

POLSKA EDYCJA

THE WITCHER[®]

— GRA FABULARNA —
STARTER



COPERNICUS
CORPORATION



CD PROJEKT RED[®]

Spis treści

WPROWADZENIE.....	3	Modyfikatory.....	12	Uproszczony rozwój postaci.....	20
O czym jest ta gra?.....	3	Szczęście i Pech.....	12	Ważne terminy.....	20
Czego potrzebujecie do gry.....	3	Walka: Akcje.....	13	CZĘŚĆ III: TWORZENIE POSTACI 21	
Jak wygląda rozgrywka?.....	3	Inicjatywa.....	13	Uprozczone tworzenie postaci.....	21
Jak korzystać z tej książeczki.....	3	Natarcie.....	13	Profesje.....	22
CZĘŚĆ I: ŚWIAT.....	4	Inicjatywa grupowa.....	13	Rasy.....	22
Świat Wiedźmina.....	4	Akcje.....	13	Tabele pochodzenia.....	24
Nie do końca średniowiecze.....	4	Obrona.....	13	Rodzinna historia.....	25
Baśnie, legendy i potwory.....	4	Dodatkowe Akcje i Obrony.....	13	Losy Rodziny.....	25
Wiedźmin i inni bohaterowie.....	5	Typy Akcji.....	13	Los Rodziców.....	26
Skala odcieni szarości.....	5	Atak.....	13	Które z rodziców?.....	26
Drobne przyjemności, codzienne radości.....	5	Konflikt Społeczny.....	13	Status Rodziny.....	27
Trudne czasy.....	6	Magia.....	13	Nieludzka szlachta.....	27
Wiedźmińska saga.....	6	Bieg.....	13	Najważniejszy Przyjaciel.....	28
Po zakończeniu sagi.....	6	Użycie Zdolności.....	13	Wartość sentymentalna.....	28
Trzy wojny z Nilfgaardem.....	6	Dobycie/Podniesienie.....	14	Rodzeństwo.....	29
Zgliszcza i ruiny.....	6	Aktywna Obrona.....	14	Bracia i siostry.....	29
Szukanie nowego domu.....	6	Celowanie.....	14	Jedynacy.....	29
CZĘŚĆ II: ZASADY.....	7	Złapanie oddechu.....	14	„Mojemu rodzeństwo, na wypadek śmierci...”.....	29
Po co tyle zasad?.....	7	Wstrzymanie Akcji.....	14	Tabele życia.....	30
Podstawy.....	8	Walka: Atak.....	14	Szczęścia i Nieszczęścia.....	30
Cechy.....	9	Specjalne ataki w zwarcu.....	14	Sojusznicy i Wrogowie.....	31
Współczynniki pomocnicze.....	9	Walka: Obrona.....	14	Sojusznicy.....	31
Zdolności.....	9	Typy obron.....	14	Wrogowie.....	32
Zdolności charakterystyczne.....	9	Uszkodzenie broni.....	14	Romans.....	33
Bard: Grajek uliczny.....	11	Walka: Obrażenia.....	15	Odrobina rozpusty na codzień.....	33
Czarodziej: Wykształcenie magiczne.....	11	Walka: Trafienia krytyczne.....	15	Pochodzenia wiedźmina.....	34
Kapłan: W służbie bożej.....	11	Leczenie.....	16	Kiedy zostałeś wiedźminem?.....	34
Kupiec: Z niejednego pieca.....	11	Magia: Rzucanie zaklęć.....	16	W której szkole się szkoliłeś?.....	34
Medyk: Uzdrawianie.....	11	Magia: Katalog mocy.....	16	Jak szedł Ci trening?.....	35
Przestępca: Zdrowa paranoja.....	11	Znaki.....	16	Próba Traw.....	35
Rzemieślnik: Prowizorka.....	11	Czary.....	17	Najważniejsze wydarzenie.....	36
Zbrojny: Nie do zdarcia.....	11	Inwokacje.....	17	Co się z Tobą dzieje?.....	36
Wiedźmin: Wiedźmiński trening.....	11	Rytuały.....	17	Życie wiedźmina.....	37
Test.....	12	Klątwy.....	17	Niebezpieczeństwo.....	37
Co jeżeli nie posiadam zdolności?.....	12	Konflikt Społeczny.....	17	Sojusznicy.....	37
Próbuję ponownie!.....	12	Ekwipunek: startowe fundusze.....	18	Nagrody.....	39
Sukces.....	12	Ekwipunek: Uprozczone tworzenie przedmiotów.....	18	Polowanie.....	39
Porażka.....	12	Ekwipunek: krótki przegląd przedmiotów.....	18	Drugie dno.....	39
Różne trudności testów.....	12			Do miarki miarka.....	40

Starter do gry fabularnej Wiedźmin

Na podstawie Witcher TRPG autorstwa C. i L. Pondsmithów opracował i przygotował Jakub Zapła.

www.copcorp.pl

Materiał promocyjny

Wprowadzenie

Witajcie w uproszczonej wersji The Witcher RPG, najnowszej grze osadzonej w uniwersum po mistrzowsku stworzonym przez Andrzeja Sapkowskiego i rozwiniętym przez CD Projekt RED. Czy znacie je lepiej z kart książek czy z gier wideo, odnajdziecie tutaj świetny sposób na przeżycie w gronie przyjaciół niezwykle przygod w tym niebezpiecznym świecie.

O czym jest ta gra?

W tej grze wcielacie się w postaci zamieszkujące świat wiedźmiński: bardów, najemników, czarodziejów, kupców czy w końcu łowców potworów. Będą to ludzie oderwani od swoich korzeni, szukający nowego miejsca w niebezpiecznych czasach. Bohaterowie, którzy już niejedno przeżyli i stracili. Pozostała im tylko nadzieja.

Kontynent w ostatnich latach rozrywany jest przez konflikty. Kolejne wojny z Nilfgaardem spustoszyły wiele krain. Spiski i zdrady rozbiły społeczność magów i przetrzebiły elity Północy. Niesnaski między rasami przerodziły się lokalnie w otwartą wojnę. Religijny fanatyzm rozbudził w ludzkich sercach najniższe instynkty. Z ciemności i dzikich ostępów powróciły zaś potwory, dawniej niemal wytępione przez wiedźminów.

Stary świat kończy się w ogniu i krwi. Co przyjdzie po nim, nie wiadomo. Bohaterowie Waszych opowieści będą musieli odnaleźć się pośród tych zmian, przewrotów, ruin i zgłiszczy. Wbrew ludzkiej małostkowości oraz niegodziwości, okrucieństwu magii, klątw czy potworów, znaleźć i zbudować sobie nowy dom. Będą walczyć, ale też tworzyć. Rozbijają stare układy i budować nowe przyjaźnie. Na przekór siłom Przeznaczenia wykuwać własny los.

Czego potrzebujecie do gry

The Witcher RPG PL jest grą towarzyską zaprojektowaną dla grupy od 2 do 6 osób. Najlepiej będziecie bawić się w 4 osoby (jednego MG i trójkę Graczy).

W pierwszej kolejności potrzebujecie pomocy dostarczonych wraz z tym starterem, przede wszystkim kart postaci. Więcej takich materiałów, w tym przygody, znajdziecie na stronie **Copernicus Corporation** www.copcorp.pl.

Po drugie przyda się kilka kartek, ołówki i gumka, by notować rozmaite zmiany na kartach czy szkicować mapki. Możecie też skorzystać z mazaków i mat ścieralnych dostępnych w sklepach RPG.

Po trzecie potrzebujecie kostek. Do gry wystarczy Wam jedna kostka dziesięciościenna (1k10) oraz jedna klasyczna sześcienna (1k6), ale najlepiej mieć po jednej na każdego uczestnika rozgrywki. Kostki możecie kupić w każdym sklepie z RPG. Możecie też skorzystać z jednej z wielu dostępnych w sieci aplikacji i stron typu „dice roller”.

Jak wygląda rozgrywka?

Macie w ręku klasyczną grę RPG (zwaną też grą fabularną, grą wyobraźni czy stołowym RPG). Głównym założeniem tego typu rozrywki jest wspólne opowiadanie ciekawych historii. Jedną osobą wciela się w narratora (nazywanego tu Mistrzem Gry), a pozostałe w głównych bohaterów opowieści (to Gracze).

Mistrz Gry opisuje scenerię, ciekawe sytuacje oraz działania postaci drugoplanowych.

Gracze opisują, jak reagują na to prowadzeni przez nich główni bohaterowie historii, po czym rzucają kostką, by sprawdzić, czy ich zamierzenia się powiedły.

Sprzeczne plany drużyny bohaterów oraz innych postaci napędzają fabułę. Powodzenia i porażki w podejmowanych działaniach prowadzą historię do przodu, tworząc rozmaite zwroty akcji.

Na koniec spotkania (zwanego sesją) Mistrz Gry rozdziela między postaci Graczy punkty Wprawy, nagradzając osiągnięcia, ale i starania bohaterów. To oddaje nauki, jakie wyciągają fikcyjne awatary uczestników rozgrywki z wydarzeń. Pozwalają im one lepiej się przygotować na kolejne przygody.

Typowa rozgrywka w The Witcher RPG PL trwa od 3 do 5 godzin. Zwykle dwie albo trzy takie sesje układają się w przygodę, a kilka do kilkunastu przygód – w kampanię. Możecie myśleć o tym przez pryzmat tego, jak są zorganizowane wiedźmińskie opowiadania. Sesja to jeden większy lub kilka mniejszych rozdziałów. Przygoda to całe opowiadanie. Kampania to taka książka jak *Ostatnie życzenie* lub *Miecz Przeznaczenia*.

Jak korzystać z tej książeczki

Ten zestaw pozwoli Wam rozegrać własne opowieści w świecie Wiedźmina lub wykorzystać przygody dostępne na stronie **Copernicus Corporation**.

W pierwszej części tej książeczki otrzymacie krótki opis świata wiedźmińskiego. Przedstawimy zarówno podstawowe jego założenia, jak i jego stan opisany w podręczniku podstawowym.

W drugiej części znajdziecie skrót wszystkich istotnych zasad, które mogą być Wam potrzebne w trakcie rozgrywki.

W trzeciej części znajdziecie uproszczone tworzenie postaci. Pozwoli ono Wam powołać do życia własnych bohaterów. Posłuży Wam do tego kilka załączonych na końcu kart postaci. Więcej znajdziecie na naszej stronie www.copcorp.pl.

W końcu znajdziecie tu też krótką przygodę, w sam raz na jedno spotkanie. Polecamy korzystanie z tego startera w połączeniu z wprowadzającą przygodą *Szklana Góra*. Tam znajdziecie opisane tu zasady w praktyce.

CZĘŚĆ I: ŚWIAT



ŚWIAT WIEDŹMIŃSKI

Najlepiej zacznijcie od przeczytania opowiadań ze zbiorów Ostatnie Życzenie i Miecz Przeznaczenia. To najlepsze wprowadzenie do uniwersum wiedźmińskiego, a przede wszystkim świetna lektura. Nie pożałujecie.

Nie do końca średniowiecze

Świat wiedźmiński przypomina nieco Europę końca Mrocznych Wieków. Mamy tu królów i książęta władających udzielnymi krainami. Społeczeństwo podzielone jest na butne rycerstwo, bogatych kupców i biednych chłopów. Średniowieczne problemy rozwiązuje się na średniowieczne sposoby. Ludzie żyją podobnie jak nasi przodkowie w XIV i XV wieku. Takie są dekoracje tego uniwersum.

Jednocześnie jest ono też jakimś odbiciem naszej rzeczywistości. Wszędzie pełno biurokracji, łapówkarstwa i nadużywania władzy. Dzięki magii pewne dobra i technologie są dostępne wieki wcześniej niż w naszym świecie, rodząc bardzo współczesne problemy. Do tych należą zanieczyszczenie środowiska, zmiany klimatu czy wymieranie rozmaitych gatunków roślin i zwierząt. Nietolerancja i rasizm są codziennością, a niechęć wobec wykształconych kobiet czyni niemal każdą czarodziejkę wojującą sufrażystką.

Niekończące się anachronizmy oczywiście tłumaczy obecna w tym świecie magia oraz istniejące obok człowieka nieludzkie rasy. Ich prawdziwym źródłem jest jednak główna inspiracja autora. Wiedźmińskie historie, zwłaszcza opowiadania, są bowiem zbudowane na bazie powszechnie znanych baśni.

Baśnie, legendy i potwory

Jeżeli ktoś miałby opisać świat wiedźmiński w kilku słowach, to musiałby powiedzieć o nim: miejsce, gdzie baśnie Andersena i braci Grimm stały się bardziej ludzkie, krwawe i mroczne. Bajki, mity i legendy są bowiem tutaj bardzo żywe. Niemal każda historia zdaje się być odbiciem takiej opowieści. To świat, w którym Królowa Śnieżka wzniciła powstanie, zabiła macochę i zasłynęła z nabijania ludzi na pal. Taka kraina, w której Mała Syrenka miała na swych usługach armię trytonów, a może nawet krakena. Gdzie prawdziwą miłością Bestii okazała się piękna wampirzyca.

Jeżeli chcesz opowiedzieć historię w tym świecie, weź na warsztat jakąś baśń, niekoniecznie dobrze znaną. Potem zamień jej bohaterów na ludzi małosłownych, chciwych, chutliwych i okrutnych. No i dodaj potwory. Bo bez potworów nie sposób mówić o wiedźminach, ich łowcach i pogromcach.

Wiedźmin i inni bohaterowie

Pierwszym, choć nie jedynym, bohaterem takiego świata jest wiedźmin. Najemny pogromca potworów. Szermierz i czarownik w jednym, który odczynia klątwy i zabija bestie, zawsze jednak żądając godziwej zapłaty. Mutant stworzony do walki z potworami, a jednocześnie jeden z ostatnich przyzwoitych ludzi, uparcie próbujący dystansować się od polityki i zrad.

Wokół tego archetypu wyrosły na kartach książek inne, równie interesujące i ciężące ku temu pierwszemu. Bard-pacyfista, który uważa piękno i przyjaźń za dużo cenniejsze od złota i krwi. Czarodziejka szukająca namiastki własnej rodziny. Najemnik trzymający się litery rozkazu, ale luki w nim uzupełniający przyzwoitością. Kapłan zdolny włożyć dumę do kieszeni, gdy idzie o ludzkie życie. Zhańbiony rycerz służący zdrazieckim panom, który chciałby choć raz zrobić coś jak należy. Przyzwoici ludzie. Trochę idealści, trochę pragmatycy. Zawsze wierni swoim przyjaciółom.

Skala odcieni szarości

Wiedźmiński świat nie jest jasno podzielony na jasną i ciemną stronę mocy. Rycerze w lśniących zbrojach są tu zwykle hipokrytami, a przynajmniej bufonami i fanatykami. Złodzieje i mordercy okazują się z kolei czasem przywiązani do zasad, których nigdy nie łamią, albo po prostu wierni swojej rodzinie. Miłość zaślepia nie gorzej od nienawiści, a wybory nigdy nie są proste. Większe zło wciąż wisi na horyzoncie, zmuszając ludzi do wybierania tego mniejszego, podobnie paskudnego.

To świat odcieni szarości. Braku absolutu. Nawet opieka bogów jest wątpliwa. Jedyną siłą, która zdaje się prawdziwie wpływać na życie bohaterów Kontynentu, jest Przeznaczenie. Zimne, bezwzględne, potężne, niepokonane, nieubłagane. Ani dobre, ani złe. Jak wszystko inne, znajdujące się gdzieś na skali szarości.

W tym świecie istnieje może tylko jeden absolut: prawdziwe zło.

Drobne przyjemności, codzienne radości

Istoty zamieszkujące świat wiedźmina są bardzo ludzkie, nawet gdy ludźmi nie są. Cenią drobne przyjemności. Dobry żart. Smaczny posiłek. Letni wieczór spędzony na rozmowach przy ognisku czy nad brzegiem morza. Przyjemną satysfakcję drobnego flirtu. Przejmującą niepewność romansu. Ciepło rozlewające się po ciele podczas wieczoru przy butelce dobrego trunku z dawno niewidzianym przyjacielem.

Żadna historia opowiadana w tym świecie nie jest pełna bez takich wątków. Chwil wytchnienia i ludzkich emocji. Nawet najmroczniejsza baśń pełna potworów i wybierania mniejszego zła potrzebuje takiej przeciwwagi. Bo świat Wiedźmina jest też trochę romantyczny. Poetycki zmysł Jaskra nie mylił go w tej sprawie do końca.



TRUDNE CZASY

Świat Wiedźmina przechodzi dziś kryzys, którego początków szukać należy w historii Cirilli z Cintry i Geralta z Rivii.

Wiedźmińska saga

Na kartach powieści Andrzeja Sapkowskiego historia nigdy nie stała w miejscu. Jeszcze w opowiadaniach potężne Cesarstwo Nilfgaardu rozpoczęło swoją ekspansję na Północ od ataku na Królestwo Cintry, które stało się jego przyczółkiem. Królowie, szpiedzy, czarodzieje i generałowie rozpoczęli niebezpieczną grę w przygotowaniu do kolejnej wojny.

Nilfgaard wykorzystał niesnaski między czarodziejami i napięcia między ludźmi a innymi rasami, by wywołać przewroty i otwarte konflikty. Rozpoczęło się polowanie na księżniczkę Cirillę, zaginioną dziedziczkę tronu Cintry i przybraną córkę wiedźmina Geralta z Rivii.

Gdy wreszcie wojna wybuchła, toczyła się jednocześnie na wielu frontach. Wojska cesarza Emhyra var Emreisa miażdżyły kolejne niewielkie księstwa i królestwa, poruszając się jak niepowstrzymana czarna fala pod sztandarami Złotego Słońca. Nieludscy buntownicy, Scoia'tael, uderzali jednocześnie na krainy człowieka i rozpoczęli krwawe walki o Dol Błathanna. Intryganci i szpiedzy toczyli z kolei wojnę w cieniach. W tym samym czasie wmieszały się też do walki starożytne siły, poruszone przepowiednią o Białym Zimnie.

Nim wojna skończyła się zwycięstwem zjednoczonych Królestw Północy, przelano wiele krwi. Ginęli winni i niewinni, dobrzy i źli, mędrcy i głupcy, bohaterowie i łotrowie. Chociaż cesarz Nilfgaardu przegrał wojnę, wygrał pokój, zabezpieczając swoich sojuszników i wymuszając wygnanie wrogów. Jego wojska cofnęły się do Cintry, a wyczerpane armie Północy rozpuszczono do domów. Wszyscy zajęli się własnymi problemami, bo wszędzie zdarzały się zamieszki i pogromy. Wyglądało na to, że sprawy wrócą wkrótce do normy. Wtedy właśnie zaczęły ginąć królowie.

Po zakończeniu sagi

W serii śmiałych zamachów swe życia stracili władcy Koviru i Poviss, Aedirn i Temerii, pozostawiając prawie połowę tronów Północy próżnymi. Nim sprawy sukcesji się wyjaśniły, konflikt o strategicznie ważną Dolinę Pontaru oraz spiski czarodziejek wprowadziły dodatkowo zamęt w ostatnich dwóch wielkich królestwach, Kaedwen i Redanii. Wraz z królami umarły ich sojusze oraz długofalowe plany. Chaos ogarnął Królestwa Północy.

Wtedy właśnie Cesarstwo Nilfgaardu zaatakowało. Wszystko to było bowiem częścią wielkiego planu Emhyra var Emreisa.

Trzy wojny z Nilfgaardem

Pierwsza wojna z Nilfgaardem toczyła się o Cintrę. Zginęła w niej dzielna królowa Calanthe. Wojska Cesarstwa przeszły przez rzekę Jarugę, ale zostały pokonane pod Wzgórzem Sodden dzięki poświęceniu czarodziejów z Północy pod przywództwem Vilgeforta z Roggeveen, z których zginęła przeszło połowa.

Druga wojna z Nilfgaardem toczyła się o niezależność państw między rzekami Jaruga a Pontar oraz o zaokrąglenie granic Cesarstwa na wschodzie. Jej punktem przełomowym była niezwykle krwawa bitwa pod Brenną, w której połączone siły Królestw Północy złamały potężne armie cesarskiego marszałka Coehoorna.

Trzecia wojna właśnie wybuchła. Wewnętrzny chaos i dynastyczne kłótnie sprawiają, że jak na razie nikt nie stawia oporu Cesarstwu. Wygląda na to, że wkrótce padnie potężna Temeria, a po niej przyjdzie kolej na wszystkie inne krainy Północy.

Zgliszcza i ruiny

Od dziesięciu lat trwają kolejne wojny i nic nie wskazuje na to, by miały się one szybko skończyć. Gdzie nie dotarły wojska Nilfgaardu, spotkać można dezerterów, grasantów i nieludzkich powstańców. Miejscowi władcy przemienili się w bezwzględnych watażków. Pola bitew stały się żerowiskami dla potworów, które mnożą się niepomniernie. Cierpienie i ból rodzą klątwy oraz budzą upiory. Na domiar złego w wielu prowincjach szaleje zaraza, a po niebie pędzi ponoć legendarny Dzik Gon.

Świat, który jeszcze pokolenie temu wydawał się spokojny i uporządkowany, teraz jest pełen przemocy i chaosu. Niedawno zdawało się, że postęp i ludzka przedsiębiorczość zapewnią świetlaną przyszłość. Handel i dobrobyt będą wrotami do nowej epoki pokoju, w której nie będzie miejsca dla lokalnych wojenek, potworów i wiedźminów. Ludzie, którzy tak myśleli, srogo się przeliczyli. Obecnie większość z nich już nie żyje.

Szukanie nowego domu

Wielu mieszkańców Północy szuka sobie w tych niespokojnych czasach na nowo miejsca w świecie. Niektórych z domu wygnała wojna, innych zaraza czy pożar. Są też tacy, których dosięgły prześladowania i pogromy. Część szuka sobie schronienia w niedostępnych górach czy na nieużytkach, inni uciekają do spokojniejszych krain, takich jak Kovir, Poviss lub Liga z Hengfors. Są też tacy, którzy ryzykują budowanie nowego domu w samym oku cyklonu. Odbudowują wioski i miasteczka tuż po przejściu frontu czy nawet zakładają własne państewka na ziemiach pozbawionych dawnych władców. Sami zadecydujcie, do której z tych grup należycie.

CZĘŚĆ II: ZASADY



PO CO TYLE ZASAD?

The Witcher RPG PL to gra stanowiąca w pewnym sensie symulację życia w fantastycznym świecie. Nie wszystko będzie w nim szło po Waszej myśli, ale też czasami coś z pozoru niemożliwego okaże się niezwykle łatwe do osiągnięcia. Wasze postaci będą trochę jak bohaterowie książki: będziecie trzymać kciuki za to, żeby im się powiodło, ale historia nie zawsze potoczy się tak, jak się spodziewaliście.

Zaufajcie zasadom. Mają one Wam pomóc opowiadać interaktywną historię, w której nikt nie może być pewny finału: ani Gracze, ani Mistrz Gry. Ten ostatni nie pełni w RPG funkcji autora, a tylko narratora i moderatora. Wszyscy razem przeżyjecie dzięki temu przygody, jakich nawet się nie spodziewacie zastać w domu.

PODSTAWY

Kiedy siadacie do rozgrywki, musicie przedtem podzielić między siebie zadania. Wybierzcie jedną osobę. Będzie Mistrzem Gry (MG), narratorem tego wieczora. Pozostali będą Graczami, czyli pokierują głównym bohaterami historii (Bohater Gracza – BG). Ustalcie to przynajmniej kilka dni przed spotkaniem (sesją), żeby Mistrz Gry miał czas się przygotować.

Za pierwszym razem najlepiej wybrać na MG osobę, która miała już styczność z takim typem gier. Jeżeli nie macie nikogo takiego w grupie, to bez strachu. Mistrzowanie nie jest trudne, a my dostarczymy Wam w przygodach wielu porad. Wybierzcie po prostu najbardziej wygadana lub najlepiej znającą świat Wiedźmina osobę.

Role nie są podzielone na stałe. Możecie nawet co spotkanie zmieniać się w roli Mistrza Gry. Proponujemy jednak, żebyście robili to dopiero po zakończeniu całości fabularnej określonej jako przygoda. Jeżeli gracie po raz pierwszy, sięgnijcie po gotową przygodę, dołączoną do tego startera albo dostępną na naszej stronie. MG znajdzie tam wskazówki i porady, jak dobrze ją przeprowadzić. Jeżeli macie już jakieś doświadczenie, Mistrz Gry może stworzyć własną przygodę, dobraną specjalnie do Waszych bohaterów.

Rozgrywka RPG to dialog. MG opisuje sytuację, a Gracze mówią, co robią ich postaci. Odgrywajcie je przy tym dokładnie tyle, na ile macie ochotę. Jedni lubią po prostu krótko deklarować, jakie są zamierzenia ich bohatera, gdy inni angażują się niemal tak, jak prawdziwi aktorzy. Nie musicie zamieniać Waszej sesji w teatr improwizacji, ale też nie zamykajcie się w sobie. RPG opiera się na otwartości i chęci do wspólnej zabawy.

Raz na jakiś czas pojawi się sytuacja, w której wyniki działań bohaterów będą niepewne. Mistrz Gry zarządza w takiej sytuacji test określonej Cechy lub Zdolności (wtedy sumuje się Cechę i Zdolność) i wyznacza mu Poziom Trudności. Gracze sprawdzają wartości na swoich kartach postaci i dodają do nich wynik rzutu kostką.

Podczas rozstrzygania testów będziecie korzystać z kostki dziesięciościennej (k10). Zazwyczaj po prostu odczytujecie z niej wynik i dodajecie do liczb z karty postaci.

Czasami testy decydują nie tylko o powodzeniu i porażce, ale niosą też dodatkowe możliwości i zagrożenia. Jest tak zwłaszcza w walce. Wchodzą wtedy w grę zasady Szczęścia i Pecha. Poza oczywistymi sytuacjami MG uprzedzi Was o ich wykorzystaniu.

W niektórych wypadkach będziecie też korzystali z kości sześciennych (k6). Posłuży Wam ona przede wszystkim do ustalania rozmaitych efektów losowych. Przykładem może być losowanie obrażeń, które broń postaci spowoduje po trafieniu w cel. Wtedy zazwyczaj będziecie rzucać kilkoma takimi kostkami i sumować ich wyniki. Taki rzut jest dalej oznaczony przez podanie liczby kostek przed jej oznaczeniem („3k6” oznacza „rzuć trzema kostkami sześciennymi i zsumuj wyniki”).

Czasami będziecie też musieli wykonać rzut procentowy. Rzućcie wtedy dwa razy k10. Pierwszy rzut odczytacie jako dziesiątki, drugi jako jedności (dwa wyniki „0” oznaczają „100”). Możecie też zdobyć specjalne kostki, które mają różne oznaczenia dla dziesiątek i jedności.

Niektóre czynniki, na przykład pomocny sprzęt czy magia, dadzą postaci bonusy. Wtedy Mistrz Gry poprosi Was o dodanie jakiejś liczby do wyniku, co może pomóc w osiągnięciu sukcesu. Pewne czynniki będą też nakładały na postaci kary. Grajcie ostrożnie, gromadźcie bonusy i unikajcie kar.

W trakcie rozgrywki będziecie na przemian opisywali zachowania postaci czy rozmawiali w ich imieniu oraz rzucali kostkami, by rozstrzygnąć skuteczność podejmowanych działań. Dobre spotkanie (sesja) zachowuje równowagę między tymi dwiema skrajnościami. Nie powiemy Wam, jak macie grać i jakie historie macie opowiadać. Pokażemy Wam za to, jak stosować zasady i rozstrzygać momenty niepewności w trakcie gry.

CECHY

Cechy opisują liczbami to, jakie są intelektualne i fizyczne możliwości postaci. Jak jest z natury silna, bystra i tak dalej. W The Witcher RPG PL postaci posiadają dziewięć cech opisanych poniżej. Mówią one, czy bohater urodził się ze smykałką do czegoś, czy też nie.

CIAŁO: Jak postać jest zbudowana; jej krzepa i fizyczna wytrzymałość. Testujesz, gdy musisz coś podnieść, siłujesz się z kimś, próbujesz się oprzeć zmęczeniu czy chorobie.

ROZUM: Jak postać jest bystra, ile wie i jak szybko kojarzy fakty. Testujesz, gdy rozwiązujesz zagadki czy przeprowadzasz eksperymentu naukowe.

EMOCJE: Jak postać jest wrażliwa na uczucia innych i czy potrafi je wykorzystać na swoją korzyść. Testujesz, gdy przekonujesz kogoś lub uwodzisz.

WOLA: Jak uparta jest postać i w jakim stopniu może wymusić posłuszeństwo na rzeczywistości. Testujesz, gdy chcesz kogoś zastraszyć, pozostać nieugiętym oraz gdy czarujesz.

GRACJA: Jaką postać ma koordynację ruchów i jak potrafi zachować równowagę. Testujesz, gdy chodzisz po linie, chcesz zostać niezauważony czy strzelasz z łuku.

REAKCJE: Jak postać działa, gdy musi zrobić coś szybko i precyzyjnie. Testujesz, gdy walczysz bronią, unikasz ciosów czy galopujesz.

TEMPO: Jak prędko porusza się postać. Testujesz, kiedy się z kimś ścigas na własnych nogach, stosujesz też do określania dystansu ruchu w trakcie gry.

FACH: Jak postać jest dobra we właściwych dla codziennej pracy czynnościach precyzyjnych. Testujesz zarówno przy mieszaniu ziół, zakładaniu opatrunków, jak i roztawianiu czy rozbijaniu pułapek.

FART: Jak bardzo świat lubi postać. Na początku sesji otrzymujesz tyle Punktów Farta, ile masz tej Cechy. Przed testem możesz wydać dowolnie dużo z nich, żeby zwiększyć szanse powodzenia. Za każdy dostajesz bonus +1.

WSPÓŁCZYNNIKI POMOCNICZE

Wigor: ten współczynnik mówi, jak dużo mocy Chaosu postać może wykorzystać naraz bez szkody dla siebie. Jeżeli koszt Wigoru wszystkich zaklęć rzucanych w danej rundzie jest wyższy do wartości tej cechy, postać traci zdrowie.

BIEG: ten współczynnik określa dystans w metrach, który postać może przebiec w ciągu rundy w dobrych warunkach.

SKOK: ten współczynnik mówi, ile metrów możesz przeskoczyć z rozbiegu.

Punkty Przytomności (PP): ta wartość reprezentuje, jak daleko od omdlenia jest postać. Kiedy ktoś atakuje postać w celu ogłuszenia, powoduje utratę właśnie Punktów Przytomności. Kiedy spadną one do 0, bohater traci przytomność. Postać jest zmuszona czasem przez zasady do przejścia TESTU PRZYTOMNOŚCI. Wykonuje się go, rzucając na 1/10 aktualnej wartości Punktów Przytomności.

Punkty Zdrowia (PZ): to liczba obrażeń, którą postać jest w stanie wytrzymać, nim zacznie **Konać**, zbliżając się do śmierci.

Punkty Wytrwałości (PW): ten współczynnik pomocniczy obrazuje, ile postać jest w stanie wytrzymać, nim będzie Wyczerpana. Obejmuje to zarówno normalne zmęczenia, jak i wykorzystywanie magii. Wyczerpana postać nie jest w stanie wykonywać żadnych akcji i musi wypocząć. Magia i wykonywanie w walce dodatkowych akcji mają swój koszt w PW. W takich sytuacjach można wybrać akcję Złapania oddechu, żeby odzyskać tyle Wytrwałości, ile wynosi wartość Zdrowienia.

Zdrowienie (Zdr.): ten współczynnik mówi, jak szybko postać wraca do zdrowia. Tyle PZ odzyskuje postać po dniu wypoczynku w łóżku, jeśli pozostaje pod opieką osoby posiadającej zdolność Opatrywanie albo Uzdrawianie (potrzebny jest odpowiedni test). Tyle też PW odzyskuje postać wybierająca akcję Złapanie oddechu.

Udźwig: ten współczynnik mówi, ile postać jest w stanie nieść, nie odczuwając obciążenia. Jeżeli ta wartość zostanie przekroczona, za każde 5 punktów powyżej Udźwigu postać traci 1 z GRACJI, REAKCJI i TEMPY.

Postać może też podnieść 5 razy tyle kilogramów, ile wynosi jej Udźwig.

Pięść i Kop: te współczynniki mówią, jak groźne są uderzenia postaci, gdy nie używa ona broni. Takie ataki powodują stłuczenia.

Próg Ciężkich Ran (Próg C.R.): jeżeli postać spadnie poniżej tej liczby obrażeń, jej REAKCJA, GRACJA, ROZUM i WOLA spadają o połowę.

Punkty Determinacji: są odpowiednikiem Punktów Zdrowia w Konfliktcie Społecznym.

Sława: mówi, jak szeroko postać jest znana w skali 0-10.

ZDOLNOŚCI ROZUM

Czułość: spostrzegawczość i wypatrywanie niepokojących zmian w otaczającym postać świecie.

Dedukcja: zdolność do łączenia poszlak, faktów i domysłów, by wyprowadzić z nich sensowne wnioski.

Interesy: umiejętności handlowania i zarządzania pieniędzmi.

Język (*): to szereg zdolności pozwalających porozumiewać się, czytać i pisać w danym języku. Wśród postaci początkowych popularnymi językami są Wspólny (używany powszechnie na Północy), Starsza Mowa (język elfów, driad, Nilfgaardu i Skellige), Krasnoludzki i Gnomiczny, ale są i bardziej egzotyczne, jak śpiew syren.

Miastowość: wiedza o tym, jak działa miasto, czyli biegłość w poruszaniu się po jego ulicach i rozpoznawaniu charakteru dzielnic.

Nauczanie: czyli tłumaczenie innym, jak działają poszczególne zdolności.

Obycie: znajomość konwenansów i dworskiej etykiety. Ta zdolność pozwala obracać się z łatwością w wyższych sferach.

Strategia (*): polega na przewidywaniu działań wroga i dobieraniu odpowiednich środków zaradczych.

Sztuka Przetrwania: przeżycie w głuszy i tropienie celu.

Wiedza o Potworach (*): różne bestie zamieszkują ten świat, istnieje więc i skodyfikowana dziedzina wiedzy im poświęcona.

Wyszkolenie: przedstawia ogólną edukację, którą przeszła postać.

REAKCJE

Bójka: sprawność w walce własnym ciałem, zarówno na pięści i kopniaki, jak i w zapasach.

Broń bitewna: czyli wykorzystanie uzbrojenia, którego na co dzień używają tylko żołnierze na polach bitew: tarcz, toporów czy buzdyców.

Broń drzewcowa: posługiwanie się orężem, który pozwala trzymać przeciwnika na dystans, jak kije, włócznie, halabardy i im podobne.

Broń krótka: czyli posługiwanie się drobnym orężem, który przy sobie nosi prawie każdy mieszkaniec kontynentu, jak noże, sztylety czy tasaki.

Jędrność: czyli dosiadanie koni, mułów, osłów i rozmaitych innych zwierząt, a nawet potworów.

Szermierka: walka najpopularniejszą bronią osobistą Kontynentu, czyli mieczami i szablami.

Zwinność: to zdolność wymykania się, unikania ataków, wyślizgnięcia się z chwytów czy uchylenia się przed strzałami.

Żeglarnictwo: to rzemiosło marynarzy i większości rybaków. Pozwala kierować łodziami i statkami.

GRACJA

Atletyka: odpowiada za rozmaite fizyczne czynności wymagające dobrej równowagi i koordynacji ręka-oko, jak wspinięcie się, chodzenie po linie czy rzucanie nożami.

Kusznictwo: obsługa nowoczesnej broni strzeleckiej.

Łucznictwo: powszechna sztuka używania łuku i strzały.

Skrytość: to ukrywanie się, maskowanie i poruszanie się po cichu.

Zręczne palce: ta zdolność przydaje się, gdy coś drobnego ma pojawić się albo zniknąć, czy to w ramach magicznej sztuczki, opróżniania cudzych kieszeni, czy szulerskich metod zarobku.

CIAŁO

Krzepa: ta zdolność to podnoszenie ciężarów, gięcie podkówek, rozrywanie na strzępy, czyli bycie silnym i krzepkim.

Wytrzymałość: potrzebna jest, by oprzeć się zmęczeniu, torturom czy odurzeniu.

EMOCJE

Amory: to z jednej strony flirt i uwodzenie, z drugiej zaś fizyczna sprawność w łóżku. Do eleganckiego romansu potrzeba jednak Uroku.

Empatia: właściwe odczytywanie i rozumienie cudzych emocji. Kiedy postać próbuje pojąć emocje rasy innej niż swoja, otrzymuje karę -2 do testu.

Hazard: ocenianie ryzyka, wyliczanie szans i w końcu zarabianie na grach losowych i zakładach. Kościany poker będzie tu dobrym przykładem, ale już gwint wymaga Strategii.

Oszustwo: czyli mówiąc prosto: łganie w żywe oczy. Również realizacja bardziej skomplikowanych przekrętów.

Perswazja: ta zdolność polega na przekonywaniu ludzi do zdania postaci albo wykonania dla niej jakiejś usługi, wyjątkowo przydatna adwokatom i uczynom.

Przywództwo: to biegłość w rozkazywaniu, kierowaniu ludźmi i motywowaniu ich.

Styl: jak Cię widzą, tak Cię piszą. Ta zdolność odróżnia człowieka eleganckiego od umorusanego i potarganego wioskowego głupka.

Sztuka: ekspresja artystyczna i tworzenie dzieł, które przetrwają pokolenia, takich jak wiersze, obrazy czy dmuchane szkło.

Urok: sprawianie na ludziach dobrego wrażenia i świetne się z nimi dogadywanie.

Występy: to szereg oddzielnych zdolności odpowiadających za grę na instrumentach, śpiew albo aktorstwo. Każde z nich wykupuje się i rozwija oddzielnie.

FACH

Alchemia (*): tworzenie mikstur, eliksirów, olei, dekoktów i tym podobnych.

Charakteryzacja: to sztuka wyglądu jak ktoś inny. Pozwala ucharakteryzować zarówno siebie, jak i inną osobę.

Falszerstwo: to zdolność do podrabiania dokumentów i pieczęci oraz fałszowania monet.

Opatrywanie: podanie ziółek czy odtrutki, wsmarowanie maści, zatamowanie krwawienia, a nawet nastawianie kości. Nie jest to biegłość taka, jaką reprezentują zawodowi medycy, ale wystarczy ona wioskowym uzdrowicielom czy obytym z kontuzjami i ranami żołnierzom.

Pułapki (*): zakładanie sidła i rozbrajanie pułapek. PT wykrycia pułapki jest równe wynikowi testu jej tworzenia. Posiadający tę zdolność decyduje, co jego pułapka będzie robiła:

Chwytająca pułapka sprawia, że postać jest Pochwycona. Można z niej uciec dzięki Zwinności, testując na PT równe wynikowi testu wytworzenia pułapki.

Raniąca pułapka zadaje 1k6 obrażeń za każde 2 poziomy Pułapek (czyli 5k6 przy poziomie 10).

Rzemiosło (*): tworzenie i naprawianie przedmiotów codziennego użytku, w tym broni i pancerzy.

Włamania: otwieranie zamków i dostawanie się w niedostępne miejsca.

WOLA

Kłątwy (*): zdolność do przeklinania osób i miejsc.

Łamanie magii (*): wykrywanie wpływu magii na siebie i innych, opieranie się jej i przełamywanie nadprzyrodzonych efektów, przede wszystkim szarmów i kłąt.

Nieugiętość: to zdolność do opierania się uwodzeniu, przekupstwu i groźbom.

Odwaga: opieranie się lękowi i przerażeniu, którymi ludzkie serca napęłniają potwory.

Rytały (*): to znajomość rozmaitych form magii rytualnej.

Zaklęcia (*): posługiwanie się inwokacjami, zaklęciami i ich prostszą odmianą, czyli Znakami. Podstawowe rzemiosło czarodziejów i wiedźminów.

Zastraszanie: to zdolność zarówno do wystraszenia ludzi na tyle, by uciekli przed postacią czy powstrzymali się od ataku, jak i wymuszenia na nich konkretnego działania.

Zdolności charakterystyczne

Bard: Grajek uliczny (EMOCJE)

Bard jest dobrym kompanem, zwłaszcza gdy w sakiewce pusto. Starczy, że godzinę pogra na miejskim rynku i wykona otwarty test **Grajka ulicznego**, a monety posypią się do jego kapelusza. Pełny wynik tego testu to liczba koron, którą udało się zarobić.

Ten test podlega zasadom **Pecha**. Może on normalnie obniżyć wynik. **Mniej niż zero** oznacza nie tylko brak zysków, ale też wściekłość tłuszczy. Fatalny występ skutkuje otrzymaniem kary -2 do testów Uroku wobec mieszkańców miasta aż do końca dnia.

Czarodziej: Wykształcenie magiczne (ROZUM)

Żeby zostać czarodziejką czy czarodziejem, trzeba ukończyć jedną z nielicznych magicznych akademii. Te szkoły przygotowują adeptów magii do radzenia sobie z rozmaitymi nadprzyrodzonymi zagrożeniami i uczą podstaw mistycznych sztuk. **Wykształcenie magiczne** może zastąpić Czujność, gdy chodzi o wykrycie magicznych stworzeń, klątw czy zaklęć.

Czarodziej może wykonać też test **Wykształcenia magicznego**, kiedy spotyka się ze zjawiskiem nadprzyrodzonym, nieznanym zaklęciem czy rozważa magiczne teorie. PT wyznacza Mistrz Gry, a sukces pozwala zdobyć pełną wiedzę na temat tego problemu.

Kapłan: W służbie bożej (EMOCJE)

Świątynie są jednymi z nielicznych gościnnych miejsc w tym świecie. Wspierają swoje wspólnoty wiernych, opiekują się nawróconymi, często też przysparzają sieroty.

Jeżeli kapłan natrafi na świątynię swojej wiary, może wykonać test **W służbie bożej**, aby otrzymać tam schronienie, pomoc medyczną, a nawet inne wsparcie. Poziom Trudności wyznacza MG, biorąc pod uwagę potrzeby kapłana.

W służbie bożej można też wykorzystać, by uzyskać pomoc od zwykłych wiernych, ale oni mają do zaoferowania dużo mniej niż świątynia. Tej zdolność nie można używać w kontaktach z przedstawicielami innych religii.

Kupiec: Z niejednego pieca (ROZUM)

Prosty przekupień handluje przy rynku swego miasta i nawołuje zainteresowanych, by do niego podeszli. Prawdziwy kupiec działa inaczej. To doświadczony podróżnik, który zjeździł kawał świata. Tam kupił, tu sprzedał, wszędzie znalazł klientów. Przy okazji niejednego o nich się dowiedział.

Kupiec może wykonać test **Z niejednego pieca**, kiedy chce się czegoś dowiedzieć o konkretnym przedmiocie, regionie czy danej kulturze. Poziom Trudności testu ustala MG, biorąc pod uwagę to, jak łatwo o taką wiedzę i czy podróże mogły kupca zaprowadzić w dane okolice. Jeżeli test zakończy się sukcesem, Kupiec przywołuje z pamięci odpowiedź na pytania, wspominając którąś ze swoich podróży.

Medyk: Uzdrawianie (FACH)

Zabandażować ranę czy posmarować kogoś maścią umie każdy. Medycy posiadają jednak rzadką wiedzę lekarską. Potrafią nawet przeprowadzać prawdziwe złożone operacje. Ta zdolność może zastępować we wszystkich testach **Opatrywanie**, ale ma też szersze działanie.

Tylko postać znająca tę zdolność może leczyć **Rany Krytyczne**. W tym celu musi przeprowadzać testy **Uzdrawiania**. Ich liczba oraz PT wynika z tego, jak poważna jest rana.

Przestępca: Zdrowa paranoja (ROZUM)

Falszerz, przemytnik, zabójca czy złodziej – trochę zdrowej paranoi w Twoim zawodzie jeszcze nikomu nie zaszkodziło.

Kiedy Przestępca znajdzie się 10 metrów od pułapki (również sidła Zbrojnych) czy zasadzki, natychmiast wykonuje test **Zdrowej Paranoi**. PT jest równy odpowiednio trudności wykrycia pułapki albo wynikowi otwartego testu Skrytości napastników (MG może wyznaczyć inny PT, jeżeli okoliczności za tym przemawiają). W razie sukcesu wykrywa niebezpieczeństwo. W przypadku porażki wie, że coś jest nie tak.

Rzemieślnik: Prowizorka (FACH)

Rzemieślnik, jeśli jest dobry, potrafi na szybko naprawić broń czy zbroję, by wytrzymała w walce chwilę dłużej. Tu się coś podwiąże, tam wyklepie, trochę szpachli, trochę podszlifowania i będzie pan zadowolony.

Test **Prowizorki** zajmuje całą turę, a wykonuje się go na uszkodzonym sprzęcie. PT to trudność wykonania przedmiotu -3. W razie sukcesu Rzemieślnik przywraca tarczę czy zbroję do połowy Wyparowań albo broń do połowy Trwałości. Oręż, póki nie zostanie porządnie naprawiony, zadaje tylko połowę normalnych obrażeń.

Zbrojny: Nie do zdarcia (CIAŁO)

Zbrojni to weterani, często żołnierze z elitarnych jednostek, takich jak temerskie Niebieskie Pasy czy nilfgaardzka brygada Impera. Tacy nigdy się nie poddają.

Kiedy zbrojny spadnie poniżej 0 Punktów Zdrowia, może wykonać test **Nie do zdarcia**. Poziom Trudności to podwojona liczba, o którą obrażenia przekroczyły limit (czyli w przypadku trafienia, które sprowadziłoby postać do -5, PT wynosi 10). Jeżeli test się nie powiedzie, postać popada w **Konanie**. Jeżeli postać zda, walczy dalej, jakby była ciężko ranna. Jeżeli zostanie ponownie raniona, musi znowu wykonać test ze zwiększonym Poziomem Trudności.

Wiedźmin: Wiedźmiński trening (ROZUM)

Życie młodych wiedźminów to nieustanna nauka w ich siedliskach. Studiują tam grube zakurzone tomy w przerwach od morderczych ćwiczeń w walce. To sprawia, że gdy wreszcie wyruszają na szlak, posiadają encyklopedyczną wiedzę o potworach i są wystarczająco elastyczni, by poradzić sobie w każdej sytuacji.

Ta zdolność zastępuje **Wiedzę o potworach** w każdym teście. Dodatkowo **Wiedźmiński trening** pozwala zmniejszyć wszelkie kary za trudny teren i zagrożenie środowiskowe o połowę wartości tej zdolności.

TEST

Wszystkie testy przeprowadza się wedle schematu:

Cecha + Zdolność + Bonusy – Kary + 1k10

Test otwarty wykonuje się bez PT. Wynik opisuje jakość efektu, np. pieniądze zebrane przez ulicznego grajka.

Test prosty wykonuje się przeciwko PT wyznaczonemu przez MG, np. wspięcie się na drzewo to test prosty.

Test przełamania wykonuje się przeciwko Cesze przeciwnika x 3 (np. WOLA x 3).

Test przeciwny przeprowadza się przeciwko wynikowi odpowiedniego testu przeciwnika, np. atak przeciwko obronie przeciwnika.

Strona aktywna zawsze przegrywa remis.

Co jeżeli nie posiadam zdolności?

Czasem się zdarzy, że postać nie posiada zdolności, której test próbuje wykonać. Wtedy musi się zdać na sam poziom Cechy. W pewnych sytuacjach testowanie nie będzie możliwe, na przykład gdy powodzenie działania wymaga wysokich specjalistycznych kompetencji.

Próbuję ponownie!

Czasem porażka nie jest opcją. Możliwość podejmowania kolejnych prób, gdy test zakończył się niepowodzeniem, jest jednak ściśle zależna od okoliczności. Zasady albo Mistrz Gry mogą stwierdzić, że powtarzanie działania jest niemożliwe albo posiada określone limity liczby prób.

Sukces

Jeżeli postaci uda się uzyskać wynik wyższy od PT albo testu przeciwnika, odnosi sukces. Oznacza to, że jej zamierzenia się powiodły. Uzyskuje to, co chciała. Na przykład jeżeli celem było otworzenie zamka, w razie sukcesu jest on otwarty.

Porażka

Jeżeli wynik postaci jest niższy od Poziomu Trudności lub mu równy, albo jeśli nie uda się wygrać z wynikiem przeciwnika, test kończy się porażką. To znaczy, że jej cel nie został osiągnięty. Być może intencje postaci nie zostały zrozumiane lub nie okazała się ona wystarczająco zręczna. W normalnych warunkach porażka nie ma dodatkowych negatywnych konsekwencji. Na przykład jeżeli celem było otworzenie zamka, ten pozostaje zamknięty.

Różne trudności testów

Wyzwanie	PT	Przykład
Łatwe	10	wyważenie przegniłych drzwi
Przeciętne	14	przemknięcie się obok patrolu straży miejskiej
Wymagające	18	otworzenie dobrze wykonanego zamka
Trudne	20	przecięcie sznura toporkiem do rzucania z dziesięciu kroków
Niewykonalne	30	otwarcie w pojedynkę bram twierdzy

Modyfikator

Czasem zdarzy się, że sytuacja czyni zadanie łatwiejszym albo piramidalnie trudnym. W grze oddajemy to przez Modyfikatory, które dodawane są do PT testów. Ich przykładową listę znajdziecie w tabelce.

Modyfikator	Sytuacja
+2	brak części potrzebnych do naprawy
+3	mocno rozproszony
+3	pijany
+3	niewyspany
+3	bez właściwych narzędzi
+4	niebezpieczne środowisko
+5	wykonywanie czynności precyzyjnej, gdy ktoś postać atakuje

Szczęście i Pech

Często kapryśna fortuna ma więcej do powiedzenia. Zdarza się to przede wszystkim w sytuacjach stresowych, jak walka. Wtedy stosuje się zasady Szczęścia i Pecha.

Szczęście to wyrzucenie „10” na k10 podczas testu. Gracz może rzucić ponownie i dodać rezultaty. Robi to tak, póki wypadają wyniki „10”. Na przykład jeżeli na kostce wypadnie „10”, a potem „7”, do Cechy i Zdolności dodawane jest 17. Kiedy Gracz wyrzuci „10”, potem znowu „10” i „3”, to ostateczny wynik wynosi 23. Szczęście powinno też nieść pozytywny skutek w fabule.

Pech to wyrzucenie „1” na k10 podczas testu. Rzuca się wtedy znowu k10, a wynik na niej odejmuje od sumy Cechy i Zdolności. Ostateczny wynik nie może być mniejszy niż 0. Gorzej nawet, jeśli po „1” wypadnie „10”, jest ono przerzucane i sumowane jak przy Szczęściu, ale dla wartości kary do testu. Na przykład jeśli postać ma Potencjał 16 i rzuci „1”, a potem „4”, to jej ostateczny wynik testu wynosi 12. Jeżeli rzuci „1”, potem „10”, a po nim „8”, wynik spada do 0, bo niżej już nie może. Dobra wiadomość jest taka, że jeżeli mimo Pecha postać przebija PT, to działanie jest udane.

Wynik na kostce przy Pechu jest też wynikiem w odpowiedniej dla działania tabeli Pecha.

Uproszczone tabele pecha w walce

1-5	bez konsekwencji
6-7	drobne konsekwencje równoważne utracie 1 Akcji (przewrócenie się, upuszczenie broni).
8-9	poważne konsekwencje: utrata 1k6 PZ albo zniszczenie broni
10+	katastrofalne konsekwencje. Trafienie sojusznika za pełne obrażenia broni lub natychmiastowy test Przytomności ze względu na silne uderzenie w głowę.

Uproszczone tabele pecha w magii

1-6	drobne konsekwencje (postać traci 1 PZ za każdy punkt wyrzucony na kostce)
7-9	poważne konsekwencje (postać traci 1 PZ za każdy punkt wyrzucony na kostce oraz otrzymuje efekt żywiołu: ogień podpala, powietrze rzuca, woda zamraża, ziemia ogłusza)
10+	katastrofalne konsekwencje (postać traci PZ, jak opisano wyżej, a ponadto wszystkie jej fokusy wybuchają: każdy z nich zadaje wszystkim w promieniu 2 metrów 1k10 obrażeń)

WALKA: AKCJE

Gdy rozpoczyna się walka, zaczynają się liczyć podejmowane w pośpiechu decyzje. Dla uporządkowania tego chaosu zwalniamy trochę upływ czasu i dzielimy go na rundy.

Runda to ciąg podejmowanych przez wszystkich uczestników działań. Każdy ma w niej swoją kolejkę, czyli turę. Kiedy przychodzi na niego kolej, wykonuje swoje akcje. Gdy tury wszystkich uczestników starcia się odbędą, runda się kończy i może zacząć się następna.

Inicjatywa

Różne osoby mają rozmaite tempo reakcji. To właśnie oddaje Inicjatywa, która porządkuje tury postaci w rundzie, a co za tym idzie, kolejność działania. Kto ma wyższą Inicjatywę, działa wcześniej niż ktoś o niskiej.

Na początku walki wszystkie postaci (zarówno BG, jak i BN) wykonują otwarty test REAKCJI. Jego wynik to Inicjatywa postaci.

Mistrz Gry prosi o wykonanie Akcji najpierw Gracza prowadzącego postać o najwyższej Inicjatywie lub deklaruje sam za Bohatera Niezależnego (BN) albo potwora. Po przejściu przez tury wszystkich postaci znowu ta o najwyższej Inicjatywie rozpoczyna nową rundę.

Jeżeli dwie postaci uzyskały taką samą Inicjatywę, wykonują przeciwstawny test REAKCJI. Zwycięzca działa pierwszy.

Inicjatywa nie zmienia się w trakcie starcia czy sceny, o ile nie zostaną zastosowane jakieś specjalne zasady (np. Natarcie) lub Zdolności.

Natarcie

Na początku rundy postać może zadeklarować, że dokonuje Natarcia. Zyskuje dzięki temu +3 do Inicjatywy. Musi jednak wykorzystać swoją Akcję na Atak i otrzymuje do niego karę -3. Nie może też wykorzystać w takim ataku bonusu z Celowania.

Inicjatywa grupowa

Dla przyspieszenia rozgrywki możecie zdecydować się, żeby wykonywać tylko jeden rzut kostką przy ustalaniu inicjatywy dla BG i jeden dla ich wrogów. Wartości REAKCJI poszczególnych postaci dodajcie wtedy po prostu do tego jednego wyniku.

W tym przypadku wszyscy podobni wrogowie (każdy z kilku bandytów czy utopców) będą wykonywać swoje Akcje na tej samej inicjatywie, w kolejności wyznaczonej przez MG.

Akcje

W swojej turze postać może poruszyć się o dystans równy jej TEMPU w metrach oraz wykonać jedną Akcję.

Mówienie nie jest uznawane za Akcję. Wyjątek stanowi Konflikt Społeczny.

Obrona

Pierwsza Obrona w rundzie jest działaniem darmowym i nie stanowi poświęcania Akcji. Każda kolejna wymaga już jednak wydania 2 PW. Obrony wykonuje się w reakcji na atak przeciwnika, więc rzut i poświęcenie PW następuje w jego turze.

Dodatkowe Akcje i Obrony

Postać może wydać w swojej turze 2 PW, aby wykonać jedną dodatkową Akcję (w tym Atak). Jeżeli wymaga ona testu, postać otrzymuje do niego karę -3.

Jeżeli postać nie wybrała Aktywnej Obrony, musi wydać 2 PW, by obronić się przed każdym ciosem poza pierwszym.

Typy Akcji

Atak

Możesz wykonać jakiś typ ataku (więcej w sekcji Walka: Atak).

Konflikt Społeczny

Możesz spróbować zagadać, zastraszyć czy udobruchać przeciwnika (więcej w sekcji Konflikt Społeczny).

Magia

Postać może rozpocząć rzucanie zaklęcia (itp.) i uwolnić je po podanym przy nim czasie (więcej w sekcji Magia).

Bieg

Postać może przemieścić się o wartość swojego Biegu.

Użycie Zdolności

Korzystając z okoliczności i swojej biegłości, postać osiąga cel testem Zdolności.

Dobycie/Podniesienie

Postać może wyjąć lub podnieść przedmiot albo dobyć broni.

Aktywna Obrona

Postać nie musi wydawać PW, by się bronić, a wszyscy przeciwnicy otrzymują karę -2 do ataków.

Celowanie

Za każdą rundę celowania postać dostaje +1 do ataku bronią zasięgową, maksimum +3.

Złapanie oddechu

Postać odzyskuje tyle PW albo PP, ile ma Zdrowienia.

Wstrzymanie Akcji

Postać może wstrzymać wykonanie Akcji i zrealizować ją w dowolnym momencie później, również uprzedzając działanie przeciwnika. Wstrzymywana Akcja musi być jednak wykorzystana do końca rundy, inaczej przepada.

WALKA: ATAK

Atak wykonuje się poprzez test:

**Cecha + Zdolność walki bronią + Celność broni
+ inne modyfikatory (np. zasięg) + 1k10**

Jeżeli przeciwnik się broni, jest to test przeciwstawny.

Jeżeli przeciwnik się nie broni, jest to test prosty. Jego PT w walce wręcz równe jest GRACJI, a przy strzelaniu wynosi 15.

Specjalne ataki w zwarcu

Decydując się na Atak, postać może wybrać kilka jego typów. Podstawowymi z nich są ciosy szybkie i silne. Każda Akcja Ataku może być oparta o tylko jeden jego typ, czyli na przykład nie można wykonać jednocześnie ciosu silnego i finty ani szybkiego i podwójnego. Każdy atak może być mierzony w określoną część ciała. Ciosy w głowę otrzymują karę -6, w ręce -3, w nogi -2, a w korpus -1.

Silny cios to potężny atak wykorzystujący ruch całego ciała. Silnego ciosu nie można wykonać kuszą.

Szybki cios pozwala wykonać dwa rzuty na trafienie. Mogą one mieć różne cele tak długo, jak obydwa znajdują się w zasięgu. Szybkiego ciosu nie można wykonać kuszą ani łukiem.

Podwójny cios można wykonać, trzymając tylko dwie bronie jednoręczne. Pozwala rzucić dwa razy na trafienie z modyfikatorem -3. Przeciwnik może blokować albo parować obydwa, tylko jeśli posiada tarczę lub dwie bronie. W innych wypadkach musi wybrać unik albo zejście z linii.

Szarża oznacza jednoczesne wykorzystanie Akcji i Ruchu, aby wykonać Atak z modyfikatorem -3. W przypadku trafienia liczy się to jak Silny cios. Jeżeli przeciwnik skutecznie zablokuje Szarżę, natychmiast przeprowadza się przeciwstawny test

Krzepy. Jeżeli napastnik wygra, przewraca cel.

Uderzenie plazem to atak zadający stłuczenia. W razie trafienia cel otrzymuje połowę normalnych obrażeń w Punkty Przytomności.

Rozbrojenie – w razie trafienia broń przeciwnika odlatuje 1k6 metrów w losowym kierunku, za to nie zadaje się obrażeń.

Podcięcie – w razie trafienia przeciwnika jest on przewrócony, za to nie zadaje się obrażeń.

Finta to Szybki cios, ale zamiast pierwszego ataku wykonuje się przeciwstawny test Oszustwa przeciw Czujności. W razie sukcesu atakujący otrzymuje bonus +3 do drugiego ciosu.

Chwyt to atak Bójką, który pozwala pochwycić przeciwnika. Otrzymuje on karę -2 do wszystkich Akcji fizycznych i nie może odejść. W swojej Akcji atakujący może cel rzucić (test Przytomności), dusić, przytrzymać lub puścić. Przeciwnik może się wyrwać Zwinnością.

WALKA: OBRONA

Cel ataku może się aktywnie bronić lub nie. W przypadku postaci decyzyja zawsze należy do Gracza.

Obronę wykonuje się poprzez test:

Cecha + Zdolność Obrony +1k10

Obronca wygrywa remisy.

Tylko pierwsza Obrona w rundzie jest darmowa. Każda kolejna wymaga poświęcenia 2 PW albo wybrania Akcji Aktywna Obrona.

Typy obron

Istnieje kilka typów akcji obronnych. Każda z nich może zostać zastosowana wedle uznania Gracza.

Unik: to test Zwinności.

Zejście z linii: to test Atletyki, który pozwala dodatkowo przemieścić się o połowę TEMPA w metrach.

Blok: to test zdolności walki trzymaną bronią. Tarczę testuje się Bronią bitewną i tylko nią można blokować ataki dystansowe.

Parowanie: to test zdolności walki bronią z modyfikatorem -3. Jeżeli obrona jest skuteczna, cel jest oszołomiony. Nie można parować strzałów z łuku lub kuszy (wiedźmini mogą się nauczyć w pełnych zasadach specjalnej zdolności), ale można to robić z bronią miotaną. Wtedy kara rośnie do -5.

Uszkodzenie broni

Blokowanie powoduje spadek Trwałości/Wyparowań broni/tarczy o 1.

WALKA: OBRAŻENIA

Przebieg zadawania obrażeń jest następujący:

- 1) **Trafienie celu.** Najpierw trzeba w ogóle trafić, żeby potem robić komuś krzywdę.
- 2) **Rzut na obrażenia.** Zsumuj wyniki na kostkach broni i dodaj bonusy. Pomnóż wynik przez 2, jeśli wyprowadzasz Silny cios.
- 3) **Lokacja trafienia.** Wynik na kostce ataku wskazuje miejsce trafienia, zgodnie z tabelką na karcie postaci. W przypadku Szczęścia i Pecha liczy się ostatni wyrzucony wynik. Jeżeli postać celowała, trafia w wybrane miejsce.
- 4) **Zastosuj Wyparowania**, a następnie Redukcje pancerza z lokacji trafienia.
- 5) **Pomnóż** pozostałe obrażenia przez modyfikator lokacji (korpus x1, głowa x3, reszta x1/2) oraz inne mające tu zastosowanie. Dopiero po tym dodaj bonusowe obrażenia z Rany Krytycznej.

WALKA: TRAFIENIA KRYTYCZNE

Wysokie wyniki w teście trafienia mogą przełożyć się na wyjątkowo niszczące rany. W zależności od jakości wygranej rzuca się w innej tabeli i przypisuje inne dodatkowe obrażenia.

Wygrana	Rodzaj Rany	Bonusowe obrażenia
7-9	Prosta	3
10-12	Złożona	5
13-14	Poważna	8
15+	Śmiertelna	10

Zadanie Rany Krytycznej wymusza natychmiast test Przytomności trafionego.

Bonusowe obrażenia ignorują zasady lokacji i pancerza.

Uproszczone Proste Krytyki

uszkodzenie kończyny	kara -2 do testów z jej użyciem
uszkodzenie korpusu	Zdrowienie zmniejszone do 1/4 normalnej wartości
uszkodzenie twarzy	-2 do testów wymagających mowy (w tym magii i konfliktu społecznego)
Leczenie: po dwóch rundach test Uzdrawiania na PT 12.	

Uproszczone Złożone Krytyki

złamanie kończyny	kara -3 do testów z jej użyciem
uszkodzenie organów korpusu	Krwawienie i test Przytomności co 5 rundę.
wybite zęby	-3 do testów wymagających mowy i strata 1k10 zębów
Leczenie: po czterech rundach test Uzdrawiania na PT 14.	

Uproszczone Poważne Krytyki

otwarte złamanie kończyny	Nie można używać kończyny. Krwawienie.
przebite płuco	-2 do wszystkich akcji. Postać się dusi
wstrząs mózgu	-2 do testów GRACJI, REAKCJI i ROZUMU. Test Przytomności co 3 rundy
Leczenie: po sześciu rundach test Uzdrawiania na PT 16.	

Uproszczone Śmiertelne Krytyki

odcięta kończyna	Postać traci kończynę na stałe i krwawi.
uszkodzenie serca	Natychmiastowy test Konania. Jeśli się uda, postać krwawi i jest uważana za ciężko raną.
dekapitacja	Żegnaj, głowo
Leczenie: jeżeli w ogóle możliwe, po ośmiu rundach test Uzdrawiania na PT 18.	

LECZENIE

Postać, na której wykonano udany test wymagający Opatrywania, odzyskuje po każdym dniu odpoczynku tyle Punktów Zdrowia, ile ma Zdrowienia. Jeżeli jednak musi się wysilać, podróżować lub w inny sposób się forsuje, odzyskuje tylko połowę PZ.

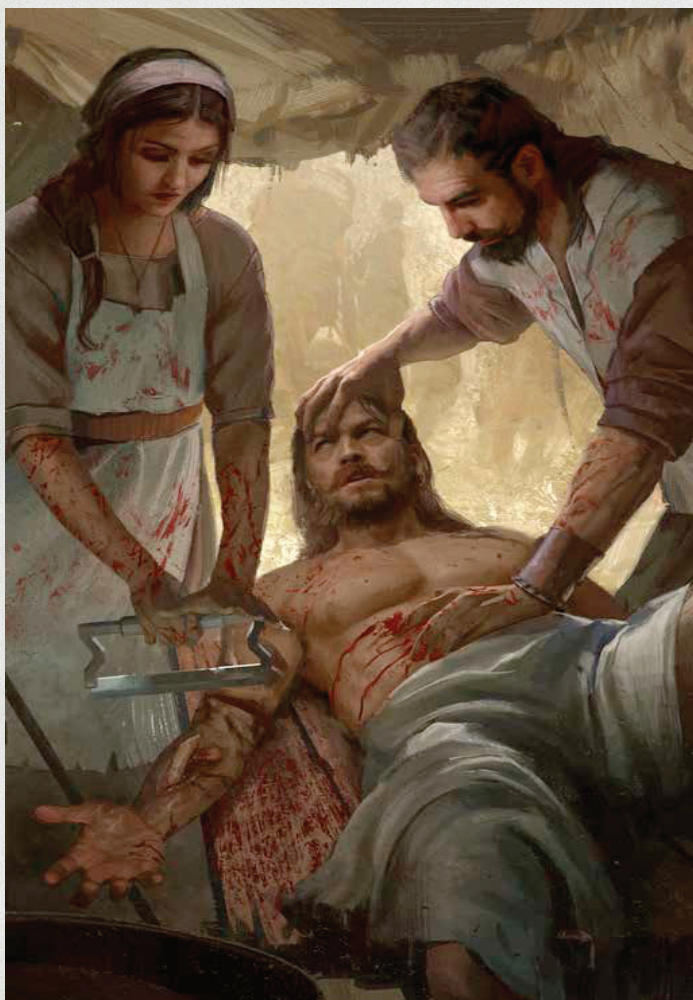
Opieka medyka znacząco przyspiesza leczenie. Jeżeli na postaci wykonano udany wymagający test Uzdrawiania, odzyskuje Zdrowienie +3 PZ za każdy dzień odpoczynku.

Rany Krytyczne leczy się niezależnie od straconych Punktów Zdrowia. Pozbycie się ich skutków wymaga wykonywania testów o PT zależnym od ich powagi po poświęceniu odpowiednio długiego nieprzerwanego czasu na ich opatrywanie.

Każdą Ranę Krytyczną trzeba leczyć oddzielnie.

Po udanym wyleczeniu Rany Krytycznej jej skutki spadają do drobnych dolegliwości odpowiadających połowie ich początkowego efektu oraz wyraźnych śladów. Te zanikają po upływie czasu zależnego od powagi rany. Proste Krytyki utrzymują się przez dzień po wyleczeniu. Złożone Krytyki zanikają po około trzech dniach. Poważne Krytyki po wyleczeniu mają skutki przez około tydzień. Śmiertelne Krytyki nie zawsze da się wyleczyć. Jeżeli to w ogóle możliwe, skutki ustępują po około dwóch tygodniach.

Zwykle mimo wyleczenia Rana Krytyczna pozostawia bliznę.



Postać może też być leczona magią. PZ są przywracane przez czary w tempie właściwym dla wykorzystanego zaklęcia. Możliwe jest też wykorzystanie magii do leczenia Ran Krytycznych. Zaklęcie leczące nie przywraca wtedy PZ, trzeba je rzucić skutecznie odpowiednio 4, 6, 8 albo 10 razy, by uzyskać efekt udanego testu Uzdrawiania.

MAGIA: RZUCANIE ZAKŁĘĆ

Magia wymaga zwykle tylko poświęcenia Punktów Wytrwałości równych jej kosztowi. Jeżeli PW skończą się poprzez używanie magii, postać jest nie tylko Wyczerpana, ale też Ogłuszona. W tym stanie odzyskuje co rundę PW w liczbie odpowiadającej wartości Zdrowienia. Jeżeli koszt przekracza wartości Wigoru, za każdy wydany ponad to PW postać traci też 5 Punktów Zdrowia.

Fokus zmniejsza koszt w PW o swoją wartość.

Jeżeli postać atakuje przy użyciu magii, wykonuje test:

WOLI + Zdolności magicznej + 1k10

Te testy mogą normalnie wywołać efekty Szczęścia, Pecha czy Trafienia Krytycznego.

Cele zwykle mogą bronić się przed magicznymi atakami przy użyciu Obrony lub własnej magii.

Rytuały przygotowuje się wiele rund, a Pech w nich powoduje tyle ran, ile wynosi ich koszt. Przeszkadzanie w rytuale zmusza czarującego do wykonania kolejnych testów zdolności o PT wyznaczonym przez MG.

Klątwy rzuca się tylko poprzez szczera nienawiść. Pech w klątwie sprawa, że w 50% przypadków działa ona na rzucającego.

MAGIA: KATALOG MOCY

Znaki

Aard (Powietrze), Koszt 2,

Efekt: Cele do 2 m przed wiedźminem są oszołomione i mają 20% szans na przewrócenie. Obrona: Unik albo magia.

Axii (Woda), Koszt 2,

Efekt: Cel musi przeprowadzić test Przytomności z karą -1. Alternatywnie może ulec jak przy udanym teście perswazji, ale magia jest natychmiast widoczna dla obserwatorów. Obrona: Łamanie Magii albo magia.

Igni (Ogień), Koszt 2,

Efekt: Cele do 2 m przed wiedźminem otrzymują 2k6 obrażeń od ognia i mają 50% szans na zapalenie się. Obrona: Blok, Unik albo magia.

Quen (Ziemia), Koszt 2,

Efekt: Po rzuceniu 2 razy można obronić się magiczną tarczą, jeśli Blok albo Unik był nieudany (działa jak sukces w obronie).

Yrden (Mieszany), Koszt 2,

Efekt: Przeciwnicy w promieniu 3 metrów mają -2 do TEMPA i REAKCJI.

Czary

Canlly Craig (Ziemia), Koszt 3, Efekt: Atak deszczu ostrych kamieni. Za każdy punkt, o który czarodziej przebił obronę przeciwnika, 1 kamień zadający w losową lokację 1k6 ran (do 10 kamieni). Obrona: Unik albo Blok.

Magiczna Diagnoza (Ziemia), Koszt 3, Efekt: czarodziej poznaje dokładny stan zdrowia celu (liczbę PZ, Rany Krytyczne, czy postać jest otruta lub chora).

Magiczne Leczenie (Ziemia), Koszt 5, Efekt: Przywraca po 5 PZ przez 1k10 rund. Może być używane wielokrotnie, by usunąć Ranę Krytyczną (4 razy dla Prostej, 6 dla Złożonej...).

Oślepiający pył (Mieszane), Koszt 3, Efekt: cel jest oślepiiony na 1k10 rund. Obrona: Blok albo Unik.

Pobudzenie emocji (Mieszane), Koszt 3, Efekt: cel czuje nagły przypływ miłości, nienawiści, depresji albo euforii na 1k10 rund. Obrona: Łamanie magii.

Powab (Mieszane), Koszt 5, Efekt: +3 do testów Amorów, Przywództwa i Uroku na 1k6 godzin.

Rozwianie magii (Mieszane), Koszt: połowa kosztu oryginalnej magii, Efekt: Zniesienie dawnego efektu po udanym teście na PT równe testowi splatającego oryginalne zaklęcie/kłatwę/rytuał.

Telepatia (Mieszane), Koszt 2, Efekt: Rozmowa na niewielką odległość (do 10 m). Pozwala porozumieć się, nie znając języka celu. Podtrzymanie: 1 PW.

Inwokacje

Takie zaklęcia nie są przypisane do jednego żywiołu (są Mieszane), co oznacza, że w przypadku Pecha MG wybiera efekt uboczny magii.

Błogosławieństwo miłości Koszt: 2, Efekt: +3 do testów Amorów i Uroku na 1k10 rund.

Przekłeta choroba: Koszt: 2/4/6, Efekt: wybrany cel zaczyna czuć się, jakby był chory, kaszleć i kichać. Efekt jest zależny od liczby wydanych PW: za 2 to oszołomienie, za 4 ogłuszenie, a za 6 zatrucie. Obrona: Nieugiętość albo magia.

Sieć Klamstw Koszt: 3, Efekt: celowi miesza się w głowie i musi zdać test ROZUMU na PT 10 albo jest ogłuszony. Obrona: Nieugiętość albo magia.

Wzrok Natury Koszt: 3, Efekt: pozwala wykryć nienaturalne stworzenie w promieniu 50 m. Potwory są widoczne, jakby otaczała je błyszcząca aura, nawet jeśli są czymś zasłonięte. Wydłużenie za 1 PW za rundę.

Rytuały

Rytuał Hydromancji Koszt: 5, PT 15, Przygotowanie 5 rund, Efekt: czarujący widzi w wodzie zdarzenia przeszłe (do 2 dni wstecz) lub obecne.

Rytuał Oczyszczenia Koszt: 3, różne PT. Przygotowanie: 5 rund, Efekt: Usuwa z jednego celu: alkohol i narkotyki (PT 12), trucizny (PT 15) albo choroby (PT 18).

Rytuał Spirytystyczny Koszt 5, PT 12, Przygotowanie 5 rund, Efekt: Przywołanie na stałe ducha i rozmowa z nim.

Rytuał Życia Koszt 5, PT 15, Przygotowanie 5 rund, Efekt: Cel otacza krąg, w którym co rundę regeneruje po 3 Rany przez 10 rund.

Kłatwy

Kłatwa Bestii Koszt: 12, Efekt: Zwierzęta nie znoszą celu. Warczą i prychają. 50% szans na atak z ich strony.

Kłatwa Cienia Koszt 4, Efekt: Cel jest pewien, że ktoś go ciągle obserwuje z cieni.

Kłatwa Koszmaru Koszt 8, Efekt: cel męczą koszmary. Jeżeli nie zda testu Nieugiętości przeciwko wynikowi testu Kłatw, nie odzyskuje PZ, PW ani PP w nocy.

Kłatwa Świądu Koszt: 4 Efekt: Cel męczy niekończące się swędzenie. Kara -1 do wszystkich testów.

KONFLIKT SPOŁECZNY

Konflikt społeczny działa podobnie jak walka. Wyznacza się w nim inicjatywę i dzieli czas na rundy. Mogą one trwać jednak znacznie dłużej.

Postaci tracą w Konflikcie Społecznym punkty Determinacji.

Konflikt społeczny może toczyć się równoległe do walki. Może mieć miejsce też między jednostką a grupą.

W takim starciu postaci atakują się różnymi umiejętnościami społecznymi (Amorami, Oszustwem, Perswazją, Przywództwem, Urokiem, Zastraszaniem), a bronią się analogicznie lub Nieugiętością. Udany atak społeczny zabiera zwykle 1k6+wykorzystana Cecha punktów Determinacji. Jeżeli powiedzie się obrona, to atakujący traci punkty Determinacji.

Konflikt społeczny powinien mieć szeroki opis narracyjny. Może też trwać on niezwykle długo. Tortury, romantyczne podchody czy handlowe negocjacje mogą się ciągnąć miesiącami.

Postać może w swojej rundzie wykorzystać jeden z forteli, by wprowadzić dodatkowe efekty. W normalnych warunkach wymaga to poświęcenia Akcji. Oczywiście jest to możliwe tylko w określonych fabularnie sytuacjach. PT testu użycia fortelu wyznacza MG, jeżeli nie jest to podane w opisie.

Fortel	Test	Efekt
Romans	Urok	W razie sukcesu -3 do testów celu, póki wierzy on, że przeciwnik go kocha.
Wejrzenie w przeciwnika	Empatia	Test przełamania ROZUMU. Jeśli się powiedzie, +2 przez całą następną rundę Konflikту.
Sugestia	Oszustwo albo Perswazja	Tylko raz na Konflikt. W razie sukcesu -4 do testów celu na jedną rundę.
Przekupstwo	Hazard	W razie sukcesu +1 do wszystkich następnych testów za każde poświęcone 50 koron.

Osoba, która pierwsza straci wszystkie punkty Determinacji, zachowuje się zgodnie z ostatnią przyjętą przez atakującego strategią (daje się przekonać, ucieka, zakochuje się w rozmówcy albo staje się jego przyjacielem).

EKWIPUNEK: STARTOWE FUNDUSZE

Wszystkie przygotowane przez nas postaci posiadają kilka elementów przydatnego ekwipunku. Jego opisy znajdziecie poniżej. Wszystkim postaciom zakupiliśmy też Zestaw podróznego, na który składają się: bukłak z wodą, jedzenie na tydzień, kilka pochodni albo latarnia, lina (20 metrów), sakwa, śpiwór, nóż.

Poza tym postaci posiadają po 50 koron novigradzkich. To dość pieniędzy, by zapewnić sobie na tydzień dach nad głową i jeden ciepły posiłek dziennie w oberży.

EKWIPUNEK: UPROSZCZONE TWORZENIE PRZEDMIOTÓW

Wiele zdolności pozwala tworzyć rozmaite przedmioty.

Alchemia to wyrabianie mikstur i eliksirów.

Falszerstwo pozwala podrabiać dokumenty czy pieczęci.

Pułapki pozwalają konstruować rozmaite niebezpieczne mechanizmy.

Rzemiosło to tworzenie i naprawianie przedmiotów.

Sztuka to tworzenie wiekopomnych dzieł.

W przypadku Alchemii i Rzemiosła można wytworzyć wielką różnorodność przedmiotów. Potrzebne jest do tego zdobycie właściwego schematu czy receptury oraz zebranie składników. Następnie należy wykonać odpowiedni test.

Przygotowywanie codziennych przedmiotów jest łatwe. Większość codziennej broni i pancerzy jest przeciętna albo wymagająca. Elixiry są zazwyczaj wymagające. Wyjątkowe przedmioty, jak broń Starszych Ras, są przynajmniej trudne.

Przedmioty przygotowuje się kilka godzin. Mikstury i eliksiry około dwóch kwadransów.

Ekwipunek: krótki przegląd przedmiotów

Przedmiot	Działanie	PT wykonania	Cena
Broń			
Kord	Obrażenia 5k5, 25% na krwawienie	22	725
Kusza	Obrażenia 4k6+2, wolne przeładowanie (1 Akcja). Zasięg 100 m.	17	455
Łuk wojskowy	Obrażenia 6k6. Zasięg 300 m.	22	835
Miecz	Obrażenia 2k6+4	13	270
Miecz wiedźmiński stalowy	Obrażenia 4k6	18	–
Miecz wiedźmiński srebrny	Obrażenia 1k6, +3k6 dla istot wrażliwych na srebro	19	–
Nóż	Obrażenia 1k6	8	50
Nóż do rzucania	Obrażenia 1k6. Zasięg 20 m.	8	50
Puginał	Celność +1, Obrażenia 2k6	18	350
Szpada	Celność +1, Obrażenia 5k6	17	650
Sztylet	Celność +2, Obrażenia 1k6, Ukryty	16	275
Topór	Obrażenia 5k6	17	525
Żelazna laska	Obrażenia 3k6, Długa (zasięg 2 m), Fokus (2)	20	675
Zbroje			
Lekka zbroja	Wyparowania 5 na całym ciele	15	450
Niziołczy dublet	Wyparowania 8 na korpuse i rękach. Wygląda jak ubranie	18	375
Stalowy puklerz	Wyparowania 6 przy blokowaniu	15	150

Średnia zbroja	Wyparowania 14 na całym ciele. Kara -1 do czarowania	17	1150
Wojskowa zbroja	Wyparowania 20 na korpusie i rękach, 14 na głowie i nogach. Kara -3 do czarowania	20	1500
Przedmioty sprzyjające magii			
Amulet	Fokus 2	18	350
Klejnót	Fokus 2	18	350
Medalion wiedźmiński	Drga, jeśli w promieniu 20 m znajdzie się magia lub potwór	15, tylko mag	–
Żelazna laska	Obrażenia 3k6, Długa (zasięg 2 m), Fokus (2)	20	675
Alchemia			
Granat	2k6 Ran w każdą lokację ciała celu. Rzut to atak z Atletyki	20	50
Płyn usypiający	Cel musi wykonać natychmiast test Przytomności z karą -2	16	36
Trucizna	Cel zostaje zatruty, dopóki nie zda testu Wytrzymałości na PT 16	15	45
Eliksiry wiedźmińskie			
Każdy prócz wiedźmina zostaje zatruty po ich wypiciu.			
Kot	Widzenie w ciemnościach i odporność na hipnozę	16	–
Jaskółka	Leczy 3 PZ w każdej rundzie, w której wiedźmin nie został trafiony w okresie 20 rund od wypicia	16	–
Biały Miód	Usuwa toksyny z ciała i przerywa działanie wszelkiej alchemii	16	–
Narzędzia			
Pozwalają na wykonywanie czynności związanych z danym zawodem. Należą do nich zestawy alchemika, chirurga, kowala, kupca, pisarza, złodzieja oraz instrumenty muzyczne. Jeżeli nie są w danej sytuacji niezbędne, dają bonus +2 do testu. Kosztują około 50 koron.			
Przenośna kuźnia	pozwala tworzyć broń i zbroję wraz z narzędziami kowala	–	111
Wóz pełen towaru	zawiera na sobie przedmioty z kategorii Pozostały sprzęt za 100 koron	–	500
Zapas komponentów	pozwala odprawiać rytuały	–	100
Zapas leków	daje bonus +2 do Opatrywania	–	50
Unikatowa broń			
Antyczny elfi miecz	Celność +4, Obrażenia 4k6+4, 25% na krwawienie	–	900
Gnomi gwyhyr (miecz)	Celność +3, Obrażenia 5k6+3, 50% na krwawienie	–	1090
Gnomi topór bojowy	Celność +2, Obrażenia 6k6+2	–	910
Pozostały sprzęt			
Butelka wina	można się nią odurzyć	–	8
Duży namiot	do 8 osób	–	36
Dziennik	do notatek	–	8
Falszowane kości	bonus +2 w testach Hazardu przy grze w kości	–	12
Klepsydra	odmierza czas	–	38
Koc	chroni przed zimnem	–	10
Koń	przyspiesza podróż (TEMPO 20)	–	520
Latarnia	zmniejsza kary z ciemności o 3 przed postacią	–	39

Lina	bonus +1 do wspinaczki	–	20
Lusterko	pozwala się obejrzeć i zerknąć za róg	–	27
Perfumy	ładnie pachną	–	22
Pochodnia	zmniejsza kary z ciemności o 2. Szybko się wypala	–	5
Pochwa na podwiązce	pozwala ukryć broń (PT wykrycia 18)	–	11
Święty symbol	znak rozpoznawczy danej religii	–	14
Ukryta kieszeń	pozwala ukrywać niewielkie przedmioty (PT wykrycia 16)	–	11
Zestaw do kościanego pokera	plansza i dwa komplety kości	–	25
Zestaw do makijażu	pozwala zrobić się na bóstwo, co daje bonus +2 do Amorów i Uroku	–	35

UPROSZCZONY ROZWÓJ POSTACI

Dokupić nową zdolność za 1 punkt Wprawy (2 punkty, jeśli jest oznaczona *).

Na koniec każdej sesji postać dostaje 4-6 Wprawy. Te punkty może wydać, aby:

Zwiększyć poziom zdolności, płacąc tyle punktów, ile wynosi jej obecny poziom (czyli podniesienie z 4 na 5 kosztuje 4 Wprawy). Zdolności oznaczone (*) rozwija się, jakby poziom był dwa razy wyższy (czyli podniesienie z 4 na 5 kosztuje aż 8 Wprawy).

Zwiększyć poziom Cechy, płacąc tyle punktów, ile wynosi jej obecny poziom razy 10 (czyli podniesienie z 4 na 5 kosztuje 40 Wprawy).

Czarodzieje i Kapłani mogą też nauczyć się nowej magii, płacąc 10 Wprawy. Zajmuje to 4 dni.

Zdolność Nauczanie pozwala przekazać komuś innemu sekrety innych biegłości. Pozwala dzięki treningom podnosić poziomy bez płacenia kosztu we Wprawie do wartości równej średniej zdobywanej zdolności i Nauczania (zaokrąglając w dół). Na przykład postać posiadająca Wykształcenie i Nauczanie na 4 może wyszkolić kogoś do poziomu 4, a postać nieznająca Nauczania będzie mogła to zrobić tylko do 2 poziomu. Długość wymaganego treningu wyznacza MG, ale nie powinien on być krótszy niż dzień za każdy poziom.



WAŻNE TERMINY

Duszenie się: 3 obrażenia co rundę ignorujące pancerz aż do ustania przyczyny duszenia.

Halucynacje: postać ma zwidy opisywane przez MG. Potrzebuj testu Dedukcji na PT 15, żeby je przejrzeć.

Konanie: wszystkie Cechy postaci spadają do 1/3 swojej normalnej wartości. Co rundę postać musi wykonywać test Przytomności na PT 10 +1 za każdą rundę Konania i +1 za każde dodatkowe trafienie po wejściu w Konanie. W razie sukcesu postać żyje, w razie porażki postać umiera.

Krwawienie: 2 obrażenia co rundę ignorujące pancerz. Powstrzymanie wymaga magii lub testu Opatrywania na PT 15.

Mdłości: co 3 rundy postać musi zdać test CIAŁA na PT 10 albo traci rundę na wymioty.

Ogluszony: postać nie może wykonywać Akcji, póki nie zda testu Przytomności, który zajmuje całą rundę. Atak wyprowadza z tego stanu.

Oszolomienie: -2 do następnej Akcji. Trwa do następnej kolejki postaci.

Oślepienie: -3 do testów ataku i obrony oraz -5 do testów Czujności opartych na wzroku.

Palenie się: 5 obrażeń co rundę w każdą lokację. Pancerz chroni przed nimi, ale sam traci 1 punkt Wyparowań w tym samym tempie.

Pijany: -2 do GRACJI, REAKCJI i ROZUMU oraz -3 do Konflikty Społeczny. 25% na to, że postać nie będzie pamiętała, co robiła po pijaku.

Przewrócony: -2 do ataków i obron, póki nie poświęci ruchu na wstanie.

Wyczerpany: postać nie jest w stanie wykonywać żadnych Akcji poza Złapaniem Oddechu i musi wypocząć.

Zamrożony: -3 do TEMPA i -1 do REAKCJI. Skruszenie lodu to test Krzepy na PT 16.

Zatruty: 3 obrażenia na rundę ignorujące pancerz. Powstrzymanie trucizny wymaga testu Wytrzymałości na PT 15.



CZĘŚĆ III: TWORZENIE POSTACI

UPROSZCZONE TWORZENIE POSTACI

Tworzenie postaci w The Witcher RPG PL daje dużo możliwości i pozwala stworzyć bohatera z bogatą historią, skrojonego specjalnie pod gustu Gracza. Jednocześnie bywa ono jednak czasochłonne. Dlatego prezentujemy tutaj jego uproszczoną wersję. Pozwoli Wam ona powołać do życia rozmaite postaci, a nie zajmie wiele czasu. Składa się na nią kilka prostych kroków.

- 1) Wybór profesji
- 2) Wybór Rasy
- 3) Ustalenie pochodzenia postaci
- 4) Rzuty na tabele życia
- 5) Ostatni szlif

Wybór profesji

Przygotowaliśmy dla Was częściowo wypełnione karty postaci (tu znajdziecie ich pięć, a kolejne na naszej stronie www.copcorp.pl) prezentujące rozmaite zawody ze świata Wiedźmina. To archetypy, przypominające bohaterów książek Andrzeja Sapkowskiego. Wybierzcie spośród nich jedną, która najbardziej Wam odpowiada. To ważny wybór, bo każda z nich posiada unikalną Zdolność Charakterystyczną.

Wybór Rasy

Rozmaite ludy zamieszkują Kontynent. W tej wersji gry będziecie mogli wybrać spośród czterech nacji: elfów, krasnoludów, ludzi i wiedźminów. Każda z ras posiada specjalne właściwości, które dają jej dodatkowe talenty lub modyfikują współczynniki. Zapiszcie je na karcie. Przedstawiciel profesji Wiedźmin może wybrać tylko rasę Wiedźmin.

Ustalenie pochodzenia

Każdy skądś pochodzi. Każdy miał rodziców, nawet jeśli bliżej ich nie znał. W końcu każdy gdzieś się wychował. Oddają to tabele pochodzenia, a początek drogi przez nie wyznacza rasa postaci. Możecie wybrać po jednej opcji z tabel pochodzenia albo na nie rzucić.

Rzuty na tabele życia

Rasa mówi, ile rzutów na tabele życia postaci może wykonać Gracz. To najbardziej losowa część kreacji bohatera. W tym świecie potężne moce Przeznaczenia mają często własne plany wobec śmiertelników.

Ostatni szlif

Na koniec trzeba zająć się drobnymi, ale istotnymi szczegółami. Jeśli tego jeszcze nie zrobiliście, nazwijcie postaci, ustalcie ich płeć oraz wiek. Pomyślcie, jak pochodzenie postaci i dotychczasowe wydarzenia w jej życiu wpłynęły na charakter i poglądy. Mistrz Gry powie teraz kilka słów o tym, jaką planuje poprowadzić przygodę. Wysłuchajcie go i pomyślcie, jak najlepiej związać swoje pomysły co do celów i ambicji bohatera z założeniami opowieści.

W RPG razem tworzyacie historię, więc wspólnie odpowiadacie za to, by dobrze się ona zaczęła.

Profesje

Zawód wykonywany przez postać daje jej unikalne możliwości, specjalny ekwipunek, ale nie ogranicza Gracza. Jego wybór przy tworzeniu postaci jest bardzo ważny. The Witcher RPG PL daje Wam wybór spośród dziewięciu profesji:

Bard: wędrowny grajek i poeta. Potrafi zawsze zdobyć trochę grosza, z każdym się dogada i wejdzie na każdy dwór. Oczywiście oczaruje wszystkich swoim uśmiechem, obyciem i występami. Typowymi bardami byli Jaskier czy Oczko.

Czarodziej: mistrz magii. Może być zarówno potężnym czarownikiem, uczonym prowadzącym alchemiczne lub biologiczne badania jak Stregobor czy Isstred, jak i wytrwanym intrygantem pokroju magiczek z Łoży.

Kapłan: kaznodzieja czy druid, sługa bogów czy natury, to człowiek wiary i łagodnej magii. Jego główną siłą jest jednak przede wszystkim szacunek, którym cieszy się u prostego ludu. W tej grze możecie więc stworzyć charyzmatycznego kaznodzieję podobnego do Kreppa z Rinde, jak i druida takiego jak Myszowór czy Visenna.

Kupiec: to od niego zazwyczaj zależy dobrobyt drużyny. Czy to jako wędrowny sprzedawca, przemytnik czy paser potrafi załatwić pieniądze, sprzęt, a przede wszystkim informacje. Kupcami są tak samo Dainty Bibelrveltdt, jak i Vimme Vivaldi.

Przestępca: nie wszystko da się zdobyć legalnie. Włamywacz, skrytobójca czy gangster, przestępca otwiera drzwi do półświatka i jego ogromnych zasobów. Jego ostrożność i instynkt nie raz uratują grupie skórę. Takimi byli Pyral Pratt czy Stefan Skellen.

Rzemieślnik: w świecie rozerwanym wojną niedobory są codziennością. Rzemieślnik, czy to płatnerz czy alchemik, potrafi wytworzyć i ulepszyć wszelkie dobra, a nade wszystko naprawić na szybko to, co się zepsuje. Rzemieślnikiem był na przykład kowal Mikula.

Medyk: zdrowie to rzecz najważniejsza w świecie. Medycy sprawiają, że nawet na szlaku drużyna będzie mogła odzyskać siły czy wyleczyć niezwykle niebezpieczne Rany Krytyczne. Dobry Medyk, taki jak Shanni, świetnie robi skalpelem, zarówno w czasie operacji, jak i broniąc swoich pacjentów.

Zbrojny: najlepszy wojownik w grze. Czy to wybitny strzelec jak Milva, łowca nagród pokroju Bonharta czy niezmordowany żołnierz jak Vernon Roche, zbrojny stanie między drużyną a każdym niebezpieczeństwem.

Wiedźmin: wyjątkowa profesja, na stałe związana z jedną tylko sztucznie wytworzoną rasą. Mutant walczący magią i mieczem ze złem. Najemny łowca potworów. Nie trzeba go chyba przedstawiać.

Przygotowaliśmy dla Was karty profesji prezentujące wszystkie wspomniane archetypy. Są one dostępne na naszej stronie. Na początek w tym starterze oddajemy w Wasze ręce **Barda**, **Czarodzieja**-uczonego, **Medyka**, **Zbrojnego**-łowcę i oczywiście **Wiedźmina**.

RASY

Wybór rasy wpływa na to, jak postać jest postrzegana i jak długo będzie żyła. Stosunki między różnymi nacjami mają ogromne znaczenie na Kontynencie. Wszędzie można spotkać się z nietolerancją i niechęcią. Oddaje to współczynnik Poważanie. W Królestwach Północy nie-ludzie nie mają łatwo, ale spróbuj tylko być człowiekiem w Dol Blathanna, a poznasz, jak wygląda elfi rasizm.

Długość życia postaci przekłada się też na doświadczenia, które już zebrała. Oddaje to różna liczba rzutów na Tabelę Życia, które Gracz może wykonać.

Przedstawiciele każdej rasy znają swój rodzimy język. Jeżeli profesja postaci daje już do niego dostęp, Gracz może zamienić wartości między nim a Starszą Mową.

Każda rasa ma też kilka **Właściwości**. Niektóre z nich dają bonusy do Cech albo zdolności czy innych współczynników (zapiszcie je na karcie postaci). Na przykład każdy elf jest utalentowanym łucznikiem bez względu na wykonywany zawód. Inne Właściwości otwierają możliwości niedostępne dla pozostałych ras. Zanotujecie to wszystko we właściwym miejscu karty.

Przedstawiciele profesji Wiedźmin mogą wybrać tylko rasę Wiedźmin.

Przedstawiciele profesji Czarodziej i Kapłan mogą być tylko elfami albo ludźmi.

Rasa: Człowiek

Typowy wiek: 20-30 lat

Rzuty na tabelę: 2

Poważanie: Równy

Język: wspólny 8

Właściwości rasy:

Godny zaufania

W tym świecie ludzie trzymają się razem, bo nie mogą zaufać innym rasom. Człowiek, choćby nieznany, wydaje się bardziej godny zaufania niż elf, krasnolud czy inny mutant. Ludzie zyskują więc do testów Amorów, Uroku i Perswazji bonus +1, gdy chodzi o kontakty z innymi ludźmi.

Pomysłowy

Ludzie potrafią być zaskakująco bystrzy i często znajdują sprytne rozwiązania bardzo złożonych problemów. Dzięki temu zyskują bonus +1 do zdolności Dedukcja.

Uparty jak osioł

Możliwe, że największą siłą ludzkości jest gotowość do ciągłego podążania naprzód i szukania tego, co nowe, nawet w obliczu wielkiego niebezpieczeństwa.

Trzy razy na sesję człowiek może przerzucić nieudany test Nieugiętości albo Odwagi. Wybiera wyższy wynik. Do jednego testu przysługuje tylko jeden przerzut, niezależnie od ostatecznego wyniku.

Rasa: Elf

Typowy wiek: 50-70 lat

Rzuty na tabelę: 5

Poważanie: Pogardzany

Języki: Wspólny 4 i Starsza Mowa 6

Właściwości rasy:

Urodzony artysta

Elfy wykazują się naturalnym talentem do sztuk pięknych i wrodzonym zmysłem piękna. Otrzymują w związku z tym bonus +1 do zdolności Sztuka.

Strzelec wyborowy

Wieki tradycji i lata ćwiczeń czynią z Aen Seidhe bodaj najlepszych strzelców na świecie. Przygotowanie łuku i nałożenie cięciwy nie wymaga od nich poświęcenia akcji. Elfy zyskują też bonus +2 do zdolności Łucznictwo.

Więź z naturą

Potężna magiczna siła łączy elfy z ziemią i wszystkim, co na niej żyje. Zwierzęta wiedzą, że Seidhe nie stanowią dla nich zagrożenia, i same ich nie zaatakują. Będą traktować ich z przyjazną obojętnością. Elf potrafi znaleźć dowolną roślinną substancję (co najwyżej powszechną), o ile ma ona szansę występować w danym środowisku.



Rasa: Krasnolud

Typowy wiek: 30-50 lat

Rzuty na tabelę: 3

Poważanie: Tolerowany

Języki: Wspólny 6 i krasnoludzki 4

Właściwości rasy:

Twardziel

Dzięki latom spędzonym przy ciężkiej pracy w górach i kopalniach krasnoludy mają nadzwyczaj twardą skórę. Działa ona jak pokrywający całe ciało pancerz o Wyparowaniach 2. Tej ochrony nie może jednak obniżyć żaden typ ataku ani cecha broni.

Silacz

Zwarta budowa i terminowanie w zawodach wymagających krzepy sprawiają, że krasnoludy są nadzwyczaj silne i zwiększają swój Udźwąg o 25. Zyskują też bonus +1 do zdolności Krzepa.

Smykalka do interesów

Krasnoludy mają dobre oko do szczegółów i niezwykle trudno je oszukać. Zyskują w związku z tym bonus +1 do zdolności Interesy.





Rasa: Wiedźmin

Typowy wiek: 50-100 lat

Rzuty na tabelę: 3 (oddzielna tabela)

Poważanie: Groźny i pogardzany

Język: wspólny 8

Właściwości rasy (uwzględnione na karcie):

Błyskawiczny refleks

Intensywny trening i mutacje czynią wiedźminów niehumanoidalnie szybkimi i zwinnymi. Wiedźmini zwiększają początkową wartość Gracji i Tempa o +1. Mogą też w trakcie gry podnieść te Cechy powyżej poziomu 10.

Ta Właściwość została już uwzględniona na karcie wiedźmina.

Immunitet

Przez wzgląd na swoje mutacje wiedźmini są odporni na wszystkie choroby. Mogą też bezpiecznie używać na sobie mutagenów.

Stępione emocje

Przeżyte trudy i zmiany w organizmie sprawiają, że wiedźmini są znacznie mniej wrażliwi niż zwykli ludzie.

W wyniku tego nie mogą podnieść EMOCJI na poziom wyższy niż 6, a koszt wykupywania i rozwoju tej Cechy jest dużo wyższy.

Wzmocnione zmysły

Zmysły wiedźminów są nadzwyczaj wyczulone. W związku z tym nie otrzymują oni kar do testów za słabe oświetlenie. Potrafią też tropić stworzenia przy użyciu samego zmysłu węchu. Wiedźmini zwiększają swoją zdolność Czujność o +1.

Szkolenie wiedźmińskie

Wiedźmini korzystają z oddzielnych tabel pochodzenia i życia.

TABELE POCHODZENIA

Każdy człowiek, elf i krasnolud rzuca w dalszych tabelach. Możecie też wybrać interesujące Was opcje, ale przynajmniej przy tej uproszczonej wersji zasad polecamy turlanie. Pozwoli ono poznać system lepiej.

Ludzie rzucają w tabelkach pochodzenia z Królestw Północy.

Jeżeli nie grasz człowiekiem, możesz wybrać jako swoje pochodzenie jedną z ojczyzn Starszych Ras, odpowiednio Dol Błathanna dla elfów i Mahakam dla krasnoludów. **Możesz też rzucić w tabelkach pochodzenia ludzi.** Starsze Rasy żyją na całym Kontynencie i każda kraina może być ojczyzną dla Twojej postaci.

Tabele opowiadające historię życia wiedźminów znajdziecie dalej.

Rasa	Kraina Starszej Rasy
Elf	Dol Blathanna (+1 do Obycia)
Krasnolud	Mahakam (+1 do Rzemiosła)

Rzut	Pochodzenie z Północy
1	Redania (+1 Wykształcenie)
2	Kaedwen (+1 Wytrzymałość)
3	Temeria (+1 Urok)
4	Aedirn (+1 Rzemiosło)
5	Lyria i Rivia (+1 Nieugiętość)
6	Kovir i Poviss (+1 Interesy)
7	Skellige (+1 Odwaga)
8	Cidaris (+1 Żeglarsstwo)
9	Verden (+1 Sztuka Przetwarzania)
10	Cintra (+1 Empatia)

Rodzinna historia

Nieszczęścia chodzą po ludziach, a niektóre są wyjątkowo paskudne. Po ustaleniu Pochodzenia rzuć w dwóch poniższych tabelach, by ustalić, co się przytrafiło Twoim krewnym i czy może uśmiechnęło się do nich szczęście.

Rzut	Rodzina
1-5	Złe wieści (przejdź do Losu Rodziny)
6-10	Twoja rodzina żyje i ma się dobrze (rzuć na tabelę rodziców)
Rzut	Rodzice
1-5	Coś się przytrafiło rodzicom (przejdź do Losu Rodziców)
6-10	Rodzice żyją! (przejdź do Statusu Rodziny)

Losy Rodziny

Jeżeli okazało się, że rodzinie Twojej postaci przytrafiło się coś za jej życia, skorzystaj z poniższej tabeli. Nie wszystkie z tych wyników będą wpływały bezpośrednio na jej bliskich. Niektóre będą miały znaczenie dla relacji Twojej postaci z krewnymi. Te wyniki będą opisywały nie tylko losy rodziców, ale też rodzeństwa. **Rzuć więc 1k10 albo wybierz opcję, odczytaj wynik, a potem przejdź do Losu Rodziców.**

Rzut	Północ	Starsze Rasy
1	Wojna rozsiała Twoją rodzinę po czterech stronach świata i nie wiesz nawet, gdzie większość z nich teraz jest.	Twoja rodzina zyskała reputację przyjaciół ludzi, przez co jest traktowana z rezerwą przez pobratymców.
2	Twoja rodzina została uwięziona pod mniej lub bardziej prawdziwymi zarzutami. Udało Ci się uciec. Możesz chcieć ich uwolnić, ale w sumie nie musisz...	Ze względu na otwarte głoszenie niepopularnych opinii twoja rodzina ma jak najgorszą opinię wśród Twoich pobratymców.
3	Twój dom rodzinny został przeklęty. Może wokół niego nie wyrosną żadne plony, a może po prostu jest nawiedzony. Tak czy inaczej nie da się tam już mieszkać.	Cała Twoja rodzina zginęła w czasie Wojen z Nilfgaardem. Jeżeli mieli szczęście, zginęli na froncie. Jeżeli nie, spadły na nich inne okropieństwa wojennej zawieruchy.
4	W czasie jednej z wojen przepadł cały majątek Twojej rodziny. Krewni żyją więc z rozboju, przemytu czy kradzieży.	Od wieków Twoja rodzina realizuje krwawą wroźdę. Pewnie nikt już nie pamięta, o co w tej wendecie chodzi, ale krew się leje po dziś dzień.
5	Twoja rodzina wpadła w długi przez hazard czy nieudane inwestycje. No i oczywiście to Ty masz zebrać pieniądze, by spłacić należności.	Twoja rodzina bez powodu została pozbawiona swojej pozycji i tytułów. Wyrzucono Was też z domu. Nie masz dokąd wracać.
6	Twoja rodzina weszła w zatarg z innym rodem. Możesz nie wiedzieć, o co chodzi, ale sprawa jest poważna.	Od kiedy pamiętasz, Twoja rodzina rabuje okoliczne ludzkie osady. Może z biedy, a może by się mścić.
7	Z jakiegoś powodu rodzina została nienawidzona w Twoim rodzinnym miasteczku. Zrobili coś obrzydliwego, a może właśnie się od czegoś powstrzymali.	Dom Twojej rodziny jest nawiedzony. Najpewniej było to miejsce masakry w czasie wojen z ludźmi.
8	Pewnego dnia straciłeś wszystko. Bandyci napadli Twoich bliskich, rozkradli majątek i zamordowali krewnych.	Ktoś z Twoich krewnych wszedł w małżeński związek z człowiekiem. Podzieliło to rodzinę na dwa obozy.
9	Twoja rodzina skrywa mroczny sekret. Jeżeli wyjdzie on na jaw, będziecie skończeni. Ustalcie go z MG.	Twoja rodzina została zabita przez ludzi, którzy uznali ją za Scoia'tael, w trakcie pogromu lub linczu.
10	Członkowie Twojej rodziny nienawidzą się nawzajem i nie utrzymują ze sobą kontaktów.	Pochodzisz od zdrajcy Starszej Rasy. Poważnie utrudnia to kontakty z pobratymcami.

Los Rodziców

Jeżeli okazało się, że coś przytrafiło się rodzicom Twojej postaci, skorzystaj z poniższej tabeli. Nie wszystkie z tych wyników będą wpływały bezpośrednio na rodziców, a raczej na relacje postaci z nimi. Zwłaszcza jeśli porzucili ją albo sprzedali za młodu.

Rzuć więc 1k10 albo wybierz opcję, odczytaj wynik, a potem przejdź do Statusu Rodziny.

Rzut	Północ	Starsze Rasy
1	Rodzic zginął w jednej z Wojen z Nilfgaardem. Częściej tyczy się to ojców, ale różnie bywa.	Na rodzica padło podejrzenie o współpracę ze Scoia'tael. Na razie to tylko groźne spojrzenia.
2	Rodzice porzucili Cię w głuszy. Pewnie nie byli w stanie Cię wyżywić. Może byłeś wpadką lub po prostu Cię nie chcieli.	Rodzic okazał się zdrajcą i sprzedał ludziom członków Starszych Ras. W ich krainach lepiej niech się nie pokazuje.
3	Rodzic został przeklęty przez maga lub skupioną moc czyjejś nienawiści. Nie przeżył tego.	Rodzic popełnił samobójstwo z braku nadziei i rozpacz po utraconej chwale.
4	Rodzic sprzedał Cię za kilka monet albo nawet towar czy usługę. Widać potrzebował ich bardziej niż dziecka.	W czasie jednej z podróży rodzic miał pecha trafić na pogrom. Po wszystkim jego ciało nabito na pal.
5	Rodzic przyłączył się do gangu. Poznałeś dobrze jego koleżków i kilka razy musiałeś im pomóc w robocie.	Rodzic poświęcił wszystko dla odbudowania dawnej chwały swojej rasy, popadając w obsesję.
6	Potwór zabił rodzica. Możesz wybrać, jaka to była konkretnie bestia.	Rodzic został z jakiegoś powodu wygnany z ojczyzny. Może za zbrodnię, może za nieprawomyślność.
7	Rodzic został niesłusznie stracony. Pewnie trafił w niewłaściwe miejsce o niewłaściwym czasie.	Rodzic żyje z groźną klątwą. Ustalcie jej charakter z MG.
8	Zaraza zabiła rodzica. Nie dało się nic zrobić.	Rodzice oddali Cię na wychowanie innej rodzinie, bo z nimi czekała Cię śmierć.
9	Rodzic zdradził na rzecz Nilfgaardu. Może sprzedał mu informacje, a może po prostu uciekł.	Rodzic przyłączył się do Scoia'tael, by mścić się na ludziach za zrujnowanie mu życia.
10	Rodzic, najpewniej matka, został porwany przez szlachtę. Może wpadł w oko lokalnemu władcy lub jego potomstwu.	Rodzic zginął w podejrzanym wypadku. Najpewniej była to dobrze zakamuflowana zemsta potężnego wroga.

Które z rodziców?

Kiedy osoba rodzica nie wynika z opisu i chcecie to ustalić losowo, rzućcie kostką 1k10, sprawdzając wynik w tej tabelce.

Rzut	Rodzic
1-4	Ojciec
5-8	Matka
9-10	Obydwoje

Status Rodziny

Każdy dorasta w innych warunkach. Jeden jest synem króla i mieszka w pałacu, inny rodzi się niewolnikiem w winnicy bogacza. Status rodziny mówi bardzo dużo o tym, kim będzie postać. **Rzuć więc 1k10 albo wybierz opcję, odczytaj wynik, a potem przejdź do Najważniejszego Przyjaciela.**

Rzut	Północ	Starsze Rasy
1	Arystokracja Przyszło Ci dorastać w posiadłości możliwych, w otoczeniu służby. Cały czas jednak oczekiwano od Ciebie dobrych manier i wybitnych osiągnięć. Ekwipunek: Patent szlachecki (+2 do Sławy)	Arystokracja Wychowywano Cię na opowieściach o dawnej chwale w murach antycznego pałacu. Oczekuje się, że dorównasz przodkom. Ekwipunek: Patent szlachecki (+2 do Sławy)
2	Adoptowany przez maga Oddano Cię za młodu pod opiekę czarodziejce lub czarodziejowi. Żyłś w dostatku, ale słabo znasz wciąż zajętego opiekuna. Ekwipunek: Kronika (+1 do Wykształcenia)	Szlachetny wojownik Jako dziecko szlachetnego wojownika masz dbać o reputację swojej rodziny i zadośćuczynić jej dziedzictwu. Ekwipunek: Osobisty herb (+1 do Sławy)
3	Rycerstwo Nauki pana ojca uczyniły z Ciebie prawdziwego szlachcica. Przez wieki Twoje dziady dały nauk tych przykłady, a teraz czas na Ciebie. Ekwipunek: Osobisty herb (+1 do Sławy)	Kronikarze Zadaniem Twojej rodziny było spisywanie wszelkich strzępów historii Starszych Ras, by ją uchronić od zapomnienia. Ekwipunek: Kronika (+1 do Wykształcenia)
4	Kupcy Dorastanie w kupieckim domu oznaczało, że wokół zawsze było słychać głośno targujących się ludzi i brzęk monet. Dwójka Sojuszników (znajomych)	Kupcy Życie wędrownych kupców nie jest łatwe, ale Twoją rodzinę wszędzie witało zainteresowanie produktami nie ludzi. Dwójka Sojuszników (znajomych)
5	Rzemieślnicy Długie dni w warsztacie cechowego mistrza upływały przy ciągłym tworzeniu nowych rzeczy. Ekwipunek: Zestaw narzędzi właściwy dla zawodu rodziny	Artyści Dorastałeś, śpiewając pieśni, występując na scenie, pisząc sztuki i naprawiając instrumenty. Ekwipunek: 1 instrument Jeden Sojusznik (przyjaciel)
6-7	Artyści Dorastanie w wędrownej czy stacjonarnej trupie aktorskiej jest barwne, ale nielekkie. Ekwipunek: 1 instrument Jeden Sojusznik (przyjaciel)	Rzemieślnicy Nieludzy rzemieślnicy szukają inspiracji w starożytnych projektach i ruinach dawnej chwały. Ekwipunek: Zestaw narzędzi właściwy dla zawodu rodziny.
8-10	Chłoptwo Wsi spokojna, wsi wesola... Życie chłopca jest skromne i spokojne, choć niezbyt bezpieczne. Ekwipunek: Amulet (+1 do FARTA)	Nisko urodzeni Nieludzie z biedniejszych rodzin pracują zwykle jako służba dla możnych lub jako drobni partacze. Ekwipunek: Amulet (+1 do FARTA).

Nieludzka szlachta

Grając elfem czy krasnoludem możesz oczywiście podążać ścieżką pochodzenia z Północy. Jeżeli wyrzucisz wtedy pochodzenie z Arystokracji czy Rycerstwa, będziesz pewnie rozważać, jak to zinterpretować. Na Północy przyjmij, że niekoniecznie mówimy o tradycyjnej szlachcie, a raczej o wysoko cenionych specjalistach, cieszących się protekcją królów lub książąt.

Najważniejszy Przyjaciel

Niemal każdy jest w stanie wskazać jedną osobę, która zmieniła jego życie. Rzuć więc 1k10 albo wybierz opcję, odczytaj wynik, a potem przejdź do Rodzeństwa.

Rzut	Północ	Starsze Rasy
1	Świątynia Na Twoje życie mocno wpłynęło głębokie religijne doświadczenie. Ekwipunek: Święty tekst	Szlachetny wojownik Jeden z ostatnich mistrzów starych sztuk walki uczył Cię honoru. Ekwipunek: Pamiątka po bitwie
2	Rzemieślnik Napotkałeś na swojej drodze mistrza, który nauczył Cię szacunku dla pracy i talentu fachowca. Ekwipunek: Drobiazg własnej roboty	Rzemieślnik Wybitny twórca pokazał, jak niezwykle inspiracje możesz czerpać z tradycji i sztuki Starszych Ras. Ekwipunek: Drobiazg własnej roboty
3	Możny Wielka pani czy władka dali Ci lekcję opanowania godnego szlachty. Ekwipunek: Srebrny pierścień	Człowiek Ludzki przyjaciel nauczył Cię, jak bezpodstawne są uprzedzenia. Ekwipunek: Laleczka ze słomy
4	Czarodziej Pewien mistrz magii nauczył Cię, by nie bać się magii i kwestionować uznane prawdy. Ekwipunek: Wisiorek	Wysoko urodzony Potomek władców Twego ludu pokazał Ci, jak w tych trudnych czasach zachować godność. Ekwipunek: Sygnet
5	Wiedźma Napotkana w pewnej wsi mądra kobieta pokazała Ci wartość wiedzy. Ekwipunek: Tajemnicza laleczka	Artysta Miałeś szczęście nauczyć się, jak w tym świecie odnaleźć piękno i radość. Ekwipunek: Stary bilet na występ
6	Przeklęty Spotkanie z człowiekiem obłożonym klątwą nauczyło Cię, by nie oceniać innych po pozorach. Ekwipunek: Drewniana figurka	Grabieżca Pewien rabuś nauczył Cię, że masz prawo odebrać innym to, czego naprawdę potrzebujesz. Ekwipunek: Sakwa
7	Artysta Pewien sprytny artysta pokazał Ci kiedyś, jak zrobić z siebie widowisko. Ekwipunek: Stary bilet na występ	Mędrzec Wagi zapomnianej historii Starszych Ras nauczył Cię biegły w niej mędrzec. Ekwipunek: Księga Baśni
8	Kupiec Na swej drodze spotkałeś kupca, który uczył Cię o sprycie i przebiegłości. Ekwipunek: Szczęśliwa moneta	Przestępca Rzezimieszek nauczył Cię, że sami tworzymy własne zasady. Ekwipunek: Maski
9	Przestępca Pewien łotr nauczył Cię samodzielności i dbania o siebie. Ekwipunek: Maski	Myśliwy Przeżycia w dzicy nauczył Cię pewien doświadczony łowca. Ekwipunek: Myśliwskie trofeum
10	Zbrojny Weteran nauczył Cię, jak się obronić. Ekwipunek: Pamiątka z pola bitwy	Rolnik z nizin Potrzeba Ci było kogoś, kto potrafi cieszyć się prostym życiem. Ekwipunek: Szpadel

Wartość sentymalna

Przedmioty, które otrzymujesz dzięki swojemu przyjacielowi, nie są specjalnie przydatne. Z założenia te elementy ekwipunku mają mieć dla postaci wartość sentymalną. Być pamiątką po ważnej osobie lub wydarzeniu, po którą postać sięgnie w przypływie nostalgii. Dlatego też nie wymieniamy ich w dziale mówiącym o ekwipunku mającym praktyczne zastosowanie.

Rodzeństwo

Na Kontynencie ludzie żyją krótko i umierają młodo od chorób, głodu i żelaza. Jeżeli więc rodzina chce przetrwać, musi być liczna. Jak bardzo, to już zależy od rasy i regionu. **By to ustalić, rzuć 1k10 albo wybierz opcję i odczytaj wynik.**

Ile mam rodzeństwa?

Rzut	Ludzie z Północy	Krasnoludy	Elfy
1	1	1	Elfy mają nie więcej niż trójkę dzieci. Rzuć 1k10. Jeżeli wypadnie 1 albo 2, masz jednego brata albo siostrę. Jeżeli 9 albo 10, jest Was trójka. Rzuty w przedziale 3-8 oznaczają, że jesteś jedynakiem.
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	Jedynak	
7	7	Jedynak	
8	8	Jedynak	
9	Jedynak	Jedynak	
10	Jedynak	Jedynak	

Jedynacy

Za pomocą rodzeństwa stworzyliśmy wygodny sposób na płynną grę, jeśli postać zginie. Zdarza się jednak, że postać nie ma braci ani sióstr. W tej sytuacji po śmierci postaci możecie zdecydować się na grę jej przyjacielem. Wprowadzenie go, rozpisanie współczynników i dostosowanie do rozgrywki może wymagać trochę pracy od Ciebie i Mistrza Gry, ale razem dacie radę.

„Mojemu rodzeństwu, na wypadek śmierci...”

W książkach z wiedźmińskiej sagi (a w mniejszym stopniu też w grach) życie było niebezpieczne, a śmierć zawsze o krok za bohaterami. Tak też jest w The Witcher RPG PL. Czasem zmierzysz się z niebezpieczeństwem przerastającym Twą postać, kiedy indziej po prostu będziesz mieć pecha. W końcu może się zdarzyć, że podejmiecie się straceńczego planu. We wszystkich tych przypadkach postać może zginąć.

Nie należy tu wierzyć baśniom. Kto umarł, ten zwykł pozostawać martwy. Jedyne, na co można liczyć, to wtłoczenie świadomości do zwłok na kilka minut przy użyciu potężnej magii. Marna to jednak namiastka wskrzeszenia.

No i właśnie na taki wypadek ma się rodzeństwo! Proponujemy, żebyście po śmierci postaci w pierwszej kolejności rozważyli zagranie kimś spośród jej braci i sióstr. Łatwiej wprowadzić takie do drużyny i wplątać w fabułę, a przy okazji nie trzeba rzucać w tyłu tabelkach. Śmierć bohatera to dobry pretekst na ściągnięcie krewniaka do miejsca akcji, reszta grupy przyjmie takie rodzinne zastępstwo, a ekwipunek w końcu podlega dziedziczeniu.

TABELE ŻYCIA

Co to się postaci już w życiu przytrafiło.

Rzucicie kostką 1k10 tyle razy, ile wynika z rasy postaci, i sprawdźcie w tej tabeli.

Jeżeli chcecie szybko zacząć grę, rzućcie tylko raz. Da to każdej postaci punkt zaczepienia, a nie zajmie Wam wiele czasu.

Szczęścia i Nieszczęścia

Jeżeli Twój wynik był parzysty (2 albo 4), masz Szczęście, jeżeli nieparzysty (1 albo 3), oznacza to Nieszczęście. Rzuć jeszcze raz 1k10 i odczytaj wynik z odpowiedniej kolumny.

Rzut	Wydarzenie
1-4	Szczęścia i Nieszczęścia
5-8	Sojusznicy i Wrogowie
9-10	Romans

Rzut	Szczęście	Nieszczęście
1	Fortuna Jakiś wyjątkowy uśmiech losu albo niezwykle wydarzenie przyniosło Ci 1k10 x 100 koron.	Długi Trzeba było się zadłużyć i teraz musisz spłacić 1k10 x 100 koron.
2	Nauczyciel Twoim mentorem został świetny uczony. Zyskujesz jedną ze zdolności ROZUMU na poziomie 2 ALBO bonus +1 do jednej innej już posiadanej zdolności ROZUMU.	Poszukiwany/Poszukiwana Rzuć 1k10. Poszukują Cię: 1-3: lokalni strażnicy (tylko kilku) 4-6: mieszkańcy miasteczka 7-8: władze sporego miasta 9-10: listy gończe w całym królestwie
3	Przysługa u szlachcica Udało Ci się pomóc w czymś szlachetnie urodzonej osobie, która jest Ci teraz winna przysługę.	Nalóg Uzależniłeś się od jakiejś używki. Możesz wybrać jej rodzaj.
4	Nauczyciel szermierki Trenowałeś pod okiem doświadczonego żołnierza. Zyskujesz jedną ze zdolności walki na poziomie 2 ALBO bonus +1 do jednej już posiadanej. Większość z nich przypisana jest do GRACJI lub REAKCJI.	Ułomność Rzuć 1k10, by ustalić jej naturę: 1-3: Nie udało Ci się dojść do siebie po otruciu. Masz trwale o 5 mniej Punktów Zdrowia. 4-7: Ataki paniki. W razie stresu musisz co piątą rundę wykonać Test Przytomności. 8-10: Głosy mówią Ci różne rzeczy. Straszne, śmieszne albo i smutne. Głosy odgrywa MG.
5	Przysługa u wiedźmina Spotkania z wędrownymi łowcami potworów nigdy nie kończą się tak, jak się tego można spodziewać. Twoja postawa sprawiła, że wiedźmin wisi Ci przysługę.	Śmierć bliskiego Straciłeś krewnego, przyjaciela lub kochanka. Rzuć 1k10. Był to: 1-5: wypadek 6-8: atak potworów 9-10: napad bandytów
6	Przyjacielscy bandyci Z jakiejś przyczyny zaprzyjaźniłeś się z bandą obwieśiów. Raz w miesiącu możesz ich prosić o przysługę.	Więzienie Spędziłeś 1k10 miesięcy w ciupie.

7	Zwierzak Udało Ci się oswoić dzikie stworzenie napotkane w dziczy. Ustal je z MG albo rzuć. Przy wynikach 1-7 to pies, a 8-10 wilk.	Zdrada Rzuć 1k10. Wynik nieparzysty oznacza, że zdradził Cię ktoś bliski. Dodatkowo przy wynikach 1-5 jesteś szantażowany, a przy 6-10 jakiś Twój sekret wyszedł na jaw.
8	Przysługa u czarodzieja Pomoc w delikatnej sprawie przedstawicielowi magicznej profesji sprawia, że potężny czarownik winien Ci jest teraz przysługę.	Wypadek Rzuć 1k10, by sprawdzić skutki: 1-4: Oszpecenie. Niezależnie od regionu uchodzisz za Groźnego. 5-6: Wyzdrowienie zajęło 1k10 miesięcy 7-8: Amnezja. Zniknęło Ci 1k10 miesięcy 9-10 Koszmary męczą Cię co trzecią noc
9	Pasowanie Zostałeś podniesiony do godności rycerza w jednym z królestw. W tym państwie zyskujesz +2 Sławy i wszelkie przywileje należne pasowanym.	Pod fałszywymi zarzutami Oskarżono Cię o przestępstwo lub zbrodnie, których nie popełniłeś. Rzuć 1k10. Zarzuty to: 1-3: kradzież; 4-5: dezercja lub zdrada 6-8: morderstwo; 9: gwałt 10: czarnoksiężstwo
10	Błogosławieństwo Kapłan wręczył Ci święty symbol, który daje Ci bonus +2 w testach Uroku z wyznawcami jednej religii.	Kłątwa Przekląto Cię. Wybierzcie z MG odpowiednią Kławę.

Sojusznicy i Wrogowie

Nie da się przejść przez życie w takim świecie, nie robiąc sobie jakichś wrogów. Czasami to dzięki nim człowiek staje się tym, kim jest. Zwłaszcza jeżeli musi poradzić sobie z krzywdą, którą im wyrządził. Prawdziwi przyjaciele są zaś bardzo rzadcy. Nieczęsto znajdziesz kogoś takiego, a szczerzy druh może uratować Ci życie na więcej niż jeden sposób. Sojuszników zaś szukają wszyscy, bo bez nich nie da się przetrwać w tych trudnych czasach.

Jeżeli Twój wynik był parzysty (6 albo 8), zdobywasz sojusznika. Wynik nieparzysty (5 albo 7) oznacza Wroga.

Rzuć 1k10 w każdej kolumnie odpowiednich tabel, jeżeli chcesz losowo ustalić, kim są Sojusznicy i Wrogowie.

Spotkania z przyjaciółmi

Posiadanie sojusznika może okazać się przydatne w wielu sytuacjach w trakcie gry. Jak już wspomnieliśmy, przyjaciele mogą posłużyć jako kolejna postać po śmierci głównego bohatera, ale oczywiście na tym nie koniec. Możesz prosić ich też o przysługi, schronienie czy pomoc w trudnych chwilach. Mistrz Gry powinien korzystać z nich jako Bohaterów Niezależnych w trakcie rozgrywki. Przecież już się znać.

Sojusznicy

Kto to taki?

Rzut	Płeć	Miejsce w świecie	Pierwsze spotkanie
1	Mężczyzna	Łowca nagród	Uratowałeś go przed czymś
2	Kobieta	Czarodziej/Czarodziejka	W tawernie
3	Mężczyzna	Mentor/Nauczyciel	Uratował Cię przed czymś
4	Kobieta	Przyjaciel z dzieciństwa	Najął Cię do czegoś
5	Mężczyzna	Rzemieślnik	Uwięziono Was gdzieś
6	Kobieta	Dawny Wróg	Musielście działać razem
7	Mężczyzna	Hrabia/Hrabina	Nająłeś go do czegoś
8	Kobieta	Kapłan/Kapłanka	Po pijaku
9	Mężczyzna	Żołnierz	W podróży
10	Kobieta	Bard	Walczyliście wspólnie

Trochę więcej o Sojuszniku

Rzut	Jak blisko jesteście?	Skąd pochodzi?
1 -4	Znajomi	Królestwa Północy
5-6	Przyjaciele	Cesarstwo Nilfgaardu
7-8	Bliscy przyjaciele	Krainy Starszych Ras
9	Do grobowej deski	Spoza granic znanego świata
10	Związani Przeznaczeniem	Trzyma to w tajemnicy

Wrogowie

Rzut	Płeć	Miejsce w świecie	Przyczyna waśni
1	Mężczyzna	Dawny przyjaciel	Napaść
2	Kobieta	Dawny kochanek/kochanka	Utrata kochanej osoby
3	Mężczyzna	Krewny	Pohańbienie
4	Kobieta	Wróg z dzieciństwa	Rzucenie klątwy
5	Mężczyzna	Kultysta	Oskarżenie o czarnoksiężstwo
6	Kobieta	Bard	Złamane serce
7	Mężczyzna	Żołnierz	Okrutna rana
8	Kobieta	Bandyta	Szantaż
9	Mężczyzna	Hrabia/Hrabina	Pokrzyżowane plany
10	Kobieta	Czarodziej/Czarodziejka	Sprowokowanie ataku potwora

Kto zaczął?

W tym świecie interesy rozmaitych ludzi często okazują się stać w sprzeczności. Równie dobrze wróg mógł narobić kłopotów Tobie, jak i Ty mogłeś pokrzyżować jego plany. Czasami nawet nie zdajemy sobie sprawy, kiedy nasze działania wyrządzą komuś krzywdę.

Rzuć 1k10 albo wybierz:

1-5: to wróg skrzywdził Ciebie.

6-10: to Twoja wina.

Teraz możesz rzucić 1k10 w każdej kolumnie poniższej tabeli, by dowiedzieć się więcej o historii waszej wrogości i sile adwersarza.

Rzut	Potęga	Jak daleko to zaszło	Mocna strona wroga
1	1	Stare dzieje, rana przyschła	Wpływy
2	2	Stare dzieje, rana przyschła	Wpływy
3	3	Czekacie na dobrą okazję do zemsty	Wiedza
4	4	Czekacie na dobrą okazję do zemsty	Wiedza
5	5	Na swój widok dobywacie broni	Własna sprawność
6	6	Na swój widok dobywacie broni	Własna sprawność
7	7	Jedno poluje na drugie	Poplecznicy
8	8	Jedno poluje na drugie	Poplecznicy
9	9	Żywy zostanie tylko jeden	Magia
10	10	Żywy zostanie tylko jeden	Magia

Romans

Miłość zdarza się w świecie Wiedźmina często, ale rzadko jest trwała i szczęśliwa. Romanse, skoki w bok i noc na sianie częściej kończą się zapomnieniem, łzami, przemocą, a nawet rozlewem już dziewięcioletniej krwi.

Rzuć 1k10, by ustalić, jak układało się życie romantyczne postaci.

Rzut	Efekt
1	Szczęśliwa miłość
2-4	Romantyczna tragedia
5-6	Trudna miłość
7-10	Odrobina rozpusty na co dzień

Odrobina rozpusty na co dzień

Lata minęły Ci na przygodnych romansach, sypaniu czasem z kimś na sianie, wyprawach do zamków i porankach kojota. Nieostrożnym mężczyznom zdarzyć się może, że nieświadomie spłodzili w tym czasie jakieś bękarty (jeżeli chcecie dowiedzieć się, ile macie dzieci z nieprawego łoża, możecie rzucić 1k10-5 i w ten sposób sprawdzić ich liczbę).

Jeżeli przydarzyła Ci się **Romantyczna Tragedia** lub **Wyboista miłość**, możesz rzucić 1k10 w poniższej tabeli i odczytać wynik z odpowiedniej kolumny.

Rzut	Romantyczna tragedia	Trudna miłość
1	Kochanek został porwany przez bandytów i ciągle znajduje się w ich rękach.	Przyjaciele i rodzina Kochanka szczerze Cię nienawidzą. To oczywiste, że cały ten romans im się nie podoba.
2	Pewnego dnia Kochanek zniknął. Nie masz pojęcia, dokąd się udał.	Kochanek prostytuuje się za pieniądze. Nie ma mowy o porzuceniu tej pracy.
3	Za zbrodnie, prawdziwe albo i nie, Kochanek został wygnany lub trafił do lochu.	Kochanka dotknęła drobna kłątwa, jak stany lękowe czy koszmary.
4	Kochanka odebrała Ci potężną kłątwa.	Twój Kochanek zdradza Cię i nie ma zamiaru przestać.
5	Wplątaliście się w jakąś wyjątkowo paskudną historię, na koniec której Kochanek zginął z Twojej ręki.	Kochanek jest potwornym zazdrośnikiem i nie może znieść tego, że w pobliżu może znajdować się potencjalny rywal.
6	Kochanek popełnił samobójstwo. Możesz nawet nie wiedzieć czemu.	Bez przerwy się kłócicie. Wszystko może doprowadzić do awantury.
7	Kochanek został porwany przez kogoś wysoko urodzonego i jest teraz faworytem na szlacheckim dworze.	Prywatnie się kochacie, ale zawodowo robicie sobie konkurencję i czasem podkradacie klientów.
8	Rywal odbił Ci Kochankę.	Cała trudność leży w tym, że jedno z Was jest człowiekiem, a drugie nie.
9	Kochanka zabił potwór. Mógł to być wypadek, ale nie musiał...	Romansujesz z kimś, kto pozostaje w związku małżeńskim. Nie masz pewności, czy jest gotów go zakończyć.
10	Kochanek to czarodziej czy czarodziejka, wiedźmin czy świadomy potwór. Nie ma mowy, żeby to się dobrze skończyło.	Twoi przyjaciele i rodzina szczerze nienawidzą Kochankę. To oczywiste, że cały ten romans im się nie podoba.

POCHODZENIA WIEDŹMINA

W przeciwieństwie do przedstawicieli innych profesji wiedźmini nie wybierają takiego życia. O ich powstaniu decyduje Przeznaczenie. Dlatego we wszystkich wiedźmińskich tabelkach trzeba rzucić, chyba że MG, w imieniu sił wyższych, zadecyduje inaczej.

Kiedy zostaleś wiedźminem?

Rzut	Wiek	Efekt
1-2	Dzieciństwem będąc	-2 do Próby Traw. Do wiedźmińskiego Siedliska przywieziono Cię jako małe dziecko, nie starsze niż 2 lata. Nie pamiętasz życia przed trafeniem między członków cechu. Nic nie trzymało Cię przy życiu podczas Próby Traw.
3-8	Za młodu	Zabrano Cię z domu nie później niż w wieku 6 lat. Masz kilka normalnych wspomnień, które przeprowadziły Cię przez Próbę Traw.
9-10	Jako podrostek	+2 do Próby Traw. Rzadko się zdarza, żeby cech przygarniał dzieci tak dojrzałe jak Ty, w wieku od 8 do 11 lat. Trening był przez to cięższy, ale za to Próbę Traw przeszedłeś wyjątkowo łatwo.

W której szkole się szkolileś?

Rzut	Szkoła	Efekt
1-2	Szkoła Wilka	Silne Ciosy wykonywane są z bonusem +3. Trenowałeś w Kaer Morhen, zamczysku położonym wysoko w Górach Sinych. Trening był ciężki, ale przemyślany. Zrobiono z Ciebie bardzo wyważonego wiedźmina, znającego się po trochu na wszystkich tajnikach profesji. Uczono Cię uderzać z mocą i kończyć polowania szybko i sprawnie.
3-4	Szkoła Gryfa	+2 do Wigoru. Tam, gdzie Góry Smocze sięgały morza, stało Kaer Y Seren, siedziba Twojego cechu. Szkolenie tam skupiało się na walce z wieloma przeciwnikami oraz jak najpełniejszym wykorzystaniu ograniczonego magicznego potencjału wiedźminów.
5-6	Szkoła Kota	Odporność na uroki. Karawana Dyn Marw była Twoim domem przez długie lata. Stanowiliście bractwo wędrownych wiedźminów oferujących swe usługi każdemu, kto był gotów zapłacić. Nie przejmowaliście się naturą roboty. Mutacje i trening wyprały Was z emocji bardziej niż innych, zostawiając na pastwę morderczych impulsów.
7-8	Szkoła Żmii	Podwójny Cios nie ma kary. Przyszło Ci trenować w Gorthwe Gwaed, głęboko w kotlinach Gór Tir Tochair. Szkolono Was inaczej niż pozostałych wiedźminów. Nauczono walczyć dwoma ostrzami i zabijać potwory z zaskoczenia niczym skrytobójca.
9-10	Szkoła Niedźwiedzia	Kary za zbroje zmniejszone są o 2. Wysoko pośród śnieżnych szczytów Gór Amell Cech Niedźwiedzia trenował swych uczniów w Haern Cadweh. Twoje ciało stało się silne i wytrzymałe, zdolne poruszać się szybko nawet w ciężkim pancerzu.

Jak szedł Ci trening?

Rzut	Wydarzenie	Efekt
1	Rana na Mordowni	-1 do TEMPA. Wszyscy wiedźmini ćwiczą długie biegi po niebezpiecznych ścieżkach wokół swoich twierdz. Tobie się nie poszczęściło. Paskudne złamanie zrosło się co prawda, ale noga ciągle czasem Ci sztywnieje.
2	Skradziona wiedza	Warzenie eliksirów. W trakcie szkolenia byłeś częstym gościem cechowej biblioteki. Znasz receptury wiedźmińskich eliksirów i zaczynasz każdą przygodę z jedną porcją Kota, Jaskółki i Białego Miodu.
3	Rywale	Jeden Wróg-wiedźmin. Podczas treningu staliście się rywalami z innym wiedźmińskim uczniem. Obydwaj przeszliście mutacje i zostaliście pełnoprawnymi członkami cechu. Wasza rywalizacja rozkwitła zaś w piękną wzajemną nienawiść.
4	Udane mutacje	+2 do Próby Traw. Pomniejsze mutacje, dieta i mutagenne grzybki dobrze przygotowały Cię do późniejszych przemian. Kiedy przyszedł czas na Próbę Traw, byłeś wyjątkowo dobrze przygotowany.
5	Magiczne niepowodzenie	-1 do Wigoru. Nauka rzucania Znaków zakończyła się dla Ciebie strasliwym niepowodzeniem. Magiczny wypadek poranił Twoje ciało i na zawsze osłabił nadprzyrodzony potencjał.
6	Prymus	+1 do Szermierki. Byłeś najlepszy w mieczu z trenujących wraz z Tobą. Ten talent ciągle jest w Tobie żywy, a wiedźmiński styl walki, pełen piruetów, zwodów i prędkich ruchów, jest Twoją drugą naturą.
7	Nieudane mutacje	-2 do Próby Traw. Miałeś alergię na mutageny, a po grzybkach sraczkę. Próba Traw poszła naprawdę ciężko.
8	Przyjaciele	Jeden Przyjaciel-wiedźmin. Wspólne wychowanie i szkolenie połączyło Cię z innym chłopcem jak z bratem. Przeżyliście wspólnie wiele niebezpieczeństw, a w końcu przeszliście Próbę Traw, myśląc o tym drugim. To już przyjaźń na całe życie.
9	Rana na Grzebieniu	-1 do REAKCJI. Jednym z najniebezpieczniejszych wiedźmińskich ćwiczeń jest trenowanie walki na Grzebieniu, rzędzie nierównych słupków nad przepaścią. Miałeś pecha i poleciałeś w dół, na skały. Udało Ci się przeżyć, ale nigdy nie byłeś już równie szybki.
10	Wiedźmińska wiedza	+1 do Wiedźmińskiego treningu. Gdy inni biegali z mieczami po dziedzińcu, Ty siedziałeś w bibliotece, studiując wiedzę o potworach. Wycytane wtedy sekrety nie raz uratowały Ci życie.

Próba Traw

Rzut	Przebieg	Efekt
1 i mniej	Niemal śmiertelna	-1 do CIAŁA i EMOCJI. Próba nieomal zniszczyła Twoje ciało. Udało Ci się jakimś cudem przetrwać, ale nigdy nie byłeś już taki sam.
2-3	Słaba	-1 do EMOCJI. Próba Traw szła źle i wielu myślało, że jej nie przetrwasz. Daleś radę, ale pozostawiło to w Twojej psychice trwałe ślady.
4-9	Normalny przebieg	Próba poszła dobrze. Pamiętasz z niej tylko przejmujący ból. Ważne w niej było tylko to, że zostałeś wiedźminem.
10 i więcej	Niespotykane mutacje	+1 do EMOCJI i GRACJI. Próba Traw przyniosła nadspodziewanie dobre efekty, przyspieszając proces przemian. Należysz do niezwykle udanych mutantów.

Najważniejsze wydarzenie

Rzut	Wydarzenie	Opis
1	Dziecko-Niespodzianka	Podróżując po Kontynencie, napotkałeś człowieka, który gotów był obiecać ci, o co tylko poprosisz. Skorzystałeś więc z Prawa Niespodzianki i los był dla Ciebie łaskawy. Otrzymałeś dziecko. Chłopca pewnie posłałeś na wiedźmińskie szkolenie, ale jeśli to była dziewczynka...
2	Zwierzyna świadomego potwora	Nie wszystkie polowania na potwory idą po myśli wiedźmina. Przeżyłeś kiedyś prawdziwie koszmarną noc, gdy z łowcy stałeś się zwierzyną dla inteligentnej bestii.
3	Braterstwo broni z rycerzem	Chcąc nie chcąc Ty i pewien szlachetnie urodzony musieliście walczyć ramię w ramię z okrutnym złem. Nauczyło Cię to wiele zarówno o rycerstwie, jak i o własnej profesji.
4	Pojmany przez czarodzieja	Iluz to magów marzy tylko o tym, by zbadać wiedźmińskie organy. Jednemu prawie się udało. Schwycił Cię podstępem i rozpoczął nawet swoje eksperymenty, ale zdołałeś się wymknąć.
5	Praca dla lokalnego włodarza	Jakiś czas służyłeś pewnemu szlachcicowi. Płaca była dobra, ale mierziło Cię, że musiałeś ciągle ukrywać swoje działania, byleby nie splamić honoru rodziny pryncypała.
6	Poza granice znanego świata	Ruszyłeś kiedyś tam, gdzie kończy się Kontynent: za Góry Sine, Smocze, Tir Tochair albo i nawet wypłynąłeś na ocean. Widziałeś dalekie kraje, o których inni nawet nie słyszeli.
7	Znaczący romans	Mówią, że drogą wiedźmina jest być neutralnym. To znaczy: nie angażować się. Z Tobą było inaczej. Zakochałeś się. Może nawet myślałeś o założeniu rodziny. Ciągłe czasem się nad tym zastanawiasz.
8	W obronie siedziska	Wiedźmińskie twierdze stawiały się nie raz obiektem ataków ze strony wzburzonej tłuszczy. Gdy przyszła ta chwila, stanąłeś w obronie swojego domu. Było Was niewielu przeciwko groźnym zastępom. Ty, chociaż ranny, przeżyłeś. Większość Twych braci poległa.
9	Niesława	Pomogłeś mieszkańcom pewnego miasteczka pokonać potwory. Gdy zabrakło bestii, mieszczenie zwrócili się jednak przeciw Tobie. Może nawet próbowali Cię zabić. Tak czy inaczej znasz już prawdę o ludzkiej wdzięczności.
10	Sława	Obronileś okolicę przed potworami i zostałeś lokalnym bohaterem. Nie prosiłeś ani o darmowe piwo, ani o chętne dziewczki, ale skoro tak się złożyło, tylko głupi by odmówił. Później takie przyjęcie Cię nigdzie nie spotkało, ale tamte miłe wydarzenia zachowałeś w pamięci. Dają Ci nadzieję w deszczowe dni.

Co się z Tobą dzieje?

Rzut	Zajęcie	Opis
1	Prywatny wiedźmin	Masz stałą pracę. Najęła Cię kupiecka gildia, szlachecki ród, a może nawet i znaczniejsza osobistość. W każdym razie jesteś czymś prywatnym wiedźminem. Płacą Ci nie za dużo, ale stale, i wskazują cele do polowań. Zazwyczaj są to nawet względnie potwory.
2	Na szlaku	Życie wiedźmina nie zmieniło się dla Ciebie od lat. Podróżujesz od sioła do sioła, szukając zajęcia i martwiąc się, czy Tobie podobni nie wykonali swojej pracy aż za dobrze. Bo potworów coraz mniej i tylko potworności na szlaku nie brakuje.
3-8	Samotnik	Porzuciłeś żywot wędrownego łowcy potworów i osiadłeś w głuszy niby jakiś druid. Minęło już wiele lat, od kiedy prowadzisz taki tryb życia. Zauważyłeś ostatnio, że bestii zrobiło się jakby więcej. Od niedawna zacząłeś więc wypuszczać się coraz dalej od swojej siedziby. Ot tak, dla rozruszania starych kości.
9	Ustatkowany	Nie jesteś już wiedźminem. Żyjesz sobie spokojnie między ludźmi. Może nawet założyłeś rodzinę. Są tacy, co patrzą na Ciebie wilkiem, ale przecież jakoś Wam się układa. Jesteś prawie taki jak oni. Prawie robi jednak wielką różnicę.
10	Żywot przestępcy	Ludzie nie lubią wiedźminów, lżą ich i pogardzają nimi? Proszę bardzo. Potworów brakuje, więc przerzuciłeś się na inną zwierzynę. Skoro nikt nie trzyma się zasad stworzonych dla wiedźminów, Ty też nie musisz. Twoje talenty okazały się bardzo przydatne w półświatku.

ŻYCIE WIEDŹMINA

Łowcy potworów wiedzą żywot odmienny od zwykłych ludzi. Miarkują ryzyko i przyjmują takie zlecenia, którym, jak sądzą, podołają. Mają trochę więcej kontroli nad życiem, ale mogą też wpaść w nieliczne tarapaty.

Za każdą dekadę, za którą normalnie by rzucali w tabeli, wiedźmini wybierają poziom ryzyka. Im bardziej prawdopodobne niebezpieczeństwo, tym większa też szansa na ciekawą nagrodę.

Najpierw sprawdzają, czy zdarzyło się coś niebezpiecznego. Jeżeli tak, to przechodzą do odpowiedniej tabeli.

Jeżeli nie, rzucają ponownie, by ustalić, czy napotkali Nagrodę, Sojusznika, Polowanie czy też nic specjalnego. Potem zaś rzucają w odpowiedniej tabeli.

Poziom ryzyka	Ostrożny		Rutynowy		Nieostrożny		Ryzykant	
Niebezpieczeństwo	10%		25%		50%		75%	
Wynik	Nagroda	1	Nagroda	1	Nagroda	1-2	Nagroda	1-5
	Sojusznik	2	Sojusznik	2	Sojusznik	3-7	Sojusznik	6-7
	Polowanie	3	Polowanie	3-5	Polowanie	8	Polowanie	8-9
	Nic	4-10	Nic	6-10	Nic	9-10	Nic	10

Niebezpieczeństwo

Rzut	Rodzaj Niebezpieczeństwa
1-3	Wydarzenie
4-6	Rana
7-10	Wróg

Wrogowie

Rzut	Płeć	Zawód	Powód waśni	Mocna strona	Jak daleko to zaszło
1-2	Mężczyzna	Szlachcic	Obrażono Cię	Pozycja społeczna	Już prawie zapomniane
3-4	Kobieta	Najemnik	Pokrzyżowałeś czyjeś plany	Wiedza	Licz na nóż w plecach
5-6	Mężczyzna	Żołnierz	Zostałeś zdradzony	Fizyczna siła	Doszło już do przemocy
7-8	Kobieta	Kupiec	Zabiłeś członka rodziny	Poplecznicy	Poluje na Ciebie
9-10	Mężczyzna	Przestępca	Zostałeś oszukany	Magia	Pragnie Twojej krwi

Sojusznicy

Rzut	Płeć	Zawód	Jak to się zaczęło
1	Mężczyzna	Łowca nagród	Uratowałeś go przed czymś
2	Mężczyzna	Czarodziej	Spotkanie w gospodzie
3	Mężczyzna	Nauczyciel	Uratował Cię przed czymś
4	Mężczyzna	Przyjaciel z dzieciństwa	Najął Cię do czegoś
5	Mężczyzna	Rzemieślnik	Uwięziono Was razem
6	Kobieta	Stary wróg	Musielście współpracować
7	Kobieta	Możnowładca	Nająłeś go do czegoś
8	Kobieta	Kapłan	Poznaliście się po pijaku i jakoś już poszło
9	Kobieta	Żołnierz	Spotkaliście się w podróży
10	Kobieta	Bard	Walczyliście ramię w ramię

Jak blisko jesteście?

Rzut	Relacja
1-6	Znajomi
7-9	Przyjaciele
10	Złączeni przez przeznaczenie

Rany i Wydarzenia

Rzut	Rana	Wydarzenie
1	Sztywne kolano (-1 do TEMPA), Potworna rana nogi została ją poszarpaną i niezdatną do użytku na długie tygodnie. Mimo operacji i wiedźmińskich eliksirów nigdy nie będzie już działała tak samo sprawnie.	Dług. Łatwo wiedźminowi wpaść w długie, czy to gdy musi kupić nowy sprzęt, czy gdy nie podejdzie karta do gwinta. Wisisz krasnoludzkiemu bankowi albo szlacheckiemu rodowi 1k10 x 100 koron.
2	Uszkodzone oko (-1 do testów Czujności opartych na wzroku). Zazwyczaj wiedźmini są dość szybcy, by uniknąć pazurów bestii rzucającej się im do oczu. Nie zawsze.	Uciezka świadomego potwora. Troll, wilkołak czy inna myśląca bestia umknęła Ci i może kiedyś wrócić, by się mścić.
3	Sztywny łokieć (-1 do Broni bitewnej w tej ręce). Potężny cios strzaskał Ci kiedyś rękę. Nigdy nie wróciła do pełnej sprawności. Możesz oczywiście trzymać w niej miecz i walczyć, gdy trzeba, ale męczy Cię jej sztywność.	Uzależnienie. Wpadłeś w nałóg. Działa on tak samo, jak dla normalnych ludzi.
4	Toksyna (-5 PZ). Okropny jad krążył długo w Twoich żyłach i osłabił na zawsze Twój organizm.	Uwięziony. Padło na Ciebie fałszywe (czy aby na pewno?) oskarżenie i przesiedziałeś 1k10 lat w lochu.
5	Resztką grotu strzały (-1 do Krzepy). Wyjątkowo dobry strzelec wpakował Ci pocisk z zadziornymi tak głęboko, że nie dało się go do końca usunąć, Tkwi ciągle w mięśniu, utrudniając dźwiganie.	Fałszywe oskarżenie. Trafiło się, że zostałeś kozłem ofiarnym. Rzuć, o co Cię oskarżają: 1-3 kradzież; 4-5: o zdradę; 6-8: mord; 9: gwałt; 10: nielegalne czarnoksiężstwo.
6	Zadyszka (-5 PW). Cios w płuco albo jakieś okropne wyziewy sprawiają, że oddychasz głośno, ciężko i ze słyszalnym gwizdem.	Zdradzony. Taki los zgotował Ci kochanek lub przyjaciel. Rzuć, co się działo: 1-3: szantażowano Cię; 4-7: sekret wyszedł na jaw; 8-10: targnięto się na Twoje życie.
7	Paskudna blizna (-2 do Amorów i Uroku). Blizny dla wiedźmina to nie nowina, ale Twoja twarz wygląda, jakby ktoś ją pługiem przeorał.	Śmierć bliskiego. Twój przyjaciel lub kochanek zginął w nieprzyjemny sposób. Rzuć: 1-3: zabił potwór; 4-6: stracono bliską Ci osobę; 7-8: to było morderstwo; 9-10: trucizna.
8	Uszkodzony nos (-2 do tropienia węchem). Może alchemiczne wyziewy, a może celne ciosy w barowych bójkach w zasadzie pozbawiły Cię zmysłu powonienia.	Banita. W jednym z państw jesteś wyjętym spod prawa i ściganym przestępcą. Nieważne, jakie były zarzuty. Lepiej się tam nie pokazuj.
9	Uszkodzone palce (nie możesz składać Znaków jedną ręką), Może to było pechowe trafienie, a może efekt tortur, w każdym razie palce u jednej z Twoich dłoni nie zginają się prawidłowo i wyglądają trochę jak krogulcze szpony.	Zmanipulowany. Wmanewrowano Cię w sytuację, w której musiałeś porzucić neutralność. Taka reputacja ciągnie się za Tobą po świecie.
10	Głuchawy (-1 w testach Czujności opartych o słuch). Potwory często używają dźwięku jako broni. Trudno się przed tym bronić. Dobrze, że chociaż przeżyłeś, prawda? Hej! Mówię do Ciebie!	Przeklęty. Trafiła Ci się jakaś paskudna klątwa. Wybiera ją MG i wyznacza warunki jej zdjęcia. Nie musi Ci ich jednak podać.

Nagrody

Rzut	Nagroda
1	Prawo Niespodzianki. Zdarzyło Ci się wykorzystać ten starożytny zwyczaj, a w zamian dostałeś (rzuć 1k10): 1: dziecko; 2: psa; 3: konia; 4: nowiusieńki pług; 5: kota; 6: beczulkę piwa; 7: biżuterię wartą 1k6 x 10 koron; 8: oręż wart do 500 koron; 9: osła; 10: muła.
2	Romans. Udało Ci się zbudować szczerą relację z osobą, która potrafiła zobaczyć w Tobie coś więcej niż mutantą. Rzuć: 1-6: rozstaliście się po paru tygodniach; 7-8: trwało to kilka miesięcy; 9-10: związek ciągle trwa, choć pewnie z przerwami.
3	Przyływ gotówki. Nie dość, że udało Ci się zarobić na naprawę broni, składniki alchemiczne i nową kurtkę, to jeszcze sporo zostało. Masz 1k10 x 100 koron oszczędności.
4	Przysługa u szlachcica. Zrobiłeś coś dla kogoś dobrze urodzonego. Może to była robota legalna, może nie. W każdym razie ktoś wysoko postawiony jest Ci sporo winien. Wie też, że przyjdiesz odebrać dług. Możesz wykorzystać tę przysługę w trakcie gry, nie przekraczając jednak granicy możliwości.
5	Sekrety starego wiedźmina. Zdarzyło Ci się jakiś czas podróżować ze starszym przedstawicielem Twojej profesji. Podzielił się on z Tobą pewnym zapomnianymi już sekretami fachu. Na początku przygody masz 3 wiedźmińskie eliksiry.
6	Pasowany. Za męstwo w walce zostałeś podniesiony do godności rycerza. Może kogoś ratowałeś, walczyłeś z najeźdźcą czy grasantami, a może po prostu byłeś we właściwym miejscu o właściwym czasie. Tak czy inaczej król czy królowa docenili Twoje dokonania. Zwiększ swoją Sławę o 1 w wybranym kraju.
7	Przyjaźni bandyci. Podczas łowów trafiłeś na grupkę banitów czy scioia'tael i przypadliście sobie jakoś do gustu. Różnice w metodach Wam nie przeszkadzały, gdy piliście samogon przy ognisku. Możesz raz w miesiącu prosić ich o rozsądną przysługę (np. informacje).
8	Ruiny. W czasie podróży trafiłeś na miejsce zapomniane przez ludzi i bogów. Znalazłeś tam unikatowy oręż.
9	Przysługa u czarodzieja. Załatwiłeś dla jednego z magów jakąś istotną dla niego sprawę. Może chodziło o jakieś cenne ingrediencje pozyskiwane z potworów, może o schwytaną przez Ciebie bestię, a może czarodziej chciał zbadać Ciebie. W każdym razie tamten wisi Ci jedną dużą przysługę, oczywiście w granicach rozsądku.
10	Nauczyciel. Twoim mentorem został świetny uczoney. Zyskujesz jedną ze zdolności ROZUMU na poziomie 2 ALBO bonus +1 do jednej innej już posiadanej zdolności ROZUMU.

Polowanie

Rzut	Na co polowałeś	Gdzie to było?	Jak się skończyło?
1	Zjawia	W lesie	Wziąłeś pieniądze i odjechałeś
2	Przeklęty	W budynku	Wziąłeś pieniądze i odjechałeś
3	Hybryda	W opuszczonej ruinie	Nie chcieli płacić
4	Insektoid	Na wybrzeżu	Nie chcieli płacić
5	Żywiołak	W górach	Zapłacili Ci badziewiem
6	Relikt	W mieście	Zapłacili Ci badziewiem
7	Ogroid	Na cmentarzu	Było wyjątkowo ciężko
8	Drakonid	W wiosce	Było wyjątkowo ciężko
9	Trupojad	Nad rzeką	Było nad wyraz łatwo
10	Wampir	W jaskini	Było na wyraz łatwo

Drugie dno

Rzuć 1k10. Jeśli wypadnie 1-4, sprawa miała drugie dno. Sprawdź jakie.

Rzut	Drugie dno
1	Fałszywy potwór
2	To była klątwa
3	Potwór był już martwy
4	To była inna bestia, niż myślałeś
5	Zleceniodawca chciał potwora żywcem
6	To wszystko była wina zleceniodawcy
7	Potwór był nieszkodliwy
8	To była pułapka na Ciebie
9	Było w tym więcej, niż chcieli Ci powiedzieć
10	Za wszystkim stał czarodziej.

DO MIARKI MIARKA

Ta krótka przygoda ma za zadanie pomóc Wam zawiązać drużynę i spróbować swoich sił na sesji w świecie The Witcher RPG. Jest przeznaczona dla 2-4 Graczy i jednego Mistrza Gry. Możecie potraktować ją jako preludium opisujące pierwsze spotkanie postaci przed większą przygodą, jaką jest *Szklana Góra*.

Rozegranie tego scenariusza wraz z tworzeniem postaci powinno Wam zająć jedną, trwającą 3-4 godziny, sesję.

Osoba, która przyjęła rolę Mistrza Gry, powinna przeczytać ten scenariusz uważnie, zanim zacznie go prowadzić. Od tej chwili zwracamy się już bezpośrednio do niej, bo Gracze nie powinni zapoznawać się z tekstem dalej, by nie zepsuć sobie zabawy.

ROZSTAWIENIE

Siadźcie wygodnie. Przygotujcie coś do picia i przekąski z myślą o czterogodzinnym spotkaniu. Przygotujcie kostki i inne przybory. Upewnijcie się, że wszyscy rozumieją, jakie są założenia tej gry i przedstawionego świata. Następnie stwórzcie postaci dla wszystkich Graczy. Gdy to będzie gotowe, przeczytaj na głos albo powiedz własnymi słowami poniższy tekst:

Zamazany i smutno pochylony ku ziemi znak mówi, że jesteście w okolicach miejscowości Trocken, gdzieś w Angrenie. Ziemie te wciśnięte są między góry a rzekę i w tej chwili trudno powiedzieć, do kogo należą: Temerii, Sodden, Rivii, a może Nilfgaardu? Tego nie wiedzą pewnie nawet miejscowi.

Ostatnie dni były deszczowe, a podróż wlekła się w nieskończoność. Przybywacie tu z różnych stron i w różne kraje potem zmierzacie, ale wszystkich Was łączą mokre szaty, zdorożone konie i nadzieja, że w przydrożnej oberży uda Wam się najeść i ogrzać. Zmierzacie więc do niewielkiego piętrowego samotnego budynku położonego na rozstaju dróg.

Główna izba jest niewielka, nawet jak na austerię położoną na uboczu. Poza szynkwasem jest tu tylko jedna duża ława, ustawiona przy wielkim piecu chlebowym, na którym drzemie olbrzymi czarny kocur. Jest tu ciepło, a dzięki świecom dość jasno mimo szarówki za oknami.

WPROWADZENIE:

GOSPODA POD PEŁNYM ANTALKIEM

Zwróć się do Graczy i poproś ich, żeby opisali swoje postaci. Siadają one kolejno do wielkiej ławy pośrodku izby. Kiedy wszyscy powiedzą dwa-trzy zdania o wyglądzie bohatera, odczytaj poniższy fragment.

Przed każdym z Was znalazła się miska z parującą serową polewką i skwarkami. Każdy dostał od niewysokiej i krąglej gospodyni po kromce chleba i drewnianym kubku. Do stołu podszedł też, utykając mocno, rosły wąsaty oberżysta, dzierżąc w rękach dwa antalki.

– Komu piwa, a komu gorzałki? – zapytał tonem sugerującym, że na większy wybór nie macie co liczyć.

Nim zdążyliście odpowiedzieć, z pieca na ławę zeskoczył wielki czarny kocur i powiódł po Was żółtymi ślepiami, nim utkwil je w oberżystę. Gospodyni chwyciła ścierkę i przegoniła go, wołając:

– Poszedł, jeszcze nie czas! Wybaczcie Państwo, to wredne kocisko.

Powiedz Graczom, że po tym, jak wybiorą między piwem a gorzałką, ich postaci mogą chwilę porozmawiać i poznać się nawzajem. Wszyscy są w drodze, nikt nie zamierza zatrzymać się tu na dłużej, oberża stoi przy rozstajnych drogach daleko od osad, więc i żadnych zleceń w okolicy się nie znajdzie. Jeżeli postaci zapytają o nocleg, oberżysta odpowie w zaskakujący sposób:

– Na taką noc wyganiać Was nie będziem, ale rozważcie, czy aby Wam nie w drogę. My tu mamy na górze tylko dwie izby do spania z siennikami, a Wy pewnie szukacie większych wygod.

Choć te słowa mogą wydać się podejrzane, pogoda nie zachęca do opuszczania budynku. Do najbliższej osady jest zaś daleko. Poza siennikiem w oberży alternatywą pozostaje więc co najwyżej nocleg w sianie na stryszku stajni albo w chłodzie pod namiotem.

Postaci mogą użyć Empatii lub innych zdolności społecznych, by spróbować dowiedzieć się czegoś od gospodarzy. Ci są z całą pewnością czymś zmartwieni i wystraszeni, ale uparcie twierdzą, że nie dotyczy to BG, i mówią, by ci niczego się nie bali. Wierzą w to głęboko.

Kiedy wszyscy położą się spać, przejdź do sekcji Śledztwo.

ŚLEDZTWO: LEPKIE KOCIE ŁAPKI

Przeczytaj następujący tekst:

Wraz z zapadnięciem zmroku dopadło Was zmęczenie, jak to po dobrym dniu ciężkiej podróży. Czas się kłaść spać. Niezależnie czy wybieracie dość przyjemne sienniki na górze, kładziecie się w izbie, czy w stajni, spędzicie noc w cieple, a Wasze rzeczy będą mogły wyschnąć. Szybko przychodzi spokojny i głęboki sen.

Wszystkie postaci wykonują test Czujności (Rozum+Czułość+1k10) przeciwko Poziomowi Trudności 14, jeśli śpią w budynku, lub 12, jeśli śpią w stajni. W razie sukcesu budzą się. Odczytaj wtedy poniższy tekst.

Wiatr przepędził chmury i teraz na Wasze twarze przez okno i szpary w deskach wpada jasny blask księżyca w pełni. Zewnątrz słychać rzenie koni. Wszystko to wyrwało Was ze snu. Czy wyglądacie przez okno?

Jeżeli bohaterowie Graczy się na to zdecydują, opisz im następującą sytuację:

Przed gospodą widzicie dziwną scenę. Przy samych drzwiach klęczą oberżysta z żoną. Nad nimi górują dwie olbrzymie postacie, stojące na ubitej drodze. Są większe od człowieka i porośnięte grubym futrem. W świetle księżyca widać, że jedna z nich jest czarna jak węgiel, a druga rudawa. Ich oczy błyszczą się w ciemności. Stwory strzygą spiczastymi uszami. Na ramiona narzucone mają worki, zdaje się z jedzeniem.

Za plecami bestii stoją zbite w gromadę Wasze wierzchowce. Oberżysta podniósł się z klęczek i odezwał do stworów:

– Pomilujcie, to gości naszych są konie.

Chwycił za uzdę jednego z rumaków.

– Ostawcie je, prosim Was.

Błyskawiczny cios pazurastej łapy nie pozwolił mu dokończyć.

– Potrzebne – syknął jeden ze stworów. – Już nasze.

Gospodyni przypadła do rannego męża.

Jeżeli postaci nic nie zrobią, bestie odwrócą się i odejdą szybkim i miękkim krokiem w stronę lasu.

Gracze, zwłaszcza prowadzący wiedźminów, mogą chcieć się czegoś dowiedzieć o stworach. Powiedz, że muszą zebrać najpierw więcej informacji, przyglądając się bestiom albo rozmawiając z gospodarzami. Wiele potworów i przeklętych może przybrać taką formę. Mogą jednak przeprowadzić test Wyształcenia z opisanym dalej skutkiem.

Bohaterowie mogą rzucić się na potwory, ale muszą najpierw znaleźć się na dole (jeśli chcą zeskoczyć z tej wysokości, muszą wykonać test Atletyki na PT 16, a w razie niepowodzenia otrzymują 2k6 obrażeń omijających pancerz) lub wybiec z oberży albo stajni. Bestie są jednak bardzo czujne i dużo szybsze od zwykłego śmiertelnika. Uciekną z workami w las, popędzając konie. Jeżeli z jakiegoś powodu Twoi Gracze dopadną stwory, rozegraj po prostu walkę z nimi. Jeżeli bohaterowie nie będą przy tym dysponować dobrym źródłem światła, wykonują wszystkie testy z karą -2.

Jeżeli ktoś opuścił oberżę przed zmrokiem, zapytaj się, czy chce brać dalej udział w opowieści. Jeśli tak, ta postać usłyszy w nocy rzenie koni i zobaczy humanoidalne cienie niosące jakieś ciężary i prowadzące rumaki przez łąkę w pobliski las.

Pościg za bestiami wymagać będzie testów Sztuki Przetrwania. Nie będzie to trudne ze względu na pędzone przez stwory konie. Księżycową nocą będzie miało to PT 14, a w dzień 10. Działają tu jednak zasady Szczęścia i Pecha. To pierwsze pozwoli przyjrzeć się śladom samych stworów, co pozwala wykonać test Wiedzy o potworach/Wiedźmińskiego treningu, by poznać ich naturę. Pech zaprowadzi postaci do spalonej wioski.



Bohaterowie mogą przesłuchać też właścicieli oberży. Żona, Iga, opatruje rannego męża, Jaruna. PT wyciągnięcia z nich informacji to 14. Na gospodynię podziela Przywództwo lub Urok, na oberżystę Perswazja lub Zastraszanie. Test Dedukcji na PT 10 pozwoli ustalić, że w izbie nie ma już kota.

Odegraj zapytaną osobę. Język oberżysty będzie prostszy, ale bardziej konkretny, podczas gdy gospodyni będzie mówiła dużo, ale też gubiła czasem wątek. Testy poszczególnych postaci mogą ujawnić trzy informacje: 1) małżeństwo oddaje część swoich zapasów w każdą pełnię; 2) stwory pobierają ten podatek od lat, jednak ostatnio biorą więcej; 3) nigdy dotąd nie żądały okradnięcia gości, ale raz zdarzyła się bójka, w której zginął człowiek, dlatego małżonkowie próbowali odprawić BG.

Jeżeli bohaterowie zapytają się o kocura, usłyszą: „Nie kot to, a złydnia. Jeden ze stworów. Dbą o nas i dobro zwykle sprowadza, ale pilnuje też, żebyśmy czego nie ukrywali”. Po zebraniu tych informacji możliwe jest wykonanie testu Wiedzy o potworach/Treningu wiedzymińskiego, by poznać naturę bestii.

Jeżeli bohaterowie pójdą tropem potworów i wyrzucą Pecha lub aktywnie będą przeszukiwać okolicę, mogą natrafić na zgłiszczą spalonej wioski. Odczytaj wtedy ten fragment:

Trafiliście na polanę pokrytą czarną ziemią i nielicznymi zgłiszczami. Znacie ten widok aż za dobrze. To jedna z wielu przygranicznych osad, które spotkał ten los. Wszędzie widać tu ślady Nilfgaardzkiego ataku: tu porzucony toporek, tam spinę z symbolem Wielkiego Słońca, gdzie indziej strzęp sztandaru. Między ruinami, płytko w ziemi, bieleją kości odsłonięte przez deszcz. Ta cała polana to cmentarz pełen nie-pochowanych zwłok. Ludzkie szczątki leżą tam, gdzie zastała je śmierć. Te poczerniałe spoczywają w ruinach domów, inne na środku osady. Śmierć spadła na mieszkańców nagle. Nie okazano tu żadnej litości, nawet wobec kobiet i dzieci.

Test Dedukcji na PT 14 ujawni, że to ruiny Trocken.

Gdy Gracze zdecydują się na wytropienie bestii (mogą to nadal zrobić po znalezieniu spalonej osady), przejdź do sekcji Wybór.

WYBÓR

Gdy postaci pójdą po śladach, trafią na poniższą scenę. Będą mogli bezpiecznie obejrzeć ją zza krzaków:

Widzicie grupkę mężczyzn, wychudłych i zabiedzonych, wysiadających z łodzi na brzeg szerokiej rzeki. Są odziani w lachmany, ale pozostają pod bronią. Część nosi jakieś wojskowe insygnia. Nie macie wątpliwości: to ludzie walczący z postępującymi na Północ wojskami Nilfgaardu. Nie regularna armia czy oddziały specjalne, a ruch oporu przeciw najeźdźcy.

Na brzegu czekają na nich kocie bestie. U ich stóp leżą worki z żywnością. Konie pasą się spokojnie kilkanaście metrów dalej. Jeden z potworów odezwał się do mężczyzn:

–Weźcie, potrzebujecie – Wskazał na konie i dodał – Uciekajcie.

Jeden z wysiadających z łodzi, najstarszy, jak wam się zdaje, pokręcił tylko głową: „Na to już za późno. Czarni wkrótce się tu przeprawią. Dziękujemy wam za prowiant i rumaki, ale to już koniec. Nie uciekniemy. Tu się urodziliśmy i tu zginieemy”.

Przed postaciami Graczy szereg możliwych wyborów, z których podamy najważniejsze. Podsuń im te opcje, na które sami nie wpadną.

Po pierwsze, bohaterowie mogą po prostu odejść. Pozwolić tym ludziom bić się o honor, a ocalałym uciec przed Nilfgaardem, by mogli walczyć kolejnego dnia. To pod wieloma względami najlepsze rozwiązanie.

Po drugie, bohaterowie mogą porozmawiać z napotkaną grupą. Tamci nie będą agresywni, ale przekonanie ich do oddania koni wymagać będzie Konfliktu Społecznego przeciw całej grupie. Potwory nie będą się w niego wtrącały, chociaż wezmą udział w rozmowie. Dzięki tej opcji bohaterowie Graczy mogą się dowiedzieć smutnej prawdy o kocurach. Są to domowe duchy ludzi z Trocken, wioski zniszczonej przez Nilfgaardczyków. Nie potrafiły uchronić mieszkających tam ludzi, ale robią wszystko, by pomóc bojownikom ruchu oporu, którzy pochodzą z osady.

Po trzecie, bohaterowie mogą zaatakować potwory i bojowników. Koty są dwa, a ludzi tyle, co postaci Graczy +2. To będzie ciężka walka, ale jeśli się powiedzie, bohaterowie odzyskają swoje konie, a oberża przestanie być nawiedzana przez złydnie.

W końcu bohaterowie mogą też poczekać wraz z bojownikami na oddziały Nilfgaardu. Czarni uderzą o zmroku. Będzie ich dwa razy więcej niż postaci Graczy wraz z sojusznikami. Zastosuj dla nich współczynniki Bojowników ruchu oporu, ale daj im Wyparowania 8 na całym cielem. Pozwól powstańcom i broniącym ich bestiom zginąć z honorem. Postaci Graczy mają szansę przeżyć, ale i wśród nich może się przytrafić zgon. Ostrzeż przed tym Graczy.

PODSUMOWANIE

Możecie skończyć spotkanie na rozstrzygnięciu wyboru, ale lepiej będzie pograć jeszcze chwilę. Może bohaterowie będą chcieli wrócić do oberży, a może ruszą w dalszą drogę, a razie wspólnie, póki nie dotrą do rozstajnych dróg. W każdym razie dobrze by było, gdyby postaci chwilę porozmawiały o tym, co się wydarzyło, co wybrały i dlaczego.

Możecie to też omówić jako grupa już bez odgrywania. Zróbcie tak, zwłaszcza jeśli część postaci zginęła lub drużyna podzieliła się i nie wszyscy poparli ten sam wybór. Pogadajcie o swoich przemyśleniach i pobudkach działań postaci. To ułatwi bardzo każdą następną sesję.

Złydnie

		Wigor	0	Zdolności
CIAŁO	6	Bieg	32	Atletyka +4
ROZUM	4	Skok	6	Bójka +4
EMOCJE	5	PP	50	Czujność +6
WOLA	4	PZ	25	Empatia +2
GRACJA	12	PW	25	Krzepa +2
REAKCJE	10	Zdr.	5	Skrytość +2
TEMPO	12	Próg C.R.	5	Sztuka Prze- trwania+4
FACH	2	Udźwig	60	
FART	7	Determinacja	20	Zastraszanie+2
Punkty		Pięść	4k6	Zwinność +6
		Kop	2k6	Polimorfia

Wykształcenie PT 12: Kotołaki to, Panie. Straszne bestyje, do wilkołaków podobne, tylko wybredne bardziej i z ofiarą lubią się ponoć bawić. Dręczą, ranią, tygodniami całymi torturują, aż się znudzą i porzucą lub pożrą nieszczęśników.

Wiedza o potworach albo Wiedźmiński Trening PT 14:

To nie likantrop ani przeklęty. Jeżeli coś trzeba by obsta-
wiać, najbliżej tej bestii do domowika czy stopana, demona
opiekującego się obejściem w zamian za datki w jedzeniu,
podobnego trochę do leszego. Tak samo jak ten ostatni,
w złości potrafi przyjąć potworną formę, ale zazwyczaj
przypomina jakieś zwierzę domowe. Żeby jednak kilka ta-
kich stworów działało wspólnie i terroryzowało obejście –
to coś zupełnie nowego.

Bojownicy ruchu oporu

		Wigor	0	Zdolności
CIAŁO	6	Bieg	18	Czujność +2
ROZUM	4	Skok	3	Jeździectwo+2
EMOCJE	4	PP	50	Krzepa +2
WOLA	4	PZ	25	Skrytość +2
GRACJA	4	PW	25	Szermierka +2
REAKCJE	6	Zdr.	5	(Miecz 2k6+2)
TEMPO	6	Próg C.R.	5	Sztuka Prze- trwania+2
FACH	4	Udźwig	60	
FART	0	Determinacja	16	Wytrzymałość+2
Punkty		Pięść	+0	Zastraszanie+2
		Kop	+4	Zwinność +2

Zmęczeni, głodni, słabo uzbrojeni: taki jest stan ruchu
oporu przeciw Nilfgaardowi. Bez wsparcia na pewno zgi-
ną.



THE WITCHER

Imię		Właściwości rasy	Życie postaci	MAGIA	Koszt
Rasa	wiedźmin	błyskawiczny refleks		Aard	2
Płeć		immunitet		<i>Oszolomienie i przewrócenie</i>	
Wiek		stępienie emocje		Axii	
Wygląd		wzmocnione zmysły		<i>st Przytomności z karą -1</i>	
Profesja	wiedźmin	Poważanie		Igni	2
Rodzina		groźny i pogardzany		<i>2k6 obrażeń od ognia</i>	
		Sława		Quen	2
				<i>Obrona 2 razy po nieudanym Bloku albo Uniku</i>	
Znajomi		Wyprawa		Yrden	2
Przyjaciele				<i>2 do TEMPA i REAKCJI</i>	
Kochankowie					

		Wigor	2	GŁÓWNA BRONŃ		PANCERZ		Wyparowania	
CIAŁO	8	Bieg	27	Miecz wiedźmiński		Głowa (1)		x3	0
ROZUM	8	Skok	6	Celność	+0	Korpus (2-4)		x1	8
EMOCJE	4	PP	80	Obrażenia	4k6+4	Ramię P (5)		x1/2	8
WOLA	8	PZ	40	Trwałość	15	Ramię L (6)		x1/2	8
GRACJA	8	PW	40	Ręczność	2	Noga P (7-8)		x1/2	0
REAKCJE	9	Zdr	8	Zasięg	-	Noga L (9-10)		x1/2	0
TEMPO	9	Próg C.R.	8	Dyskrecja	-	Wzmocnienia			
FACH	4	Udźwig	80	Waga	1.5	Odporności			
FART	2	Determinacja	40	Efekty		Rany Krytyczne			
PUNKTY		Pięść	+2	Przebijanie pancerzy					
		Kop k6	+6	meterotyowy					

CIAŁO		8	EMOCJE		4	GRACJA	8	Zdolność Charakterystyczna	
						Atletyka	+5	Wiedźmiński trening (ROZUM)	+4
						Łucznictwo		Życie młodych wiedźminów to nieustanna nauka w ich siedziszczach. Studiują tam grube zakurzone tomy w przerwach od morderczych ćwiczeń w walce. To sprawia, że gdy wreszcie wyruszają na szlak, posiadają encyklopedyczną wiedzę o potworach i są wystarczająco elastyczni, by poradzić sobie w każdej sytuacji. Ta zdolność zastępuje Wiedzę o potworach w każdym teście.	
Krzepa		+1	Amory			Kusznictwo			
Wytrzymałość		+1	Empatia			Skrytość			
ROZUM		8	Hazard			Zręczne palce			
			Oszustwo			REAKCJE	9		
			Perswazja		+2	Bójka	+2	Dodatkowo Wiedźmiński trening pozwala zmniejszyć wszelkie kary za trudny teren i zagrożenie środowiskowe o połowę wartości tej zdolności.	
Czułość		+4	Przywódcztwo			Broń bitewna			
Dedukcja		+2	Styk			Broń drzewcowa			
Interesy			Sztuka			Broń krótka			
Język: Wspólny		+8	Urok			Jeździectwo	+2		
Język: Starsza Mowa		+2	Występy			Szermierka	+5	Ekwipunek	
Język:			WOLA		8	Zwinność	+5		
Język:						Żeglarstwo		Koń	
Miastowy						FACH	4	Medalion	
Nauczanie			Kłątwy			Alchemia	+2	Miecz stalowy	
Obycia			Łamanie magii		+2	Charakteryzacja		Miecz srebrny (1k6, srebro +3k6)	
Strategia			Nieugiętość		+1	Falszerstwo		Przeszywanica	
Sztuka Przetrwania		+4	Odwaga		+2	Opatrywanie		Zestaw podróżnego	
Wiedza o potworach			Rytuały			Pułapki			
Wykształcenie			Zaklęcia		+3	Rzemiosło			
			Zastraszenie			Włamania			

THE WITCHER

Imię		Właściwości rasy	Życie postaci	MAGIA	Koszt
Rasa				Canly Craig:	3
Płeć				deszcz ostrych kamieni.	
Wiek				Magiczna Diagnoza	3
Wygląd				Magiczne leczenie:	3
Profesja	Czarodziej-uczony	Poważanie		przywraca 5 PZ przez 1k10 rund	
Rodzina				Rozwianie magii:	*
		Sława		test zniesienia efektu.	
				Telepatia do 10 m na rundę	2
Znajomi		Wyprawa		Rytuał Spirytystyczny:	5
Przyjaciele				PT 12 Przywołanie ducha do rozmowy	5 rund
Kochankowie				Kłątwa Cienia	4

		Wigor	5	GŁÓWNA BROŃ		PANCERZ		Wyparowania	
CIAŁO	5	Bieg	12	Żelazna laska		Głowa (1)		x3	5
ROZUM	9	Skok	2	Celność	+0	Korpus (2-4)		x1	5
EMOCJE	6	PP	70	Obrażenia	3k6	Ramię P (5)		x1/2	5
WOLA	9	PZ	35	Trwałość	15	Ramię L (6)		x1/2	5
GRACJA	5	PW	35	Ręczność	2	Noga P (7-8)		x1/2	5
REAKCJE	5	Zdr	7	Zasięg	-	Noga L (9-10)		x1/2	5
TEMPO	4	Próg C.R.	7	Dyskrekcja	-	Wzmocnienia			
FACH	8	Udźwig	50	Waga	4	Odporności			
FART	4	Determinacja	45	Efekty		Rany Krytyczne			
PUNKTY		Pięść	+0	Fokus 2, Długa					
		Kop k6	+4						

CIAŁO		5	EMOCJE		6	GRACJA		5	Zdolność Charakterystyczna		
						Atletyka			Wykształcenie magiczne (ROZUM) +4		
						Łucznictwo					
Krzepa			Amory		+2	Kusznictwo			Żeby zostać czarodziejką czy czarodziejem, trzeba ukończyć jedną z nielicznych magicznych akademii. Te szkoły przygotowują adeptów magii do radzenia sobie z różnymi nadprzyrodzonymi zagrożeniami i uczą podstaw mistycznych sztuk. Wykształcenie magiczne może zastąpić Czujność, gdy chodzi o wykrycie magicznych stworzeń, kłąt czy zaklęć. Czarodziej może wykonać też test Wykształcenia magicznego, kiedy spotyka się ze zjawiskiem nadprzyrodzonym, nieznanym zaklęciem czy gdy rozważa magiczne teorie. PT wyznacza Mistrz Gry, a sukces pozwala zdobyć pełną wiedzę na temat tego problemu.		
Wytrzymałość			Empatia		+2	Skrytość		+1			
ROZUM		9	Hazard			Zręczne palce					
			Oszustwo		+1	REAKCJE		5			
			Perswazja		+2	Bójka					
Czujność			Przywódcztwo			Broń bitewna					
Dedukcja		+1	Styk		+2	Broń drzewcowa		+4			
Interesy			Sztuka			Broń krótka					
Język: Wspólny			Urok			Jeździectwo					
Język: Starsza Mowa		+2	Występy			Szermierka					
Język:			WOLA		9	Zwinność		+2			Ekwipunek
Język:						Żeglarsstwo			Dziennik		
Miastowy						FACH		8	Klepsydra		
Nauczanie			Klątwy		+2	Alchemia		+2	Koń		
Obycia		+2	Łamanie magii		+4	Charakteryzacja			Lekka zbroja		
Strategia			Nieugiętość		+1	Falszerstwo			Narzędzia pisarskie		
Sztuka Przetrwania			Odwaga			Opatrywanie			Zapas komponentów		
Wiedza o potworach			Rytuały		+2	Pułapki			Żelazna laska		
Wykształcenie		+4	Zaklęcia		+4	Rzemiosło					
			Zastraszenie			Włamania					

THE WITCHER

Imię		Właściwości rasy	Życie postaci	MAGIA	Koszt
Rasa					
Płeć					
Wiek					
Wygląd					
Profesja	bard	Poważanie			
Rodzina					
		Sława			
Znajomi		Wyprawa			
Przyjaciele					
Kochankowie					

		Wigor	0	GŁÓWNA BRONŃ	PANCERZ	Wyparowania
CIAŁO	5	Bieg	15	Kusza	Głowa (1)	x3 0
ROZUM	9	Skok	3	Celność +1	Korpus (2-4)	x1 0
EMOCJE	9	PP	50	Obrażenia 4k6+2	Ramię P (5)	x1/2 0
WOLA	6	PZ	25	Trwałość 5	Ramię L (6)	x1/2 8
GRACJA	6	PW	25	Ręczność 2	Noga P (7-8)	x1/2 0
REAKCJE	5	Zdr	5	Zasięg 100	Noga L (9-10)	x1/2 0
TEMPO	5	Próg C.R.	5	Dyskrecja -		
FACH	5	Udźwig	50	Waga 3		
FART	10	Determinacja	35	Efekty	Wzmocnienia Odporności Rany Krytyczne	
PUNKTY		Pięść	+0	Wolne przeładowanie (1 Akcja)		
		Kop k6	+4			

CIAŁO	5	EMOCJE	9	GRACJA	6	Zdolność Charakterystyczna
				Atletyka		Grajek uliczny (EMOCJE) +4
				Łucznictwo		
Krzepa		Amory	+4	Kusznictwo	+2	Bard jest dobrym kompanem, zwłaszcza gdy w sakiewce pusto. Starczy, że godzinę pogra na miejskim rynku i wykona otwarty test Grajka ulicznego, a monety posypią się do jego kapelusza. Pełny wynik tego testu to liczba koron, którą udało się zarobić. Ten test podlega zasadom Pecha. Może on normalnie obniżyć wynik. Mniej niż zero oznacza nie tylko brak zysków, ale też wściekłość tłuszczy. Fatalny występ skutkuje otrzymaniem kary -2 do testów Uroku wobec mieszkańców miasta aż do końca dnia.
Wytrzymałość		Empatia	+4	Skrytość	+2	
		Hazard		Zręczne palce		
ROZUM	9	Oszustwo	+4	REAKCJE	5	
		Perswazja	+4	Bójka		
Czujność		Przywództwo		Broń bitewna		
Dedukcja		Styk	+2	Broń drzewcowa	+1	
Interesy		Sztuka	+4	Broń krótka	+3	
Język: Wspólny		Urok	+4	Jeździectwo		
Język: Starsza Mowa	+2	Występy	+4	Szermierka		
Język:				Zwinność	+4	Ekwipunek <i>Butelka wina</i>
Język:		WOLA	6	Żeglarstwo		
Miastowy	+4			FACH	5	<i>Instrument</i>
Nauczanie		Kłątwy		Alchemia		<i>Kusza</i>
Obycia	+4	Łamanie magii		Charakteryzacja		<i>Lusterko</i>
Strategia		Nieugiętość	+1	Falszerstwo		<i>Perfumy</i>
Sztuka Przetrwania		Odwaga	+1	Opatrywanie		<i>Zestaw do kościanego pokera</i>
Wiedza o potworach		Rytuały		Pułapki		<i>Zestaw podróżnika</i>
Wykształcenie	+2	Zaklęcia		Rzemiosło		
		Zastraszenie		Włamania		

THE WITCHER

Imię		Właściwości rasy	Życie postaci	MAGIA	Koszt
Rasa					
Płeć					
Wiek					
Wygląd					
Profesja	medyk	Poważanie			
Rodzina					
		Sława			
Znajomi		Wyprawa			
Przyjaciele					
Kochankowie					

		Wigor	0	GŁÓWNA BRONĲ		PANCERZ		Wyparowania	
CIAŁO	5	Bieg	15	Sztylet		Głowa (1)		x3	0
ROZUM	8	Skok	3	Celność	+2	Korpus (2-4)		x1	0
EMOCJE	6	PP	60	Obrażenia	1k6+2	Ramię P (5)		x1/2	0
WOLA	8	PZ	30	Trwałość	5	Ramię L (6)		x1/2	0
GRACJA	8	PW	30	Ręczność	1	Noga P (7-8)		x1/2	0
REAKCJE	6	Zdr	6	Zasięg	12	Noga L (9-10)		x1/2	0
TEMPO	5	Próg C.R.	6	Dyskrecja	W	Wzmocnienia Odporności			
FACH	8	Udźwig	50	Waga	0.5				
FART	4	Determinacja	40	Efekty		Rany Krytyczne			
PUNKTY		Pięść	+0	Ukryty					
		Kop k6	+4	(+2 o ukrywania)					

CIAŁO		5	EMOCJE		6	GRACJA	8	Zdolność Charakterystyczna	
						Atletyka		Uzdrawianie (FACH)	+4
						Łucznictwo		Zabandażować ranę czy posmarować kogoś maścią umie każdy. Medycy posiadają jednak rzadką wiedzę lekarską. Potrafią nawet przeprowadzać prawdziwe złożone operacje. Ta zdolność zastępuje we wszystkich testach Opatrywanie, ale ma szersze działanie. Tylko postać znająca tę zdolność może leczyć Rany Krytyczne. W tym celu musi przeprowadzać testy Uzdrawiania. Ich liczba oraz PT wynika z tego, jak poważna jest rana.	
Krzepa			Amory			Kusznictwo			
Wytrzymałość		+2	Empatia		+4	Skrytość			
			Hazard			Zręczne palce	+1		
ROZUM		8	Oszustwo			REAKCJE	6		
			Perswazja		+3	Bójka			
Czujność			Przywództwo			Broń bitewna			
Dedukcja		+4	Styk			Broń drzewcowa			
Interesy		+4	Sztuka			Broń krótka	+5		
Język: Wspólny			Urok		+4	Jeździectwo			
Język: Starsza Mowa			Występy			Szermierka		Ekwipunek	
Język:						Zwinność	+4		
Język:			WOLA		8	Żeglarstwo		Duży namiot	
Miastowy						FACH	8	Koc	
Nauczanie			Kłątwy			Alchemia	+2	Sztylet	
Obycia		+4	Łamanie magii			Charakteryzacja		Zapas leków	
Strategia			Nieugiętość		+4	Fałszerstwo		Zestaw podróżnika	
Sztuka Przetrwania		+3	Odwaga		+4	Opatrywanie			
Wiedza o potworach			Rytuały			Pułapki			
Wykształcenie		+4	Zaklęcia			Rzemiosło			
			Zastraszenie			Włamania			

THE WITCHER

Imię		Właściwości rasy	Życie postaci	MAGIA	Koszt
Rasa					
Płeć					
Wiek					
Wygląd					
Profesja	Zbrojny łowca	Poważanie			
Rodzina					
		Sława			
Znajomi		Wyprawa			
Przyjaciele					
Kochankowie					

		Wigor	0	GŁÓWNA BROŃ	PANCERZ	Wyparowania
CIAŁO	6	Bieg	18	Długi łuk wojсковy	Głowa (1)	x3 14
ROZUM	8	Skok	3	Celność +0	Korpus (2-4)	x1 14
EMOCJE	6	PP	60	Obrażenia 6k6	Ramię P (5)	x1/2 14
WOLA	6	PZ	30	Trwałość 15	Ramię L (6)	x1/2 14
GRACJA	10	PW	30	Ręczność 2	Noga P (7-8)	x1/2 14
REAKCJE	8	Zdr	6	Zasięg 300	Noga L (9-10)	x1/2 14
TEMPO	6	Próg C.R.	6	Dyskrecja -	Wzmocnienia	
FACH	6	Udźwig	60	Waga 3	Odporności	
FART	4	Determinacja	25	Efekty		
PUNKTY		Pięść	+0		Rany Krytyczne	
		Kop k6	+4			

CIAŁO	6	EMOCJE	6	GRACJA	10	Zdolność Charakterystyczna
				Atletyka	+4	Nie do zdarcia (CIAŁO) +4
				Łucznicstwo	+6	
Krzepa	+4	Amory		Kusznictwo		Zbrojni to weterani, często żołnierze z elitarnych jednostek, takich jak temerskie Niebieskie Pasy czy nilfgaardzka brygada Impera. Tacy nigdy się nie poddają.
Wytrzymałość	+2	Empatia		Skrytość	+2	Kiedy zbrojny spadnie poniżej 0 Punktów Zdrowia, może wykonać test Nie do zdarcia. Poziom Trudności to podwojona liczba, o którą obrażenia przekroczyły limit (czyli w przypadku trafienia, które spowodowałyby postać do -5, PT wynosi 10). Jeżeli test się nie powiedzie, postać popada w Konanie. Jeżeli postać zda, walczy dalej, jakby była ciężko ranna. Jeżeli zostanie ponownie raniona, musi znowu wykonać test ze zwiększonym Poziomem Trudności.
ROZUM	8	Hazard		Zręczne palce		
		Oszustwo		REAKCJE	8	
		Perswazja		Bójka	+4	
Czujność	+2	Przywództwo		Broń bitewna		
Dedukcja		Styk		Broń drzewcowa		
Interesy		Sztuka		Broń krótka		
Język: Wspólny		Urok		Jeździectwo	+2	
Język: Starsza Mowa		Występy		Szermierka	+2	
Język:				Zwinność	+5	Ekwipunek
Język:				Żeglarstwo		Kord (5k5/25% na krwawienie)
Miastowy				FACH	6	Łuk wojсковy
Nauczanie		Kłątwy		Alchemia		Średnia zbroja
Obycia		Łamanie magii		Charakteryzacja		Zestaw podróżnika
Strategia		Nieugiętość		Falszerstwo		
Sztuka Przetrwania	+5	Odwaga	+4	Opatrywanie		
Wiedza o potworach	+2	Rytuały		Pułapki	+4	
Wykształcenie		Zaklęcia		Rzemiosło		
		Zastraszenie	+4	Włamania		