NEUROSHIMA
POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

Imię:

Nazwisko:

Ksywa:

Pochodzenie:

Cecha:

Profesja:

Cecha:

Specjalizacja:

Choroba:

Lek:

Sztuczki:

Lokacja i celowanie:

K20:	Lokacja:	Strzał:	Walka:
1-2	Głowa	+80 %	+80 %
3-4	Ręka prawa	+60 %	+40 %
5-6	Ręka lewa	+60 %	+40 %
7-15	Tułów	+20 %	+60 %
16-17	Noga prawa	+40 %	+40 %
18-19	Noga lewa	+40 %	+40 %

Kary za rany:

Krytyczna	160 %	Pierwsza pomoc
Ciężka	30 / 60 %	Trudny test OnB
Lekka	15 / 30 %	Problem. test OnB
Draśnięcie	5 / 10 %	Przeciętny test OnB

Redukcja:

K C L D
1 C L D
2 L D
3 D
4

Zr Pc Ch Sp Bd

+2 Łatwy
mniej niż 0 %

+0 Przeciętny
0 — 10 %

-2 Problematyczny
11 — 30 %

-5 Trudny
31 — 60 %

-8 Bardzo trudny
61 — 90 %

-11 Ch. trudny
91 — 120 %

-15 Fart
121 — 160 %

G Rp Rl T Np Nl Kara **Rany**

Akcje:

1s:
Odbezpieczenie broni, Przeładowanie pompki, Strzał (test), Krótka seria (test), Wyrwanie zawleczki granatu, Bieg/Skok (2m), Czołganie się (0,5m), Przyklęknięcie, Pad na ziemię, Wypatrzenie ukrytego przeciwnika (test), Wychylenie się zza osłony, Schowanie się za osłonę z wychylenia.
2s:
Dobycie broni, Przeryglowanie broni, Powstanie z przyklęku, Długa seria (test), Strzał z łuku (test), Rzut granatem/nożem (test).
3s:
Zmiana magazynka, Załadowanie procy, Dobycie i założenie strzały, Załadowanie kuli do bębna, Ogień ciągły (test), Rzut włócznią (test), Poderwanie się z pozycji leżącej.

Kary Suma

Przyjaciele, znajomi, wrogowie:

G Rp Rl T Np Nl Kara Wt **Pancerz**

Punkty reputacji i sławy:

G Rp Rl T Np Nl

Pancerz Suma

Punkty doświadczenia:

Walka wręcz	**Zr**	Bijatyka	Broń ręczna	Rzucanie	W
Broń strzelecka	**Zr**	Pistolety	Karabiny	Broń maszynowa	W
Broń dystansowa	**Zr**	Łuk	Kusza	Proca	R W
Prowadzenie pojazdów	**Zr**	Samochód	Ciężarówka	Motocykl	T
Zdolności manualne	**Zr**	Kradzież kieszonkowa	Zwinne dłonie	Otwieranie zamków	C
Orientacja w terenie	**Pc**	Wyczucie kierunku	Tropienie	Przygotowanie pułapki	R
Spostrzegawczość	**Pc**	Nasłuchiwanie	Wypatrywanie	Czujność	R
Kamuflaż	**Pc**	Skradanie się	Ukrywanie się	Maskowanie	C R
Przetrwanie	**Pc**	Łowiectwo	Zdobywanie wody	Znajomość terenu	R
Negocjacje	**Ch**	Persfazja	Zastraszanie	Zdolności przywódcze	C
Empatia	**Ch**	Postrzeganie emocji	Blef	Opieka nad zwierzętami	C
Siła woli	**Ch**	Odporność na ból	Niezłomność	Morale	W
Medycyna	**Sp**	Leczenie ran	Leczenie chorób	Pierwsza pomoc	R T
Technika	**Sp**	Mechanika	Elektronika	Komputery	T
Wiedza ogólna	**Sp**				T
Sprzęt	**Sp**	Maszyny ciężkie	Wozy bojowe	Kutry	T
Pirotechnika	**Sp**	Rusznikarstwo	Wyrzutnie	Materiały wybuchowe	T W
Sprawność	**Bd**	Pływanie	Wspinaczka	Kondycja	R
Jeździectwo	**Bd**	Jazda konna	Powożenie	Ujeżdżanie	R
Inne					

Broń ręczna	+A	+O	PP	1s	2s	3s	Reguły
Pięści							

Broń palna	Zacięcie	PP	1s	Mag	Nabój	Szb	Reguły specjalne