





CHOROBA

STAN PRZEWLEKŁY

STAN OSTRY

STAN KRYTYCZNY

NAZWA LEKU

LICZBA POSIADANYCH DAWEK



FOBIA

EFEKT:

PRZEŁAMANIE:

PIERWSZE SPOTKANIE

ZNAJOMI

NOWY OBSZAR

W JUKACH

PRZEDMIOT

GAMBLE

WAGA

AMUNICJA

WZROST

WAGA

WIEK

NOTATKI

# 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.

**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.