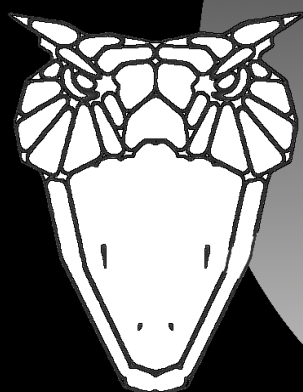
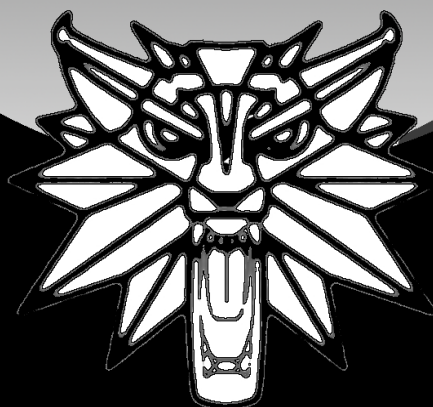


KARTA POSTACI

Na podstawie Witcher RPG R. Talsorian Games



THE WITCHER



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

POCZĄTKI WIEDŹMINA

Kiedy zostałeś wiedźminem?

Wiek	Efekt

W której szkole się szkoliłeś?

Szkoła	Efekt

Jak szedł ci trening?

Wydarzenie	Efekt

Próba traw

Przebieg	Efekt

Najważniejsze wydarzenie

Wydarzenie	Opis:

Co się z Tobą dzieje?

Zajęcie	Opis

DZIECKO NIESPODZIANKA

Imię	Wiek	Płeć

Jak to się zaczęło?

--

Co teraz dzieje się z dzieckiem?

--

THE WITCHER

WYDARZENIA Z ŻYCIA

Dekada

Zdarzenie

30

40

50

60

70

80

90

100

110

120

130

140

150

160

170

180

190

200

210

THE WITCHER

NAGRODY

SOJUSZNICY

Imię	Płeć	Zawód	Relacja	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Przyczyna śmierci

Imię	Płeć	Zawód	Relacja	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Przyczyna śmierci

Imię	Płeć	Zawód	Relacja	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Przyczyna śmierci

POLOWANIE

Na co polowałeś?	Gdzie to było?

Jak to się skończyło?

Drugie dno

Na co polowałeś?	Gdzie to było?

Jak to się skończyło?

Drugie dno

Na co polowałeś?	Gdzie to było?

Jak to się skończyło?

Drugie dno

THE WITCHER

WROGOWIE

Imię	Płeć	Zawód	Mocna strona	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Jak daleko to zaszło

Przyczyna śmierci

Imię	Płeć	Zawód	Mocna strona	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Jak daleko to zaszło

Przyczyna śmierci

Imię	Płeć	Zawód	Mocna strona	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Jak daleko to zaszło

Przyczyna śmierci

Imię	Płeć	Zawód	Mocna strona	Czy żyje?
				TAK/NIE

Jak to się zaczęło?

Jak daleko to zaszło

Przyczyna śmierci

RANY I WYDARZENIA

Rany	Wydarzenia

SŁAWA

WPRAWA

Opis:	Opis:	Opis:

THE WITCHER

BRON

WIEDŹMIŃSKI MIECZ STALOWY		CELNOŚĆ	DYSKRECJA
		OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ		WAGA	ZASIĘG
EFEKTY			
WZMOCNIENIA			

WIEDŹMIŃSKI MIECZ SREBRNY		CELNOŚĆ	DYSKRECJA
		OBRAŻENIA(TYP)	RĘCZNOŚĆ
TRWAŁOŚĆ		WAGA	ZASIĘG
EFEKTY			
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)	x½			
Lewa ręka(6)	x ½			
Prawa noga (7-8)	x ½			
Lewa noga (9-10)	x½			

TARCZA

Opis:

Wzmocnienia:

Lokacja: Wyparowania Uszkodzenia

Trzymana

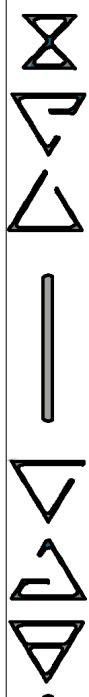
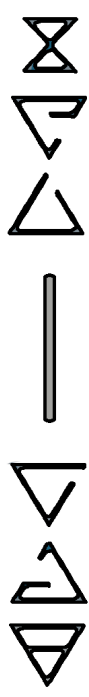
⌘ ∇ △ THE WITCHER ∇ △ ∇

SPRZĘT

Nazwa

Notatki

Waga



THE WITCHER

AETHER

Nazwa	Ilość	Obc.
Berbeka		
Ciemniak		
Esencja z widma/ upiora		
Ginatia		
Perła		
Piment		
Roztwór rtęci		
Tęguskór		

CAELUM

Nazwa	Ilość	Obc.
Jad baby cmentarnej		
Jad endriagi		
Jad ghula		
Jad krabopajaka		
Jad wywerny		
Język baby cmentarnej		
Język utopca		
Kły wampira		
Przestęp		
Zielona pleśń		

FULGUR

Nazwa	Ilość	Obc.
Jaja wywerny		
Larwy endriagi		
Nieśmiertelnik		
Oczy krabopajaka		
Psie sadło		
Pył śmierci		
Serce golema		
Ucho baby cmentarnej		

SKŁADNIKI

HYDRAGENUM

Nazwa	Ilość	Obc.
Esencja wody		
Jemioła		
Kortinarius		
Nasycony pył		
Pazury nekkera		
Ślina wilkołaka		
Wątroba trolla		

QUEBRITH

Nazwa	Ilość	Obc.
Blekot		
Kapryfolium		
Liście balissy		
Optima mater		
Siarka		
Szpik ghula		
Woda księżęca		

REBIS

Nazwa	Ilość	Obc.
Han		
Jaskółcze ziele		
Księżycowe drobiny		
Mózg utopca		
Serce nekkera		
Winny kamień		
Zęby baby cmentarnej		

POZOSTAŁE SKŁADNIKI

Nazwa	Substancja	Ilość	Obc.

SOL

Nazwa	Ilość	Obc.
Oczy biesa		
Oczy wywerny		
Skóra trolla		
Struny głosowe syreny		
Szytańce		
Ślina wampira		
Świetlisty pył		
Werbena		
Wilczy aloes		
Wronie oko		
Zęby nekkera		

VITRIOL

Nazwa	Ilość	Obc.
Biały mirt		
Calcium equum		
Jęczmień		
Owoce balissy		
Pazury ghula		

VERMILION

Nazwa	Ilość	Obc.
Chityna		
Fosfor		
Mandragora		
Jaja gryfa		
Pióra gryfa		
Ślina endriagi		
Tojad		

WIEDŹMIŃSKIE ELIKSIRY

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

NAZWA	CZAS TRWANIA	TOKS.	ILOŚĆ
OPIS:			

OLEJE

Olej działa przez 30 minut od nałożenia i zapewnia 5 dodatkowych obrażeń przeciwko wybranemu typowi potworów

Nazwa	Skuteczny na	Ilość
Jad Wisielca	Humanoidy, w tym ludzie elfy i krasnoludy	
Olej przeciw bestiom	Zwykłe bestie i zwierzęta	
Olej przeciw drakonidom	Drakonoidy	
Olej przeciw hybrydom	Hybrydy	
Olej przeciw insektoidom	Insektoidy	
Olej przeciw istotom magicznym	Istoty magiczne, żywiołaki	
Olej przeciw ogroidom	Ogroidy, w tymtrolle	
Olej przeciw przeklętym	Przeklęci	
Olej przeciw przedwiecznym	Starożytne istoty jak bies, czort, leszy czy sylvan	
Olej przeciw trupojadom	Trupojady	
Olej przeciw upiorom	Widma i upiory	
Olej przeciw wampirom	Wampiry niższe i wyższe	

ODWARY

Odwar działa przez 30 minut od wypicia i zapewnia wiedźminowi część zdolności potwora z którego zostały wykonane. Toksyczność 75%

Nazwa	Efekt	Ilość

MUTAGENY

Wiedźmini mogą być pod wpływem tylko 2 mutagenów jednocześnie. Raz przyjęty mutagen nie może być usunięty, a zmiany nie mogą być odwrócone.

Nazwa	Efekt

THE WITCHER

ZNAKI PODSTAWOWE

AARD (POWIETRZE)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny	Ruch	Natychmiastowy
ZASIĘG: stożek o promieniu i cięciwie 2 m			
EFEKT: Znak Aard tworzy telekinetyczną falę mocy. Wszystkie istoty w zasięgu zostają oszołomione i mają szansę na przewrócenie. Wynosi ona 10% za każdy wydany PW (od 10% do 70%).			

AXII (WODA)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny	Złamanie	Do przełamania
ZASIĘG: 8 m			
EFEKT: Znak Axii wymusza na celu test Przytomności z karą -1 i dodatkowym -1 za każdeane PW po pierwszym (od -1 do -4). Zamiast tego Axii może zastąpić Perswazję, jak opisano na marginesie.			

HELIOTROP (MIESZANE)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny min. 1	Złamanie	Do przełamania
ZASIĘG: na siebie			
EFEKT: Znak Heliotropu chroni przed upadkiem i efektami taranowania czy uderzenia o jakiś przedmiot po ataku telekinetycznym. Zmniejsza obrażenia o 1 kostkę i dodatkową kostkę za każde dwa wydane PW po pierwszym (od -1 do -4). Wiedźmin może użyć znaku Heliotropu nie w swojej turze, reagując na jakieś zdarzenie, ale musi wtedy normalnie poświęcić 2 PW jak za dodatkową obronę w rundzie.			

IGNI (OGIEŃ)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny	Blok, ruch	Natychmiastowy
ZASIĘG: stożek o promieniu i cięciwie 2 m			
EFEKT: Znak Igni wyrzuca w stronę wroga falę iskiei i płomieni. Mają one 50% szans na podpalenie wszystkiego, w co trafia i zadają celowi 1K6 ran w korpus za każdy wydany PW (od 1K6 do 7 K6)			

QUENN (ZIEMIA)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny	brak	10 rund lub do wyczerpania
ZASIĘG: na siebie			
EFEKT: Znak Quen tworzy wokół wiedźmina niewidoczną tarczę, która powstrzymuje nadchodzące ataki. Jeżeli postać przegra w teście obrony (co oznacza, że musi go wykonać), a wybrała blok lub unik ten zostaje uznany za udany. Z mocy Quen można skorzystać tyle razy, ile PW zostało wydane na znak (od 1 do 7), nawet kilka razy w tej samej rundzie.			

WIGOR	
Punkty Wytrwałości	
Obecne	Wykorzystane

FOKUS:
BONUS DO WIGORU:
OPIS I WAŻNE INFORMACJE:

FOKUS:
BONUS DO WIGORU:
OPIS I WAŻNE INFORMACJE:

YRDEN (MIESZANE)	PW:	OBRONA	CZAS:
	Różny	brak	5 rund
ZASIĘG: promień 3m			
EFEKT: Znak Yrden tworzy wokół wiedźmina krąg ochronny. Każda istota poza czarującym, która się w nim znajduje otrzymuje karę do REAKCJI i TEMPA równą liczbie wydanych PW (od 1 do 7). Każda istot niematerialna, która znajdzie się w kręgu natychmiast się zmaterializuje.			

THE WITCHER

ZNAKI ZAAWANSOWANE

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

	PW:	OBRONA	CZAS:
ZASIĘG:			
EFEKT:			

THE WITCHER

TROFEA

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

NAZWA POTWORA:	ILOŚĆ ZABITYCH
----------------	----------------

ZNANE WŁAŚCIWOŚCI:	
--------------------	--

SŁABE STRONY POTWORA:	
-----------------------	--

THE WITCHER

SŁAWA

WYDARZENIE:	KRAJ
KRÓTKIE STRESZCZENIE HISTORII:	
	PUNKTY SŁAWY
WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	

WYDARZENIE:	KRAJ
KRÓTKIE STRESZCZENIE HISTORII:	
	PUNKTY SŁAWY
WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	

WYDARZENIE:	KRAJ
KRÓTKIE STRESZCZENIE HISTORII:	
	PUNKTY SŁAWY
WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	

WYDARZENIE:	KRAJ
KRÓTKIE STRESZCZENIE HISTORII:	
	PUNKTY SŁAWY
WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	

WYDARZENIE:	KRAJ
KRÓTKIE STRESZCZENIE HISTORII:	
	PUNKTY SŁAWY
WAŻNI BOHATEROWIE NIEZALEŻNI	

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
Inicjatywa
Otwarty test reakcji

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
Zejście 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 zwiady. 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.