

MOTHERSHIP

IMIĘ

POZIOM STANOWISKO/TYTUŁ

1. RZUĆ 6K10 DLA KAŻDEJ CECHY

STRES **2** ZACZYNASZ NA POZIOMIE 2

DETERM. **0** ZACZYNASZ NA POZIOMIE 0

MAX ŻYWOTNOŚĆ

AKT. ŻYWOTNOŚĆ +2

2. WYBIERZ KLASĘ ORAZ ZAPISZ ODPORNOŚCI

	ZALOĞANT	ANDROID	NAUKOWIEC	MARINE
UMYSŁ <i>Racjonalizacja, logika</i>	30	20	40	25
PSYCHIKA <i>Zaskoczenie, samotność</i>	35	85	25	30
BUDOWA <i>Głód, choroby, infekcje</i>	30	40	25	35
WYTRZYMAŁOŚĆ <i>Obrażenia fizyczne</i>	35	25	30	40

+5/+5 JEŚLI OBOK JEST INNY ŻOŁNIERZ

4. ZAPISZ, JAK TWOJA KLASA RADZI SOBIE ZE STRESEM I PANIKĄ

- ZALOĞANT** Raz na sesję Załogant może powtórzyć rzut w Tabeli Skutki Paniki.
- NAUKOWIEC** Za każdym razem, gdy Naukowiec nie zda testu Umysłu, każda przyjazna postać otrzyma 1 poziom Stresu.
- ANDROID** Testy Psychiki wykonywane w obecności Androidów obarczone są Karą.
- MARINE** Za każdym razem, kiedy Marine ogarnia Panikę, każda przyjazna postać musi wykonać test Psychiki.

5. WYBIERZ POCZĄTKOWE WYPOSAŻENIE ORAZ WYLOSUJ SZPEJ I NASZYWKI

WYDOBYCIE Bioskaner, gogle termowizyjne, kamera, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, buty magnetyczne, komunikator krótkiego zasięgu), lanca laserowa, łom, spawarka ręczna, zestaw wytrychów	EKSPLORACJA Aparat oddechowy, apteczka, filtr wody, GPPx7, harpunnica, kombinezon próżniowy (butla z tlenem, dalkom), latarka, lokalizator, łomętka, raca sygnałowa, skaner połowy, sprzęt obozowy, wibczeta	EKSTERMINACJA Granat ręczny × 6, pistolet maszynowy, standardowy pancerz bojowy (kamera, komunikator krótkodystansowy, wyświetlacz nahełmowy), ślimpak × 6, zestaw narzędzi elektronicznych	BADANIA Autolek × 6, cybernetyczny skaner diagnostyczny, leki przeciwbólowe × 6, odzież izolacyjna, pałka elektryczna, pistolet usypiający, skalpel, skaner medyczny, ślimpak × 6
---	--	---	---

Wyposażenie: lista wyposażenia: sekcja 17-18, losowy Szpej: sekcja 19, losowa Naszywka: sekcja 20.

Początkowe Kredyty SK10*10

KREDYTY

3. ZAZNACZ POCZĄTKOWE UMIEJĘTNOŚCI I WYDAJ PUNKTY

- ZALOĞANT** Nieważkość. Mechanika. Wybierz jedną: Obsługa Ciężkiego Sprzętu lub Pilotowanie. **+4 PKT.**
- NAUKOWIEC** Wybierz dwie: Biologia, Chemia, Geologia, Hydroponika, Komputery, Matematyka. **+3 PKT.**
- ANDROID** Komputery, Lingwistyka, Matematyka. **+2 PKT.**
- MARINE** Trening Wojskowy. **+3 PKT.**

- **UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE DOŚWIADCZONY** kosztują 1 punkt.
- **UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE EKSPERT** kosztują 2 punkty.
- **UMIEJĘTNOŚCI NA POZIOMIE MISTRZ** kosztują 3 punkty.
- Aby rozwinąć umiejętność na poziomie Ekspert lub Mistrz, należy najpierw wykupić Umiejętności wstępne.

NOTATKI

PD

DOŚWIADCZONY +10% **EKSPERT +15%** **MISTRZ +20%**

LINGWISTYKA	PSYCHOLOGIA	SOFONTOLOGIA
BIOLOGIA	GENETYKA	KSENOBIOLOGIA
PIERWSZA POMOC	PATOLOGIA	CHIRURGIA
HYDROPONIKA	BOTANIKA	
GEOLOGIA	PLANETOLOGIA	
NIEWAŻKOŚĆ	GÓRNICTWO ASTEROIDOWE	
SZABROWANIE	PROWIZORKA	CYBERNETYKA
OBŚLUGA CIĘŻKIEGO SPRZĘTU	INŻYNIERIA	ROBOTYKA
KOMPUTERY	HAKOWANIE	SZTUCZNA INTELIGENCJA
MECHANIKA	SPECJALIZACJA PILOTAŻU	DOWODZENIE
PROWADZENIE POJAZDÓW		
PILOTOWANIE	ASTROGACJA	NADPRZESTRZEŃ
MATEMATYKA	FIZYKA	
SZTUKA		
ARCHEOLOGIA	MISTYCYZM	KSENOEZOTERYKA
TEOLOGIA	TAKTYKA	
TRENING WOJSKOWY	ARTYLERIA	
RUBIEŻE	BROŃ PALNA	SPECJALIZACJA W BRONI
ATLETYKA	WALKA W ZWARCIU	
CHEMIA	MATERIAŁY WYBUCHOWE	

