

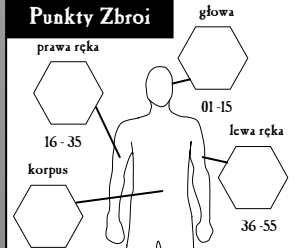
# WARHAMMER Fantasy Role Play

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

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

Punkty Doświadczenia				Wyposażenie			

Dodatkowe informacje							

Typ Pancerza	Obc.	Lokacja	PZ	Punkty Zbroi
				

Zestawienie akcji			
Atak Wielokrotny Odwrót Przeładowanie Ruch Rzucanie zaklęcia Szarża Użycie przedmiotu Wstawanie Wycelowanie Użycie umiętności	Akcja podwójna Akcja podwójna Różne Akcja Różne Akcja podwójna Akcja Akcja Akcja Różne	Bieg Finta Odepchnięcie Opóźnienie Ostrożny atak Parowanie Pozycja obronna Skok Szalony atak	Akcja podwójna Akcja Akcja Akcja Akcja podwójna Akcja Akcja podwójna Akcja podwójna Akcja podwójna

<b>Szarża:</b>	<b>Ruch/Odwrót:</b>	<b>Bieg:</b>	<b>Pensy (p):</b>

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
- Grotołaz

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 wyzwalać 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