

MOTHERSHIP

ИМЯ УРОВЕНЬ ДОЛЖНОСТЬ

СТРЕСС РЕШИМОСТЬ МАКСИМАЛЬНОЕ ЗДОРОВЬЕ

2 В НАЧАЛЕ 2 0 В НАЧАЛЕ 0

1. ОПРЕДЕЛИ ПАРАМЕТРЫ ПО ПОРЯДКУ

6D10

СИЛА

СКОРОСТЬ

ИНТЕЛЛЕКТ

БОЙ

ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

x2

РАЗУМ

Рационализм, логика

СТРАХ

Замешательство, одиночество

ТЕЛО

Голод, болезни, инфекции

БРОНЯ

Физический урон

ТЕХНИК

30

АНДРОИД

20

УЧЁНЫЙ

40

МОРПЕХ

25

35

85

25

30

30

40

25

35

35

25

30

40

+5

+5

+10

+5 И ЕЩЁ +5 ПОКА ДРУЖЕСКИЙ МОРПЕХ РЯДОМ

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

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

5. ВЫБЕРИ НАЧАЛЬНЫЙ НАБОР И ОПРЕДЕЛИ СЛУЧАЙНУЮ БЕЗДЕЛУШКУ И НАШИВКУ

КОПАТЕЛЯ

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

ПЕРВОПРОХОДЦА

Вибромачете, гарпунное ружьё, сигнальная ракетница, аптечка, скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон), транспондер, респиратор, набор исследователя, водяной фильтр, бинокль, фонарик, походное снаряжение, ИРП x7

ЛИКВИДАТОРА

Пистолет-пулемёт, осколочная граната х6, стандартный боевой костюм (тактический дисплей, нательная камера, рация ближнего действия), стимулятор х6, набор электронных инструментов

ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Скальпель, транквилизаторный пистолет, олушающая дубинка, защитный костюм, медсканер, автономный х6, болеутоляющее х6, стимулятор х6, кибернетический сканер диагностики

СНАРЯЖЕНИЕ

Список снаряжения, случайная безделушка, случайная нашивка

Начальные кредиты 5d10*10

КРЕДИТЫ

3. ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ И ПОТРАТЬ ОЧКИ

ТЕХНИК

Невесомость, Ремонт. Выбери один: Тяжёлая техника или Пилотирование. +4 ОЧКА

УЧЁНЫЙ

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 навык перед ним.

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

ЗНАТОК +10%

ЭКСПЕРТ +15%

МАСТЕР +20%

ЛИНГВИСТИКА

БИОЛОГИЯ

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

ГИДРОПОНИКА

ГЕОЛОГИЯ

НЕВЕСОМОСТЬ

СОБИРАТЕЛЬСТВО

ТЯЖЁЛАЯ 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

УФОЛОГИЯ

КСЕНОБИОЛОГИЯ

ХИРУРГИЯ

КИБЕРНЕТИКА

РОБОТОТЕХНИКА

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

КОМАНДОВАНИЕ

ГИПЕР-ПРОСТРАНСТВО

КСЕНОЭЗОТЕРИКА

ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ