

# 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.

|                      |                      |                   |                       |
|----------------------|----------------------|-------------------|-----------------------|
| <b>МОРПЕХ</b>        | <b>АНДРОИД</b>       | <b>УЧЕНЫЙ</b>     | <b>СПЕЦИАЛИСТ</b>     |
| +10 БОЙ              | +20 ИНТЕЛЛЕКТ        | +10 ИНТЕЛЛЕКТ     | +5 ВСЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ |
| +10 ТЕЛО             | -10 ХАРАКТЕРИСТИКА   | +5 ХАРАКТЕРИСТИКА | +10 ВСЕ ИСПЫТАНИЯ     |
| +20 СТРАХ            | +60 СТРАХ            | +30 РАССУДОК      |                       |
| +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

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

|                   |  |
|-------------------|--|
| <b>МОРПЕХ</b>     | КОГДА ТЫ ПАНИКУЕШЬ, КАЖДЫЙ ИГРОК РЯДОМ С ТОБОЙ ПРОХОДИТ ИСПЫТАНИЕ СТРАХА.        |
| <b>АНДРОИД</b>    | ИСПЫТАНИЯ СТРАХА ИГРОКИ РЯДОМ С ТОБОЙ ВЫПОЛНЯЮТ С ПОМЕХОЙ.                       |
| <b>УЧЕНЫЙ</b>     | ЕСЛИ ТЫ НЕ ПРОХОДИШЬ ИСПЫТАНИЕ РАССУДКА, ИГРОКИ РЯДОМ С ТОБОЙ ПОЛУЧАЮТ 1 СТРЕСС. |
| <b>СПЕЦИАЛИСТ</b> | 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.

|                   |   |
|-------------------|---|
| <b>МОРПЕХ</b>     | ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА, АТЛЕТИКА + 1 НАВЫК ЭКСПЕРТА ИЛИ 2 НАВЫКА ЗНАТОКА.               |
| <b>АНДРОИД</b>    | ЛИНГВИСТИКА, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА + 1 НАВЫК ЭКСПЕРТА ИЛИ 2 НАВЫКА ЗНАТОКА.        |
| <b>УЧЕНЫЙ</b>     | 1 НАВЫК МАСТЕРА И НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ НЕГО НАВЫКИ ЭКСПЕРТА И ЗНАТОКА + 1 НАВЫК ЗНАТОКА. |
| <b>СПЕЦИАЛИСТ</b> | 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