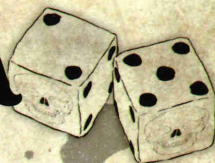


WARHAMMERTM

FANTASY ROLEPLAY

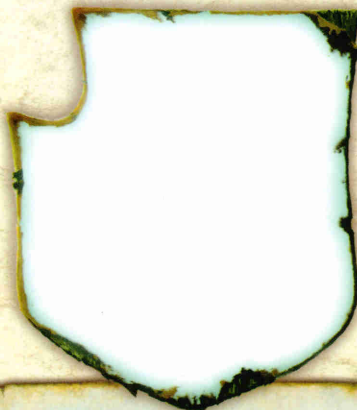
Kartusz Bohatera



Imię Bohatera _____

Imię gracza _____

Herb



Motto:



Herb rodowy

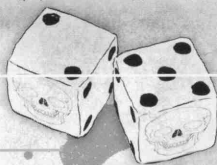
Pole tarczy herbowej

Rzut	Pole	Znaczenie
01-20	Jednolite	Uboża szlachta, wygnaniec, ślubowanie rycerskie
21-40	Obramowanie czarne	Rzemieślnik, bogaty mieszczanin
41-50	Obramowanie pasiaste	Mariaż Północy z Południem
51-60	Obramowanie szachowane	Mariaż Wschodu z Zachodem
61-70	Dwudzielne	Związek dwóch rodów
71-80	Pasy pionowe	Tradycje wojskowe rodu
81-90	Skraj złoty	Powiązania z rodem kupieckim
91-95	Pas ukośny	Zasługi rodu na polach bitew
96-97	Czterodzielne	Ród stary
98-00	Szachowane	Ród bardzo stary i szacowny

Figura heraldyczna (godło)

Rzut	Figura	Znaczenie
01-04	Krzyż gotycki	Jedność, honor, przysięga, ślubowanie rycerskie
05-09	Wieniec laurowy	Przywództwo, zwycięstwo
10-14	Klepsydra	Trwałość, niezmiennosc
15-19	Miecz	Sprawność bojowa, arystokratyczne pochodzenie
20-21	Lew kroczący	Siła, odwaga
22-26	Czaszka i kości skrzyżowane	Chwała przodków
27-29	Pistolety skrzyżowane	Sprawność strzelecka
30-34	Szkielet okryty płaszczem	Altdorf
35-39	Armata	Nuln
40-44	Cztery wieże	Middenheim
45-47	Łódź	Talabheim
48-49	Panna w koronie	Prowincja Stirland
50-52	Róg i łuk	Prowincja Hochland
53-54	Słońce	Prowincja Wissenland
55-56	Bycza głowa	Prowincja Ostland, pewność siebie
57-58	Kogut	Kraina Zgromadzenia, niziołki
59-61	Młot	Znak Sigmara, jedność
62-66	Kometa z dwoma ogonami	Znak Sigmara, Wola Bogów
67-72	Wilczy łeb	Znak Ulryka
73-75	Grot włócznie	Znak Myrmidii
76-79	Dwie świece	Bramy Ogrodu Morra
80-84	Dwa szylingi	Gotowość na śmierć, odwaga
85-91	Waga	Znak Vereny, sprawiedliwość
92-96	Kości do gry	Znak Ranalda, szczęście
97-00	Biała gołębica	Znak Shallyi

Bohater



Imię:

Kampania:

Mistrz Gry:

Rok kampanii:

Rasa:

Pochodzenie:

Obecna profesja:

Poprzednie profesje:

Opis Bohatera

Wiek:

Płeć:

Kolor oczu:

Waga:

Kolor włosów:

Wzrost:

Znak gwiazdny:

Rodzeństwo:

Miejsce urodzenia:

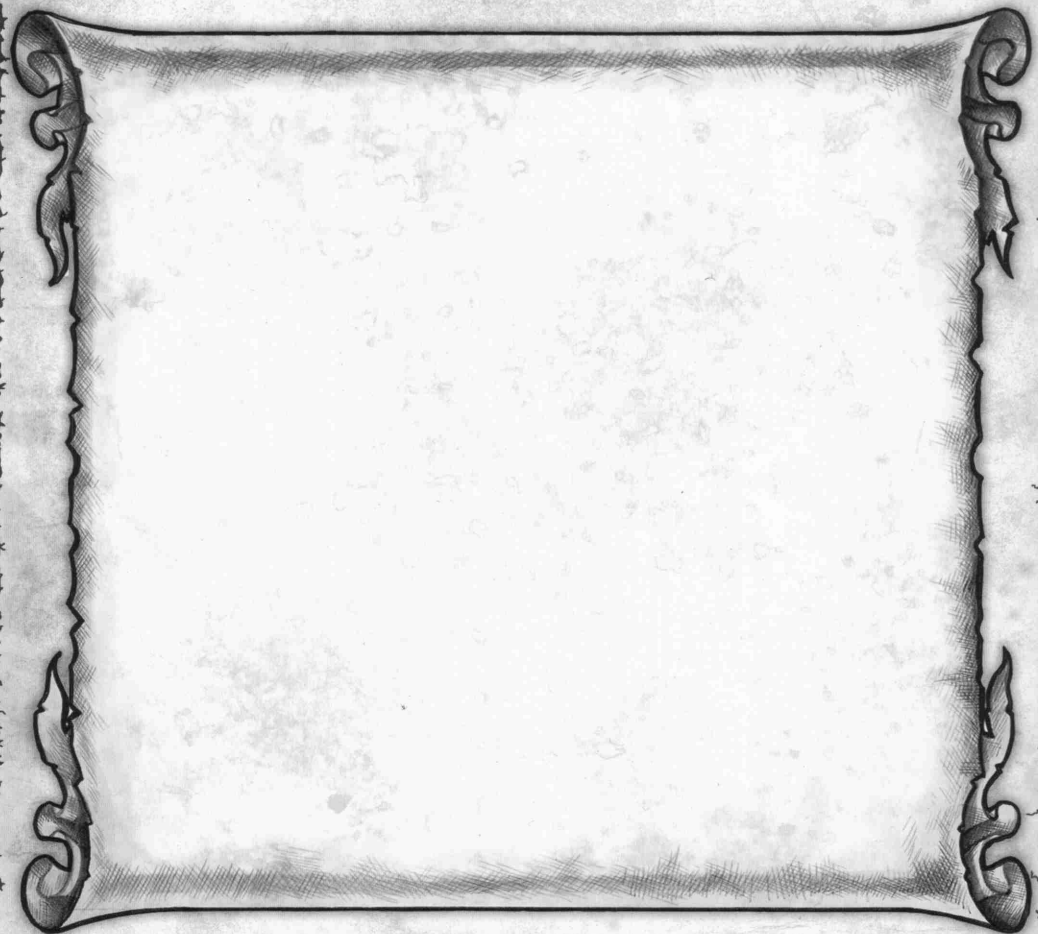
Ulubione bóstwo:

Znaki szczególne:

Wygląd:

Osobowość

Rysunek:



Co lubisz:

Czego nie lubisz:

Historia postaci

Rodzina i przyjaciele:

Historia:

Historia (c.d.):

Inne ważne wydarzenia:

Towarzysze

Imię:	Rasa/Profesja:
Ważne umiejętności:	Wygląd:
Tvoja opinia:	Twoje prywatne zdanie:

Imię:	Rasa/Profesja:
Ważne umiejętności:	Wygląd:
Tvoja opinia:	Twoje prywatne zdanie:

Imię:	Rasa/Profesja:
Ważne umiejętności:	Wygląd:
Tvoja opinia:	Twoje prywatne zdanie:

Imię:	Rasa/Profesja:
Ważne umiejętności:	Wygląd:
Tvoja opinia:	Twoje prywatne zdanie:

Imię:	Rasa/Profesja:
Ważne umiejętności:	Wygląd:
Tvoja opinia:	Twoje prywatne zdanie:

Uwagi:

Obecna profesja

Ukończone profesje

Planowane profesje

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Planowane profesje

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Nazwa:

Rozwinięcia:

Umiejętności wyuczone:

Wymagane wyposażenie:

Choroby i obłąd

Obecna suma Punktów Obłądu

Przebyte operacje

Operacje udane

Nazwa choroby:

Sposób zarażenia:

Efekty choroby:

Zabiegi lecznicze:



Nazwa choroby:

Sposób zarażenia:

Efekty choroby:

Zabiegi lecznicze:

Nazwa choroby:

Sposób zarażenia:

Efekty choroby:

Zabiegi lecznicze:



Wojenne blizny

Lokacja:

Wygląd:

Liczba protez:

Jak zdobyta?

Efekty rany:

Liczba przeżytych
trafień krytycznych

Lokacja:

Wygląd:

Jak zdobyta?

Liczba wygranych
pojedyneków

Efekty rany:

Lokacja:

Wygląd:

Jak zdobyta?

Efekty rany:

Lokacja:

Wygląd:

Jak zdobyta?

Efekty rany:



Mutacje

Rodzaj:

Lokacja:

Rodzaj:

Lokacja:

Jak zdobyta?

Jak zdobyta?

Efekt:

Punkty Strachu:

Efekt:

Punkty Strachu:

Walka

Schemat rozwoju

Cechy Główne	WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd
Początkowa								
Rozwinięcie								
Aktualna								

Cechy Drugorzędne	A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP
Początkowa								
Rozwinięcie								
Aktualna								

Broń:

Typ broni	Obc.	Kategoria	Siła broni	Zasięg	Przeład.	Cechy oręża

Punkty Zbroi:

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

Aktualny poziom
Żywotności

Liczba Furi
Ulryka

Aktualna liczba
Punktów
Szczęścia

Punkty Doświadczenia:

Aktualnie: Suma:

Ruch w walce:

Ruch/odwrot:

Szarża:

Bieg:

Walka

Zestawienie akcji:

Akcje podstawowe	Typ	Akcje złożone	Typ
Atak wielokrotny	Akcja podwójna	Bieg	Akcja podwójna
Odwrót	Akcja podwójna	Finta	Akcja
Przeładowanie	Różnie	Odepchnięcie	Akcja
Ruch	Akcja	Opóźnienie	Akcja
Rzucenie zaklęcia	Różnie	Ostrożny atak	Akcja podwójna
Szarża	Akcja podwójna	Parowanie	Akcja
Użycie przedmiotu	Akcja	Pozycja obronna	Akcja podwójna
Wstawanie/Dosiadanie wierzchowca	Akcja	Skok	Akcja podwójna
Wycelowanie	Akcja	Szaleńczy atak	Akcja podwójna
Wykorzystanie umiejętności	Różnie		

Pancerz:

Opancerzenie proste

Typ pancerza:	Punkty Zbroi:
---------------	---------------

Opancerzenie złożone

Typ pancierza:	Obc.	Chronione lokacje	PZ
----------------	------	-------------------	----

Uszkodzony pancerz:

Typ pancerza:	Uszkodzona lokacja	Początkowe PZ	Aktualne PZ
---------------	--------------------	---------------	-------------

Umiejętności podstawowe

Umiejętność	Wykupiona +10 +20			Zdolności pokrewne
Charakteryzacja (Ogd)	☐	☐	☐	Naśladowca
Dowodzenie (Ogd)	☐	☐	☐	
Hazard (Int)	☐	☐	☐	Geniusz arytmetyczny
Jeździectwo (Zr)	☐	☐	☐	Woltyżerka
Opieka nad zwierzętami (Int)	☐	☐	☐	
Płotkowanie (Ogd)	☐	☐	☐	Etykieta, łotrzyk
Pływanie (K)	☐	☐	☐	
Powozenie (K)	☐	☐	☐	
Przekonywanie (Ogd)	☐	☐	☐	Etykieta, intrygant, krasomówstwo, łotrzyk, przemawianie
Przeszukiwanie (Int)	☐	☐	☐	
Skradanie się (Zr)	☐	☐	☐	Grotołaz, ulicznik, wędrowiec
Spostrzegawczość (Int)	☐	☐	☐	Bystry wzrok, czuły słuch, geniusz arytmetyczny
Sztuka przetrwania (Int)	☐	☐	☐	
Targowanie (Ogd)	☐	☐	☐	Żyłka handlowa
Ukrywanie się (Zr)	☐	☐	☐	Grotołaz, ulicznik, wędrowiec
Wioślarstwo (K)	☐	☐	☐	
Wspinaczka (K)	☐	☐	☐	
Wycena (Int)	☐	☐	☐	Talent artystyczny, żyłka handlowa
Zastraszanie (K)	☐	☐	☐	Groźny

Umiejętności zaawansowane

Umiejętność	Wykupiona +10 +20			Zdolności pokrewne
Bruchomówstwo (Ogd)	☐	☐	☐	
Czytanie i pisanie (Int)	☐	☐	☐	Poliglota
Czytanie z warg (Int)	☐	☐	☐	Bystry wzrok
Gadanina (Ogd)	☐	☐	☐	
Hipnoza (SW)	☐	☐	☐	
Język tajemny (Int)	☐	☐	☐	
Kuglarstwo (Ogd)	☐	☐	☐	Człowiek-guma, naśladowca
Leczenie (Int)	☐	☐	☐	Chirurgia
Nauka () (Int)	☐	☐	☐	
Nauka () (Int)	☐	☐	☐	
Nauka () (Int)	☐	☐	☐	

Umiejętności zaawansowane

Umiejętność	Wykupiona +10 +20			Zdolności pokrewne
Nawigacja (Int)	☐	☐	☐	Geniusz arytmetyczny, wyczucie kierunku
Oswajanie (Ogd)	☐	☐	☐	
Otwieranie zamków (Zr)	☐	☐	☐	
Rzemiosło () (różnie)	☐	☐	☐	Krasnoludzki fach, talent artystyczny
Rzemiosło () (różnie)	☐	☐	☐	Krasnoludzki fach, talent artystyczny
Rzemiosło () (różnie)	☐	☐	☐	Krasnoludzki fach, talent artystyczny
Sekretne znaki () (różnie)	☐	☐	☐	
Sekretne znaki () (różnie)	☐	☐	☐	
Sekretne znaki () (różnie)	☐	☐	☐	
Sekretny język () (różnie)	☐	☐	☐	
Sekretny język () (różnie)	☐	☐	☐	
Sekretny język () (różnie)	☐	☐	☐	
Splatanie magii (SW)	☐	☐	☐	Zmysł magii
Śledzenie (Int)	☐	☐	☐	
Torturowanie (Ogd)	☐	☐	☐	Groźny
Tresura (Ogd)	☐	☐	☐	
Tropienie (Int)	☐	☐	☐	
Unik (Zr)	☐	☐	☐	
Warzenie trucizn (Int)	☐	☐	☐	
Wiedza () (Int)	☐	☐	☐	Obieżyświat
Wiedza () (Int)	☐	☐	☐	Obieżyświat
Wiedza () (Int)	☐	☐	☐	Obieżyświat
Wykrywanie magii (SW)	☐	☐	☐	Zmysł magii
Zastawianie pułapek (Zr)	☐	☐	☐	
Znajomość języka () (Int)	☐	☐	☐	Naśladowca, obieżyświat, poliglota
Znajomość języka () (Int)	☐	☐	☐	Naśladowca, obieżyświat, poliglota
Znajomość języka () (Int)	☐	☐	☐	Naśladowca, obieżyświat, poliglota
Zwinne palce (Zr)	☐	☐	☐	
Żeglarstwo (Zr)	☐	☐	☐	

Zdolności

Zdolność:

Opis:

Wyposażenie

Przedmiot

Obc.

Opis:

Wyposażenie

Przedmiot

Obc.

Opis



Pieniądze

Złote korony (zk):

Srebrne szylingi (s):

Mosiężne pensy (p):

1 złota korona (zk) = 20 srebrnych szylingów (s) = 240 miedzianych pensów (p)
1 srebrny szyling = 12 miedzianych pensów



Obciążenie

Maksymalne obciążenie:

Aktualne Obciążenie:

Majątek i działalność gospodarcza

Wierzchowce, chowańce i podwładni

Imię:

Rasa:

Wygląd:

Cechy Głównie:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd

Cechy Drugorzędne:

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Wypożażenie:

Imię:

Rasa:

Wygląd:

Cechy Głównie:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd

Cechy Drugorzędne:

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Wypożażenie:

Imię:

Rasa:

Wygląd:

Cechy Głównie:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd

Cechy Drugorzędne:

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Wypożażenie:

Imię:

Rasa:

Wygląd:

Cechy Głównie:

WW	US	K	Odp	Zr	Int	SW	Ogd

Cechy Drugorzędne:

A	Żyw	S	Wt	Sz	Mag	PO	PP

Umiejętności:

Zdolności:

Wypożażenie:

Pokonane bestie

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Rodzaj bestii:	Liczba zabitych:
----------------	------------------

Uwagi:

Tajemne piętna

Przekleństwo Tzeentcha

Pomniejsza manifestacja Chaosu

- ☐ Aura wiedzy
- ☐ Niedarność
- ☐ Krwotok
- ☐ Palec Chaosu
- ☐ Dech Chaosu
- ☐ Dreszcze
- ☐ Zatkane uszy
- ☐ Widmowe światło
- ☐ Zimne poty
- ☐ Zmęczenie
- ☐ Nienaturalna aura
- ☐ Zaćma
- ☐ Usychanie
- ☐ Nawiedzenie
- ☐ Odrętwienie ręki
- ☐ Porażenie Eterem
- ☐ Rój insektów
- ☐ Blokada umysłu
- ☐ Paląca moc
- ☐ Nudności
- ☐ Zniewaga
- ☐ Wodna przemiana
- ☐ Więzy rodzinne
- ☐ Nagromadzenie energii
- ☐ Kaprys demonów
- ☐ Figiel losu!

Poważna manifestacja Chaosu

- ☐ Oczy wiedzy
- ☐ Wyciszenie
- ☐ Bezwłosy
- ☐ Palce Chaosu
- ☐ Piekący ból
- ☐ Gorejąca moc
- ☐ Przeciążenie umysłu
- ☐ Szmaczana lalka
- ☐ Wody!
- ☐ Magnetyzacja
- ☐ Odrętwienie kończyny
- ☐ Bełkot
- ☐ Wiatr Chaosu
- ☐ Demoniczny postanec
- ☐ Wizja Chaosu
- ☐ Zerwanie więzów
- ☐ Wymioty
- ☐ Atak Eteru
- ☐ Osłabienie
- ☐ Ośpienie umysłu
- ☐ Opętanie
- ☐ Więzy rodzinne
- ☐ Wichy Chaosu
- ☐ Nagromadzenie energii
- ☐ Perwersyjna rozkosz
- ☐ Pech

Katastrofalna manifestacja Chaosu

- ☐ Dzika magia
- ☐ Usychanie
- ☐ Złamanie woli
- ☐ Ośpienie
- ☐ Bicz Tzeentcha
- ☐ Burza Eteru
- ☐ Szal
- ☐ Albinos
- ☐ Heretycka wizja
- ☐ Martwica umysłu
- ☐ Wrząca krew
- ☐ Nieproszone towarzystwo
- ☐ Magiczni pomocnicy
- ☐ Demoniczny cyrograf
- ☐ Bez tchu
- ☐ Utracone dziedzictwo
- ☐ Ślepoty
- ☐ Straszliwe spazmy
- ☐ Odmrożenie
- ☐ Mutujący dotyk
- ☐ Zaginiony w pustce
- ☐ Więzy rodzinne
- ☐ Nagromadzenie energii
- ☐ Wir Chaosu
- ☐ Mroczne natchnienie

*Manifestacje oznaczone kursywą zostały opisane w Królestwie Magii.

Tajemne piętno

Zasady dotyczące tajemnego piętna zostały opisane w Królestwie Magii.

Liczba przeżytych
pomniejszych
manifestacji

Liczba przeżytych
poważnych
manifestacji

Liczba przeżytych
katastrofalnych
manifestacji

Księga zaklęć

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy:	Czas rzucania:
-----------------------	----------------

Składnik:

Opis:

Księga zaklęć

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Nazwa czaru:

Wymagany poziom mocy: Czas rzucania:

Składnik:

Opis:

Znane rytuały



Stukając do Morra bram



Przepowiednia losu

Liczba Punktów Przeznaczenia:

Pierwszy PP wydany na:

Drugi PP wydany na:

Trzeci PP wydany na:

Czwarty PP wydany na:

Piąty PP wydany na:

Śmierć Bohatera:

Pamięć o Bohaterze żyć będzie:

Złote myśli i aforyzmy Bohatera

Poznaj swoje przeznaczenie!

Rzut	Przepowiednia
01-03	Zguba twa nadejdzie w mroku.
04-06	Strzeż się zwierza z pól. I czerwonej bestii.
07-09	Słowo pisane twą zgubę przypieczętuje.
10-12	Umrzesz, gdy tchu ci zbraknie.
13	Trzy razy po trzy i raz jeszcze trzy – to znak twojej śmierci.
14-16	Duszę twą pożre Bestia Mosiężna.
17-22	W strawie twojej ptaka nie ujrzysz, ani ryby ościstej.
23-28	Zemsta bogów dosięgnie cię!
29-34	W łóżu umrzesz, choć nie w swoim.
35-38	Blask Morrslieba poprowadzi cię do bram umarłych.
39-44	Zgubą twą woda będzie. Strzeż się jej!
45-48	Dobroć twa złem podszyta. Męstwo twoje to śmiech głupca.
49-53	Nie wahaj się, by tajemnicę na skraju przepaści poznać.
54-58	Zguba twa z góry na cię spadnie.
59-65	Ciało twoje pożre mroczny pomór.
66-68	Kres wieszczą płomienie przed okiem ukryte.
69-72	Duma twym losem. Próżność kresem.
73-75	I spożywać będziesz jadło z misy zepsucia.
76-78	Staruchy złe oko los twój przypieczętuje.
79-85	Kto mieczem wojuje, po ostrzu jego krew spłynie.
86-88	Umrzesz po trzykroć przeklęty.
89-92	Srebrne ostrze powita cię na progu śmierci.
93-95	Strzeż się zieleni...
96-97	Nie zaznasz łaski Ranalda.
98-00	Czas poznasz, gdy posłanica Morra dojrzysz.

Projekt: Kate Flack

Współpraca: Dave Allen, Owen Barnes, Christian Byrne,
Kate Flack, Mal Green, Nick Kyme, George Mann and Ed Morris
Opracowanie graficzne: Adrian Wood Layout: Paul Foulkes and Rosie Chatt
Grafika na okładce: Geoff Taylor-

Edycja polska

Tłumaczenie i redakcja: Szymon „Siriell” Gwiazda

Skład: Andrzej Karlicki

ISBN 13: 978-83-86758-90-6

ISBN 10: 83-86758-90-2

Pierwsze wydanie - Black Industries 2006 r.

BL Publishing, Games Workshop Ltd,
Willow Road, Nottingham NG7 2WS, UK.

Copernicus Corporation
Andrzej Karlicki
ul. Długosza 2/16
01-174 Warszawa

© Copyright Games Workshop Ltd 2006.

Wszystkie prawa zastrzeżone.

© Copyright Copernicus Corporation 2007.

Games Workshop, logo Games Workshop,
Warhammer, logo Warhammer, Warhammer Fantasy
Roleplay, logo Warhammer Fantasy Roleplay, WFRP
Character Folio, WFRP, Citadel i znaki Citadel,
BL Publishing, logo BL Publishing, Black Industries,
logo Black Industries, GW, Chaos i związane
z nim znaki, logo, pomysły, nazwy, rasy i insygnia
ras, pojazdy, miejsca, oddziały, profesje, ilustracje
i grafiki ze świata Warhammer są zastrzeżone ®,
TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, na
terytorium Anglii i wszystkich państw na całym
świecie. Polskie wydanie na podstawie licencji
należy do Copernicus Corporation.
Wszystkie prawa zastrzeżone.

Spisz kronikę swych przygód!



Czy chciałbyś pamiętać imiona swych towarzyszy? Szukasz miejsca na te wszystkie ważne informacje o przebiegu kampanii? Zamierzasz spisać dziennik podróży swojej postaci? Oto Kartusz Bohatera – poręczna kronika, w której możesz zapisać wszelkie informacje związane z Twoim Bohaterem, od jego narodzin aż do śmierci! Ruszaj na spotkanie niebezpiecznych przygód w ponurym świecie Warhammera!



Black Industries

BL

PUBLISHING

COPERNICUS
CORPORATION

ISBN 13: 978-83-86758-90-6



9 788386 758906 >