WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

BOHATER

Imię:
Rasa:
Obecna profesja:
Poprzednia profesja:

GRACZ

Imię:	Mistrz Gry:
Kampania:	Rok kampanii:

OPIS BOHATERA

Wiek:	Płeć:
Kolor oczu:	Waga:
Kolor włosów:	Wzrost:
Znak gwiezdny:	Rodzeństwo:
Miejsce urodzenia:	
Znaki szczególne:	

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

Obecne:	Razem:

RUCH W WALCE

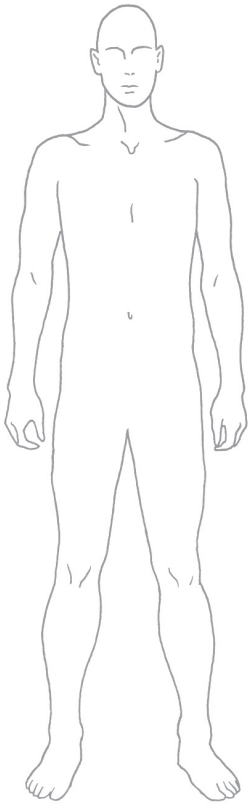
Ruch/odwrót:	Szarża:	Bieg:

CECHY

Cechy główne:	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa								
Schemat Rozwoju								
Aktualna								

Cechy drugorzędne	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Początkowa								
Schemat Rozwoju								
Aktualna								

PUNKTY ZBROI



Głowa 01-15		Korpus 56-80
Prawa ręka 16-35		Lewa ręka 36-55
Prawa noga 81-90		Lewa noga 91-00

BROŃ

Nazwa	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeład.	Cechy oręża

PANCERZ

Opancerzenie proste

Typ pancerza	Punkty Zbroi

Opancerzenie złożone

Typ pancerza	Obc.	Lokacja ciała	PZ

ZESTAWIENIE AKCJI

Akcje podstawowe	Typ
Atak wielokrotny	Akcja podwójna
Odwrót	Akcja podwójna
Przeładowanie	Różnie
Ruch	Akcja
Rzucenie zaklęcia	Różnie
Szarża	Akcja podwójna
Użycie przedmiotu	Akcja
Wstawanie/ Dosiadanie wierzchowca	Akcja
Wycelowanie	Akcja
Wykorzystanie umiejętności	Różnie
Zwykły atak	Akcja

Akcje złożone	Typ
Bieg	Akcja podwójna
Finta	Akcja
Odepchnięcie	Akcja
Opóźnienie	Akcja
Ostrożny atak	Akcja podwójna
Parowanie	Akcja
Pozycja obronna	Akcja podwójna
Skok	Akcja podwójna
Szaleńczy atak	Akcja podwójna

©2005 Games Workshop, Ltd. wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony tylko do użytku osobistego.

KOSMIT 2013
WWW.KOSMITPACZY.PL

UMIEJĘTNOŚCI

Podstawowe	Wykupione	+10	+20	Zdolności pokrewne
Charakteryzacja	❑	❑	❑	
Dowodzenie	❑	❑	❑	
Hazard	❑	❑	❑	
Jeździectwo	❑	❑	❑	
Mocna głowa	❑	❑	❑	
Opieka nad zwierzętami	❑	❑	❑	
Plotkowanie	❑	❑	❑	
Pływanie	❑	❑	❑	
Powożenie	❑	❑	❑	
Przekonywanie	❑	❑	❑	
Przeszukiwanie	❑	❑	❑	
Skradanie się	❑	❑	❑	
Spostrzegawczość	❑	❑	❑	
Sztuka przetrwania	❑	❑	❑	
Targowanie	❑	❑	❑	
Ukrywanie się	❑	❑	❑	
Wioślarstwo	❑	❑	❑	
Wspinaczka	❑	❑	❑	
Wycena	❑	❑	❑	
Zastraszanie	❑	❑	❑	

Umiejętności zaawansowane	Wykupione	+10	+20	Zdolności pokrewne
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	
	❑	❑	❑	

ZDOLNOŚCI

Zdolność	Opis

WYPOSAŻENIE

Przedmiot	Obc.	Opis

PIENIĄDZE

Złote korony (*zk*)	
Srebrne szylingi (*s*)	
Mosiężne pensy (*p*)	

©2005 Games Workshop, Ltd. wyraża zgodę na wykonanie kopii tej strony tylko do użytku osobistego.

KOSMIT 2013
WWW.KOSMITPACZY.PL