кабину пилотов, центр управления или капитанский мостик. На 4 офицеров требуется 1 командный модуль. Это могут быть капитаны, первые помощники, навигаторы, офицеры связи, что в значительной степени зависит от решения смотрителя и игроков.

БРОНЯ* Бронепластины защищают корабль от небольших метеоритов, космической пыли, обломков или атак других кораблей. Каждый модуль занимает 3 корпуса и дает кораблю +10% к испытанию брони (максимально до 80).

2. ВЫБЕРИТЕ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

ПРЫЖКОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ Прыжковые двигатели позволяют кораблю перемещаться в гиперпространстве. Каждый модуль увеличивает величину прыжка на 1 (до 9). Первый прыжковый двигатель занимает 1 корпус, второй – 2, третий – 3 и так далее.

КОМПЬЮТЕР Компьютер – это мощный искусственный интеллект корабля, который помогает с астрогацией, в бою и других автономных задачах. Характеристика интеллекта корабля равна количеству компьютерных модулей умноженных на 10 + 30%. Бой – количеству компьютерных модулей умноженных на 10 + 10%. По одному компьютеру требуется для каждого прыжкового двигателя. Каждый модуль также позволяет кораблю получить больше действий в бою.

КАМБУЗ Камбуз включает в себя кухню, комнаты отдыха и другие общие зоны корабля. Каждый корабль, путешествующий больше 1 дня, должен иметь 1 камбуз на 2 системы жизнеобеспечения или экипаж обязан проходить испытание тела 1 раз в день, при неудаче получая 2d10 урона и 1d10 стресса. Камбуз необходимо пополнять раз месяц. Каждый дополнительная единица провианта занимает единицу груза.

КРЕПЛЕНИЕ ДЛЯ ОРУЖИЯ Для каждого оружия на корабле требуется 1 крепление.

МЕДИЦИНСКИЙ ОТСЕК Медицинский отсек позволяет ученым, докторам и другим исследователям лечить экипаж и проводить различные процедуры (биопсия, аутопсия, хирургические операции). Каждый медицинский отсек дает +5% к интеллекту ученым или андроидам, которые его используют. Медицинский отсек также дает преимущество в испытании тела при лечении.

КРИОКАМЕРА Криокамеры позволяют людям спать в течение долгих путешествий, обычно сквозь гиперпространство. Андроидам они не требуются. Каждый модуль содержит 4 криокапсулы. Те, кто не пользуются криокапсулами во время прыжков часто испытывают странные и пугающие ощущения.

ЖИЛЫЕ ПОМЕЩЕНИЯ Обычно, если корабль проводит в открытом космосе не меньше недели, на нем предусмотрены личные каюты для офицеров и других важных членов экипажа.

КАЗАРМА Так же, как и жилые помещения, казармы используются для размещения людей, но вмещают до 12 членов экипажа без особого личного пространства. Они не обязаны быть на корабле, но 1 перелет или месяц путешествия без них добавляет всем 1 стресс.

ГРУЗОВОЙ ТРЮМ Грузовые трюмы – это, по сути, пустые помещения размером 20 на 20 метров, которые используются для хранения груза. 1 модуль может вместить до 10 единиц (каждый – примерно с большой поддон). Грузовые трюмы могут также использоваться для других помещений не указанных в этом списке (корабельный карцер, секретные отсеки, горное оборудование, учебные центры, ангары, оружейные склады и так далее).

НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ Подобно медицинскому отсеку, научная лаборатория позволяет проводить детальные исследования. Каждая модуль дает + 5% интеллекта ученым и андроидам во время их исследований или экспериментов. Кроме того, научная лаборатория может быть использована техниками для ремонта электроники, машин и даже андроидов.

3. РАССЧИТАЙТЕ БАЗОВЫЙ КОРПУС СЛОЖИВ КОРПУСА ИЗ СПИСКА ВЫШЕ

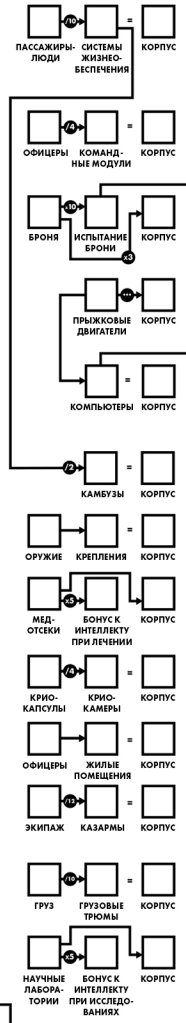
4. РАССЧИТАЙТЕ ИТОГОВЫЙ КОРПУС ДОБАВИВ КОРПУСА ОБЯЗАТЕЛЬНЫХ МОДУЛЕЙ

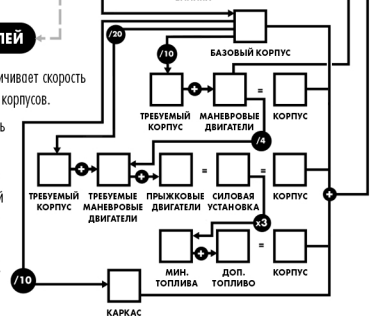
МАНЕВРОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ* Без маневровых двигателей корабль не может двигаться. Каждый модуль увеличивает скорость корабля на 10% (максимум до 80). Кроме того, маневровые двигатели требуют 1 корпус на каждые 10 базовых корпусов.

СИЛОВАЯ УСТАНОВКА* Без силовой установки корабль превращается в руины. У вас должен быть 1 модуль на каждый прыжковый двигатель, плюс 1 – на 4 маневровых двигателя и 1 – на 20 базовых корпусов.

ТОПЛИВО* Для запуска силовой установки требуется топливо. На каждый гиперпрыжок нужно вдвое больше топлива, чем число прыжка (прыжок-2 = 4 топлива). Маневровые двигатели сжигают 1 топливо в день. Силовой установке нужно как минимум 3 топлива на каждый модуль. Вы также можете взять любое количество дополнительного топлива. В грузовом трюме 1 топливо занимает 10 единиц груза.

КАРКАС* Каркас включает в себя различные части корабля: стыковочное оборудование, шлюзы, вентиляцию, коридоры, реле связи и всё остальное, что обычно используется на корабле. Кораблю требуется 1 каркас на каждые 10 базовых корпусов.





5. ЗАПОЛНИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

БРОНЯ

БОЙ (×10 ÷10)

ИНТЕЛЛЕКТ (×10 ÷30)

СКОРОСТЬ (×10)

МАКСИМУМ КОРПУСА — ТЕКУЩИЙ КОРПУС — 25% 50% 75%

СТОИМОСТЬ (×10 МЛН) ДОЛГ

МАКСИМУМ ТОПЛИВА — ТЕКУЩЕЕ ТОПЛИВО

МАКСИМУМ ПРОВИАНТА — ТЕКУЩИЙ ПРОВИАНТ

6. СОСТАВЬТЕ СПИСОК ОРУЖИЯ

ОРУЖИЕ	УРОН

7. СОСТАВЬТЕ СПИСОК ОФИЦЕРОВ

ИМЯ	ЗВАНИЕ

8. СОСТАВЬТЕ ГРУЗОВОЙ МАНИФЕСТ

ЭКИПАЖ ВМЕСТИМОСТЬ

9. НАРИСУЙТЕ ПЛАН КОРАБЛЯ

= 20x20 МЕТРОВ

= 1 КОРПУС = 1/2 КОРПУСА = 1/2 КОРПУСА = 1/2 КОРПУСА

www.mothershiprpg.ru