

GRACZ:

WARHAMMER FANTASY ROLE PLAY

Mistrz Gry:

Imię i Nazwisko:

Rasa:

Płeć:

Obecna Profesja:

Wiek:

Wzrost:

Waga:

Cechy Charakterystyczne:

Drużyna:

Kolor Włosów:

Kolor Oczu:

Charakter:

Sposób zachowania:

Charakterystyka	Sz	WW	US	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	SW	Ogd	Per
Początkowa															
Schemat rozwoju															
Aktualna															

Broń Ręczna:	Specjalne

Umiejętności:

Umiejętności:

Broń Strzelecka:	Zasięg	Ład

1-2	Czubek	54	Nadgarstek-L
3-4	Skoń	55	Dłoń-L
5	Ucho-P	56-63	Klatka Piers.
6	Ucho-L	60*	Serce*
7-9	Szczęka	64-70	Żebra
10-12	Broda	71-78	Brzuch
13-15	Szyja	79-80	Kroc
16-25	Ramię-P	81-84	Udo-P
26-27	Łokieć-P	85	Kolano-P
28-33	Przedramię-P	86-89	Goleń-P
34	Nadgarstek-P	90	Stopa-P
35	Dłoń-P	91-94	Udo-L
36-45	Ramię-L	95	Kolano-L
46-47	Łokieć-L	96-99	Goleń-L
48-53	Przedramię-L	00	Stopa-L

1-2	Czubek-R	63	Serce
3-4	Czoło	64-65	Płuca
5	Oko	66-69	Brzuch
6	Ucho-R	70-75	Żołądek
7-9	Szczęka	76-77	Wątroba
10-12	Szczęka-R	78-79	Trzustka
13-15	Szyja	79-80	Kroc
16-25	Bark-P	81-84	Udo-P
26-30	Ramię-P	85	Kolano-P
31-35	Przedramię-P	86-89	Goleń-P
36-45	Bark-L	90	Stopa-P
46-50	Ramię-L	91-94	Udo-L
51-55	Przedramię-L	95	Kolano-L
56-60	Klatka Piers.	96-99	Goleń-L
61-62	Żebra	00	Stopa-L

\* - tylko w przypadku pchnięcia

R - oznacz otarcie pocisku (bez wbicia)

Znane języki:	Stopień

Ubranie:	Kolor

Punkty Doświadczenia:

Punkty Magii:

Punkty Obłędu:

Psychika i Zdrowie:

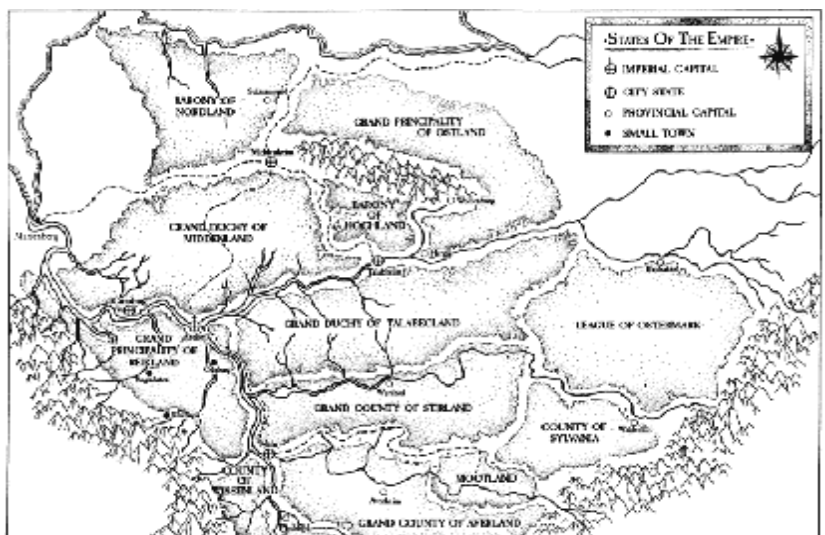
Religia:

Zbroja:	PP

Ekwipunek:

Historia:
Miejsce Urodzenia:
Rodzina:
Przelicznik 1ZK=20SZ 1ZK=240P 1Sz=12P 10SZ=120P

Majątek		
ZK	Szylingi	Pensy



Zwierzęta	Sz	WW	Us	S	Wt	Żw	I	A	Zr	Cp	Int	Op	Sw	Ogd	Per

Nazwa Czaru	POZ	PM	Zasięg	Czas Trwania	Opis Działania/Składniki
					<b>PUNKTY MAGII</b>

