

MOTHERSHIP

ИМЯ

УРОВЕНЬ

ДОЛЖНОСТЬ

СТРЕСС РЕШИМОСТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ

2
В НАЧАЛЕ 2

0
В НАЧАЛЕ 0

ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

2. ВЫБЕРИ КЛАСС И ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ ИСПЫТАНИЯ

ТЕХНИК

30

35

30

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

35

АНДРОИД

20

85

40

25

40

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

УЧЕНЫЙ

40

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

25

МОРПЕХ

25

30

35

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

40

РАЗУМ

Рационализм, логика

СТРАХ

Замешательство, одиночество

ТЕЛО

Голод, болезни, инфекции

БРОНЯ

Физический урон

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

30

35

+5

+5

+10

+5 И ЕЩЕ +5, ПОКА ДРУЖЕСТВЕННЫЙ МОРПЕХ РЯДОМ

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)

СНАРЯЖЕНИЕ

РАЗВЕДЧИКА

Вибромагнеты, 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

Список предметов, случайная безделушка, случайная нашивка

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

Начальные кредиты 5d10*10

КРЕДИТЫ

3. ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ И ПОТРАТЬ ОЧКИ

НАВЫКИ

ЗНАТОК +10%

ЭКСПЕРТ +15%

МАСТЕР +20%

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

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

СОФОНТОЛОГИЯ

КСЕНОБИОЛОГИЯ

ХИРУРГИЯ

КИБЕРНЕТИКА

РОБОТОТЕХНИКА

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

КОМАНДОВАНИЕ

ГИПЕР-ПРОСТРАНСТВО

КСЕНОЭЗОТЕРИКА

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ