

МАЗЕРШИП ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА

Имя игрока Очки

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ДАННЫЕ

Имя персонажа

Обращение

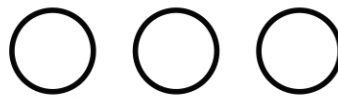
Заметки

1. БРОСЬ 2D10 + 20 ДЛЯ ХАРАКТЕРИСТИКИ



СИЛА СКОРОСТЬ ИНТЕЛЛЕКТ БОЙ

2. БРОСЬ 2D10 + 10 ДЛЯ ИСПЫТАНИЯ



РАЗУМ СТРАХ ТЕЛО

3. ВЫБЕРИ СВОЙ КЛАСС. Измени начальные ИСПЫТАНИЯ и ХАРАКТЕРИСТИКИ

МОРПЕХ

- + 10 БОЙ
- + 10 ТЕЛО
- + 20 СТРАХ
- + 1 РАНА

АНДРОИД

- + 20 ИНТЕЛЛЕКТ
- 10 К 1 ХАР.
- + 60 СТРАХ
- + 1 РАНА

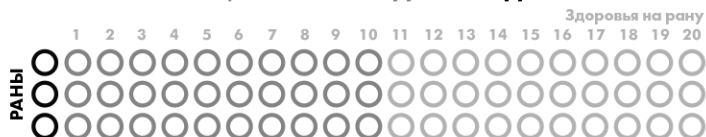
УЧЕНЫЙ

- + 10 ИНТЕЛЛЕКТ
- + 5 К 1 ХАР.
- + 20 РАЗУМ

ТЕХНИК

- + 5 КО ВСЕМ ХАР.
- + 10 КО ВСЕМ ИСП.

4. БРОСЬ 1D10 + 10, ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ ЗДОРОВЬЕ



Здоровья на рану

Техники и ученые начинают с 2 ранами. Морпехи и андроиды — с 3.

5. ПОЛУЧИ СТРЕСС



6. ОТМЕТЬ, КАК НА ТВОЙ КЛАСС ВОЗДЕЙСТВУЮТ ДУШЕВНЫЕ ТРАВМЫ

МОРПЕХ

КОГДА ТЫ ПАНИКУЕШЬ, КАЖДЫЙ ДРУЖЕСТВЕННЫЙ ИГРОК РЯДОМ ПРОХОДИТ ИСПЫТАНИЕ СТРАХА

АНДРОИД

ИСПЫТАНИЯ СТРАХА ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ИГРОКИ РЯДОМ С ТОБОЙ ВЫПОЛНЯЮТ С ПОМЕХОЙ

УЧЕНЫЙ

КОГДА ТЫ ПРОВАЛИВАЕШЬ ИСПЫТАНИЕ РАЗУМА, ДРУЖЕСТВЕННЫЕ ИГРОКИ РЯДОМ ПОЛУЧАЮТ 1 СТРЕСС

ТЕХНИК

ОДИН РАЗ ЗА ИГРОВУЮ ВСТРЕЧУ ТЫ МОЖЕШЬ ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО К ПРОВЕРКЕ ПАНИКИ

8. БРОСЬ, ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ НАБОР СНАРЯЖЕНИЯ, БЕЗДЕЛУШКУ И НАШИВКУ

ПУНКТЫ БРОНИ

МАКСИМАЛЬНЫЙ ВЕС

(Сила/10 + 2)

КРЕДИТЫ 2D10 × 10

7. ОТМЕТЬ КЛАССОВЫЕ НАВЫКИ И ВЫБЕРИ БОНУСНЫЕ

Чтобы изучить навык эксперта или мастера, нужно изучить хотя бы 1 навык перед ними

МОРПЕХ

Военная подготовка, атлетика
Бонус: 1 навык эксперта ИЛИ: 2 навыка знатока

АНДРОИД

Лингвистика, компьютеры, математика
Бонус: 1 навык эксперта ИЛИ: 2 навыка знатока

УЧЕНЫЙ

1 навык мастера* и любой необходимый для него навык эксперта и знатока, Бонус: 1 навык знатока
*не командование или оружейная специализация

ТЕХНИК

Промышленное оборудование, невесомость
Бонус: 1 навык знатока и 1 навык эксперта

НАВЫКИ ЗНАТОКА (+10 БОНУС)

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

НАВЫКИ ЭКСПЕРТА (+15 БОНУС)

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

НАВЫКИ МАСТЕРА (+20 БОНУС)

- УФОЛОГИЯ
- КСЕНОБИОЛОГИЯ
- ХИРУРГИЯ
- ПЛАНЕТОЛОГИЯ
- РОБОТОТЕХНИКА
- ИНЖЕНЕРИЯ
- КИБЕРНЕТИКА
- ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
- ГИПЕРПРОСТРАНСТВО
- КСЕНОЭЗОТЕРИКА
- КОМАНДОВАНИЕ
- АРТИЛЛЕРИЯ

ИЗУЧЕНИЕ НАВЫКОВ

Навык знатока → Навык эксперта → Навык мастера → В процессе