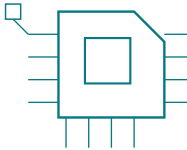


ЛИЧНОЕ ДЕЛО / НЕ ДЛЯ КОРПОРАЦИИ



ЛИЧНОЕ ДЕЛО

ИМЯ / ПРОЗВИЩЕ

РАСА

ВОЗРАСТ

УРОВЕНЬ

ОПЫТ

Опыт: возраст / порог взросления расы, вниз.
Особые правила расы учитываются отдельно.

ВНЕШНОСТЬ / ПРИМЕТЫ

РАСА: СПОСОБНОСТИ И ОСОБЕННОСТИ

ДЕНЬГИ

КРЕДИТЫ

ДОЛГИ

САМОРАЗВИТИЕ / ПОЛУЧЕННЫЕ ПРИБАВКИ

Кейвордов / ур. ____ (3 - Опыт, мин. 1) Навыков / ур. ____ ((УМ - Опыт) × 3, мин. 0)

НА ЧТО Я СПОСОБЕН

ХАРАКТЕРИСТИКИ / ПРОВЕРКИ / БЫСТРЫЕ ЗНАЧЕНИЯ

СИЛА

ЛОВК.

ТЕЛО

УМ

ВОСП.

ШАРМ

БЫСТРЫЙ БЛОК

ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ

ДЕДУКЦИЯ

СКРЫТНОСТЬ

Внимательность + Восприятие

Дедукция + Ум

Скрытность + Ловкость

=

=

=

НАВЫКИ

НАВЫК / ИТОГ

Ближний бой

СИЛ

Ремесло

УМ

Дальний бой

ЛОВ

Наука

УМ

Метание

СИЛ*

Медицина

УМ

Взлом

ЛОВ

Дедукция

УМ

Скрытность

ЛОВ

Проницательность

ШАРМ

Атлетика

С/Л

Убеждение

КРАСН

Управление

Л/В

Представление

КРАС

Внимательность

ВОСП

Мода и Стиль

ШАРМ

Итог = навык + характеристика + постоянные модификаторы.
 С/Л: Сила или Ловкость. Л/В: Ловкость или Восприятие. *Ловля малого: Ловкость.

СМЕКАЛКА

КРАСОТА

КРАСНОРЕЧИЕ

Опыт × 3

(2Ш + С + Л + Т) / 5, вверх*

(2Ш + У) / 3, вверх*

*При Шарме 10: Красота и Красноречие 10. Учитывайте эффекты персонажа.

ОСТАТЬСЯ В ИГРЕ

БОЙ / РЕСУРСЫ / РАНЫ / СОСТОЯНИЯ

ЗДОРОВЬЕ

МАКС. _____ СЕЙЧАС _____

База: (СИЛ + ТЕЛ) × 2;
далее эффекты персонажа.

СТР

МАКС. _____ СЕЙЧАС _____

ТЕЛ + УМ + прирост
за уровни + прибавки.

НАГРЕВ

Сейчас _____ МТТ _____

МТТ: 6 + ТЕЛ + бонусы +
учитыв. импланты/Ядра -
Настройки.

ИНИЦИАТИВА

ЛОВ + ВОСП +
мод.

ДЕЙСТВИЯ

1 + прибавки

РЕАКЦИИ

(С+Л+Т)/10, вниз
+ прибавки

ПЕРЕДВИЖ.

1 дистанция +
мод.

КРИТ.СЛЖ

9 - Опыт + мод.

КБ

ВО

ОС / КД

УСТАЛОСТЬ

ЛОВ + ВОСП → КБ

Снаряжение + эффекты

Стиль / корп. доверие

Отметки по правилам

КБ: сумма 0-8 → 6; 9-13 → 5; 14-17 → 4; 18-20 → 3. Затем мод.

РАНЫ И ЛЕЧЕНИЕ

НЕ ТОЛЬКО ХИТЫ

УРОН	СТАДИЯ	ВРЕМЯ	ЛЕЧЕНИЕ / ПОСЛЕДСТВИЯ

П - постоянная; О - обработанная; В - восстанавливающаяся.

Новая рана без буквы: отметьте время. Отдельно записывайте назначенное лечение.

УВЕЧЬЯ, ЗАВИСИМОСТИ И ВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

ДО КОГДА

ЭФФЕКТ / ШТРАФ

КЛАССОВЫЕ КЕЙВОРДЫ

НАЗВАНИЕ / ПОЛУЧЕННЫЕ РАНГИ / ОПИСАНИЕ

Занято классов ____ / ____ Не распределено кейвордов ____

НАЗВАНИЕ

☐ I

☐ II

☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

☐ I

☐ II

☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

☐ I

☐ II

☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

КЛАССОВЫЕ КЕЙВОРДЫ

НАЗВАНИЕ / ПОЛУЧЕННЫЕ РАНГИ / ОПИСАНИЕ

Каждый полученный ранг стоит одного выбора кейворда.

НАЗВАНИЕ

☐ I☐ II☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

☐ I☐ II☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

☐ I☐ II☐ III

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НЕКЛАССОВЫЕ КЕЙВОРДЫ

НАЗВАНИЕ И КРАТКОЕ ИГРОВОЕ ОПИСАНИЕ

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НЕКЛАССОВЫЕ КЕЙВОРДЫ

НАЗВАНИЕ И КРАТКОЕ ИГРОВОЕ ОПИСАНИЕ

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

НАЗВАНИЕ

ПРИМЕНЕНИЕ / ЦЕНА / ЭФФЕКТ / СРОК

МОИ АРГУМЕНТЫ

ЭКИПИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ / МОДИФИКАЦИИ

ОРУЖИЕ 01 / НАЗВАНИЕ И ТИП

УРОН	БРОСОК / ИТОГ	ДАЛЬНОСТЬ	БОЕЗАПАС
Состояние ____ / ____ Крит.СЛЖ ____ Теги _____			
МОДИФИКАЦИИ / ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ / УСЛОВИЯ			

ОРУЖИЕ 02 / НАЗВАНИЕ И ТИП

УРОН	БРОСОК / ИТОГ	ДАЛЬНОСТЬ	БОЕЗАПАС
Состояние ____ / ____ Крит.СЛЖ ____ Теги _____			
МОДИФИКАЦИИ / ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ / УСЛОВИЯ			

ОРУЖИЕ 03 / НАЗВАНИЕ И ТИП

УРОН	БРОСОК / ИТОГ	ДАЛЬНОСТЬ	БОЕЗАПАС
Состояние ____ / ____ Крит.СЛЖ ____ Теги _____			
МОДИФИКАЦИИ / ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ / УСЛОВИЯ			

Урон и итог атаки уже с постоянными улучшениями. Условные бонусы - отдельно.

ТО, ЧТО МЕНЯ ЗАЩИЩАЕТ

МОДИФИКАЦИИ ЗАПИСЫВАЮТСЯ У СВОЕЙ БРОНИ

Сет _____ : одежда, подкладка и броня; общее состояние.

Бронекостюм: все слои, кроме Белья и Щита.

БЕЛЬЁ / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

ОДЕЖДА / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

ПОДКЛАДКА / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

БРОНЯ / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

ВЕРХНЯЯ ОДЕЖДА / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

ЩИТ / МОДИФИКАЦИИ И СВОЙСТВА

Сост. ____ / ____ КБ ____ ВУ ____ ОС ____ МТТ ____

НА КРАЙНИЙ СЛУЧАЙ

ПРЕПАРАТЫ / яды / ТЕХНИЧЕСКИЕ РАСХОДНИКИ

РАСХОДНИК 01

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

РАСХОДНИК 02

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

РАСХОДНИК 03

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

РАСХОДНИК 04

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

ВСЁ, ЧТО СО МНОЙ

РАСХОДНИКИ / ВЕЩИ / ГДЕ ЭТО ЛЕЖИТ

РАСХОДНИК 05

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

РАСХОДНИК 06

Название _____ Остаток ____ Где _____

Применение / цель _____ Время / действие _____

Проверка / защита _____ Длительность _____

ЭФФЕКТ / ОГРАНИЧЕНИЯ

Риск / побочный эффект

Зависимость / время следующего приёма: _____

ОПИСЬ ИМУЩЕСТВА		
ПРЕДМЕТ / НАЗНАЧЕНИЕ	КОЛ-ВО	ГДЕ ЛЕЖИТ

Деньги - на обложке. Подробные эффекты расходников - на стр. 10-11.

СОБСТВЕННАЯ АРХИТЕКТУРА

ЯДРА / ЛИМИТ ИМПЛАНТОВ / КИБЕРПСИХОЗ

Учитываемых имплантов ____ Лимит ____ Риск киберпсихоза ____ %

Лимит = ТЕЛ + эффекты. Риск: пассивный 1%, активный - макс. базовый Нагрев в %.
Вклад сверх лимита ×2; максимум 100%. Считать функциональные импланты
и Ядра, кроме исключений. Стил*ь* и покрытия не учитываются.

УСТАНОВЛЕННЫЕ ЯДРА: ОТМЕТЬТЕ НУЖНЫЕ

☐ Гражданин

Паспорт, ключи, страховка; аудио/видео, данные, порты, GPS, приёмник, агент.

☐ Кукла

Стил*ь* не ниже 25.

☐ Зонд

+2 к Внимательности.

☐ Берсерк

Раз в 18 ч: все d6 на 6. Голые силовые провода перезаряжают.

☐ Распределитель

+1 к лимиту, сам его не занимает; +1 МТТ.
Число: ____

☐ Бесчеловечность

Все нелифтерские Ядра. Вместо обычных хитов: урон свыше 1/3 макс. здоровья → d10 < ТЕЛ - без эффекта; иначе очко смерти; 3 - смерть. Лечение: СЛЖ 25.

Порог урона ____ Очки смерти ☐ ☐ ☐

☐ Панк

Гражданин + частоты полиции, чёрные рынки, чужой паспорт.

☐ лицо

☐ шифр

☐ Фаервол

☐ Спринт

+30 СТР.

☐ Титан

+7 к максимуму здоровья.

☐ КиБорг

За 1 Действие сменить конечность на имплант, даже живую.

☐ UhEB-интерфейс

Обязательный цифровой паспорт, в том числе для чистотелых.

БОНУСЫ УСТАНОВЛЕННОЙ АРХИТЕКТУРЫ

ЯДРА / ПОКРЫТИЯ / ДРУГИЕ ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

КАРТА ИМПЛАНТОВ

МЕСТО УСТАНОВКИ / РЕЖИМ / НАГРЕВ / ЭФФЕКТ

ГОЛОВА / ОРГАНЫ ВОСПРИЯТИЯ

Основное место

Нагрев / режим ____ ОС ____

При «Компакт-Тех»

Нагрев / режим ____ ОС ____

РУКИ / ОРУЖИЕ

Правая рука

Нагрев / режим ____ ОС ____

Левая рука

Нагрев / режим ____ ОС ____

НОГИ / ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Название импланта

Нагрев / режим ____ ОС ____

Активация свободно, каждый имплант 1/раунд, если карточка не меняет это.
Нагрев режима - полная цена. Пассивные свойства не греют.

ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ИМПЛАНТЫ

ОСОБЫЕ / БРОНИРОВАНИЕ

ОСОБЫЕ

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

БРОНИРОВАНИЕ

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

ЛИФТ, СТИЛЬ И ПОКРЫТИЯ

ГРУППЫ И МЕСТА УСТАНОВКИ

ЛИФТ

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

Название

Нагрев / режим ____ ОС ____

СТИЛЬ

Название

ОС ____

Название

ОС ____

Название

ОС ____

Название

ОС ____

ПОКРЫТИЯ

Голова ОС ____

Торс ОС ____

Спина ОС ____

Правая рука ОС ____

Левая рука ОС ____

Правая нога ОС ____

Левая нога ОС ____

ВНУТРИ ЧУЖОЙ СИСТЕМЫ

ЯДРО / ФАЕРВОЛ / НАСТРОЙКИ / ОПЕРАЦИЯ

МОДЕЛЬ ЯДРА / СОСТАВ МЕРЖА

Ранг __ Отправок / раунд __ Дальность __ Слотов Настроек __ / __

Лимит = Реакции + Ранг Лифтера; исключения Ядра - отдельно.
Проверка: d10 + УМ + НАУКА + Ранг × 2. Против трассировки: d10 + УМ + НАУКА + СКР.

МОЙ ФАЕРВОЛ

Тир ____ Сложность ____ Слои:

СВОЙСТВА ЯДРА И КЛАССОВЫЕ ОБЛАСТИ

НАСТРОЙКИ

СЛОТЫ / -МТТ

ТЕКУЩАЯ ОПЕРАЦИЯ

Цель / Фаервол / канал связи

Слои / доступ / Протокол / Заморозка

Ожидающие отправки / Обработка

Первый Протокол: свободно, Нагрев 0. Смена: 15 минут покоя.
Льгота отправки: 1/раунд, входит в лимит.



СКРИПТЫ / ДЕМОНЫ / ЭФФЕКТЫ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Название / тип / Ранг или Розыск / Нагрев. Запуск → цель → эффект → срок.
Для Демона: носитель и место. Длинный эффект занимает столько строк, сколько нужно.

HAГРЕВ > MTT

- После применения / проверки Отправки: Дилемма до Нагрева 0.
 Держать: 1d6 урона без ВУ; каждый следующий раунд ещё +1d6.
 Сбросить: Нагрев 0; захваты, поддержка и зависимые от связи отправки прекращаются. Активные импланты и Лифтинг недоступны до конца следующего своего хода. Пассивные и жизненные функции остаются.
 Перенаправить: Нагрев 0; случайный функциональный имплант / Ядро сгорает навсегда.

НЕ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ НАЛЕГКЕ

ТРАНСПОРТ / РОБОТЫ / СПУТНИКИ

ЕДИНИЦА 01

ИМЯ / МОДЕЛЬ / НАЗНАЧЕНИЕ

Управление / проверка _____ Скорость / дальность _____

Состояние ____ / ____ Защита ____ Экипаж / груз _____ МТТ _____

СВОИ ПАРАМЕТРЫ / ОСНАЩЕНИЕ / УЛУЧШЕНИЯ / ОСОБАЯ ФУНКЦИЯ

ЕДИНИЦА 02

ИМЯ / МОДЕЛЬ / НАЗНАЧЕНИЕ

Управление / проверка _____ Скорость / дальность _____

Состояние ____ / ____ Защита ____ Экипаж / груз _____ МТТ _____

СВОИ ПАРАМЕТРЫ / ОСНАЩЕНИЕ / УЛУЧШЕНИЯ / ОСОБАЯ ФУНКЦИЯ

СДЕЛАНО СВОИМИ РУКАМИ

СХЕМА + ИЗГОТОВЛЕНИЕ / ПРОЕКТЫ / РЕМОНТ

ПРОЕКТ 1

Результат _____ Ранг ____ Партия _____

Рыночная цена _____ Особое условие _____

Оборудование (профиль / ранг): схема _____ / _____

изготовление _____ / _____

Компоненты: нужно _____

есть _____

ЭТАП	СЛЖ	СРОК	ОТРАБОТАНО	ГОТОВО
Схема	_____	_____	_____	☐
Изготовление	_____	_____	_____	☐

ПРОЕКТ 2

Результат _____ Ранг ____ Партия _____

Рыночная цена _____ Особое условие _____

Оборудование (профиль / ранг): схема _____ / _____

изготовление _____ / _____

Компоненты: нужно _____

есть _____

ЭТАП	СЛЖ	СРОК	ОТРАБОТАНО	ГОТОВО
Схема	_____	_____	_____	☐
Изготовление	_____	_____	_____	☐

ИЗВЕСТНЫЕ СХЕМЫ

НАЗВАНИЕ	РАНГ	СТР.	НАЗВАНИЕ	РАНГ	СТР.
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

КОНТАКТЫ И ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Моя цель и то, что я не отдам

Корпорация / ранг / привилегии

Страховка / оплачено до / стоимость дня

Розыск / контакты / обязательства