MOTHERSHIP

ИМЯ

УРОВЕНЬ | РАНГ/ТИТУЛ

СТРЕСС 2 — ВНАЧАЛЕ 2

СТОЙКОСТЬ 0 — ВНАЧАЛЕ 0

ЗДОРОВЬЕ (MAX) — ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

1. КИНЬ 6К10 ДЛЯ КАЖДОЙ СВОЕЙ ХАР-КИ

СИЛА (x2)

СКОРОСТЬ

УМ

БОЙ

2. ВЫБЕРИ КЛАСС И ЗАПИШИ НАЧАЛЬНЫЕ СПАСБРОСКИ

	ЭКИПАЖ	АНДРОИД	УЧЁНЫЙ	ДЕСАНТ
РАССУДОК (РАЦИОНАЛИЗАЦИЯ, ЛОГИКА)	30	20	40	25
СТРАХ (УДИВЛЕНИЕ, ОДИНОЧЕСТВО)	35	85	25	30
ТЕЛО (ГОЛОД, БОЛЕЗНИ, ЗАРАЗА)	30	40	25	35
БРОНЯ (ФИЗИЧЕСКИЙ УЩЕРБ)	35	25	30	40
	+5	+5	+10	

+5/+5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТНИКОМ

3. ОТМЕТЬ НАЧАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И ПОТРАТЬ ОЧКИ НАВЫКОВ

ЭКИПАЖ — НЕВЕСОМОСТЬ, ПОЧИНКА. Выбери одно умение из: МАШИНЕРИЯ или ПИЛОТИРОВАНИЕ. +4 ОН

УЧЁНЫЙ — Выбери два умения из: БИОЛОГИЯ, АРХЕОЛОГИЯ, ГЕОЛОГИЯ, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА, ХИМИЯ, ГИДРОПОНИКА. +3 ОН

АНДРОИД — КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА, ЛИНГВИСТИКА. +2 ОН

ДЕСАНТ — ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА. +3 ОН

- **НАВЫКИ ЗНАТОКА** стоят 1 ОН
- **ЭКСПЕРТНЫЕ НАВЫКИ** стоят 2 ОН
- **МАСТЕРСКИЕ НАВЫКИ** стоят 3 ОН
- Чтобы стать Экспертом или Мастером, необходимо освоить предыдущие навыки

ЗАМЕТКИ

ОПЫТ

ЗНАТОК +10%	ЭКСПЕРТ+15%	МАСТЕР +20%
ЛИНГВИСТИКА	ПСИХОЛОГИЯ	СОФОНТОЛОГИЯ
БИОЛОГИЯ	ГЕНЕТИКА	КСЕНОБИОЛОГИЯ
МЕДПОМОЩЬ	ПАТОЛОГИЯ	
ГИДРОПОНИКА	БОТАНИКА	
ГЕОЛОГИЯ	ПЛАНЕТОЛОГИЯ	
НЕВЕСОМОСТЬ	АСТЕРОИДНАЯ ДОБЫЧА РУДЫ	
МУСОРЩИК	МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ	КИБЕРНЕТИКА
МАШИНЕРИЯ	ИНЖЕНЕРИЯ	РОБОТОТЕХНИКА
КОМПЬЮТЕРЫ	ХАКЕРСТВО	ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
ПОЧИНКА	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА _____ (тип техники)	КОМАНДОВАНИЕ
ВОЖДЕНИЕ		
ПИЛОТИРОВАНИЕ	АСТРОГАЦИЯ	ГИПЕРКОСМОС
МАТЕМАТИКА	ФИЗИКА	
ИСКУССТВО		
АРХЕОЛОГИЯ	МИСТИЦИЗМ	КСЕНОЭЗОТЕРИКА
ТЕОЛОГИЯ	ТАКТИКА	
ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА	АРТИЛЛЕРИЯ	
РОДОМ С ОКРАИН	ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ	ВОЕННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ (тип оружия)
АТЛЕТИКА	РУКОПАШНЫЙ БОЙ	
ХИМИЯ	ВЗРЫВЧАТКА	

4. ОБРАТИ ВНИМАНИЕ НА ПОСЛЕДСТВИЯ, КОГДА СТРЕСС и ПАНИКА

ЭКИПАЖ — Раз за сессию член ЭКИПАЖА может перебросить выпавший эффект ПАНИКИ

УЧЁНЫЙ — Дружественные УЧЁНОМУ персонажи всегда получают 1 СТРЕСС, когда УЧЁНЫЙ при них терпит неудачу в проверке РАССУДКА

АНДРОИД — В присутствии АНДРОИДА проверка СТРАХА совершается с помехой

ДЕСАНТ — Дружественные ДЕСАНТНИКУ персонажи должны пройти проверку СТРАХА, когда ДЕСАНТНИК при них ПАНИКУЕТ

5. ВЫБЕРИ СЕБЕ ЗАГРУЗКУ И БРОСЬ К% НА БЕЗДЕЛУШКУ И НАШИВКУ

ИЗЫСКАТЕЛЬ — Монтировка, Газовая горелка, Лазерный резак, Видеокамера, Биосканер, Инфракрасные очки, Набор отмычек, Скафандр (Кислородный баллон, Магнитные сапоги, Коротковолновый коммуникатор)

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ — Вибромачете, Гарпунное ружьё, Сигнальная ракетница, Набор первой помощи, Скафандр (Кислородный баллон, Длинноволновый коммуникатор), Набор для выживания, Водяной фильтр, Локатор, Респиратор, Бинокль, Фонарик, Палатка, паёк БП x7

ИСТРЕБИТЕЛЬ — Пистолет-автомат, Осколочная граната x6, Стандартный боевой костюм (Тактический экран, Видеокамера, Коротковолновый коммуникатор), Стимуляторы x6, Набор электронных инструментов

ИСПЫТАТЕЛЬ — Скальпель, Пистолет-транквилизатор, Оглушающая дубинка, Медсканер, Кибернетический сканер диагностики, Защитный скафандр, Аптечка x6, Болеутоляющее x6, Стимуляторы x6

ЭКИПИРОВКА — Экипировка (стр.17-18), Безделушки (стр.19) Нашивки (стр.20)

КРЕДИТОВ ВНАЧАЛЕ 5К10*10

КРЕДИТЫ

Download this character sheet at http://mothershiprpg.com

Перевёл на русский Ottar #4187