

NEUROSHIMA

OSTATNIA ERA

SIŁA

B S RZUT OBRONNY
 ATLETYKA

MODYFIKATOR

ZREZCZNOŚĆ

B S RZUT OBRONNY
 AKROBATYKA
 SKRADANIE SIĘ
 ZWINNE DŁONIE

MODYFIKATOR

KONDYCJA

B S RZUT OBRONNY

MODYFIKATOR

INTELIGENCJA

B S RZUT OBRONNY
 HISTORIA
 MEDYCINA
 PRZYRODA
 ŚLEDZTWO
 TECHNIKA

MODYFIKATOR

MĄDROŚĆ

B S RZUT OBRONNY
 INTUICJA
 POJAZDY
 PERCEPCJA
 SURVIVAL
 TRESURA

MODYFIKATOR

CHARYZMA

B S RZUT OBRONNY
 OSZUSTWO
 PERSWAZJA
 WYSTĘPY
 ZASTRASZANIE

MODYFIKATOR

x1 PREMIA BIEGŁOŚCI
 B S FUKSY

METRY SZYBKOŚĆ KWADRATY INICJATYWA

PASYWNA PERCEPCJA

MAKSYMALNE PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

AKTUALNE

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI

UŻYTE MAKSYMALNE

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI SUKCES

PORAZKA

WYCZERPANIE

-2 -4 -6 -8 -10 RIP

STOPIEŃ ZRANIENIA

LEKKI - 4,5 m Szybkości

ZNACZNY Brak Reakcji

POWAŻNY Brak Akcji Bonusowych

KRYTYCZNY Wyczerpanie

BIEGŁOŚĆ W NARZĘDZIACH

B S

IMIĘ

KLASA / PROFESJA

POCHODZENIE

PKT. DOŚWIADCZENIA:

PRZEDMIOTY PODRĘCZNE

BIEGŁOŚĆ W BRONI

Broń Biała Broń Palna Krótka Broń Palna Długa
 Broń Miotana Broń Palna Pośrednia Broń Palna Ciężka

PANCERZ

NAZWA	TT	MAKS. ZRC	UTRUDNIENIE

WYSZKOLENIE W PANCERZU

Lekkie Średnie Ciężkie Tarcze

BRŃ BIAŁA

NAZWA	ATAK	OBRAŻENIA	WŁAŚCIWOŚCI

TRUDNOŚĆ TRAFIENIA

BRŃ DYSTANSOWA

NAZWA	ATAK	OBRAŻENIA	ZASIĘG	WŁAŚCIWOŚCI	POCISK	MAGAZYNEK

W MAG./POJEMNOŚĆ

BRŃ DYSTANSOWA

NAZWA I OPIS	IŁOŚĆ	ODNOWIENIE
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	

ZDOLNOŚCI I SZTUCZKI

NAZWA I OPIS	IŁOŚĆ	ODNOWIENIE
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	
	MAKSYMALNA: AKTUALNA:	

CO MOŻESZ ZROBIĆ W 6 SEKUND? CZYLI TWOJA TURA W CZASIE WALKI!

W swojej Turze masz prawo wykonać: 1x **Ruch**, 1x **Akcję**, 1x **Akcję Bonusową** i 1x **Darmową Interakcję**. **Reakcję** wykonujesz zazwyczaj po swojej turze. Ta ściągą zawiera jedynie przykłady. Możesz spróbować wszystkiego, czego chcesz, a twój MG zdecyduje, co się stanie.

1 x RUCH

IDŹ! Możesz się przemieścić przed, po i pomiędzy wykonywanymi akcjami, na sumaryczną odległość równą twojej Szybkości.

PADNIJ! Ataki wręcz przeciw tobie mają Ułatwienie, ale ataki dystansowe Utrudnienie. Ataki wręcz wykonujesz z Utrudnieniem.

CZOŁGAJ SIĘ! Przemieszczasz się z połową swojej Szybkości.

POWSTAŃ! Wstajesz kosztem połowy swojej Szybkości.

1 x AKCJA [A]

ATAKOWANIE Wykonujesz atak wręcz lub atak dystansowy.

POCHWYCENIE Próbujeś złapać istotę twojego rozmiaru lub mniejszą i zmniejszyć jej Szybkość do 0.

ODEPCHNIĘCIE Próbujeś odepchnąć istotę na 1,5 metra lub ją przewrócić.

WYTRĄCENIE Próbujeś wytrącić przeciwnikowi trzymaną broń lub przedmiot.

PRZYSPIESZENIE Jeśli stoisz, otrzymujesz dodatkowy ruch równy twojej Szybkości.

BIEGANIE Jeśli stoisz, otrzymujesz dodatkowy ruch, równy twojej Szybkości x 2. Masz Utrudnienie do testów ataku, do początku twojej następnej tury.

ODSTĄPIENIE Twój ruch nie prowokuje ataków okazyjnych do końca twojej aktualnej tury.

UNIKANIE Przeciwnicy, których widzisz, otrzymują Utrudnienie do testów ataków przeciwko tobie.

WYCZEKANIE Czekasz na wykonanie akcji w Reakcji na wydarzenie, które przewidujesz, że się zdarzy.

SZUKANIE Wykonujesz test Mądrości, żeby coś wykryć lub znaleźć.

UKRYWANIE SIĘ Wykonujesz Test Zręczności (Skradanie się), żeby zyskać stan Niewidoczność.

UŻYWANIE Używasz medpaka, rzucasz granatem, zmieniasz magazynek, ładujesz nabój itp.

POMAGANIE Pomagasz sojusznikowi w Teście Cechy lub Ataku, dzięki czemu otrzymuje Ułatwienie.

BADANIE Wykonujesz test Inteligencji, żeby sobie coś przypomnieć lub zdobyć informacje

WPŁYWANIE Wykonujesz Test Charyzmy, żeby zmienić zachowanie istoty.

1 x AKCJA BONUSOWA [B]

ZDOLNOŚĆ SPECJALNA Użyj zdolności lub Sztuczki, która pozwala ci wykonać określoną czynność w Akcji Bonusowej.

1 x DARMOWA INTERAKCJA [I]

INTERAKCJA Z PRZEDMIOTEM Otwórz drzwi, doładź / schowaj broń, podnieś przedmiot.

KOMUNIKACJA Powiedz lub krzyknij jedno, krótkie zdanie.

1 x REAKCJA [R]

ATAK OKAZYJNY Wykonaj atak wręcz przeciwko istocie, która opuszcza twój zasięg ataku wręcz.

WYCZEKANA AKCJA Jeśli wydarzyła się oczekiwana sytuacja, wykonaj zaplanowaną akcję.

UŻYJ TARCZY LUB ZDOLNOŚCI

Jeśli używasz tarczy lub masz zdolność, która działa w Reakcji, możesz je wykorzystać.