

MOTHERSHIP

IMIĘ
POZIOM STANOWISKO/TYTUŁ

STRES

2

ZACZYNASZ
NA POZIOMIE 2

DETERM.

0

ZACZYNASZ
NA POZIOMIE 0

MAX
ŻYWOTNOŚĆ

AKT. ŻYWOTNOŚĆ

+2

2. WYBIERZ KLASĘ ORAZ ZAPISZ ODPORNOŚCI

	ZAŁOGANT	ANDROID	NAUKOWIEC	MARINE
UMYSŁ <small>Racjonalizacja, logika</small>	30	20	40	25
PSYCHIKA <small>Zaskoczenie, samotność</small>	35	85	25	30
BUDOWA <small>Głód, choroby, infekcje</small>	30	40	25	35
WYTRZYMAŁOŚĆ <small>Obrżenia fizyczne</small>	35	25	30	40
	+5	+5	+10	

+5/+5 JEŚLI OBOK JEST INNY ŻOŁNIERZ

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

- ZAŁOGANT** Raz na sesję Załogant może powtórzyć rzut w Tabeli Skutki Paniki.
- NAUKOWIEC** Za każdym razem, gdy Naukowiec nie zda testu Umysłu, każda przyjazna postać otrzymuje 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 WYŁOSUJ 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, łomelka, raca sygnałowa, skaner połowy, sprzęt obozowy, wibczeta	EKSTERMINACJA Granat ręczny x 6, pistolet maszynowy, standardowy pancerz bojowy (kamera, komunikator krótkodystansowy, wyświetlacz nahałmowy), stimpak x 6, zestaw narzędzi elektronicznych	BADANIA Autolek x 6, cybernetyczny skaner diagnostyczny, leki przeciwbólowe x 6, odzież izolacyjna, pałka elektryczna, pistolet uspiałający, skalpel, skaner medyczny, stimpak x 6
---	--	---	--

WYPOSAŻENIE Lista wyposażenia: sekcja 17-18, losowy Szpej: sekcja 19, losowa Naszywka: sekcja 20.

Początkowe Kredyty 5K10*10

KREDYTY

3. ZAZNACZ POCZĄTKOWE I WYDAJ PUNKTY

- ZAŁOGANT** 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 poziom Ekspert lub Mistrz, należy najpierw wykupić Umiejętności wstępne.

NOTATKI

PD

DOŚWIADCZONY +10%

EKSPERT +15%

MISTRZ +20%

