MOTHERSHIP

ИМЯ

УРОВЕНЬ | ДОЛЖНОСТЬ

СТРЕСС: 2 — В НАЧАЛЕ 2

РЕШИМОСТЬ: 0 — В НАЧАЛЕ 0

МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ

ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

1. БРОСЬ 6D10 ДЛЯ КАЖДОЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- СИЛА
- СКОРОСТЬ
- ИНТЕЛЛЕКТ
- БОЙ

x2

2. ВЫБЕРИ КЛАСС И ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

	ТЕХНИК	АНДРОИД	УЧЕНЫЙ	МОРПЕХ
РАЗУМ (Рационализм, логика)	30	20	40	25
СТРАХ (Замешательство, одиночество)	35	85	25	30
ТЕЛО (Голод, болезни, инфекции)	30	40	25	35
БРОНЯ (Физический урон)	35	25	30	40

+5 (ТЕХНИК) +5 (АНДРОИД) +10 (МОРПЕХ)

+5 И ЕЩЁ +5, ПОКА ДРУЖЕСТВЕННЫЙ МОРПЕХ РЯДОМ

3. ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И ПОТРАТЬ ОЧКИ

- **ТЕХНИК** — Невесомость, ремонт. Выбери один: тяжёлая техника или пилотирование. **+4 ОЧКА**
- **УЧЕНЫЙ** — Выбери два: биология, гидропоника, геология, компьютеры, математика, химия. **+3 ОЧКА**
- **АНДРОИД** — Компьютеры, математика, лингвистика. **+2 ОЧКА**
- **МОРПЕХ** — 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.

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

ЗНАТОК +10%	ЭКСПЕРТ +15%	МАСТЕР +20%
ЛИНГВИСТИКА	ПСИХОЛОГИЯ	СОФОНТОЛОГИЯ
БИОЛОГИЯ	ГЕНЕТИКА	КСЕНОБИОЛОГИЯ
ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ	ПАТОЛОГИЯ	ХИРУРГИЯ
ГИДРОПОНИКА	БОТАНИКА	
ГЕОЛОГИЯ	ПЛАНЕТОЛОГИЯ	
НЕВЕСОМОСТЬ	РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ	
СОБИРАТЕЛЬСТВО	НАЛАДКА	КИБЕРНЕТИКА
ТЯЖЕЛАЯ ТЕХНИКА	ИНЖЕНЕРИЯ	РОБОТОТЕХНИКА
КОМПЬЮТЕРЫ	ХАКИНГ	ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
РЕМОНТ	ТРАНСПОРТНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ	КОМАНДОВАНИЕ
ВОЖДЕНИЕ		
ПИЛОТИРОВАНИЕ	АСТРОГАЦИЯ	ГИПЕР-ПРОСТРАНСТВО
МАТЕМАТИКА	ФИЗИКА	
ИСКУССТВО		
АРХЕОЛОГИЯ	МИСТИЦИЗМ	КСЕНОЭЗОТЕРИКА
ТЕОЛОГИЯ	ТАКТИКА	
ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА	АРТИЛЛЕРИЯ	
ЗНАНИЕ ОКРАИН	ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
АТЛЕТИКА	БЛИЖНИЙ БОЙ	
ХИМИЯ	ВЗРЫВЧАТКА	

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

- **ТЕХНИК** — Один раз за игровую встречу техник может перебросить эффект от паники.
- **УЧЕНЫЙ** — Когда ученый проваливает испытание разума, каждый дружественный персонаж рядом получает 1 стресс.
- **АНДРОИД** — Испытания страха в присутствии андроида выполняются с помехой.
- **МОРПЕХ** — Когда морпех паникует, каждый дружественный персонаж рядом должен пройти испытание страха.

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

ГЕОЛОГА

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

РАЗВЕДЧИКА

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

ШТУРМОВИКА

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

ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

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 5d10*10

КРЕДИТЫ

© 2021 www.mothershiprpg.ru