WARHAMMER® FANTASY ROLE-PLAY

Imię	Rasa	Klasa
Profesja	Poziom Profesji	
Ścieżka Profesji		Status
Wiek	Wzrost	Włosy	Oczy

CECHY

	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa										
Rozwinięcia										
Aktualna										

BOHATER

Punkty Bohatera	Punkty Determinacji	Motywacja

DOŚWIADCZENIE

Aktualne	Wydane	Suma

PRZEZNACZENIE

Punkty Przeznaczenia		Punkty Szczęścia	

SZYBKOŚĆ

Szybkość		Chód		Bieg	

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma
Atletyka	(Zw)			
Broń Biała (Podstawowa)	(WW)			
Broń Biała ( )	(WW)			
Charyzma	(Ogd)			
Dowodzenie	(Ogd)			
Hazard	(Int)			
Intuicja	(I)			
Jeździectwo	(Zw)			
Mocna głowa	(Wt)			
Nawigacja	(I)			
Odporność	(Wt)			
Opanowanie	(SW)			
Oswajanie	(SW)			

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma
Percepcja	(I)			
Plotkowanie	(Ogd)			
Powożenie	(Zw)			
Przekupstwo	(Ogd)			
Skradanie	(Zw)			
Sztuka	(Zr)			
Sztuka Przetrwania	(Int)			
Targowanie	(Ogd)			
Unik	(Zw)			
Wioślarstwo	(S)			
Wspinaczka	(S)			
Występy	(Ogd)			
Zastraszanie	(S)			

UMIEJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE I GRUPOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma

TALENTY

Talent	Poziom Talentu	Opis

AMBICJE

Ambicja krótkoterminowa

Ambicja długoterminowa

DRUŻYNA

Nazwa Drużyny

Ambicja drużynowa krótkoterminowa

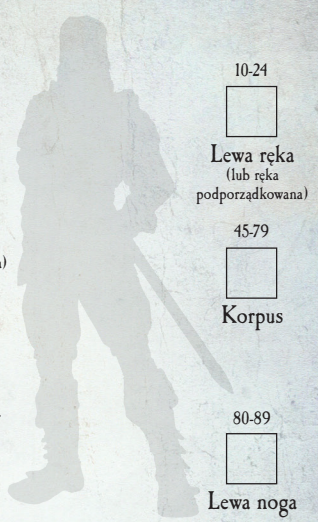
Ambicja drużynowa długoterminowa

Członkowie drużyny

PANCERZ

Nazwa	Lokacja	Obc	PP	Cechy

PUNKTY PANCERZA



01-09 Głowa

10-24 Lewa ręka (lub ręka podporządkowana)

25-44 Prawa ręka (lub ręka wiodąca)

45-79 Korpus

90-00 Prawa noga

80-89 Lewa noga

Tarcza

WYPOSAŻENIE

Nazwa	Obc

PSYCHOLOGIA

ZEPSUCIE I MUTACJE

ZAMOŻNOŚĆ

P	
S	
ZK	

OBCIĄŻENIE

Broń	
Pancerz	
Wyposażenie	
Max Obc	
Suma	

ŻYWOTNOŚĆ

BS		
BWtx2		
BSW		
Twardziel		
Żywotność		

BROŃ

Nazwa	Kategoria	Obc	Zasięg	Obrażenia	Cechy

CZARY I MODLITWY

Nazwa	PC	Zasięg	Cel	Czas trwania	Efekt
					Punkty Grzechu