

# 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

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

АНДРОИД

20

85

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

УЧЁНЫЙ

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

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

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

АНДРОИД

20

85

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

УЧЁНЫЙ

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

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

+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, нателная камера, биосканер, инфра-красные очки, набор отмычек, скафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия)

ПЕРВОПРОХОДЦА

Вибромачете, гарпунное ружьё, сигнальная ракетница, аптечка, скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон), жучок, дыхательный аппарат, набор для исследования, водяной фильтр, бинокль, фонарик, походное снаряжение, сухпаёк x7

ЛИКВИДАТОРА

Пистолет-пулемёт, осколочная граната х6, стандартный боевой костюм (тактический дисплей, нателная камера, рация ближнего действия), стимулятор х6, инструменты для электроники

ИССЛЕДОВАТЕЛЯ

Скальпель, транквилизаторный пистолет, шоковая дубинка, защитный костюм, медсканер, автомед х6, болеутоляющее х6, стимулятор х6, сканер синтетики

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

ПСИХОЛОГИЯ

УФОЛОГИЯ

БИОЛОГИЯ

ГЕНЕТИКА

КСЕНОБИОЛОГИЯ

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ

ПАТОЛОГИЯ

ХИРУРГИЯ

ГИДРОПОНИКА

БОТАНИКА

ГЕОЛОГИЯ

ПЛАНЕТОЛОГИЯ

НЕВЕСОМОСТЬ

РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ

СОБИРАТЕЛЬСТВО

НАЛАДКА

КИБЕРНЕТИКА

ТЯЖЁЛАЯ ТЕХНИКА