

IMIĘ	
RASA	
PROFESJA	
POCHODZENIE	

# THE WITCHER

CECHY RASY	
CECHA	DZIAŁANIE

BRÓŃ						
NAZWA	OBR	CEL	TRW	ZAS	DYSK	EFEKT

PANCERZ	
GŁOWA (1)	x3
KORPUS (2-4)	x1
PRAWY RAMIĘ (5)	x1/2
LEWE RAMIĘ (6)	x1/2
PRAWA NOGA (7-8)	x1/2
LEWA NOGA (9-10)	x1/2
TARCZA	

DET	
PW	
PP	
PZ	
PRÓG CR	

REDUKCJA

ZDR	
UDŹWIG	

RANY KRYTYCZNE				
RANA	LOKACJA	RODZAJ	STABILNA	LECZONA
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POWAŻANIE	
PÓLNOC	
NILFGAARD	
SKELLIGE	
ELFY	
KRASNOLUDY	

SŁAWA	
INICJATYWA	
PIĘŚĆ	
KOP	

ZDOLNOŚCI PROFESJI				
ZDOLNOŚĆ CHARAKTERYSTYCZNA	CECHA	POZ	SUMA	
POZOSTAŁE ZDOLNOŚCI				

PUNKTY ROZWOJU	
OBECNIE	WSZYSTKIE



@2019 RPiGowa Alchemia dla wszystkich fanów gry Witcher RPG

## KARTA POSTACI

CIAŁO		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
KRZEPA		
WYTRZYMAŁOŚĆ		

EMOCJE		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
AMORY		
EMPATIA		
HAZARD		
OSZUSTWO		
PERSWAZIA		
PRZYWÓDZTWO		
STYL		
SZTUKA		
UROK		
WYSTĘPY		

GRACJA		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
ATLETYKA		
ŁUCZNICTWO		
KUSZNICTWO		
SKRYTOŚĆ		
ZRĘCZNE PALCE		

REAKCJE		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
BÓJKA		
BRÓŃ BITEWNA		
BRÓŃ DRZEWCOWA		
BRÓŃ KRÓTKA		
JEŹDZIECTWO		
SZERMIERKA		
ZWINNOŚĆ		
ŻEGLARSTWO		

TEMPO		
BIEG (TEMPO x 3)		
SKOK (BIEG/5)		

FACH		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
ALCHEMIA*		
CHARAKTERYZAJCA		
FALSZERSTWO		
OPATRYWANIE		
PULAPKI*		
RZEMIOSŁO*		
WŁAMANIA		

ROZUM		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
CZUJNOŚĆ		
DEDUKCJA		
INTERESY		
JĘZYK WSPÓLNY*		
STARSZA MOWA*		
JĘZYK: _____*		
JĘZYK: _____*		
MIASTOWY		
NAUCZANIE		
OBYCIE		
STRATEGIA*		
SZTUKA PRZETRWANIA		
WIEDZA O POTWORACH*		
WYSZKTAŁCENIE		

WOLA		
ZDOLNOŚCI	POZ	SUMA
KLĄTWY*		
ŁAMANIE MAGII*		
NIEUGIĘTOŚĆ		
ODWAGA		
RYTUAŁY*		
ZAKŁĘCIA*		
ZASTRASZANIE		

FART												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

\* - zdolności kosztujące podwójnie

## KARTA RODZINY I EKWIPUNKU

RODZINA			
STATUS RODZINY			
LOS RODZINY			
IMIĘ	RODZIC	WIEK	CZY ŻYJE?
	MATKA		
	OJCIEC		
IMIĘ	PŁEĆ	WIEK	CHARKTER

WYDARZENIA Z ŻYCIA	
NAJWAŻNIEJSZY PRZJACIEL	
PAMIĄTKA	
WYDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

ZBRÓJA		
LOKACJA	OBR	NAZWA PANCERZA
GŁOWA (1)	x3	
KORPUS (2-4)	x1	
PRAWY RAMIĘ (5)	x1/2	
LEWE RAMIĘ (6)	x1/2	
PRAWA NOGA (7-8)	x1/2	
LEWA NOGA (9-10)	x1/2	
TARCZA	-	

BOGACTWO	
KORONY	
KOSZTOWNOŚCI	

EKWIPUNEK			
NAZWA	OBC	NOTATKI	

ELIKSIRY		
NAZWA	ILOŚĆ	DZIAŁANIE

### ŚRODKI TRANSPORTU

ŚRODKI TRANSPORTU					
NAZWA					
ATLETYKA	MOD	TEMPO	ZDROWIE	WAGA	CENA
NOTATKI					

NAZWA					
ATLETYKA	MOD	TEMPO	ZDROWIE	WAGA	CENA
NOTATKI					

NAZWA					
ATLETYKA	MOD	TEMPO	ZDROWIE	WAGA	CENA
NOTATKI					

### SKŁADNIKI RZEMIEŚLNICZE

NAZWA	ILOŚĆ	NAZWA	ILOŚĆ



RODZINA			
STATUS RODZINY			
LOSY RODZINY			
IMIĘ	RODZIC	WIEK	CZY ŻYJE?
	MATKA		
	OJCIEC		
IMIĘ	PŁEĆ	WIEK	CHARKTER

WYDARZENIA Z ŻYCIA	
NAJWAŻNIEJSZY PRZJACIEL	
PAMIĄTKA	
WYDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI	
1	
2	
3	
4	
5	
6	

ZBR OJA		
LOKACJA	OBR	NAZWA PANCERZA
GŁOWA (1)	x3	
KORPUS (2-4)	x1	
PRAWĘ RAMIĘ (5)	x1/2	
LEWĘ RAMIĘ (6)	x1/2	
PRAWA NOGA (7-8)	x1/2	
LEWA NOGA (9-10)	x1/2	
TARCZA	-	

BOGACTWO	
KORONY	
KOSZTOWNOŚCI	

EKWIPUNEK		
NAZWA	OBC	DZIAŁANIE

UPROSZCZONA TABELA ZAKŁĘĆ/INWOKACJI/RYTUAŁÓW/KLĄTW						WIGOR
NAZWA	ŻYWIOŁ	PW	ZASIĘG	OBRONA	EFEKT	

KARTA CZAR ODZIEJA					
KOŃ					
IMIĘ					
ATLETYKA	MOD	TEMPO	ZDROWIE	WAGA	CENA
NOTATKI					

SKŁADNIKI MAGICZNE DO RYTUAŁÓW			
NAZWA	ILOŚĆ	NAZWA	ILOŚĆ

SZKOŁA	

WIEDZMIŃSKI TRENING	
WIEK POBORU	
TRENING	
PRÓBA TRAW	

WYDARZENIA Z ŻYCIA	
NAJWAŻNIEJSZE WYDARZENIE	
LOS	
WYDARZENIA Z PRZESZŁOŚCI	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

ZBR OJA		
LOKACJA	OBR	NAZWA PANCERZA
GŁOWA (1)	x3	
KORPUS (2-4)	x1	
PRAWĘ RAMIĘ (5)	x1/2	
LEWE RAMIĘ (6)	x1/2	
PRAWA NOGA (7-8)	x1/2	
LEWA NOGA (9-10)	x1/2	
TARCZA	-	

**WIGOR**

BOGACTWO	
KORONY	
KOSZTOWNOŚCI	

EKWIPUNEK		
NAZWA	OBC	DZIAŁANIE

KARTA WIEDZMINA					
KOŃ					
IMIĘ					
ATLETYKA	MOD	TEMPO	ZDROWIE	WAGA	CENA
NOTATKI					
ELIKSIRY/ODWARY/MUTAGENY					
NAZWA		ILOŚĆ	DZIAŁANIE		

ZNAKI					
NAZWA	ŻYWIOŁ	PW	ZASIĘG	OBRONA	EFEKT
AARD	POWIETRZE	RÓŻNY	STOŻEK 2m	RUCH	ISTOTY W ZASIĘGU SĄ OSZOŁOMIONE, 10%/1PW SZANSY NA OGŁUSZENIE
AXII	WODA	RÓŻNY	8m	ZŁAMANIE	WYMUSZA TEST PRZYTOMNOŚCI -1 (-1 ZA KAŻDE 2 PW) LUB PRZEKONYWANIE (2PW)
HELIOTROP	MIESZANE	RÓŻNY	NA SIEBIE	BRAK	REDUKUJE OBRAŻENIA OD ZDERZENIA O 1K6 ( DODATKOWE 1K6 ZA 2PW)
IGNI	OGIEŃ	RÓŻNY	STOŻEK 2m	BLOK, RUCH	1K6 OBRAŻEŃ ZA KAŻDE PW (MAX 7K6), 50% SZANS NA PODPALENIE
QUEN	ZIEMIA	RÓŻNY	NA SIEBIE	BRAK	NEGUJE OBRAŻENIA Z ATAKU (1 ZA KAŻDE PW, MAX 7)
YRDEN	MIESZANE	RÓŻNY	3m	BRAK	REDUKCJA REAKCJI I TEMPÓW O 1 ZA KAŻDY WYDANY PW (MAX 7)



## ZAKŁĘCIA/INWOKACJE/ZNAKI

NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	
NAZWA		ŻYWIÓŁ		PW
ZASIĘG	OBRONA	CZAS TRWANIA	EFEKT	

WIGOR

KARTA MAGII

## RYTUAŁY

NAZWA				ŻYWIÓŁ	
PW	PT	CZAS PRZYGOTOWANIA	CZAS TRWANIA	SKŁADNIKI	
EFEKT:					
NAZWA				ŻYWIÓŁ	
PW	PT	CZAS PRZYGOTOWANIA	CZAS TRWANIA	SKŁADNIKI	
EFEKT:					
NAZWA				ŻYWIÓŁ	
PW	PT	CZAS PRZYGOTOWANIA	CZAS TRWANIA	SKŁADNIKI	
EFEKT:					
NAZWA				ŻYWIÓŁ	
PW	PT	CZAS PRZYGOTOWANIA	CZAS TRWANIA	SKŁADNIKI	
EFEKT:					
NAZWA				ŻYWIÓŁ	
PW	PT	CZAS PRZYGOTOWANIA	CZAS TRWANIA	SKŁADNIKI	
EFEKT:					

## KLĄTWY

NAZWA			PT
EFEKT:			
USUNIĘCIE			
NAZWA			PT
EFEKT:			
USUNIĘCIE			
NAZWA			PT
EFEKT:			
USUNIĘCIE			



