



S.A. Kramento

Velící důstojník: admirál Horácio Lvov

Kadetská knížka

Jméno:

Lodě Hvězdného sboru – Sodalitas Astrorum naves

Průzkumník

motory 3
zbraně 1
štítý 1
senzory 3
integrita 2



Fregata

motory 3
zbraně 2
štítý 1
senzory 2
integrita 2



Torpédoborec

motory 2
zbraně 3
štítý 3
senzory 1
integrita 1



Křižník

motory 2
zbraně 2
štítý 2
senzory 2
integrita 2



Bitevní křižník

motory 1
zbraně 3
štítý 3
senzory 2
integrita 2



Bitevní loď

motory 1
zbraně 4
štítý 3
senzory 2
integrita 3



Důstojnické hodnosti

1. Praporčík
2. Podporučík
3. Poručík
4. Nadporučík
5. Komandér
6. Kapitán
7. Komodor
8. Kontraadmirál
9. Admirál
10. Flotilní admirál

Do hodnosti komandéra je důstojník povyšován na základě rozhodnutí velícího důstojníka. Od hodnosti kapitána je o povýšení důstojníka rozhodováno radou Hvězdného sboru na základě návrhu podřízených.

Důstojnické uniformy

- zlatá uniforma – velící důstojníci
- červená uniforma – operační a bezpečnostní důstojníci
- modrá uniforma – vědečtí důstojníci a zdravotníci

Lodní signály

- shromáždit se v jídelně:
.....
- dostavit se do výukové místnosti:
.....
- přesun skrze přechodovou komoru do mezihvězdného prostoru:
.....
- režim hibernace – všichni do svých kajut:
.....
- poplach – evakuace lodi, přesun do hangáru:
.....

Pochvaly a ocenění od velících důstojníků

.....

.....

.....

Pravidla pohybu ve vesmíru

1. Bitva

Loď je bojeschopná, má-li funkční (stav alespoň jedna) zbraně a senzory. Celá bitva se odehrává v pěti soubojových kolech. V každém kole si každá bojeschopná loď podle svých nastavených priorit vybere svůj cíl. Pokud je cíl zničen (všechny systémy jsou na nule), vybere se ze seznamu vhodných cílů další loď v pořadí (opět dle priorit). Cíl musí být v dostřelu zbraní (vzdálenost maximálně jedno pole).

Útočící loď si hodí tolika šestistěnnými kostkami, kolik je aktuální stav zbraní. Bránící se loď si také hodí šestistěnnými kostkami, tentokrát podle aktuálního stavu štítů. Pokud je výsledek hodů útočníka (ostře) větší než výsledek hodů obránce, výstřel prošel štíty a způsobí jeden bod poškození do integrity lodi. Je-li integrita na nule, poškodí se náhodný nezničený systém. V opačném případě (obránce hodil alespoň tolik, co útočník) štíty výstřel pohltily a obránce vyvázne bez poškození. Pokud útočník nemá poškozené zbraně a hodí šestku na všech kostkách, útok se podaří bez ohledu na hod obránce.

2. Pohyb

Má-li loď nastavený kurz a funkční motory (stav motorů alespoň jedna), přesune se loď směrem k nastaveným souřadnicím o tolik polí, kolik je aktuální stav motorů. Nelze-li dosáhnout cílových souřadnic během jednoho tahu, lodní počítač volí automaticky nejkratší cestu k cíli. Na jednom poli může stát libovolný počet lodí.

3. Opravy

Každá loď má k dispozici tři inženýrské týmy, které se starají o opravy poškození (například v důsledku předchozí bitvy). Týmy provádí opravy dle nastavených priorit, každý je schopen za jeden tah opravit jeden bod poškození na systému, na kterém pracuje. Opravné práce na jednom systému může provádět i několik týmu současně. V závislosti na velikosti poškození je tak možné systém i zcela opravit. Je-li loď na orbitě spřátelené kolonizované planety, může jí v opravách pomoci i personál z povrchu. Počet dalších dostupných týmu je závislý na velikosti planety a kolonie na povrchu.