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:

	początkowa	schemat rozwoju	aktualna
WW			
US			
K			
Odp			
Zr			
Int			
SW			
Ogd			
Żyw			
A			
Sz			
Mag			
S		Wt	
PP		PO	

Broń	Kategoria	Obc.	S	Zasięg	Ład.	Cechy Oręża

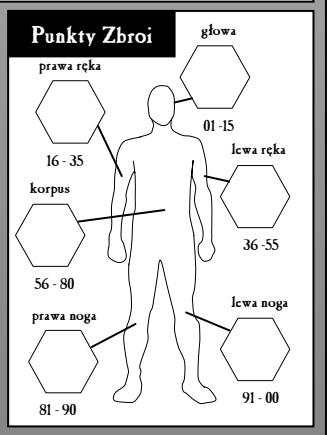
Punkty Doświadczenia

Dodatkowe informacje

Wyposażenie	Obc.

Typ Pancerza	Obc.	Lokacja	PZ

Punkty Zbroi



Zestawienie akcji

Atak Wielokrotny	Akcja podwójna	Bieg	Akcja podwójna
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		

Majątek

Złote Korony (zk):

Szylingi (s):

Pensy (p):

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

1zk = 20s; 1s = 12p; 1zk = 240p

FIELDS BY KOSMIT 2014
KOSMITPACZY.PL

Umiejętności

PODSTAWOWE

- Charakteryzacja [Ogd]
- Dowodzenie [Ogd]
- Hazard [Int]
- Jeździectwo [Zr]
- Mocna głowa [Odp]
- Opieka nad zwierzętami [Int]
- Plotkowanie [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]
- Żeglarstwo [Int]

Język tajemny [Int]

Kuglarstwo [Ogd]

Nauka [Int]

Rzemiosło

Sekretne znaki [Int]

Sekretny język [Int]

Wiedza [Int]

Znajomość języka [Int]

DODATKOWE

+20 +10 umiejętność wyszkolona

Artylerzysta	*Ładowanie broni palnej krótsze o 1 akcję*
Bardzo silny	*Krzepa +5 na stałe*
Bardzo szybki	*Szybkość +1 na stałe*
Bijatyka	*Walka bez broni: WW+10, obrażenia +1*
Błyskawiczne przeładowanie	*Skraca przeładowanie broni strzeleckiej o 1 akcję*
Błyskawiczny blok	*1 parowanie w ataku wielokrotnym*
Błyskotliwość	*Inteligencja +5 na stałe*
Brawura	*'Skok' jako akcja pojedyncza, zasięg skoku +1 m*
Broń naturalna	*Szpony, kły itp., działają jak broń ręczna*
Broń specjalna	
Bystry wzrok	*+10 do testów opartych na wzroku*
Charyzmatyczny	*Ogłada +5 na stałe*
Chodu!	*Sz +1 na k10 rund podczas ucieczek*
Czarnoksięstwo	*+1k10 do testu mocy zaklęcia; większa szansa na Przekleństwo Tzeentcha*
Człowiek-guma	*+20 do wyzwalanie się z więzów, kuglarstwo(akrobatyka) +10*
Czuły słuch	*+20 do testów opartych na słuchu*
Dotyk mocy	*+20 do WW podczas zaklęć dotykowych*
Etykieta	*+10 do testów związanych z arystokracją*
Geniusz arytmetyczny	*+10 do hazardu i nawigacji; +20 do szacowania odległości, wagi, itp.*
Grotołaz	*+10 do skradania i ukrywania pod ziemią i w jaskiniach*

Zdolności

Groźny	*+10 do zastraszania i torturowania*
Gusła	*Dodatkowa kość przy określaniu poziomu mocy; służy do sprawdzenia Przekleństwa Tzeentcha.*
Intrygant	*+10 do przekonywania i testów SW przeciwko przekonywaniu związanych z intrygami*
Krasnoludzki fach	*+10 do rzemiosło (górnictwo, kamieniarstwo, kowalstwo, jubilerstwo, piwowarstwo, płatnerstwo i rusznikarstwo)*
Krasomówstwo	*Oddziaływanie na grupę osób 100 razy większą niż normalnie; wymaga Przemawiania*
Krzepki	*BG nosi pancerz ciężki i zbroję płytową bez kar*
Latanie	*Postać potrafi latać*
Lewitacja	*Postać potrafić unosić się nad ziemią*
Łotrzyk	*+10 do plotkowania i przekonywania w półświatku*
Magia czarnoksięska	
Magia kapłańska	
Magia powszechna	
Magia prosta	
Magia tajemna	
Medytacja	*Poziomu mocy rytuału +Mag BG*
Morderczy atak	*Trafienie krytyczne zadane bronią w walce wręcz +1*
Morderczy pocisk	*Zaklęcia typu 'magiczny pocisk' obrażenia +1*
Naśladowca	*+10 do testów wymagających udawania kogoś*
Niepokojący	*Test SW przeciwnika albo kara -10 do WW i US*
Nieustraszony	*Strach nie działa; Groza działa jak Strach*
Niezwykle odporny	*Odporność +5 na stałe*
Obieżyświat	*+10 do wiedzy i znajomości języka*
Oburęczność	*Brak kary dla broni w drugiej ręce*
Odporność na Chaos	*SW+10 przeciw Chaosowi i magii; brak mutacji*
Odporność na choroby	*+10 do Odp przeciw chorobom*
Odporność na magię	*+10 do SW przeciwko magii*
Odporność na trucizny	*+10 do Odp przeciwko truciznom*
Odporność psychiczna	*Choroba umysłowa przy 14 PO*
Odwaga	*+10 do SW przeciwko zastraszaniu Strachowi i Grozie*
Ogłuszanie	*Przeciwstawny test K i test Odp lub przeciwnik przez k10 rund nie robi nic*
Opanowanie	*+5 do SW na stałe*
Ożywieniec	*Jesteś nieumarłym stworem!*
Pancerz wiary	*+3 do rzucania zaklęć w zbroi*
Poliglota	*+10 do czytania i pisania i znajomości języka*
Przemawianie	*Oddziaływanie na grupę osób 10 razy większą niż normalnie; wymagane do Krasomówstwa*
Przerażający	*Postać wzbudza Grozę!*
Rozbrajanie	*Po trafieniu przeciwstawny test ZR; wróg gubi broń*
Silny cios	*Obrażenia w walce wręcz +1*
Straszny	*Postać wzbudza Strach!*
Strzał mierzony	*+20 do US podczas akcji 'celowanie'*
Strzał precyzyjny	*Obrażenia broni strzeleckich +1*
Strzał przebijający	*Pociski ignorują 1 PZ celu*
Strzelec wyborowy	*US +5 na stałe*
Szał bojowy	*+10 do SW i K, -10 do WW i US; atak zawsze szarżą lub szaleńczym atakiem; nie można wykonać odwrotu*
Szczęście	*1 dodatkowy punkt szczęścia dziennie*
Szósty zmysł	*Wyczucie zasadzek test SW*
Szybki refleks	*+5 do Zr na stałe*
Szybkie wyciągnięcie	*Dobycie broni jako akcja natychmiastowa*
Talent artystyczny	*+20 do rzemiosło(sztuka) +10 do wyceny dzieł sztuki*
Twardziel	*Żyw+1 na stałe*
Ulicznik	*+10 do skradania i ukrywania się w mieście*
Urodzony wojownik	*WW +5 na stałe*
Wędrowiec	*+10 do skradania i ukrywania się poza miastem*
Widzenie w ciemności	*Widzenie w ciemności do 30 metrów*
Woltyżerka	*+10 do jeździectwa; testy w ekstremalnych sytuacjach*
Wyczucie kierunku	*+10 do nawigacji; naturalny kompas*
Wykrywanie pułapek	*+10 do spostrzegawczości i otwierania zamków*
Wyostrzone zmysły	*+20 do spostrzegawczości*
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*

Michał Heronimczak 2013

FIELDS BY KOSMIT 2014
KOSMITPACZY.PL