

# MOTHERSHIP® ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

Имя игрока

Счет

## ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

Имя персонажа

Обращение

Заметки

1. БРОСЬ 2D10 + 25 ДЛЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ.



2. БРОСЬ 2D10 + 10 ДЛЯ ИСПЫТАНИЯ.



3. ВЫБЕРИ КЛАСС. ИЗМЕНИ НАЧАЛЬНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ИСПЫТАНИЯ.

МОРПЕХ	АНДРОИД	УЧЕНЫЙ	СПЕЦИАЛИСТ
+10 БОЙ	+20 ИНТЕЛЛЕКТ	+10 ИНТЕЛЛЕКТ	+5 ВСЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ
+10 ТЕЛО	-10 ХАРАКТЕРИСТИКА	+5 ХАРАКТЕРИСТИКА	+10 ВСЕ ИСПЫТАНИЯ
+20 СТРАХ	+60 СТРАХ	+30 РАЗУМ	
+1 МАКСИМАЛЬНАЯ РАНА	+1 МАКСИМАЛЬНАЯ РАНА		

4. БРОСЬ 1D10 + 10, ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ ЗДОРОВЬЕ.



Ты начинаешь с максимальным количеством здоровья, без ран. Каждый раз, когда здоровье падает ниже нуля, ты получаешь одну рану, а здоровье восстанавливается до максимума, не считая оставшегося урона.



СТРЕСС

Текущий Минимальный  
В начале 2.

6. ОТМЕТЬ, КАК НА ТВОЙ КЛАСС ВОЗДЕЙСТВУЮТ ПСИХОЛОГИЧЕСКИЕ ТРАВМЫ.

МОРПЕХ	КОГДА ТЫ ПАНИКУЕШЬ, КАЖДЫЙ ИГРОК РЯДОМ С ТОБОЙ ПРОХОДИТ ИСПЫТАНИЕ СТРАХА.
АНДРОИД	ИСПЫТАНИЯ СТРАХА ИГРОКИ РЯДОМ С ТОБОЙ ВЫПОЛНЯЮТ С ПОМЕХОЙ.
УЧЕНЫЙ	ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРОХОДИШЬ ИСПЫТАНИЕ РАССУДКА, ИГРОКИ РЯДОМ С ТОБОЙ ПОЛУЧАЮТ 1 СТРЕСС.
СПЕЦИАЛИСТ	ОДИН РАЗ ЗА ИГРОВУЮ ВСТРЕЧУ ТЫ МОЖЕШЬ ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО К ПРОВЕРКЕ ПАНИКИ.

8. ОПРЕДЕЛИ СЛУЧАЙНОЕ НАЧАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ, БЕЗДЕЛУШКУ И НАШИВКУ.

ПУНКТЫ БРОНИ

КРЕДИТЫ 2D10 × 10

7. ОТМЕТЬ КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ И ВЫБЕРИ БОНУСНЫЕ.

Чтобы получить навык эксперта или мастера, нужно иметь хотя бы один навык перед ним.

МОРПЕХ	ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА, АТЛЕТИКА + 1 НАВЫК ЭКСПЕРТА ИЛИ 2 НАВЫКА ЗНАТОКА.
АНДРОИД	ЛИНГВИСТИКА, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА + 1 НАВЫК ЭКСПЕРТА ИЛИ 2 НАВЫКА ЗНАТОКА.
УЧЕНЫЙ	1 НАВЫК МАСТЕРА И НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ НЕГО НАВЫКИ ЭКСПЕРТА И ЗНАТОКА + 1 НАВЫК ЗНАТОКА.
СПЕЦИАЛИСТ	ПРОМЫШЛЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ, НЕВЕСОМОСТЬ + 1 НАВЫК ЗНАТОКА И 1 НАВЫК ЭКСПЕРТА.

## НАВЫКИ ЗНАТОКА

+10 К ПРОВЕРКЕ

- ЛИНГВИСТИКА
- ЗООЛОГИЯ
- БОТАНИКА
- ГЕОЛОГИЯ
- ПРОМЫШЛЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
- УМЕЛЫЕ РУКИ
- ХИМИЯ
- КОМПЬЮТЕРЫ
- НЕВЕСОМОСТЬ
- МАТЕМАТИКА
- ИСКУССТВО
- АРХЕОЛОГИЯ
- ТЕОЛОГИЯ
- ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА
- ЗНАНИЕ ОКРАИН
- АТЛЕТИКА

## НАВЫКИ ЭКСПЕРТА

+15 К ПРОВЕРКЕ

- ПСИХОЛОГИЯ
- ПАТОЛОГИЯ
- ПОЛЕВАЯ МЕДИЦИНА
- ЭКОЛОГИЯ
- РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ
- РЕМОНТ
- ВЗРЫВЧАТКА
- ФАРМАКОЛОГИЯ
- ХАКИНГ
- ПИЛОТИРОВАНИЕ
- ФИЗИКА
- МИСТИЦИЗМ
- ВЫЖИВАНИЕ
- ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ
- РУКОПАШНЫЙ БОЙ

## НАВЫКИ МАСТЕРА

+20 К ПРОВЕРКЕ

- СОФОНТОЛОГИЯ
- ЭКЗОБИОЛОГИЯ
- ХИРУРГИЯ
- ПЛАНЕТОЛОГИЯ
- РОБОТОТЕХНИКА
- ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО
- КИБЕРНЕТИКА
- ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
- ГИПЕРПРОСТРАНСТВО
- КСЕНОЭЗОТЕРИКА
- КОМАНДОВАНИЕ

## РАЗВИТИЕ НАВЫКОВ

В процессе

Осталось времени

## СОСТОЯНИЯ