WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

Imię Tadlos Herzhaft	Rasa Człowiek	Klasa Wojownik	
Profesja Żołnierz	Poziom Profesji Żołnierz		
Ścieżka Profesji Rekrut, Żołnierz		Status Srebro 3	
Wiek 23	Wzrost 1,73 cm	Włosy Ciemny Brąz	Oczy Orzechowy

CECHY

	WW	US	S	Wt	I	Zw	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa	35	34	30	30	25	24	24	34	32	42
Rozwinięcia	6	6		5					8	
Aktualna	41	40	30	35	25	24	24	34	40	42

BOHATER

Punkty Bohatera	Punkty Determinacji	Motywacja
0	2	Patriotyzn

DOŚWIADCZENIE

Aktualne	Wydane	Suma

PRZEZNACZENIE

Punkty Przeznaczenia	0	Punkty Szczęścia	2

SZYBKOŚĆ

Szybkość	4	Chód	8	Bieg	16

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma
Atletyka	(Zw)		5	29
Broń Biała (Podstawowa)	(WW)		10	51
Broń Biała (Drzewcowa)	(WW)		5	46
Charyzma	(Ogd)		5	47
Dowodzenie	(Ogd)		10	52
Hazard	(Int)			
Intuicja	(I)			
Jeździectwo	(Zw)		2	26
Mocna głowa	(Wt)		5	40
Nawigacja	(I)			
Odporność	(Wt)		5	40
Opanowanie	(SW)		10	50
Oswajanie	(SW)			

UMIEJĘTNOŚCI PODSTAWOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma
Percepcja	(I)			
Plotkowanie	(Ogd)		13	55
Powożenie	(Zw)			
Przekupstwo	(Ogd)			
Skradanie	(Zw)			
Sztuka	(Zr)			
Sztuka Przetrwania	(Int)		8	42
Targowanie	(Ogd)		3	45
Unik	(Zw)		5	29
Wioślarstwo	(S)			
Wspinaczka	(S)		10	40
Występy	(Ogd)			
Zastraszanie	(S)			

UMIEJĘTNOŚCI ZAAWANSOWANE I GRUPOWE

Nazwa	Cecha		Roz	Suma
Wiedza (Reikland)	Int	34	3	37
Język (bitewny)	Int	34	5	39
Muzyka (piszczałka)	Zr	24	5	29
Broń Zasięgowa (Palna)	US	40	5	45

TALENTY

Talent	Poziom Talentu	Opis
Charyzmatyczny	1	+5 bazowa Ogłada
Czytanie/Pisanie	1	Potrafisz czytać i pisać w znanych językach
Czysta dusza	1	Możesz przyjąć +1 PZ zanim poddasz się zepsuciu
Wróżba Losu	1	Racicy się wystrzegaj. Do wroga Twego należy ona.
Zimna Krew	1	+5 bazowa Siła Woli
Mocne Plecy	1	+1 maks. obciążenia; +1PS do przeciwstawnych testów Siły
Etykieta (Żołnierze)	1	+1 PS do Charyzmy i Plotkowania z Żołnierzami
Musztra	1	+1 PS do walki wręcz, gdy jesteś w pobliżu sojuszniczej postaci z talentem "Musztra". W tej samej sytuacji, gdy otrzymasz obrażenia, możesz zachować 1 Przewagę.

AMBICJE

Ambicja krótkoterminowa	Przyjąć awans na sierżanta.
Ambicja długoterminowa	Zdobyć uznanie wśród ludu Reiklandu.

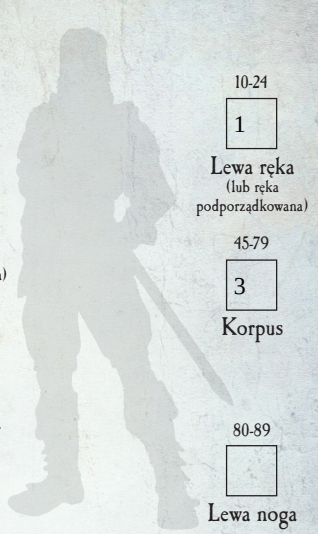
DRUŻYNA

Nazwa Drużyny	Strażnicy Wieży Sygnałowej
Ambicja drużynowa krótkoterminowa	
Ambicja drużynowa długoterminowa	
Członkowie drużyny	

PANCERZ

Nazwa	Lokacja	Obc	PP	Cechy
Skórzana Kurta	Korpus, Ramion	1	1	
Napierśnik	Korpus	3	2	Nieprzebijalny, Wrażliwe Punkty
Hełm otwarty	Głowa	2	2	Częściowy; -10 Percepcja
Tarcza	Wszędzie	1	2	

PUNKTY PANCERZA



01-09 — 2 — Głowa

10-24 — 1 — Lewa ręka (lub ręka podporządkowana)

25-44 — 1 — Prawa ręka (lub ręka wiodąca)

45-79 — 3 — Korpus

90-00 — Prawa noga

80-89 — Lewa noga

2 — Tarcza

WYPOSAŻENIE

Nazwa	Obc
Torba na ramię: Hubka i krzesiwko Bukłak z wodą Klucz do skrzyni z książką sygnałową Mundur Symbol rangi kaprala Zapas prochu i amunicji (12 pocisków)	

PSYCHOLOGIA

ZEPSUCIE I MUTACJE

ZAMOŻNOŚĆ

P	
S	18
ZK	

OBCIĄŻENIE

Broń	
Pancerz	
Wyposażenie	
Max Obc	
Suma	

ŻYWOTNOŚĆ

BS	3
BWtx2	6
BSW	4
Twardziel	
Żywotność	13

BROŃ

Nazwa	Kategoria	Obc	Zasięg	Obrażenia	Cechy
Miecz	Podstawo	1	Średni	+7	
Pistolet	Palna	0	20	+8	Przeładowanie 1, Pistolet
Tarcza	Podstawo	1	B. Krótki	+4	Tarcza 2, Parująca, Tępa
Sztylet	Podstawo	0	B. Krótki	+4	

CZARY I MODLITWY

Nazwa	PC	Zasięg	Cel	Czas trwania	Efekt
					Punkty Grzechu