

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa wiedźmin _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja wiedźmin _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy
 błyskawiczny refleks _____
 immunitet _____
 stępienie emocje _____
 wzmocnione zmysły _____
Poważanie
 groźny i pogardzany _____
Sława _____
Wprawa _____

Życie postaci

MAGIA	Koszt
Aard	2
Oszolomienie i przewrócenie	
Axi	2
Test Przytomności z karą -1	
Quen	2
2k6 obrażeń od ognia	
Yrden	2
-2 do TEMPY i REAKCJI	
_____	_____
_____	_____

CIAŁO 8
EMOCJE 4
FACH 4
GRACJA 8
REAKCJE 9
ROZUM 8
TEMPO 9
WOLA 8
FART 2
Punkty _____

Wigor 2
Bieg 27
Skok 5
PP 80
PZ 40
PW 40
Zdr. 8
Próg C.R. 8
Udźwig 80
Det. 40
Pięść: k6 +2
Kop: k6 +6

GŁÓWNA BROŃ
Miecz wiedźmiński
Celność +0
Obrażenia (Typ) 4k6+4 (C/K)
Trwałość 15
Ręczność 2
Zasięg -
Dyskrecja -
Waga 1,5
Efekty przebijanie pancerzy meteorowy

Wyparowania

Partia	Wyparowanie	Wartość
Głowa (1)	x3	0
Korpus (2-4)	x1	8
Ramię P (5)	x1/2	8
Ramię L (6)	x1/2	8
Noga P (7-8)	x1/2	0
Noga L (9-10)	x1/2	0

PANCERZ

Wzmocnienia Redukcje
Rany Krytyczne

CIAŁO 8
 Krzepa +1
 Wytrzymałość +1

GRACJA 8
 Atletyka +5
 Łucznictwo _____
 Kusznicтво _____
 Skrytość +2
 Zręczne palce _____

ROZUM 8
 Czujność +4
 Dedukcja +2
 Interesy _____
 Język: Wspólny +8
 Język: Starsza Mowa +2
 Język..... _____
 Język..... _____
 Miastowy _____
 Nauczanie _____
 Obycie _____
 Strategia _____
 Sztuka Przetrwania +4
~~Wiedza o Potworach~~ _____
 Wykształcenie _____

Zdolności Profesji

EMOCJE 4
 Amory _____
 Empatia _____
 Hazard _____
 Oszustwo _____
 Perswazja +2
 Przywództwo _____
 Styl _____
 Sztuka _____
 Urok _____
 Występy _____

REAKCJE 8
 Bójka +2
 Broń bitewna _____
 Broń drzewcowa _____
 Broń krótka _____
 Jeździectwo +2
 Siermierka +5
 Zwinność +5
 Żeglarstwo _____

Ekwipunek

Koń _____

Medalion _____

Miecz stalowy _____

Miecz srebrny (1k6 Ran, Efekt: srebro +3k6 Ran) _____

Przeszywanica _____

Zestaw podróznego _____

FACH 4
 Alchemia +2
 Charakteryzacja _____
 Fałszerstwo _____
 Opatrywanie _____
 Pułapki _____
 Rzemiosło _____
 Włamania _____

WOLA 8
 Klątwy _____
 Łamanie magii +2
 Nieugiętość +1
 Odwaga +2
 Rytuály _____
 Zaklęcia +3
 Zastraszenie _____

Zdolność Charakterystyczna
 Wiedźmiński trening (ROZUM) +4
Życie młodych wiedźminów to niestanna nauka w ich siedliskach. Studiują tam grube zakurzone tomy w przeważnie od morderczych ćwiczeń 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 testie.
 Dodatkowo Wiedźmiński trening pozwala zmniejszyć wszelkie kary za trudny teren i zagrożenie środowiskowe o połowę wartości tej zdolności.

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy _____

Poważanie _____
Sława _____
Wprawa _____

Życie postaci

MAGIA	Koszt
Oslepiający Pył	3
cel jest Oslepiony na ileś rund	
Pobudzenie emocji	3
cel czuje nagle przyływ emocji na ileś rund	
Powab	5
+3 do testów Amorów, Przywództwa i Uroku na ileś h	
Rozwianie magii	*
test zniszczenia innego efektu	
Telepatia	2
jedna runda, zasięg 10 metrów	
Rytuał Życia PT 15 Czas przygotowania: 5 rund	5
Cel co rundę regeneruje 3 PZ. Trwa 10 rund.	
Kłątwa Cienia	4

CIAŁO	4
EMOCJE	9
FACH	5
GRACJA	8
REAKCJE	8
ROZUM	8
TEMPO	5
WOLA	9
FART	4
Punkty	_____

Wigor	5
Bieg	15
Skok	3
PP	60
PZ	30
PW	30
Zdr.	6
Próg C.R.	6
Udźwig	40
Det.	40
Pięść: k6	-2
Kop: k6	+2

GŁÓWNA BRÓŃ
 Pugińal

Celność	+1
Obrażenia (Typ)	2k6-2 (K)
Trwałość	10
Ręczność	1
Zasięg	-
Dyskrecja	Ś
Waga	1
Efekty	25% szans na Krwawienie

Wyparowania	
Głowa (1)	x3 0
Korpus (2-4)	x1 8
Ramię P (5)	x1/2 8
Ramię L (6)	x1/2 8
Noga P (7-8)	x1/2 0
Noga L (9-10)	x1/2 0



Wzmocnienia Redukcje

Rany Krytyczne

CIAŁO	4
Krzepa	_____
Wytrzymałość	_____

GRACJA	8
Atletyka	+2
Łucznictwo	_____
Kusznictwo	_____
Skrytość	_____
Zręczne palce	_____

ROZUM	8
Czułość	_____
Dedukcja	_____
Interesy	_____
Język: Wspólny	_____
Język: Starsza Mowa	_____
Język.....	_____
Język.....	_____
Miastowy	_____
Nauczanie	_____
Obycie	+4
Strategia	_____
Sztuka Przetrwania	_____
Wiedza o Potworach	_____
Wyszktałcenie	+2

Zdolności Profesji

EMOCJE	9
Amory	+5
Empatia	+5
Hazard	_____
Oszustwo	+2
Perswazja	+2
Przywództwo	_____
Styl	+5
Sztuka	_____
Urok	+2
Występy	_____

REAKCJE	8
Bójka	_____
Broń bitewna	_____
Broń drzewcowa	+1
Broń krótka	+3
Jeździectwo	_____
Szermierka	_____
Zwinność	+3
Żeglarstwo	_____

Ekwipunek
 Dziennik
 Klejnot (Fokus 2)
 Koń
 Narzędzia pisarza
 Niziołczy dublet
 Pochwa na podwiązce
 Pugińal
 Zestaw do makijażu
 Zapas komponentów

FACH	5
Alchemia	_____
Charakteryzacja	_____
Falszerstwo	_____
Opatrywanie	_____
Pułapki	_____
Rzemiosło	_____
Włamania	_____

WOLA	9
Kłątwy	+3
Łamanie magii	+1
Nieugiętość	+2
Odwaga	_____
Rytuály	+1
Zaklęcia	+3
Zastraszanie	_____

Zdolność Charakterystyczna
 Wyszktałcenie magiczne (ROZUM) +4
Zeby zostac czarodziejka 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. Wyszktałcenie magiczne może zastąpić Czynność, gdy chodzi o wskazywanie magicznych stworzeń, kłątwy czy zaklęć.
 Czarodziej może wykonać też test **Wyszktałcenia 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.

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy _____

Poważanie _____
Sława _____
Wprawa _____

Życie postaci _____

MAGIA	Koszt
Canily Craig	3
<i>Deszcz ostrych kamieni (1k6 Ran za punkt sukcesu)</i>	
Magiczna diagnoza	3
Ocena stanu zdrowia celu	
Magiczne leczenie	5
Przywraca po 5 PZ przez 1k10 rund	
Rozwianie magii	*
Test zniesienia efektu	
Telepatia	2
Jedna runda, zasięg 10 m	
Rytuał Spirytystyczny <small>PT 12 Czas rzucania: 5 rund</small>	5
Przywołanie ducha do rozmowy	
Klątwa Cienia	4

CIAŁO	5
EMOCJE	6
FACH	8
GRACJA	5
REAKCJE	5
ROZUM	9
TEMPO	4
WOLA	9
FART	4
Punkty	_____

Wigor	5
Bieg	12
Skok	2
PP	70
PZ	35
PW	35
Zdr.	7
Próg C.R.	7
Udźwig	50
Det.	45
Pięść: k6	+0
Kop: k6	+4

GŁÓWNA BRÓŃ
Żelazna łaska

Celność	+0
Obrażenia (Typ)	3k6 (M)
Trwałość	15
Ręczność	2
Zasięg	-
Dyskrecja	-
Waga	4
Efekty	Fokus 2 Długa

Wyparowania		
Głowa (1)	x3	5
Korpus (2-4)	x1	5
Ramię P (5)	x1/2	5
Ramię L (6)	x1/2	5
Noga P (7-8)	x1/2	5
Noga L (9-10)	x1/2	5



Wzmocnienia _____
 Redukcje _____
 Rany _____
 Krytyczne _____

CIAŁO	5
Krzepa	_____
Wytrzymałość	_____

GRACJA	5
Atletyka	_____
Łucznicтво	_____
Kusznictwo	_____
Skrytość	+1
Zręczne palce	_____

ROZUM	9
Czułość	_____
Dedukcja	+1
Interesy	_____
Język: Wspólny	_____
Język: Starsza Mowa	+2
Język.....	_____
Język.....	_____
Miastowy	_____
Nauczanie	_____
Obycie	+2
Strategia	_____
Sztuka Przetrwania	_____
Wiedza o Potworach	_____
Wyszktałenie	+4

Zdolności Profesji

EMOCJE	6
Amory	+2
Empatia	+2
Hazard	_____
Oszustwo	+1
Perswazja	+2
Przywódstwo	_____
Styl	+2
Sztuka	_____
Urok	_____
Występy	_____

REAKCJE	5
Bójka	_____
Broń bitewna	_____
Broń drzewcowa	+4
Broń krótka	_____
Jeździectwo	_____
Szermierka	_____
Zwinność	+2
Żeglarstwo	_____

Ekwipunek

Diennik _____

Klepsydra _____

Koń _____

Lekka zbroja _____

Narzędzia pisarskie _____

Zapas komponentów _____

FACH	8
Alchemia	+2
Charakteryzacja	_____
Falszerstwo	_____
Opatrywanie	_____
Pułapki	_____
Rzemiosło	_____
Włamania	_____

WOLA	9
Klątwy	+2
Łamanie magii	+4
Nieugiętość	+1
Odwaga	_____
Rytuály	+2
Zaklęcia	+4
Zastraszanie	_____

Zdolność Charakterystyczna
 Wyszktałenie magiczne (ROZUM) +4

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. Wyszktałenie magiczne może zastąpić Czułość, gdy chodzi o wykrycie magicznych stworzeń, klątw czy zaklęć.

Czarodziej może wykonać też test Wyszktałenia magicznego. Kiedy spotyka się ze zjawiskiem nadprzyrodzonym, nieznanym zaklęciem czy rozważa magiczne rozwiązanie. PT oznacza Mistrz Ciry, a sukces pozwala zdobyć pełną wiedzę na temat tego problemu

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja *bard* _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy _____

 Poważanie _____
 Sława _____
 Wprawa _____

Życie postaci _____

MAGIA	Koszt
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

CIAŁO	5
EMOCJE	9
FACH	5
GRACJA	6
REAKCJE	5
ROZUM	9
TEMPO	5
WOLA	6
FART	10
Punkty	_____

Wigor	0
Bieg	15
Skok	3
PP	50
PZ	25
PW	25
Zdr.	5
Próg C.R.	5
Udźwig	50
Det.	35
Pięść: k6	+0
Kop: k6	+4

GŁÓWNA BRÓŃ
Kusza

Celność	+1
Obrażenia (Typ)	4k6+2 (K)
Trwałość	5
Ręczność	2
Zasięg	100
Dyskrecja	-
Waga	3
Efekty	Wolne przeladowanie 1 Akcja

Wyparowania		
Głowa (1)	x3	0
Korpus (2-4)	x1	0
Ramię P (5)	x1/2	0
Ramię L (6)	x1/2	0
Noga P (7-8)	x1/2	0
Noga L (9-10)	x1/2	0

PANCERZ

Wzmocnienia
 Redukcje

Rany
 Krytyczne

CIAŁO	5
Krzepa	_____
Wytrzymałość	_____

GRACJA	8
Atletyka	_____
Łucznictwo	_____
Kusznictwo	+2
Skrytość	+2
Zręczne palce	_____

ROZUM	9
Czułość	_____
Dedukcja	_____
Interesy	_____
Język: Wspólny	_____
Język: Starsza Mowa	+2
Język.....	_____
Język.....	_____
Miastowy	+4
Nauczanie	_____
Obycie	+4
Strategia	_____
Sztuka Przetrwania	_____
Wiedza o Potworach	_____
Wyszktałenie	+2

Zdolności Profesji

EMOCJE	9
Amory	+4
Empatia	+4
Hazard	_____
Oszustwo	+4
Perswazja	+4
Przywództwo	_____
Styl	+2
Sztuka	+4
Urok	+4
Występy	+4

REAKCJE	5
Bójka	_____
Broń bitewna	_____
Broń drzewcowa	+1
Broń krótka	+3
Jeździectwo	_____
Szermierka	_____
Zwinność	+4
Żeglarstwo	_____

Ekwipunek

Butelka wina

Instrument

Kusza

Lusterko

Perfuny

Zestaw do kościanego pokera

Zestaw podróżnika

FACH	5
Alchemia	_____
Charakteryzacja	_____
Falszerstwo	_____
Opatrywanie	_____
Pułapki	_____
Rzemiosło	_____
Włamania	_____

WOLA	6
Kłątwy	_____
Łamanie magii	_____
Nieugiętość	+1
Odwaga	+1
Rytuály	_____
Zaklęcia	_____
Zastraszanie	_____

Zdolność Charakterystyczna

Grąjek uliczny (EMOCJE) 4

Bard jest dobrym kompanem, zwłaszcza gdy w sakiewce pusto. Starczy, ze gościć na pogrzebie na miejskim rynku i wykona onwarty test Grąjki ulicznej, a monety posygnę 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 wsieciłośćią fluszczy. Fatalny występ skutkuje otrzymanie kary -2 do testów Uroku wobec mieszkańców miasta aż do końca dnia.



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

CIAŁO 3	Wigor 0	GŁÓWNA BRÓŃ <small>Sztylet</small>	Wyparowania	PANCERZ 	
EMOCJE 8	Bieg 18		Celność +2		Głowa (1) x3 0
FACH 6	Skok 3		Obrażenia (Typ) 1k6 (K)		Korpus (2-4) x1 3
GRACJA 8	PP 40		Trwałość 5		Ramię P (5) x1/2 3
REAKCJE 6	PZ 20		Ręczność 1		Ramię L (6) x1/2 3
ROZUM 8	PW 20		Zasięg 12		Noga P (7-8) x1/2 3
TEMPO 6	Zdr. 4		Dyskrecja W		Noga L (9-10) x1/2 3
WOLA 8	Próg C.R. 4		Waga 0,5		Wzmocnienia
FART 7	Udźwig 30		Efekty Ukryty		Redukcje
Punkty _____	Det. 35		(+2 do ukrywania broni)		Rany
	Pięść: k6 -2		Krytyczne		
	Kop: k6 +2				

CIAŁO 3	GRACJA 8	ROZUM 8	Zdolności Profesji _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
Krzepa _____	Atletyka +4	Czułość +4	
Wytrzymałość +3	Łucznictwo _____	Dedukcja +2	
EMOCJE 8	Kusznictwo _____	Interesy _____	
Amory _____	Skrytość +4	Język: Wspólny _____	
Empatia +2	Zręczne palce +4	Język: Starsza Mowa _____	
Hazard +3	REAKCJE 6	Język..... _____	
Oszustwo +4	Bójka _____	Język..... _____	
Perswazja _____	Broń bitewna _____	Miastowy +4	
Przywództwo _____	Broń drzewcowa _____	Nauczanie _____	
Styl _____	Broń krótka +4	Obycie +4	
Sztuka _____	Jeździectwo _____	Strategia _____	
Urok _____	Szermierka _____	Sztuka Przetrwania _____	
Występy _____	Zwinność +3	Wiedza o Potworach _____	
	Żeglarstwo _____	Wyszktałenie +2	

FACH 6	WOLA 8	Zdolność Charakterystyczna Zdrowa Paranoja (ROZUM) +4 <small>Falszerz, przemyślnik, zabójca czy złodziej – trochę zdrowej paranoi w Twoim zawodzie jeszcze nikomu nie zaszkodziło. Kiedy Przystępca znajduje się 10 metrów od pułapki (również siła Zbrojnych) czy zasadki natychmiast wykonuje test Zdrowej Paranoi. P1 jest równy odpowiednio trudności wykrycia pułapki albo wyniku obrotowego testu Skrytości napisanemu d10+3 może wyznaczyć inny PT, jeżeli okoliczności za tym przemawiają. W razie sukcesu wykrywa niebezpieczeństwo. W przypadku porażki wie, że coś jest nie tak.</small>
Alchemia _____	Kłątwy _____	
Charakteryzacja _____	Łamanie magii _____	
Falszerstwo +4	Nieugiętość +1	
Opatrywanie _____	Odwaga +1	
Pułapki _____	Rytuály _____	
Rzemiosło _____	Zaklęcia _____	
Włamania +4	Zastraszanie +4	


- Ekwipunek**
5 noży do rzucania (1k6 Ran, Zasięg: 12 m)
- Płyn usypiający
 - Falszowane kości
 - Latarnia
 - Skórzana kurtka
 - Skórzane spodnie
 - Sztylet
 - Ukryta kieszeń
 - Zestaw podróżnika

Portret postaci



THE WITCHER

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

CIAŁO 5	Wigor 0	GŁÓWNA BROŃ	Wyparowania	PANCERZ 
EMOCJE 6	Bieg 15	Celność +2	Głowa (1) x3 0	
FACH 8	Skok 3	Obrażenia (Typ) 1k6+2 (K)	Korpus (2-4) x1 0	
GRACJA 8	PP 60	Trwałość 5	Ramię P (5) x1/2 0	
REAKCJE 6	PZ 30	Ręczność 1	Ramię L (6) x1/2 0	
ROZUM 8	PW 30	Zasięg 12	Noga P (7-8) x1/2 0	
TEMPO 5	Zdr. 6	Dyskrecja W	Noga L (9-10) x1/2 0	
WOLA 8	Próg C.R. 6	Waga 0,5	Wzmocnienia	
FART 4	Udźwig 50	Efekty Ukryty	Redukcje	
Punkty _____	Det. 40	(+2 do ukrywania broni)	Rany Krytyczne	
	Pięść: k6 +0			
	Kop: k6 +4			

CIAŁO 5	GRACJA 8	ROZUM 8	Zdolności Profesji _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
Krzepa _____	Atletyka _____	Czułość _____	
Wytrzymałość +2	Łucznictwo _____	Dedukcja +4	
EMOCJE 6	Kusznictwo _____	Interesy +4	
Amory _____	Skrytość _____	Język: Wspólny _____	
Empatia +4	Zręczne palce +1	Język: Starsza Mowa _____	
Hazard _____	REAKCJE 6	Język..... _____	
Oszustwo _____	Bójka _____	Język..... _____	
Perswazja +3	Broń bitewna _____	Miastowy _____	
Przywództwo _____	Broń drzewcowa _____	Nauczanie _____	
Styl _____	Broń krótka +5	Obycie +4	
Sztuka _____	Jeździectwo _____	Strategia _____	
Urok +4	Szermierka _____	Sztuka Przetrwania +3	
Występy _____	Zwinność +4	Wiedza o Potworach _____	
	Żeglarstwo _____	Wyszkolenie +4	

FACH 8	WOLA 8	Zdolność Charakterystyczna Uzdrowienie (FACH) +4 <i>Zabandazować ranę czy posmarować kogoś masłem umie każdy. Medycy posiadają jednak rzadką wiedzę lekarską. Potrafiają nawet przeprowadzać prawdziwie złożone operacje. Ta zdolność zostępuje we wszystkich testach Opatrywania, ale ma szersze działanie.</i> <i>Tylko postać znająca tę zdolność może leczyć Rany Krytyczne. W tym celu musi przeprowadzać testy Uzdrowiania. Ich liczba oraz PT wynika z tego, jak poważna jest rana.</i>
Alchemia +2	Kłątwy _____	
Charakteryzacja _____	Łamanie magii _____	
Falszerstwo _____	Nieugiętość +4	
Opatrywanie _____	Odwaga +4	
Pułapki _____	Rytuály _____	
Rzemiosło _____	Zaklęcia _____	
Włamania _____	Zastraszanie _____	

Ekwipunek

Duży namiot _____

Koc _____

Sztylet _____

Zapas leków _____

Zestaw podróznika _____



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

CIAŁO 8	Wigor 0	GŁÓWNA BROŃ Topór	Wyparowania	PANCERZ
EMOCJE 7	Bieg 21	Celność +0	Głowa (1) x3 14	
FACH 5	Skok 4	Obrażenia (Typ) 5k6+2 (C)	Korpus (2-4) x1 20	
GRACJA 7	PP 80	Trwałość 15	Ramię P (5) x1/2 20	
REAKCJE 8	PZ 40	Ręczność 1	Ramię L (6) x1/2 20	
ROZUM 7	PW 40	Zasięg -	Noga P (7-8) x1/2 14	
TEMPO 7	Zdr. 8	Dyskrecja -	Noga L (9-10) x1/2 14	
WOLA 8	Próg C.R. 8	Waga 2	Wzmocnienia	
FART 3	Udźwig 80	Efekty _____	Redukcje	
Punkty _____	Det. 35		Rany	
	Pięść: k6 +2		Krytyczne	
	Kop: k6 +6			

CIAŁO 8	GRACJA 7	ROZUM 7	Zdolności Profesji _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____ _____
Krzepa +4	Atletyka +5	Czułość +3	
Wytrzymałość +3	Łucznictwo _____	Dedukcja _____	
EMOCJE 7	Kusznictwo +4	Interesy _____	
Amory _____	Skrytość _____	Język: Wspólny _____	
Empatia _____	Zręczne palce _____	Język: Starsza Mowa _____	
Hazard _____	REAKCJE 8	Język..... _____	
Oszustwo _____	Bójka +3	Język..... _____	
Perswazja _____	Broń bitewna +5	Miastowy _____	
Przywództwo +3	Broń drzewcowa _____	Nauczanie _____	
Styl _____	Broń krótka _____	Obycie _____	
Sztuka _____	Jeździectwo _____	Strategia +2	
Urok _____	Szermierka _____	Sztuka Przetrwania +2	
Występy _____	Zwinność +5	Wiedza o Potworach _____	
	Żeglarstwo _____	Wyszktałcenie _____	

FACH 5	WOLA 8	Zdolność Charakterystyczna
Alchemia _____	Kłątwy _____	Nie do zdarcia (CIAŁO) +4
Charakteryzacja _____	Łamanie magii +2	<i>Zbrojni to weterani, często żołnierze z elitarnych jednostek takich, jak temerskie Niebieskie Pasy czy milogardzka Brygada Impera. Tacy nigdy się nie poddają.</i>
Falszerstwo _____	Nieugiętość +3	<i>Kiedy zbrojni spadnie poniżej 0 Punktów Zdrowia, może wykonać test Nie do zdarcia. Poziom Trudności to podwojona liczba, o którą obrażenia przekroczyli 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 ranią, musi znowu wykonać test ze zwiększonym Poziomem Trudności.</i>
Opatrywanie _____	Odwaga +4	
Pułapki _____	Rytuály _____	
Rzemiosło _____	Zaklęcia _____	
Włamania _____	Zastraszanie +4	

Ekwipunek

Stalowy puklerz (6)

Kusza (4k6+2 Rany)

Efekt Wolne przeładowanie: 1 Akcja)

Topór

Wojskowa zbroja

Nóż do rzucania (1k6 Ran, Zasięg: 12 m)

Zestaw podróznika

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja kapłan _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy _____

 Poważanie _____
 Sława _____
 Wprawa _____

Życie postaci _____

MAGIA	Koszt
Błogosławieństwo miłości	2
+3 do testów Amorów i Utroku na 1k10 rund.	
Sieć Kłamstw	3
Cel musi zdać test ROZUMU na PT albo jest Ogłuszony.	
Rytuał Życia PT 15 Przygotowanie: 5 rund	5
Cel co rundę regeneruje 3 PZ. Trwa 10 rund.	
Rytuał Spirytystyczny PT 12 Przygotowanie: 5 rund	5
Przywołanie ducha do rozmowy.	
Klątwa Świądu	4
Klątwa Koszmaru	8

CIAŁO	4
EMOCJE	9
FACH	7
GRACJA	5
REAKCJE	5
ROZUM	9
TEMPO	5
WOLA	9
FART	7
Punkty	_____

Wigor	2
Bieg	15
Skok	3
PP	60
PZ	30
PW	30
Zdr.	6
Próg C.R.	6
Udźwig	40
Det.	45
Pięść: k6	-2
Kop: k6	+2

GŁÓWNA BROŃ	
Nóż	
Celność	+0
Obrażenia (Typ)	1k6 (C/K)
Trwałość	10
Ręczność	1
Zasięg	-
Dyskrecja	Ś
Waga	0,5
Efekty	_____

Wyparowania		
Głowa (1)	x3	0
Korpus (2-4)	x1	0
Ramię P (5)	x1/2	0
Ramię L (6)	x1/2	0
Noga P (7-8)	x1/2	0
Noga L (9-10)	x1/2	0



Wzmocnienia _____
 Redukcje _____
 Rany _____
 Krytyczne _____

CIAŁO	4
Krzepa	_____
Wytrzymałość	_____

GRACJA	5
Atletyka	_____
Łucznictwo	_____
Kusznictwo	_____
Skrytość	_____
Zręczne palce	_____

ROZUM	9
Czułość	+1
Dedukcja	_____
Interesy	+1
Język: Wspólny	_____
Język: Starsza Mowa	_____
Język.....	_____
Język.....	_____
Miastowy	_____
Nauczanie	+2
Obycie	+2
Strategia	_____
Sztuka Przetwarzania	+1
Wiedza o Potworach	_____
Wyszktałcenie	+2

Zdolności Profesji

EMOCJE	9
Amory	_____
Empatia	+5
Hazard	_____
Oszustwo	+2
Perswazja	+4
Przywództwo	+4
Styl	+1
Sztuka	_____
Urok	_____
Występy	_____

REAKCJE	5
Bójka	_____
Broń bitewna	_____
Broń drzewcowa	_____
Broń krótka	+2
Jeździectwo	_____
Szermierka	_____
Zwinność	+2
Żeglarstwo	_____

Ekwipunek

Amulet (Fokus 2) _____

Narzędzia chirurga _____

Święty symbol _____

Zapas leków _____

Zapas komponentów _____

Zestaw podróżnika _____

FACH	7
Alchemia	_____
Charakteryzacja	_____
Falszerstwo	_____
Opatrywanie	+5
Pułapki	_____
Rzemiosło	_____
Włamania	_____

WOLA	9
Klątwy	+2
Łamanie magii	_____
Nieugiętość	_____
Odwaga	+2
Rytuály	+2
Zaklęcia	+2
Zastraszanie	_____

Zdolność Charakterystyczna

W służbie bożej (EMOCJE) +4

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

Jeżeli kapłan natrafi na świątynię swojej wiary, może wykonać test W służbie bożej, aby otrzymać tam schronienie, pomoc medyczną a nawet imię wsparcie. Poziom Trudności wyznacza MFG biorąc pod uwagę potrzeby kapłana. W służbie bożej można też wykorzystywać, by uzyskać pomoc od zwykłych wiernych, ale oni mają do zaoferowania dużo mniej niż świątynie.

Portret postaci



THE WITCHER

Imię _____
 Rasa _____
 Płeć _____
 Wiek _____
 Wygląd _____
 Profesja _____
 Rodzina _____
 Znajomi _____
 Przyjaciele _____
 Kochankowie _____

Właściwości rasy _____

 Poważanie _____
 Sława _____
 Wprawa _____

Życie postaci _____

MAGIA	Koszt
Przekłta choroba	2/4/6
Oszolomienie (2) / Ogluszenie (4) / Zatrucie (6)	
Wzrok natury	3
Wykrywa potwory w promieniu 50 m.	
Rytuał Oczyszczenia <small>różne PT Przygotowanie: 5 rund</small>	3
Usiwa choroby i trucizny z jednego celu.	
Rytuał Hydromancji <small>PT 15 Przygotowanie 5 rund</small>	5
Ukazuje w wodzie zdarzenia przeszłe lub obecne.	
Kłątwa Cienia	4
Kłątwa Bestii	12

CIAŁO	9
EMOCJE	6
FACH	7
GRACJA	6
REAKCJE	7
ROZUM	10
TEMPO	4
WOLA	9
FART	2
Punkty	_____

Wigor	2
Bieg	12
Skok	2
PP	90
PZ	45
PW	45
Zdr.	9
Próg C.R.	9
Udźwig	90
Det.	45
Pięść: k6	+4
Kop: k6	+8

GŁÓWNA BROŃ
Żelazna łaska

Celność	+0
Obrażenia (Typ)	3k6+4 (M)
Trwałość	15
Ręczność	2
Zasięg	-
Dyskrecja	-
Waga	4
Efekty	Długa
	Fokus (2)

Wyparowania		
Głowa (1)	x3	0
Korpus (2-4)	x1	0
Ramię P (5)	x1/2	0
Ramię L (6)	x1/2	0
Noga P (7-8)	x1/2	0
Noga L (9-10)	x1/2	0



Wzmocnienia
 Redukcje

Rany
 Krytyczne

CIAŁO	9
Krzepa	+1
Wytrzymałość	+1

GRACJA	6
Atletyka	+2
Łucznictwo	_____
Kusznictwo	_____
Skrytość	_____
Zręczne palce	_____

ROZUM	10
Czułość	+1
Dedukcja	_____
Interesy	_____
Język: Wspólny	_____
Język: Starsza Mowa	_____
Język.....	_____
Język.....	_____
Miastowy	_____
Nauczanie	+2
Obycie	_____
Strategia	_____
Sztuka Przetrwania	+4
Wiedza o Potworach	+2
Wyszktałcenie	+2

Zdolności Profesji

EMOCJE	6
Amory	_____
Empatia	+4
Hazard	_____
Oszustwo	_____
Perswazja	_____
Przywódstwo	+2
Styl	_____
Sztuka	_____
Urok	+2
Występy	_____

REAKCJE	7
Bójka	+3
Broń bitewna	_____
Broń drzewcowa	+3
Broń krótka	_____
Jeździectwo	_____
Szermierka	_____
Zwinność	+4
Żeglarstwo	_____

Ekwipunek

Święty symbol _____

Narzędzia chirurga _____

Zapas leków _____

Zapas komponentów _____

Zestaw podróznika _____

Żelazna łaska _____

FACH	7
Alchemia	_____
Charakteryzacja	_____
Falszerstwo	_____
Opatrywanie	+4
Pułapki	_____
Rzemiosło	_____
Włamania	_____

WOLA	9
Kłątwy	+2
Łamanie magii	_____
Nieugiętość	_____
Odwaga	+4
Rytuály	+3
Zaklęcia	+4
Zastraszanie	_____

Zdolność Charakterystyczna

W służbie bożej (EMOCJE) +4

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

Jeżeli kapłan natrafi na świątynię swojej wiary, może wykonać test W służbie bożej, aby otrzymać tam schronienie, pomoc medyczną a nawet imię wsparcie. Poziom Trudności wyznacza MFG biorąc pod uwagę potrzeby kapłana. W służbie bożej można też wykorzystywać, by uzyskać pomoc od zwykłych wiernych, ale oni mają do zaoferowania dużo mniej niż świątynie.