NEUROSHIMA

POSTAPOKALIPTYCZNA GRA FABULARNA

POSTAĆ

Imię:

Pochodzenie:

Profesja:

Specjalizacja:

Choroby:

Cechy:

Reputacja:

Sława:

SZTUCZKI

WSPÓŁCZYNNIKI I UMIEJĘTNOŚCI

Budowa

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Sprawność (R)
- Kondycja
- Pływanie
- Wspinaczka

Walka wręcz (W)
- Bijatyka, kastety
- Rzucanie
- Broń biała

Jeździectwo (R)
- Jazda konna
- Powożenie
- Ujeżdżanie

Broń strzelecka (W)
- Broń maszynowa
- Wyrzutnie
- Łuk

Zręczność

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Prowadzenie pojazdów (T)
- Samochod
- Motocykl
- Ciężarówka

Zdolności manualne (C)
- Kradzież kieszonkowa
- Otwieranie zamków
- Zwinne dłonie

Broń strzelecka (W)
- Pistolety
- Karabiny
- Kusza

Bronie egzotyczne (R)
- Proca
- Bumerang
- Sztuki Walki

RANY

- Lekkie
- Ciężkie
- Krytyczne

MODYFIKATORY

Charakter

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Negocjacje (C)
- Zastraszanie
- Perswazja
- Zdolności przywódcze

Empatia (C)
- Postrzeganie emocji
- Blef
- Opieka nad zwierzętami

Siła woli (W)
- Odporność na ból
- Niezłomność
- Morale

Spryt

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Medycyna (R,T)
- Leczenie chorób
- Leczenie ran
- Pierwsza pomoc

Technika (T)
- Mechanika
- Elektronika
- Rusznikarstwo

Wiedza ogólna
- . . . . . .
- . . . . . .
- . . . . . .

Sprzęt (T)
- Maszyny ciężkie
- Wozy bojowe
- Komputery

Percepcja

Łatwy | Przec. | Probl. | Trud. | B.Tr. | Ch.Tr.

Orientacja w terenie (R)
- Wyczucie kierunku
- Przygotowanie pułapki
- Tropienie

Spostrzegawczość (R)
- Nasłuchiwanie
- Wypatrywanie
- Czujność

Kamuflaż (R,C)
- Skradanie się
- Ukrywanie się
- Maskowanie

Przetrwanie (R)
- Łowiectwo
- Znajomość terenu
- Zdobywanie wody

Modyfikatory do cech z Poziomów Trudności

Łatwy	Przec.	Probl.	Trud.	B.Tr.	Ch.Tr.
+2	0	-2	-5	-8	-11

BROŃ

SPRZĘT

AMUNICJA I GRANATY

ZNAJOMOŚCI

PANCERZ

Głowa	
Tułów	
Lewa ręka	
Prawa ręka	
Nogi	

PUNKTY DOŚWIADCZENIA