

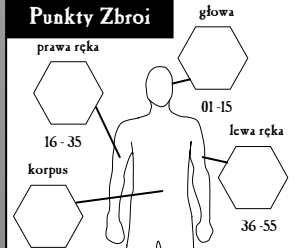
WARHAMMER Fantasy Role Play

Informacje o postaci		Gracz:	MG:	Kampania:
Imię:		Aktualna profesja:		Historia:
Rasa:	Płeć:	Przebieg kariery:		
Oczy:	Włosy:	Miejsce urodzenia:		
Wiek:	Wzrost:	Waga:	Rodzina:	
Znak Gwiezdny:		Zaburzenia psychiczne:		
Znaki Szczególne:		Blizny i Rany:	Czczone Bóstwo:	

	Statystyki			Broń	Kategoria	Obc.	S	Zasięg	Ład.	Cechy Oręża
	początkowa	schemat rozwoju	aktualna							
WW										
US										
K										
Odp										
Zr										
Int										
SW										
Ogd										

	Statystyki			Punkty Doświadczenia	Wyposażenie	Obc.
	początkowa	schemat rozwoju	aktualna			
Żyw						
A						
Sz						
Mag						
S						
Wt						
PP						
PO						

Dodatkowe informacje	

Typ Pancerza	Obc.	Lokacja	PZ	Punkty Zbroi
				

Zestawienie akcji				Majątek	
Atak Wielokrotny	Akcja podwójna	Bieg	Akcja podwójna	Złote Korony (zk): Szylingi (s): Pensy (p):	
Odwrót	Akcja podwójna	Finta	Akcja		
Przeładowanie	Różne	Odepchnięcie	Akcja		
Ruch	Akcja	Opóźnienie	Akcja		
Rzucanie zaklęcia	Różne	Ostrożny atak	Akcja podwójna		
Szarża	Akcja podwójna	Parowanie	Akcja		
Użycie przedmiotu	Akcja	Pozycja obronna	Akcja podwójna		
Wstawanie	Akcja	Skok	Akcja podwójna		
Wycelowanie	Akcja	Szaleńczy atak	Akcja podwójna		
Użycie umiejętności	Różne				

Szarża:	Ruch/Odwrót:	Bieg:	Obciążenie:
			Udźwig:
			Kara:

Umiejętności

PODSTAWOWE

- Charakteryzacja [Ogd]
- Dowodzenie [Ogd]
- Hazard [Int]
- Jeździectwo [Zr]
- Mocna głowa [Odp]
- Opieką nad zwierzętami [Int]
- Płotkowanie [Ogd]
- Pływanie [K]
- Powożenie [K]
- Przekonywanie [Ogd]
- Przeszukiwanie [Int]
- Skradanie się [Zr]
- Spostrzegawczość [Int]
- Sztuka przetrwania [Int]
- Targowanie [Ogd]
- Ukrywanie się [Zr]
- Wioślarstwo [K]
- Wspinaczka [K]
- Wycena [Int]
- Zastraszanie [K]

ZAAWANSOWANE

- Brzuchomówstwo [Ogd]
- Czytanie i pisanie [Int]
- Czytanie z warg [Int]
- Gadanina [Ogd]
- Hipnoza [SW]
- Leczenie [Int]
- Nawigacja [Int]
- Oswajanie [Ogd]
- Otwieranie zamków [Zr]
- Splatanie magii [SW]
- Śledzenie [Zr]
- Torturowanie [SW]
- Tresura [Int]
- Tropienie [Int]
- Unik [Zr]
- Warzenie trucizn [Int]
- Wykrywanie magii [SW]
- Zastawianie pułapek [Int]
- Zwinne palce [Zr]
- Żeglarsstwo [Int]

Język tajemny [Int]

Kuglarstwo [Ogd]

Nauka [Int]

Rzemiosło

Sekretne znaki [Int]

Sekretny język [Int]

Wiedza [Int]

Znajomość języka [Int]

DODATKOWE

Zdolności

- Groźny
- Guśła
- Intrygant
- Krasnoludzki fach
- Krasomówstwo
- Krzepki
- Latanie
- Lewitacja
- Łotrzyk
- Magia czarnoksiężska
- Magia kapłańska
- Magia powszechna
- Magia prosta
- Magia tajemna
- Medytacja
- Morderczy atak
- Morderczy pocisk
- Naśladowca
- Niepokojący
- Nieustraszony
- Niezwykle odporny
- Obieżyświat
- Oburęczność
- Odporność na Chaos
- Odporność na choroby
- Odporność na magię
- Odporność na trucizny
- Odporność psychiczna
- Odwaga
- Ogłuszanie

+10 do zastraszania i torturowania
 Dodatkowa kość przy określaniu poziomu mocy; służy do sprawdzenia Przekleństwa Tzeentcha.
 +10 do przekonywania i testów SW przeciwko przekonywaniu związanych z intrygami
 +10 do rzemiosła (górnictwo, kamieniarstwo, kowalstwo, jubilerstwo, piwowarstwo, płatnerstwo i rusznikarstwo)
 Oddziaływanie na grupę osób 100 razy większą niż normalnie; wymaga Przemawiania
 BG nosi pancerz ciężki i zbroję płytową bez kar
 Postać potrafi latać
 Postać potrafi unosić się nad ziemią
 +10 do płotkowania i przekonywania w półświatku

Poziomu mocy rytuału +Mag BG
 Trafienie krytyczne zadane bronią w walce wręcz +1
 Zaklęcia typu 'magiczny pocisk' obrażenia +1
 +10 do testów wymagających udawania kogoś
 Test SW przeciwnika albo kara -10 do WW i US
 Strach nie działa; Groza działa jak Strach
 Odporność +5 na stałe
 +10 do wiedzy i znajomości języka
 Brak kary dla broni w drugiej ręce
 SW+10 przeciw Chaosowi i magii; brak mutacji
 +10 do Odp przeciw chorobom
 +10 do SW przeciwko magii
 +10 do Odp przeciwko truciznom
 Choroba umysłowa przy 14 PO
 +10 do SW przeciwko zastraszaniu Strachowi i Grozie
 Przeciwstawny test K i test Odp lub przeciwnik przez k10 rund nie robi nic
 +5 do SW na stałe

Jesteś nieumarłym stworem!
 +3 do rzucania zaklęć w zbroi
 +10 do czytania i pisania i znajomości języka
 Oddziaływanie na grupę osób 10 razy większą niż normalnie; wymagane do Krasomówstwa
 Postać wzbudza Grozę!
 Po trafieniu przeciwstawny test ZR; wróg gubi broń
 Obrażenia w walce wręcz +1
 Postać wzbudza Strach!
 +20 do US podczas akcji 'celowanie'
 Obrażenia broni strzeleckich +1
 Pociski ignorują 1 PZ celu
 US +5 na stałe
 +10 do SW i K, -10 do WW i US; atak zawsze szarżą lub szaleńczym atakiem; nie można wykonać odwrotu
 1 dodatkowy punkt szczęścia dziennie
 Wyczucie zasadzek test SW
 +5 do Zr na stałe
 Dobyć broni jako akcja natychmiastowa
 +20 do rzemiosła(sztuka) +10 do wyceny dzieł sztuki
 Żyw+1 na stałe
 +10 do skradania i ukrywania się w mieście
 WW +5 na stałe
 +10 do skradania i ukrywania się poza miastem
 Widzenie w ciemności do 30 metrów
 Wołyżerka
 +10 do jeździectwa; testy w ekstremalnych sytuacjach
 +10 do nawigacji; naturalny kompas
 Wyczucie kierunku
 +10 do spostrzegawczości i otwierania zamków
 Wykrywanie pułapek
 +20 do spostrzegawczości
 Wyostrożone zmysły
 Zapasy
 WW, K +10 podczas chwytu
 Zapiekła nienawiść
 +5 do WW przeciw Zielonoskórym
 Zmysł magii
 +10 do testów splatania magii
 Żyłka handlowa
 +10 do testów targowania i wyceny

■ ■ ■ +20 ■ ■ ■ +10 ■ ■ ■ umiętność wyszkolona

- Artylerzysta
- Bardzo silny
- Bardzo szybki
- Bijatyka
- Błyskawiczne przeładowanie
- Błyskawiczny blok
- Błyskotliwość
- Brawura
- Broń naturalna
- Broń specjalna
- Bystry wzrok
- Charyzmatyczny
- Chodu!
- Czarnoksiężstwo
- Człowiek-guma
- Czuły słuch
- Dotyk mocy
- Etykieta
- Geniusz arytmetyczny
- Grotofaż

Ładowanie broni palnej krótsze o 1 akcję
 Krzepa +5 na stałe
 Szybkość +1 na stałe
 Walka bez broni: WW+10, obrażenia +1
 Skraca przeładowanie broni strzeleckiej o 1 akcję
 1 parowanie w ataku wielokrotnym
 Inteligencja +5 na stałe
 'Skok' jako akcja pojedyncza, zasięg skoku +1 m
 Szpony, kły itp., działają jak broń ręczna

+10 do testów opartych na wzroku
 Ogłada +5 na stałe
 Sz +1 na k10 rund podczas ucieczek
 +1k10 do testu mocy zaklęcia; większa szansa na Przekleństwo Tzeentcha
 +20 do wyzwalamie się z więzów, kuglarstwo(akrobatyka) +10
 +20 do testów opartych na słuchu
 +20 do WW podczas zaklęć dotykowych
 +10 do testów związanych z arystokracją
 +10 do hazardu i nawigacji; +20 do szacowania odległości, wagi, itp.
 +10 do skradania i ukrywania pod ziemią i w jaskiniach