

**SIŁA**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O  
 O O O O O O ATLETYKA

MODYFIKATOR

**ZREČNOŚĆ**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O  
 O O O O O O AKROBACYKA  
 O O O O O O SKRADANIE SIĘ  
 O O O O O O ZWINNE DŁONIE

MODYFIKATOR

**KONDYCJA**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O

MODYFIKATOR

**INTELIGENCJA**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O  
 O O O O O O HISTORIA  
 O O O O O O MEDYCYNA  
 O O O O O O PRZYRODA  
 O O O O O O ŚLEDZTWO  
 O O O O O O TECHNIKA

MODYFIKATOR

**MĄDROŚĆ**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O  
 O O O O O O INTUICJA  
 O O O O O O POJAZDY  
 O O O O O O PERCEPCJA  
 O O O O O O SURVIVAL  
 O O O O O O TRESURA

MODYFIKATOR

**CHARYZMA**

B S RZUT OBRONNY  
 O O O O O O  
 O O O O O O OSZUSTWO  
 O O O O O O PERSWAZJA  
 O O O O O O WYSTĘPY  
 O O O O O O ZASTRASZANIE

MODYFIKATOR

# NEUROSHIMA

OSTATNIA ERA

PREMIA BIEGŁOŚCI  
 B S x1  
 S x2

FUKSY

SZYBKOŚĆ  
 METRY  
 INKADRY

INICJATYWA

**PASYWNA PERCEPCJA**

MAKSYMALNE  
 AKTUALNE

PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI

KOŚCI WYTRZYMAŁOŚCI  
 UŻYTE MAKSYMALNE

RZUTY PRZECIW ŚMIERCI  
 PORAZKA SUKCES

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  
 O O O O O O  
 O O O O O O  
 O O O O O O  
 O O O O O O

IMIĘ

KLASA / PROFESJA

POCHODZENIE

PKT. DOŚWIADCZENIA:

**PANCERZ**

NAZWA	TT	MAKS. ZRC	UTRUDNIENIE

WYSZKOLENIE W PANCERZU  
 Lekkie Średnie Ciężkie Tarcze

**BROŃ DYSTANSOWA**

NAZWA	ATAK	OBRAŻENIA	ZASIĘG	WŁAŚCIWOŚCI	POCISK	MAGAZYNEK

W MAG. / POJEMNOŚĆ

**ZDOLNOŚCI I SZTUCZKI**

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

**PRZEDMIOTY PODRĘCZNE**

**BIEGŁOŚĆ W BRONI**

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

**BROŃ BIAŁA**

NAZWA	ATAK	OBRAŻENIA	WŁAŚCIWOŚCI







# 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** Próbujesz złapać istotę twojego rozmiaru lub mniejszą i zmniejszyć jej Szybkość do 0.

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

**WYTRĄCENIE** Próbujesz 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.

**WYCZEKANĄ AKCJĄ** 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.