

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ДОЛЖНОСТЬ

МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ

2

0

ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

СТРЕСС

РЕШИМОСТЬ

В НАЧАЛЕ 2

В НАЧАЛЕ 0

1. БРОСЬ 6D10 ДЛЯ КАЖДОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

СИЛА

СКОРОСТЬ

ИНТЕЛЛЕКТ

БОЙ

РАЗУМ

СТРАХ

ТЕЛО

БРОНЯ

Рационализм, логика

Замешательство, одиночество

Голод, болезни, инфекции

Физический урон

2. ВЫБЕРИ КЛАСС И ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

ТЕХНИК

АНДРОИД

УЧЕНЫЙ

МОРПЕХ

30

20

40

25

35

85

25

30

30

40

25

35

35

25

30

40

+5

+5

+10

+5 И ЕЩЕ +5, ПОКА ДРУЖЕСТВЕННЫЙ МОРПЕХ РЯДОМ

4. ОТМЕТЬ, КАК НА ТВОЙ КЛАСС ДЕЙСТВУЕТ СТРЕСС И ПАНИКА

ТЕХНИК

УЧЕНЫЙ

АНДРОИД

МОРПЕХ

Один раз за игровую встречу техник может перебросить эффект от паники.

Когда ученый проваливает испытание разума, каждый дружественный персонаж рядом получает 1 стресс.

Испытания страха в присутствии андроида выполняются с помехой.

Когда морпех паникует, каждый дружественный персонаж рядом должен пройти испытание страха.

5. ВЫБЕРИ НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР СНАРЯЖЕНИЯ И ОПРЕДЕЛИ СЛУЧАЙНУЮ БЕЗДЕЛУШКУ И НАШИВКУ

ГЕОЛОГА

РАЗВЕДЧИКА

ШТУРМОВИКА

ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Монтировка, газовая горелка, лазерный резак, нательная камера, биосканер, инфракрасные очки, набор отмычек, скафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия)

Вибромащете, гарпунное ружье, сигнальная ракетница, аптечка, скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон), жучок, дыхательный аппарат, набор для исследования, водяной фильтр, бинокль, фонарик, походное снаряжение, 7 сухпайков

Пистолет-пулемёт, 6 осколочных гранат, стандартный боевой костюм (тактический дисплей, нательная камера, рация ближнего действия), 6 стимуляторов, инструменты для электроники

Скальпель, транквилизаторный пистолет, шоковая дубинка, защитный костюм, медсканер, 6 автомедов, 6 болеутоляющих, 6 стимуляторов, сканер синтетики

СНАРЯЖЕНИЕ

Список предметов, случайная безделушка, случайная нашивка

Начальные кредиты 5d10x10

КРЕДИТЫ

ОПЫТ

3. ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И ПОТРАТЬ ОЧКИ

ТЕХНИК

УЧЕНЫЙ

АНДРОИД

МОРПЕХ

Невесомость, ремонт. Выбери один: тяжёлая техника или пилотирование. +4 ОЧКА

Выбери два: биология, гидропоника, геология, компьютеры, математика, химия. +3 ОЧКА

Компьютеры, математика, лингвистика. +2 ОЧКА

Военная подготовка. +3 ОЧКА

• НАВЫК ЗНАТОКА стоит 1 очко.

• НАВЫК ЭКСПЕРТА стоит 2 очка.

• НАВЫК МАСТЕРА стоит 3 очка.

• Чтобы изучить навык эксперта или мастера, нужно изучить 1 навык перед ним.

ЗНАТОК +10%

ЭКСПЕРТ +15%

МАСТЕР +20%

ЛИНГВИСТИКА

БИОЛОГИЯ

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

ГИДРОПИКА

ГЕОЛОГИЯ

НЕВЕСОМОСТЬ

СОБИРАТЕЛЬСТВО

ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА

КОМПЬЮТЕРЫ

РЕМОНТ

ВОЖДЕНИЕ

ПИЛОТИРОВАНИЕ

МАТЕМАТИКА

ИСКУССТВО

АРХЕОЛОГИЯ

ТЕОЛОГИЯ

ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА

ЗНАНИЕ ОКРАИН

АТЛЕТИКА

ХИМИЯ

ПСИХОЛОГИЯ

ГЕНЕТИКА

ПАТОЛОГИЯ

БОТАНИКА

ПЛАНЕТОЛОГИЯ

РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ

НАЛАДКА

ИНЖЕНЕРИЯ

ХАКИНГ

ТРАНСПОРТНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

АСТРОГАЦИЯ

ФИЗИКА

МИСТИЦИЗМ

ТАКТИКА

АРТИЛЛЕРИЯ

ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

БЛИЖНИЙ БОЙ

ВЗРЫВЧАТКА

УФОЛОГИЯ

КСЕНОБИОЛОГИЯ

ХИРУРГИЯ

КИБЕРНЕТИКА

РОБОТОТЕХНИКА

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

КОМАНДОВАНИЕ

ГИПЕР-ПРОСТРАНСТВО

КСЕНОЭЗОТЕРИКА

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

© 2021 www.mothershiprpg.ru