









# MOTHERSHIP

**ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone))** перепеч Otta

Имя	Портрет
<input type="text" value="Севоль Юнг"/>	
Ранг / Титул	
<input type="text"/>	
Уровень	Опыт
<input type="text" value="0"/>	<input type="text" value="0"/> / <input type="text" value="10"/>
Текущий	Следующий уровень

**ХАРАКТЕРИСТИКИ**  
Брось 3x10 x 2 за каждую характеристику и добавь модификаторы класса. 85 макс.

- СИЛА** 44: Поднять, толкнуть, ударить
- СКОРОСТЬ** 27: Реакция, действие под давлением
- УМ** 44: Знания, опыт
- БОЙ** 54: Рукопашная, стрельба

**ЖИЗНЬ**  
Жизнь состоит из ХИТОВ полной ЗДОРОВЬЯ  
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

**ЗДОРОВЬЕ** 44 / 44  
Текущее Максимальное

**ХИТЫ** 3 / 3  
Текущее Максимальное

**САМОБЛАДАНИЕ** 85 / 85  
Текущее Максимальное

**СТОЙКОСТЬ** 0

+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТИКОМ

+10 УМ

+5

[illegible]

## НАВЫКИ

Отметить начальные навыки согласно своему классу. Чтобы стать **экспертом** или **мастером**, необходимо освоить какой-либо предыдущий навык.

0 НЕИСТРАЧЕННЫЕ  
ОЧКИ НАВЫКОВ

**НАВЫКИ ЭКИПАЖА:** НЕВЕСОМОСТЬ, ПОЧИНКА. Выбери один из: МАШИНЕРИЯ или ПИЛОТИРОВАНИЕ.

**+4 очка навыков.**

**НАВЫКИ АНДРОИДА:** ЛИНГВИСТИКА, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА.  
**+2 очка навыков.**

**НАВЫКИ УЧЁНОГО:** Выбери два из: БИОЛОГИЯ, ГИДРОПОНИКА, ГЕОЛОГИЯ, ХИМИЯ, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА, АРХЕОЛОГИЯ.

**НАВЫК ДЕСАНТА:** ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА.  
+3 очка навыков.

## СОСТОЯНИЯ и ФОБИИ

[illegible]

## ЗАМЕТКИ

Нашивка: Чиби Ктулху

**Безделушка: Губная гармошка**

Автогенерация персонажа - Антон "Ottar" Прохоров, Портреты персонажей - Ashen Victor

## НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно надеть.

**ИЗЫСКАТЕЛЬ**

Монтировка. Газовая горелка.  
Лазерный резак. Нательная камера.  
Биосканер. Инфракрасные очки.  
Набор отмычек. Скафандр  
(кислородный баллон, магнитные  
ботинки, рация ближнего действия).

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**

Вибромачете. Гарпунное ружьё. Сигнальная ракетница. Аптечка. Скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон). Транспондер. Респиратор. Набор исследователя. Водяной фильтр. Бинокль. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП x7.

**ИСТРЕБИТЕЛЬ**

Пистолет-пулемёт. Осколочная граната хб. Стандартный боевой костюм (тактический дисплей, нательная камера, рация ближнего действия). Стимуляторы хб. Набор электронных инструментов.

**ИСПЫТАТЕЛЬ**

Скальпель. Пистолет-транквилизатор.  
Оглушающая дубинка. Защитный  
костюм. Медсканер. Автомед хб.  
Болеутоляющее хб. Стимуляторы хб.  
Кибернетический сканер диагностики.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную **бездельку** (стр.19) и **нашивку** (стр.20) и набросай стартовые **кредиты** (5к10 x 10). Список **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся. Мелкие вещи вменяются в слот по 3 штуки.

Нагрузка	Кол-во	Предмет(ы)	Урон	Дальность (Кор/Сред/Макс)	Боезапас
Правая рука:					
Левая рука:					
Надето:					
<input checked="" type="radio"/> 1					
<input checked="" type="radio"/> 2					
<input checked="" type="radio"/> 3					
<input checked="" type="radio"/> 4					
<input checked="" type="radio"/> 5					
<input type="radio"/> 6					
<input type="radio"/> 7					
<input type="radio"/> 8					
<input type="radio"/> 9					
КРЕДИТЫ		270			
		долг			

КРЕДИТЫ 270

**ДОЛГ**

# MOTHERSHIP

ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone)) перевёл Otta

**Имя**  
Кит Эллен

**Ранг / Титул**

**Уровень** 0 **Опыт** 0 / 10  
Текущий Следующий уровень

**Портрет**

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Брось 3x10 x 2 за каждую характеристику и добавь модификаторы класса. 85 макс.

34

**СИЛА**  
Поднять, толкнуть, ударить

32

**СКОРОСТЬ**  
Реакция, действия под давлением

36

**УМ**  
Знания, опыт

55

**БОЙ**  
Рукопашная, стрельба

+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТНИКОМ

## ЖИЗНЬ

Жизнь состоит из ХИТОВ полных ЗДОРОВЬЯ  
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

### ЗДОРОВЬЕ

34 / 34

Текущее Максимальное  
**ХИТЫ**

3 / 3

Текущее Максимальное  
**САМООБЛАДАНИЕ**

85 / 85

Текущее Максимальное  
**СТОЙКОСТЬ**

0

+10 УМ

## СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно выбранному классу. 85 максимум.

### РАССУДОК

Рационализация, логика

25

### СТРАХ

Удивление, одиночество

30

### ТЕЛО

Голод, болезни, инфекции

35

### БРОНЯ

Физический ущерб

40

+5 СКОРОСТЬ и УМ

+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

ИГРОК

## КЛАСС

Выбери один

### ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект ланки

### АНДРОИД

В Вашем присутствии спасбросок СТРАХА совершается с помехой

### УЧЁНЫЙ

Дружественные персонажи теряют 1 самообладания, когда Вы при них терпите неудачу в спасброске РАССУДКА

### ДЕСАНТ

Дружественные Вам персонажи должны пройти спасбросок СТРАХА, когда Вы при них ланикуете.

## НАВЫКИ

Отметь начальные навыки согласно своему классу. Чтобы стать экспертом или мастером, необходимо освоить какой-либо предыдущий навык.

0

## НЕИСТРАЧЕННЫЕ ОЧКИ НАВЫКОВ

**НАВЫКИ ЭКИПАЖА:** НЕВЕСОМОСТЬ, ПОЧИНКА. Выбери один из: МАШИНЕРИЯ или ПИЛОТИРОВАНИЕ.  
+4 очка навыков.

**НАВЫКИ АНДРОИДА:** ЛИНГВИСТИКА, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА.  
+2 очка навыков.

**НАВЫКИ УЧЁНОГО:** Выбери два из: БИОЛОГИЯ, ГИДРОПОНИКА, ГЕОЛОГИЯ, ХИМИЯ, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА, АРХЕОЛОГИЯ.  
+3 очка навыков.

**НАВЫК ДЕСАНТА:** ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА.  
+3 очка навыков.

## СОСТОЯНИЯ И ФОБИИ

## ЗАМЕТКИ

Нашивка: Двойная вишенка

Безделушка: Личный запатанный комбинезон

## ЗНАТОК: +10%

Цена: 1 очко умений

ЛИНГВИСТИКА  
БИОЛОГИЯ  
МЕДПОМОЩЬ  
ГИДРОПОНИКА  
ГЕОЛОГИЯ  
НЕВЕСОМОСТЬ  
МУСОРЩИК  
МАШИНЕРИЯ  
КОМПЬЮТЕРЫ  
ПОЧИНКА  
ВОЖДЕНИЕ  
ПИЛОТИРОВАНИЕ  
МАТЕМАТИКА  
ИСКУССТВО  
АРХЕОЛОГИЯ  
ТЕОЛОГИЯ  
ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА  
РОДОМ С ОКРАИН  
АТЛЕТИКА  
ХИМИЯ

## ЭКСПЕРТ: +15%

Цена: 2 очка умений

ПСИХОЛОГИЯ  
ГЕНЕТИКА  
ПАТОЛОГИЯ  
БОТАНИКА  
ПЛАНЕТОЛОГИЯ  
АСТЕРОИДНАЯ ДОБЫЧА РУДЫ  
МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ  
ИНЖЕНЕРИЯ  
ХАКЕРСТВО  
СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА:  
АСТРОГАЦИЯ  
ФИЗИКА  
МИСТИЦИЗМ  
ТАКТИКА  
АРТИЛЛЕРИЯ  
ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ  
РУКОПАШНЫЙ БОЙ  
ВЗРЫВЧАТКА

## МАСТЕР: +20%

Цена: 3 очка умений

СОФОНТОЛОГИЯ  
КСЕНОБИОЛОГИЯ  
ХИРУРГИЯ  
КИБЕРНЕТИКА  
РОБОТОТЕХНИКА  
ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ  
КОМАНДОВАНИЕ  
ГИПЕРКОСМОС  
КСЕНОЭЗОТЕРИЗМ  
ВОЕННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ

## НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно надеть.

### ИЗЫСКАТЕЛЬ

Монтировка. Газовая горелка. Лазерный резак. Натеплая камера. Биосканер. Инфракрасные очки. Набор отмычек. Скафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия).

### ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Вибромачете. Гарпунное ружьё. Сигнальная ракетница. Аптечка. Скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон). Транспондер. Респиратор. Набор исследователя. Водяной фильтр. Биноск. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП х7.

### ИСТРЕБИТЕЛЬ

Пистолет-пулемёт. Осколочная граната х6. Стандартный боевой костюм (тактический дисплей, натеплая камера, рация ближнего действия). Стимуляторы х6. Набор электронных инструментов.

### ИСПЫТАТЕЛЬ

Скальпель. Пистолет-транквилизатор. Отпугивающая дубинка. Защитный костюм. Медсканер. Автомед х6. Болеутоляющее х6. Стимуляторы х6. Кибернетический сканер диагностики.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную **безделушку** (стр.19) и **нашивку** (стр.20) и набросай стартовые **кредиты** (5x10 x 10). Список **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся.

Нагрузка	Кол-во	Предмет(ы)	Урон	Дальность (Кор/Сред/Макс)	Боезапас
Правая рука:					
Левая рука:					
Надето:					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

КРЕДИТЫ 400

ДОЛГ

# MOTHERSHIP

ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone)) перевёл Otta

**Имя**  
Тетрагон Вонг

**Ранг / Титул**

**Уровень** 0 **Опыт** 0 / 10  
Текущий Следующий уровень

**Портрет**

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

Брось 3x10 x 2 за каждую характеристику и добавь модификаторы класса. 85 макс.

39

**СИЛА**  
Поднять, толкнуть, ударить

33

**СКОРОСТЬ**  
Реакция, действия под давлением

38

**УМ**  
Знания, опыт

53

**БОЙ**  
Рукопашная, стрельба

+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТНИКОМ

## ЖИЗНЬ

Жизнь состоит из ХИТОВ полных ЗДОРОВЬЯ  
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

### ЗДОРОВЬЕ

39 / 39  
Текущее Максимальное

### ХИТЫ

3 / 3  
Текущее Максимальное

### САМООБЛАДАНИЕ

85 / 85  
Текущее Максимальное

### СТОЙКОСТЬ

0

+10 УМ

+5 СКОРОСТЬ и УМ

## СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно выбранному классу. 85 максимум.

### РАССУДОК

Рационализация, логика

25

### СТРАХ

Удивление, одиночество

30

### ТЕЛО

Голод, болезни, инфекции

35

### БРОНЯ

Физический ущерб

40

+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

ИГРОК

## КЛАСС

Выбери один

### ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект ланки

### АНДРОИД

В Вашем присутствии спасбросок СТРАХА совершается с помехой

### УЧЁНЫЙ

Дружественные персонажи теряют 1 самообладания, когда Вы при них терпите неудачу в спасброске РАССУДКА

### ДЕСАНТ

Дружественные Вам персонажи должны пройти спасбросок СТРАХА, когда Вы при них ланкуете.

## НАВЫКИ

Отметь начальные навыки согласно своему классу. Чтобы стать экспертом или мастером, необходимо освоить какой-либо предыдущий навык.

0

## НЕИСТРАЧЕННЫЕ ОЧКИ НАВЫКОВ

**НАВЫКИ ЭКИПАЖА:** НЕВЕСОМОСТЬ, ПОЧИНКА. Выбери один из: МАШИНЕРИЯ или ПИЛОТИРОВАНИЕ.  
+4 очка навыков.

**НАВЫКИ АНДРОИДА:** ЛИНГВИСТИКА, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА.  
+2 очка навыков.

**НАВЫКИ УЧЁНОГО:** Выбери два из: БИОЛОГИЯ, ГИДРОПОНИКА, ГЕОЛОГИЯ, ХИМИЯ, КОМПЬЮТЕРЫ, МАТЕМАТИКА, АРХЕОЛОГИЯ.  
+3 очка навыков.

**НАВЫК ДЕСАНТА:** ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА.  
+3 очка навыков.

## СОСТОЯНИЯ И ФОБИИ

Состояния и фобии

## ЗАМЕТКИ

Нашивка: Сердце

Безделушка: Титановая зубочистка

## ЗНАТОК: +10%

Цена: 1 очко умений

- ЛИНГВИСТИКА
- БИОЛОГИЯ
- МЕДПОМОЩЬ
- ГИДРОПОНИКА
- ГЕОЛОГИЯ
- НЕВЕСОМОСТЬ
- МУСОРЩИК
- МАШИНЕРИЯ
- КОМПЬЮТЕРЫ
- ПОЧИНКА
- ВОЖДЕНИЕ
- ПИЛОТИРОВАНИЕ
- МАТЕМАТИКА
- ИСКУССТВО
- АРХЕОЛОГИЯ
- ТЕОЛОГИЯ
- ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА
- РОДОМ С ОКРАИН
- АТЛЕТИКА
- ХИМИЯ

## ЭКСПЕРТ: +15%

Цена: 2 очка умений

- ПСИХОЛОГИЯ
- ГЕНЕТИКА
- ПАТОЛОГИЯ
- БОТАНИКА
- ПЛАНЕТОЛОГИЯ
- АСТЕРОИДНАЯ ДОБЫЧА РУДЫ
- МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ
- ИНЖЕНЕРИЯ
- ХАКЕРСТВО
- СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ НА:  
вид техники
- АСТРОГАЦИЯ
- ФИЗИКА
- МИСТИЦИЗМ
- ТАКТИКА
- АРТИЛЛЕРИЯ
- ОГНЕСТРЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ
- РУКОПАШНЫЙ БОЙ
- ВЗРЫВЧАТКА

## МАСТЕР: +20%

Цена: 3 очка умений

- СОФОНТОЛОГИЯ
- КСЕНОБИОЛОГИЯ
- ХИРУРГИЯ
- КИБЕРНЕТИКА
- РОБОТОТЕХНИКА
- ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
- КОМАНДОВАНИЕ
- ГИПЕРКОСМОС
- КСЕНОЭЗОТЕРИЗМ
- ВОЕННЫЙ СПЕЦИАЛИСТ  
вид оружия

## НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно надеть.

### ИЗЫСКАТЕЛЬ

Монтировка. Газовая горелка. Лазерный резак. Натеплая камера. Биосканер. Инфракрасные очки. Набор отмычек. Скафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия).

### ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Вибромачете. Гарпунное ружьё. Сигнальная ракетница. Аптечка. Скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон). Транспондер. Респиратор. Набор исследователя. Водяной фильтр. Биноскль. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП х7.

### ИСТРЕБИТЕЛЬ

Пистолет-пулемёт. Осколочная граната х6. Стандартный боевой костюм (тактический дисплей, натеплая камера, рация ближнего действия). Стимуляторы х6. Набор электронных инструментов.

### ИСПЫТАТЕЛЬ

Скальпель. Пистолет-транквилизатор. Отпугивающая дубинка. Защитный костюм. Медсканер. Автомед х6. Болеутоляющее х6. Стимуляторы х6. Кибернетический сканер диагностики.

## СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную **безделушку** (стр.19) и **нашивку** (стр.20) и набросай стартовые **кредиты** (5x10 x 10). Список **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся. Мелкие вещи вешаются в слот по 3 штуки.

Нагрузка	Кол-во	Предмет(ы)	Урон	Дальность (Кор/Сред/Макс)	Боезапас
Правая рука:					
Левая рука:					
Надето:					
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					

КРЕДИТЫ 180

ДОЛГ





