

MOTHERSHIP

ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone)) prepared by Ottar

Имя	Портрет
<input type="text" value="Чжи (Q4L4)"/>	
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** 34: Поднять, толкнуть, ударить
- СКОРОСТЬ** 43: Реакция, действия под давлением
- УМ** 33: Знания, опыт
- БОЙ** 37: Рукопашная, стрельба

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

- ЗДОРОВЬЕ** 34 / 34: Текущее / Максимальное
- ХИТЫ** 2 / 2: Текущее / Максимальное
- САМООБЛАДАНИЕ** 85 / 85: Текущее / Максимальное
- СТОЙКОСТЬ** 0

СПАСБРОСКИ
Запиши значения согласно выбранному **классу**. 85 максимум.

- РАССУДОК** 20: Рационализация, логика
- СТРАХ** 85: Удивление, одиночество
- ТЕЛО** 40: Голод, болезни, инфекции
- БРОНЯ** 25: Физический ущерб

БОНУСЫ:

- +5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТИКОМ
- +10 УМ
- +5 СКОРОСТЬ И УМ
- +5 СИЛА И СКОРОСТЬ

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 балльного действия, кислородный баллон). Транспондер. Респиратор. Набор исследователя. Водяной фильтр. Бинобль. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП х7.

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 **безделушку** (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 вмещаются 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 type="radio"/>	5				
<input type="radio"/>	6				
<input type="radio"/>	7				
<input type="radio"/>	8				
<input type="radio"/>	9				

КРЕДИТЫ	320
---------	-----

ДОЛГ

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.

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: Череп и скрещённые гаечные ключи

Безделушка: Руководство "Вы и шахтёрская техника безопасности"

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

MOTHERSHIP

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

Имя	Портрет
<input type="text" value="Глеб (R9K6)"/>	
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
Поднять, толкнуть, ударить

СКОРОСТЬ
Реакция, действие под давлением

УМ
Знания, опыт

БОЙ
Рукопашная, стрельба

ЖИЗНЬ
Жизнь состоит из ХИТОВ полной ЗДОРОВЬЯ
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

ЗДОРОВЬЕ

Текущее / Максимальное

ХИТЫ

Текущее / Максимальное

САМООБЛАДАНИЕ

Текущее / Максимальное

СТОЙКОСТЬ

СПАСБОРКИ
Запиши значения согласно выбранному классу. 85 максимум.

РАССУДОК
Рационализация, логика

СТРАХ
Удивление, одиночество

ТЕЛО
Голод, болезни, инфекции

БРОНЯ
Физический ущерб

ЖИЗНЬ
+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТИКОМ
+10 УМ
+5 СКОРОСТЬ и УМ
+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно надеть.

- **ИЗЫСКАТЕЛЬ**
Миниорка. Газовая горелка. Лазерный резак. Натальная камера. Бисексор. Инфракрасные очки. Набор отмычек. Сафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия).
- **ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**
Выборочная. Гарпунное рухьё. Сигнальная ракетница. Аптечка. Сафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон). Транспонсор. Респиратор. Набор исследователя. Водной флоры. Бинюх. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП х7.
- **ИСТРЕБИТЕЛЬ**
Пистолет-пулемёт. Осколочная граната х6. Стандартный боевой костюм (тактический дисплей, натальная камера, рация ближнего действия). Стимуляторы х6. Набор электронных инструментов.
- **ИСПЫТАТЕЛЬ**
Скальпель. Пистолет-транквилизатор. Отпугивающее дубинка. Защитный костюм. Медсестра. Автомат х6. Болеутоляющее х6. Стимуляторы х6. Кибернетический сканер диагностики.

СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную **бездельку** (стр.19) и **нашивку** (стр.20) и набросай стартовые **кредиты** (5х10 х 10). Список **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся. Мелкие вещи вмещаются в слот по 3 штуки.

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

КРЕДИТЫ

310

долг

ИГРОК

КЛАСС

Выбери один

ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект *паники*

АНДРОИД

В Вашем присутствии
спасбросок СТРАХА совершается с помощью

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 паникуете.

СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно
выбранному **классу**. 85 максимум.

РАССУДОК 20

Рационализация,
логика

CTPAX

Удивление,
одиночество

ТЕЛО

Голод, болезни,
инфекции

БРОНЯ

Физический
ущерб

+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

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

A blank sheet of dot grid paper with a thick black border and a uniform grid of small dots. The dots are arranged in a precise 10x10 pattern across the entire page.

ЗАМЕТКИ

Нашивка: Нашивка медика (бокал и змея на красном кресте)

Безделушка: Игральные карты из казино

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

MOTHERSHIP

ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone)) prepared by Ottar

Имя	Портрет
<input type="text" value="Бой (S9R0)"/>	
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
Поднять, толкнуть, ударить

СКОРОСТЬ
Реакция, действие под давлением

УМ
Знания, опыт

БОЙ
Рукопашная, стрельба

ЖИЗНЬ
Жизнь состоит из ХИТОВ полной ЗДОРОВЬЯ
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

ЗДОРОВЬЕ

Текущее Максимальное

ХИТЫ

Текущее Максимальное

САМООБЛАДАНИЕ

Текущее Максимальное

СТОЙКОСТЬ

0

+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТИКОМ

+10 УМ

+5

ИГРОК (

→ **КЛАСС**
Выбери один

ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект *паники*

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 паникуете.

СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно
бранному классу. 85 максимум.

Триггер	Степень проявления
РАССУДОК Рационализация, логика	20
СТРАХ Удивление, одиночество	85
ТЕЛО Голод, болезни, инфекции	40
БРОНЯ Физический ущерб	25

Средние значения по всем пяти категориям: РАССУДОК (20), СТРАХ (85), ТЕЛО (40), БРОНЯ (25), ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ (10).

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.
+3 очка навыков.

НАВЫК ДЕСАНТА: ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА.
+3 очка навыков.

СОСТОЯНИЯ И ФОБИИ

This is a blank sheet of white dot grid paper. It features a vertical margin line on the left side and a horizontal header line at the top. The rest of the page is covered by a uniform grid of small dots.

ЗАМЕТКИ

Нашивка: Счетчик веселья (на значениях "плохие времена")

Безделушка: Бейсболка с серым прищельцем

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

Вибропачете. 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 х 10). Список **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся. Мелкие вещи вмещаются 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 type="radio"/> 2					
<input type="radio"/> 3					
<input type="radio"/> 4					
<input type="radio"/> 5					
<input type="radio"/> 6					
<input type="radio"/> 7					
<input type="radio"/> 8					
<input type="radio"/> 9					
КРЕДИТЫ		360			
		долг			

КРЕДИТЫ | 360

ДОЛГ

MOTHERSHIP

ТЕСТОВЫЙ ЛИСТ ПЕРСОНАЖА v1.0 ОТ QUADRA (HTTP://QUADRA.ZONE) перевёл Otta

Имя
Герон (J2O4)

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.

53

СИЛА
Поднять, толкнуть, ударить

42

СКОРОСТЬ
Реакция, действия под давлением

45

УМ
Знания, опыт

44

БОЙ
Рукопашная, стрельба

+5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТНИКОМ

ЖИЗНЬ

Жизнь состоит из ХИТОВ полных ЗДОРОВЬЯ
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

53 / 53

Текущее Максимальное
ХИТЫ

2 / 2

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

20

СТРАХ
Удивление, одиночество

85

ТЕЛО
Голод, болезни, инфекции

40

БРОНЯ
Физический ущерб

25

+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

ИГРОК

КЛАСС

Выбери один

ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете переборщить выпавший эффект паники

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

Состояния и фобии

ЗАМЕТКИ

Нашивка: «Достанется каждому» (граната)

Безделушка: Погнутый гаечный ключ

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 экипуйся. 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 300

ДОЛГ

MOTHERSHIP

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

Имя	Портрет
<input type="text" value="Антарес (X6X0)"/>	
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 3k10 x 2 за каждую характеристику и добавь модификаторы класса. 85 макс.

- СИЛА** (31): Поднять, толкнуть, ударить
- СКОРОСТЬ** (46): Реакция, действия под давлением
- УМ** (24): Знания, опыт
- БОЙ** (22): Рукопашная, стрельба

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

ЗДОРОВЬЕ
Текущее: 31 / Максимальное: 31

ХИТЫ
Текущее: 2 / Максимальное: 2

САМОБЛАДАНИЕ
Текущее: 85 / Максимальное: 85

СТОЙКОСТЬ
0

Дополнительные эффекты:

- +5 БОЙ, ещё +5 РЯДОМ С ДРУЖЕСТВЕННЫМ ДЕСАНТИКОМ
- +10 УМ
- +5

НАЧАЛЬНАЯ ЭКИПИРОВКА

Выбери экипировку. Курсивом то, что можно надеть.

- **ИЗЫСКАТЕЛЬ**
Миниорка. Газовая горелка. Лазерный резак. Натальная камера. Бисексор. Инфракрасные очки. Набор отмычек. Сафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия).
- **ИССЛЕДОВАТЕЛЬ**
Выборочная. Гарпунное рухьё. Сигнальная ракетница. Аптечка. Сафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон). Транспонсор. Респиратор. Набор исследователя. Водоний фильтр. Бинюх. Фонарик. Походное снаряжение. ИРП х7.
- **ИСТРЕБИТЕЛЬ**
Пистолет-пулемёт. Осколочная граната х6. Стандартный боевой костюм (тактический дисплей, натальная камера, рация ближнего действия). Стимуляторы х6. Набор электронных инструментов.
- **ИСПЫТАТЕЛЬ**
Скальпель. Пистолет-транквилизатор. Отпугивающее дубинка. Защитный костюм. Медсёркан. Автомед х6. Болеутоляющее х6. Стимуляторы х6. Кибернетический сканер диагностики.

СНАРЯЖЕНИЕ

Брось на случайную **безделушку** (стр.19) и **нашивку** (стр.20) и набросай стартовые **кредиты** (5к10 x 10). Слосик **снаряжения** на стр.17-18. Отметь возможную **нагрузку** (Сила+10 + 1 за каждую руку + надетые вещи) и экипируйся. Мелкие вещи вмещаются 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 type="radio"/> 2					
<input type="radio"/> 3					
<input type="radio"/> 4					
<input type="radio"/> 5					
<input type="radio"/> 6					
<input type="radio"/> 7					
<input type="radio"/> 8					
<input type="radio"/> 9					

КРЕДИТЫ

190

долг

ИГРОК

КЛАСС

Выбери один

ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект *паники*

АНДРОИД

В Вашем присутствии
спасбросок СТРАХА совершается с помощью

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 паникуете.

СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно
выбранному **классу**. 85 максимум.

РАССУДОК 20

Рационализация,
логика

CTPAX | 9

Удивление,
одиночество

ТЕЛО |

40

БРОНЯ

25

+5 СИЛА и СКОРОСТЬ

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

[illegible]

ЗАМЕТКИ

Нашивка: «Ты мне платишь?» во всю спину

Бездедушка: Календарь с военными сражениями

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

MOTHERSHIP

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

Имя
Иоран (J9Z7)

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.

23

СИЛА
Поднять, толкнуть, ударить

36

СКОРОСТЬ
Реакция, действия под давлением

37

УМ
Знания, опыт

25

БОЙ
Рукопашная, стрельба

ЖИЗНЬ

Жизнь состоит из ХИТОВ полных ЗДОРОВЬЯ
Начальное ЗДОРОВЬЕ = СИЛА

23 / 23

Текущее Максимальное
ХИТЫ

2 / 2

Текущее Максимальное
САМООБЛАДАНИЕ

85 / 85

Текущее Максимальное
СТОЙКОСТЬ

0

СПАСБРОСКИ

Запиши значения согласно выбранному классу. 85 максимум.

РАССУДОК
Рационализация, логика

20

СТРАХ
Удивление, одиночество

85

ТЕЛО
Голод, болезни, инфекции

40

БРОНЯ
Физический ущерб

25

ИГРОК

КЛАСС

Выбери один

ЭКИПАЖ

Раз за сессию Вы можете перебросить выпавший эффект ланики

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

Grid for tracking states and phobias.

ЗАМЕТКИ

Нашивка: «Я не робот»

Безделушка: Потрёпанный плакат "Разыскивается"

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. 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. 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 230

ДОЛГ