

MOTHERSHIP

PLAYTESTING CHARACTER SHEET v1.0
BY QUADRA ([HTTP://QUADRA.ZONE](http://quadra.zone))

JOUÉ-E PAR

Nom
[]

Grade / Titre
[]

Niveau **XP**

0 / 10

Actuel Prochain Niveau

Portrait
[]

ATTRIBUTS

Lancez 3d10 x2 pour chaque attribut et ajoutez vos modificateurs de classe. 85 max.

FORCE

Soulever, Pousser, Frapper

VITESSE

Réactions, Agir sous pression

INTELLECT

Savoir, Expérience

COMBAT

Contact, Distance

SANTÉ

Vitalité de départ = Force.

VITALITÉ

Actuelle / Maximum

PALIER

2 / 2

Actuels Maximum

CALME

85 / 85

Actuel Maximum

DÉTÉMINATION

0

SAUVEGARDES

Utilisez les scores de votre classe. 85 max.

SANTÉ MENTALE

Rationalisation, Logique

PEUR

Surprise, Solitude

VIGUEUR

Faim, Maladie, Infection

ARMURE

Dégâts Physiques

CLASSE

Une au choix.

TRAVAILLEUR

Une fois par Session, relancez un jet raté sur la table des Effets de Panique.

ANDROÏDE

En votre présence, les autres ont un désavantage à leurs sauvegardes contre la Peur.

SCIENTIFIQUE

Quand vous ratez un jet de Santé Mentale, les alliés proches prennent 1 point de Stress.

SOLDAT

Quand vous paniquez, tous les alliés doivent faire une sauvegarde de Peur.

COMPÉTENCES

Cochez les compétences conférées par votre Classe. Pour prendre une compétence de niveau Expert ou Maître, vous devez posséder une des compétences prérequis.

POINTS DE COMPÉTENCES RESTANTS

COMPÉTENCES DE TRAVAILLEUR: Zero-G, Mécanique. Choisissez 1: Machinerie ou Pilotage. **+4 Points de compétences.**

COMPÉTENCES D'ANDROÏDE: Linguistique, Informatique, Mathématiques. **+2 Points de compétences.**

COMPÉTENCES DE SCIENTIFIQUE: Choisissez 2: Biologie, Hydroponique, Géologie, Informatique, Mathématiques, Chimie. **+3 Points de compétences.**

COMPÉTENCES DE SOLDAT: Formation militaire. **+3 Points de compétences.**

ÉTATS & PHOBIES

[]

QUALIFIÉ: +10%

Coût: 1 Point

- LINGUISTIQUE
- BIOLOGIE
- PREMIERS SOINS
- HYDROPONIQUE
- GÉOLOGIE
- ZERO-G
- RÉCUPÉRATION
- MACHINERIE LOURDE
- INFORMATIQUE
- MÉCANIQUE
- CONDUITE
- PILOTAGE
- MATHÉMATIQUES
- ART
- ARCHÉOLOGIE
- THÉOLOGIE
- FORMATION MILITAIRE
- RUE
- ATHLÉTISME
- CHIMIE

EXPERT: +15%

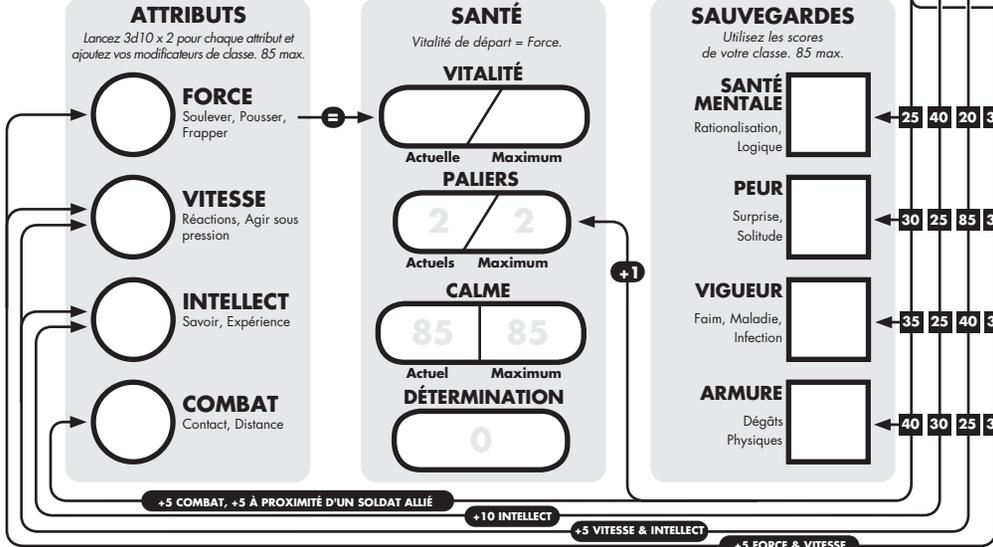
Coût: 2 Points

- PSYCHOLOGIE
- GÉNÉTIQUE
- PATHOLOGIE
- BOTANIQUE
- PLANÉTOLOGIE
- EXPLOITATION MINIÈRE
- SYSTÈME D
- INGÉNIERIE
- PIRATAGE
- SPÉCIALISATION VÉHICULE
- ASTROGATION
- PHYSIQUE
- MYSTICISME
- TACTIQUE
- ARTILLERIE
- ARMES À FEU
- COMBAT RAPPROCHÉ
- EXPLOSIFS

MAÎTRE: +20%

Coût: 3 Points

- SOPHONTOLOGIE
- XÉNOBIOLOGIE
- CHIRURGIE
- CYBERNÉTIQUE
- ROBOTIQUE
- INTELLIGENCE ARTIFICIELLE
- COMMANDEMENT
- HYPER-ESPACE
- XÉNOÉSOTÉRISME
- SPÉCIALISATION ARME



ÉQUIPEMENT DE DÉPART

Choisissez un paquetage. L'italique indique ce qui est ajouté aux vêtements dans l'emplacement Corps.

- EXCAVATION**
Pied-de-biche, Pistolet de soudeur, Découpeur Laser, Bodycam, Bioscanner, Lunettes Infrarouges, Outils de crachotage, Scaphandre (Bouteille d'oxygène, Boîtes magnétiques, Radio courte portée)
- EXPLORATION**
Vibrachette, Fusil-Harpon, Pistolet de signalisation, Trousse de premiers soins, Scaphandre (Bouteille d'oxygène, Radio longue portée), Nécessaire de relevé, Filtre à eau, Localisateur, Masque recycleur d'oxygène, Jumelles, Lampe-torche, Nécessaire de camping, Rations x7
- EXTERMINATION**
Pistolet-mitrailleur, Grenade à Fragmentation x6, Uniforme de combat standard (Affichage tête-haute, Bodycam, Radio courte portée), Stimpak x6, outillage électronique
- EXAMINATION**
Scalpel, Pistolet Tranquillisant, Matraque laser, Combinaison hazmat, Scanner médical, Automédic x6, Antidouleurs x6, Stimpak x6, Scanner pour cyberdiagnostique

INVENTAIRE

Lancez sur les tables aléatoires de **Breloque** (p.19) et d'**Emblème** (p.20) et déterminez vos **Crédits** de départ (5d10 x 10). La liste d'équipement, au besoin, se trouve p.17-18. Cochez votre **Charge** totale (Force + 10 + 1 par main + éléments portés sur le corps) et notez votre équipement de départ. Les petits objets se cumulent à 3 par emplacement.

Charge totale	Qté.	Objet(s)	Dégâts	Portée (C/M/L)	Munitions
Main G.					
Main D.					
Corps					
○	1				
○	2				
○	3				
○	4				
○	5				
○	6				
○	7				
○	8				
○	9				
CRÉDITS			DETTE		

NOTES

[]