

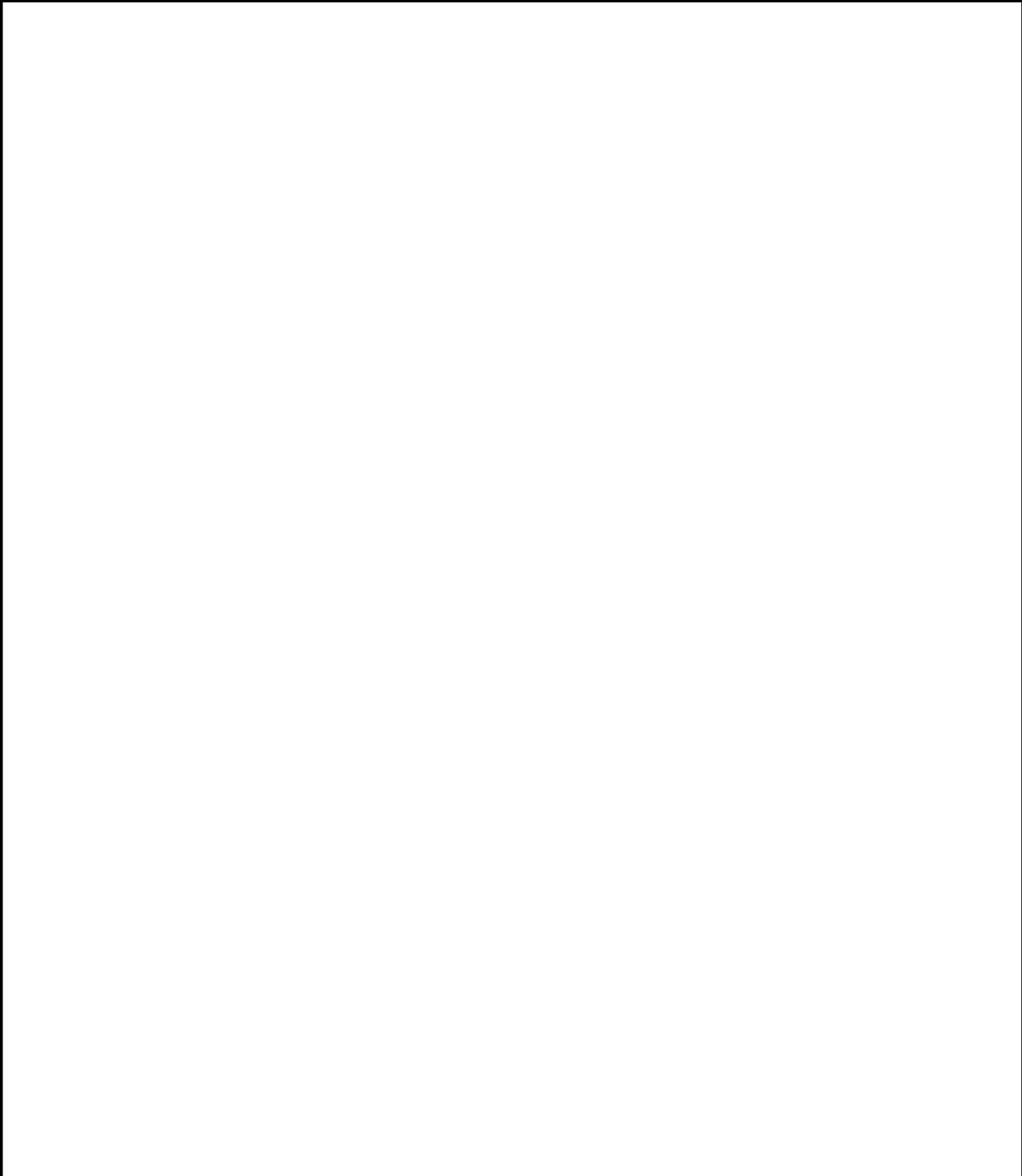
KARTA POSTACI

Na podstawie Witcher RPG R. Talsorian Games



WPISZ IMIĘ I NAZWISKO/ PSEUDONIM POSTACI

wykonanie: Marta „Rhenableidd” Grabowska



MIEJSCE NA RYSUNEK POSTACI

WŁASNOŚĆ



IMIE/ PSEUDONIM GRACZA

THE WITCHER

PODSTAWOWE INFORMACJE

Imię		
Rasa		Osobowość
Szkoła		
Płeć		Najważniejsza osoba
Wiek		
Wzrost		Najbardziej ceni
Oczy		
Włosy		O innych
Waga		
Ozdoby		
Ubranie		

POCHODZENIE

WŁAŚCIWOŚCI RASY

POWAŻANIE

Północ	Nilfgard	Skellige
Dol Blathanna	Mahakam	Inne

THE WITCHER

WYDARZENIA Z ŻYCIA

Dekada

Zdarzenie

10

20

30

40

50

60

70

80

90

100

110

120

130

140

150

160

170

180

190

200

THE WITCHER

RODZINA

Los rodziny

Los Rodziców

Status rodziny

RODZENSTWO

Imię	Płeć	Wiek względem bohatera	Stosunek do postaci	Osobowość

SOJUSZNICY

Imię	Płeć	Miejsce w świecie	Pierwsze spotkanie	Relacja	Pochodzenie

WROGOWIE

Imię	Płeć	Miejsce w świecie	Przyczyna waśni	Potęga	Jak daleko to zaszło	Mocna strona

SŁAWA

WPRAWA

THE WITCHER

PROFESJA

ZDOLNOŚĆ CHARAKTERYSTYCZNA

Poziom:		Nazwa:		Cecha:	
Opis:					

DRZEWKO ROZWOJU

Nazwa:						Nazwa:						Nazwa:					
Poz.		Cecha				Poz.		Cecha				Poz.		Cecha			
Opis:						Opis:						Opis:					
Nazwa:						Nazwa:						Nazwa:					
Poz.		Cecha				Poz.		Cecha				Poz.		Cecha			
Opis:						Opis:						Opis:					
Nazwa:						Nazwa:						Nazwa:					
Poz.		Cecha				Poz.		Cecha				Poz.		Cecha			
Opis:						Opis:						Opis:					

THE WITCHER

BRON

NAZWA	CELNOŚĆ	DYSKRECJA
EFEKTY	OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ	WAGA	ZASIĘG
WZMOCNIENIA		

NAZWA	CELNOŚĆ	DYSKRECJA
EFEKTY	OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ	WAGA	ZASIĘG
WZMOCNIENIA		

NAZWA	CELNOŚĆ	DYSKRECJA
EFEKTY	OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ	WAGA	ZASIĘG
WZMOCNIENIA		

NAZWA	CELNOŚĆ	DYSKRECJA
EFEKTY	OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ	WAGA	ZASIĘG
WZMOCNIENIA		

NAZWA	CELNOŚĆ	DYSKRECJA
EFEKTY	OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ	WAGA	ZASIĘG
WZMOCNIENIA		

PANCERZ

Opis:

Lokacja	Mod.	Wyp.	Uszk.	Wzmocnienia
Głowa (1)	x3			
Korpus (2-4)	x1			
Prawa ręka(5)	x1/2			
Lewa ręka(6)	x 1/2			
Prawa noga (7-8)	x 1/2			
Lewa noga (9-10)	x1/2			

TARCZA

Opis:

Wzmocnienia:

--	--

Lokacja:

Wyparowania

Uszkodzenia

Trzymana

--	--

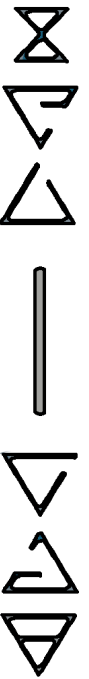
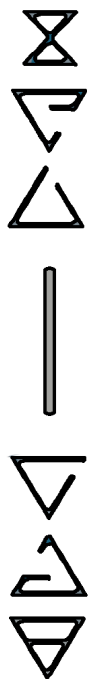
⌘ ⌋△ THE WITCHER ⌋△△

SPRZĘT

Nazwa

Notatki

Waga



THE WITCHER

SKŁADNIKI

Nazwa

Waga

ZŁOTO

OBCIĄŻENIE

KOSZTOWNOŚCI

KARY Z OBCIĄŻENIA

THE WITCHER

MAGIA

WIGOR

Punkty Wytrwałości	
Obecne	Wykorzystane

FOKUS:

Bonus do Wigor:

Opis i ważne informacje:

FOKUS:

Bonus do Wigor:

Opis i ważne informacje:

FOKUS:

Bonus do Wigor:

Opis i ważne informacje:

ZAKŁĘCIA/INWOKACJE/ZNAKI

NAZWA:	PW:	Obrona:	Zasięg:	Czas:	Poziom
--------	-----	---------	---------	-------	--------

--	--	--	--	--	--

Efekt:

--

NAZWA:	PW:	Obrona:	Zasięg:	Czas:	Poziom
--------	-----	---------	---------	-------	--------

--	--	--	--	--	--

Efekt:

--

NAZWA:	PW:	Obrona:	Zasięg:	Czas:	Poziom
--------	-----	---------	---------	-------	--------

--	--	--	--	--	--

Efekt:

--

NAZWA:	PW:	Obrona:	Zasięg:	Czas:	Poziom
--------	-----	---------	---------	-------	--------

--	--	--	--	--	--

Efekt:

--

NAZWA:	PW:	Obrona:	Zasięg:	Czas:	Poziom
--------	-----	---------	---------	-------	--------

--	--	--	--	--	--

Efekt:

--

⌘ THE WITCHER ⌘

[illegible]

THE WITCHER

RYTUAŁY

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Czas trwania
Czas przygotowywania:			
Komponenty:			
Efekt:			

KLĄTWY

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

NAZWA:	PW:	Poz.	Zagrożenie
Efekt			
Zdjęcie klątwy:			

THE WITCHER

TOWARZYSZE PRZYGÓD

Imię i nazwisko bohatera:

Imię Gracza

Rasa:

Profesja:

Płeć:

Wiek:

Opis:

Notatki na temat postaci:

Imię i nazwisko bohatera:

Imię Gracza

Rasa:

Profesja:

Płeć:

Wiek:

Opis:

Notatki na temat postaci:

Imię i nazwisko bohatera:

Imię Gracza

Rasa:

Profesja:

Płeć:

Wiek:

Opis:

Notatki na temat postaci:

Imię i nazwisko bohatera:

Imię Gracza

Rasa:

Profesja:

Płeć:

Wiek:

Opis:

Notatki na temat postaci:

NOTATKI GRACZA

ATAK		
Zwykły cios	-	-
Silny cios	Obrażenia x2	Sprawdza się przeciwko zbroi
Szybki cios	Dwa rzuty na trafienie	Mogą mieć różne cele
Podwójny cios	-3	Parowanie lub blokowanie obydwu tylko jeśli przeciwnik ma tarczę lub dwie bronie, unik i zejście z linii normalnie
Szarża	-3	Zużywa akcję i ruch. Jeśli zostanie zablokowana, obrońca musi przeprowadzić test Krzepy albo upada
Uderzenie płazem	-	Zadaje ½ Obrażeń jako stłuczenia
Rozbrojenie	Broń przeciwnika odlatuje na 1k6 m	Nie zadaje obrażeń
Podcięcie	Przeciwnik upada	Nie zadaje obrażeń
Finta	Szybki cios	Przy pierwszym ataku test Oszustwa przeciw Czujności, w razie sukcesu drugi cios ma +3

THE WITCHER

Dodatkowa akcja w turze:
-2PW i -3 do testu
Zadawanie obrażeń:
1)Trafienie celu
2)Rzut na obrażenia
3)Ustalenie lokacji trafienia
4)Wyparowania i redukcja pancerza
5)Modyfikator lokacji i obrażenia z ran krytycznych

OBRONA		
Unik	REAKCJE+ Zwinność+ 1k10	Uniknięcie ciosu
Zejscie z linii	GRACJA+ Atletyka+ 1k10	Uniknięcie ciosu i poruszenie o TEMPO metrów
Blok	REAKCJE+ZWB+ 1k10	Uszkodzenie broni, blokowanie ataków dystansowych
Blokowanie ciałem	REAKCJE+ Bójka+ 1k10	Normalne obrażenia ale atakowany wybiera lokację
Parowanie	REAKCJE+ZWB+ 1k10 -3	Oszołomienie celu
Magia	Przy odpowiednim zaklęciu	-

Rany krytyczne			
Wygrana	Rodzaj rany	Dodatkowe obrażenia	PT leczenia
7-9	Lekka	3	12
10-12	Średnia	5	14
13-14	Poważna	8	16
15+	Śmiertelna	10	18

ADRENALINA	
Za każde Szczęście (10) wyrzucone podczas testu ataku gracz dostaje k6. Chęć użycia trzeba zadeklarować przed rzutem. Kosztuje 10 PW. Nie można mieć więcej kości niż CIAŁA	
ADRENALINĘ MOŻNA WYKORZYSTAĆ NA:	
- Bonus do obrażeń- dodatkowe k6 - Zyskanie Punktów Zdrowia- rzut k6 i dodanie wyniku do puli zdrowia - Powstrzymanie Konania- rzut k6, natychmiast po ataku, który obniży PZ poniżej 0	

Zdolności interpersonalne	
Empatia- właściwe odczytywanie i rozumienie cudzych emocji	-2 do testu na przedstawicielach innej rasy
Oszustwo- łganie w żywe oczy	
Perswazja- polega na przekonywaniu ludzi do zdania postaci lub wykonywania usług	

Lokacja	Humanoid	Potwór	Mierzony	Obr.
Głowa	1	1	-6	X3
Korpus	2-4	2-4	-1	X1
Prawa ręka	5	5-7	-3	X1/2
Lewa ręka	6	8-9	-3	X1/2
Prawa noga	7-8	-	-3	X1/2
Lewa noga	9-10	-	-3	X1/2
Specjalne	-	10	-2	X1/2

EFEKTY	
Duszenie się	Postać co rundę otrzymuje 3 obrażenia w korpus ignorujące pancerz aż do ustania przyczyny duszenia się.
Halucynacje	Postać ma zwydy. Potrzebuje testu Dedukcji na PT 15 żeby je przejrzeć. Każda wizja to osobny test.
Konanie	Wszystkie cechy spadają do 1/3 wartości, co rundę test Przytomności no PT 10+1 za każdą kolejną turę konania i +1 na każde trafienie po wejściu w Konanie
Krwawienie	2 obrażenia ignorujące pancerz na rundę, zatrzymanie wymaga zdania testu na PT 15 na Opatrywanie lub leczenie magiczne
Mdłości	Co 3 rundy postać musi zdać test Ciała na PT 10 albo traci rundę na wymioty.
Ogłuszenie	Gracz nie może wykonać akcji dopóki nie zda testu przytomności, który trwa całą rundę. Trafienie atakiem kończy ogłuszenie
Oszołomienie	Postać została wybita z równowagi i otrzymuje -2 do następnej Akcji
Oślepienie	-3 do testów ataku i obrony oraz -5 do testów Czujności opartych na wzroku.
Palenie się	Co rundę po 5 obrażeń w każdą lokację, pancerz chroni, ale traci 1 punkt Wyparowań co turę
Przewrócony	-2 do ataków i obron, póki nie poświęci ruchu na wstanie
Wyczerpany	Kiedy postać straci wszystkie punkty wytrzymałości, nie jest w stanie wykonywać żadnych akcji dopóki nie wypocznie.
Zamrożony	Warstwa lodu pokrywa ubranie i odsłonięte części ciała postaci czyniąc każdy ruch wymagającym. Postać otrzymuje -3 do Tempa i -1 do Reakcji. Skruszenie lodu to test krzepy PT 16.
Zatruty	Postać otrzymuje 3 obrażenia w korpus ignorujące pancerz na rundę. Powstrzymanie trucizny to test Wytrzymałości na PT 15.