

POLSKA EDYCJA



# THE WITCHER®

— GRA FABULARNA —

## STARTER



COPERNICUS  
CORPORATION



# 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	CZEŚĆ III: TWORZENIE POSTACI	21
Jak wygląda rozgrywka? .....	3	Inicjatywa.....	13	Uproszczone tworzenie postaci .....	21
Jak korzystać z tej księżeczki.....	3	Natarcie .....	13	Profesje .....	22
CZEŚĆ 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
Zgliszczka i ruiny .....	6	Aktywna Obrona .....	14	Bracia i siostry .....	29
Szukanie nowego domu .....	6	Celowanie.....	14	Jedynacy .....	29
CZEŚĆ II: ZASADY .....	7	Złapanie oddechu .....	14	„Mojemu rodzeństwu, 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 zwarciu.....	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 zakleć .....	16	W której szkole się szkoliłeś? .....	34
Medyk: Uzdrowianie .....	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: Uproszczone 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 Zapala.  
[www.copcorp.pl](http://www.copcorp.pl) Materiał promocyjny

# Wprowadzenie

*Witajcie w uproszczonej wersji The Witcher RPG PL, 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 video, odnajdzicie tutaj świetny sposób na przeżycie w gronie przyjaciół niezwykłych przygód w tym niebezpiecznym świecie.*

## O czym jest ta gra?

W tej grze wcielicie 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 krajów. Spiski i zdrady pośród czarodziejów rozbily zarówno społeczność magów jak 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 wytopione 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, okrucieństwom magii, klątw czy potworów, znaleźć i zbudować sobie nowy dom. Będą walczyć, ale też tworzyć. Rozbijać 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](http://www.copcorp.pl).

Po drugie przyda się kilka kartek papieru 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 dziesięciociąenna (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 rozgrywki jest wspólne opowiadanie ciekawych historii. Jedna osoba wciela się w narratora (nazywanego tu Mistrzem Gry), a pozostałe w głównych bohaterów opowieści (to Gracze).

Mistrz Gry opisuje scenarię, 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 powiodły.

Sprzeczne plany drużyny bohaterów oraz innych postaci napędzają fabułę. Powodzenia i porażki w podejmowanych działańach 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 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](http://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 **Szkłana Góra**. Tam znajdziecie opisane tu zasady w praktyce.

# CZEŚĆ 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 pozałujecie.

### Nie do końca średniowiecze

Świat wiedźmiński przypomina nieco Europę końca Mrocznych Wieków. Mamy tu królów i księżyca władujących udzielnymi krajami. 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, legende 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 legende są bowiem tutaj bardzo żywe. Niemal każda historia zdaje się być odbiciem takiej opowieści. To świat, w którym Królewna Śnieżka wznieciła 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 miłośćią Bestii okazała się piękna wampirzyca.

Jeżeli chcesz opowiedzieć historię w tym świecie, weź na warsztat jakąś bań, niekoniecznie dobrze znaną. Potem zamień jej bohaterów na ludzi małostkowych, 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 ciążące 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 zdradzieckim panom, który chciałby choć raz zrobić coś jak należy. Przyzwoici ludzie. Trochę idealści, trochę pragmatycy. Zawsze wierni swoim przyjaciołom.

## 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 zaślepią nie gorzej od nienawiści, a wybory nigdy nie są proste. Większe зло 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 зло.

## 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 nie widzianym 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 przeciwagi. 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 generalowie rozpoczęli niebezpieczną grę w przygotowaniu do kolejnej wojny.

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

Gdy wreszcie wojna wybuchała, toczyła się ona jednocześnie na wielu frontach. Wojska cesarza Emhyra var Emreisa miały kolejne niewielkie księstwa i królestwa, poruszając się jak niepowstrzymana czarna fala pod sztandarami Złotego Słońca. Nieludzcy buntownicy, Scoia'tael, uderzali jednocześnie na krainy człowieka i rozpoczęły krwawe walki o Dol Blathanna. Jednocześnie intryganci i szpiedzy toczyli wojnę w cieniach. W tym samym czasie wzmieszały się też starożytne siły, poruszone przepowiednią o Białym Zimie.

Nim wojna skończyła się zwycięstwem zjednoczonych Królestw Północy, przelano wiele krwi. Ginęli winni i niewinni, dobrzy i źli, mądrecy 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 rozpuszczone 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 zaczęli ginąć królowie.

## Po zakończeniu sagi

W serii śmiały zamachów swe życia stracili władcy Koviru i Poviss, Aedirn i Temerii, pozostawiając prawie połowę tronów Północy próżnymi. Nim sprawy sukcesji się wyjaśnily, 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.

## Zgliszczka 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 deserterów, grasantów i nieludzkich powstańców. Miejscowi władcy przemienili się w bezwzględnych watażków. Pola bitew stały się żerowiskami dla potworów, które mnożą się niepomiernie. Cierpienie i ból rodzą klatwy oraz budzą upiory. Na domiar zlego w wielu prowincjach szaleje zaraza, a po niebie pędzi ponoc legendarny Dziki 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. Szczęśliwie 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 czy 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 zaryzykują 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 zadecydujecie, do której z tych grup należycie.

# CZEŚĆ II: ZASADY



## Po co tyle zasad?

The Witcher RPG PL to gra stanowiąca w pewnym sensie simulację 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 książek: będącie 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 roli autora, a tylko narratorka 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 wygadaną 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 o otwartość i chęć do wspólnej zabawy.

Raz na jakiś czas pojawi się sytuacja, w której wyniki działań bohaterów są 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.

Dla rozstrzygania testów będzie korzystać z kostki dziesięcioczesiennej (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 w grę zasady Szczęścia i Pechu. Poza oczywistymi sytuacjami, MG uprzedzi Was o ich wykorzystaniu.

W niektórych wypadkach będziecie też korzystali z kości sześciennnej (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 rzucać będziecie kilkoma takimi kostkami i sumować ich wyniki. Tak 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 odczytajcie 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 wytrwałość. 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 rozwiążesz 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 luku.

**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 ścisgasz na własnych nogach, a stosujesz też do określania dystansu ruchu w trakcie gry.

**FACH:** Jak postać jest dobra we właściwych dla codziennej pracy czynnościami precyzyjnymi. Testujesz tak przy mieszaniu ziół, zakładaniu opatrunków jak i rozstawianiu czy rozbrajaniu 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 na raz 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 tak 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 Opatrzywanie 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 TEMPA.

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 Konflikcie Społecznym.

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

# ZDOLNOŚCI ROZUM

**Czujność:** 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 Gnomi, ale są i bardziej egzotyczne, jak śpiew syren.

**Miastowy:** 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.

**Wykształcenie:** przedstawia ogólną edukację, którą przeszła postać.

## REAKCJE

**Bójka:** sprawność w walce własnym ciałem, tak na pięści i kopniaki, jak i zapasy.

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

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

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

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

**Szermierka:** walka najpopularniejszą bronią osobistą Kontynentu.

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

**Żeglarstwo:** 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 wspinanie się, chodzenie po linie czy rzucanie nożami.

**Kusznictwo:** obsługa nowoczesnej broni strzeleckiej.

**Lucznictwo:** powszechna sztuka używania luku 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 podków, 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 uwodzenia, 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 jakieś usługi, wyjątkowo przydatna adwokatom i uczonym.

**Przywództwo:** do biegłości 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, nieważne wierszy, obrazów czy dmuchanego szkła.

**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, dekotów i tym podobnych.

**Charakteryzacja:** to sztuka wygładzania jak ktoś inny. Pozwala ucharakteryzować tak siebie, jak i inną osobę.

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

**Opatrzywanie:** 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 uzdrawicielom czy obytem z kontuzjami i ranami żołnierzom.

**Pułapki (\*):** zakładanie siedel 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

**Klątwy (\*):** zdolność do przeklinania osób i miejsc.

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

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

**Odwaga:** opieranie się lękowi i przerażeniu, którym ludzkie serca napełniają potwory.

**Rytuały (\*):** 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 tak do wystraszenia ludzi na tyle, by uciekli przed postacią czy powstrzymali się od ataku, jak i wymuszenie na nich konkretnego działania.

## Zdolności charakterystyczne

### Bard: Grajek uliczny (EMOCJE)

Bard jest dobrym kompanem, zwłaszcza gdy w sakiewce pusto. Starczy, że godzinkę 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 wściekłością tłuszczu. Fatalny występ skutkuje otrzymanie 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 rozwija 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 przygarniają 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 nawiązuje zainteresowanych, by do niego podeszli. Prawdziwy kupiec działa inaczej. To doświadczony podróżnik, który jechał 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 któryś 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 zastępuje we wszystkich testach **Opatrywania**, 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.

### Przestępca: Zdrowa paranoja (ROZUM)

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

Kiedy Przestępca znajdzie się 10 metrów od pułapki (również siódła 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 podsztifowania 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 Imperia. Tacy nigdy się nie poddają.

Kiedy zbrojny spadnie poniżej 0 Punktów Zdrowia, może wykonać test **Nie do zdarcia**. Poziom Trudności to podwojona liczba, o której obrażenia przekroczyły limit (czyli w przypadku trafienia, które sprowadziłyby 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 zwiększoną Poziomem Trudności.

### Wiedźmin: Wiedźmiński trening (ROZUM)

Zycie młodych wiedźminów to nieustanna nauka w ich siedliszczach. 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 przeciwnawy przeprowadza się przeciwko wynikowi odpowiedniego testu przeciwnika, np. atak przeciwko obronie przeciwnika.

Strona aktywna zawsze przegrywa remisy.

### 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.

### Próbuje 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 będzie niemożliwe albo posiada określone limity liczbę 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 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	Przemknienie się obok patrolu straży miejskiej
Wymagające	18	Otworzenie dobrze wykonanego zamka
Trudne	20	Przecięcie sznura toporkiem do rzucań z dziesięciu kroków
Niewykonalne	30	Otwarcie w pojedynek bram twierdzy.

### Modyfikatory

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 niesć pozytywny skutek w fabule

Pech to wyrzucenie „1” na k10 podczas testu. Rzuca się wtedy znowu k10, a wynik na niej odejmuję 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 Pechu.

### 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 utopów) 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 ją po podanym przy nim czasie (więcej w sekcji Magia).

#### Bieg

Postać może przemieścić się o swój Bieg.

#### Użycie Zdolności

Korzystając z okoliczności i swojej biegłości postać osiąga cel testem zdolności.

### Uproszczone tabelle pecha w walce

1-5	bez konsekwencji.
6-7	drobne konsekwencje równoważne utracie 1 Akcji (przewrócenie się, upuszczenie broni).
8-9	poważne konsekwencje: urata 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 tabelle 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 podpalą, 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 upływu 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 różmaite tempo reakcji. To właśnie oddaje Inicjatywy, która porządkuje tury postaci w rundzie, a co za tym idzie kolejność działania. Kto ma wyższą Inicjatywą działa wcześniej niż ktoś o niskiej.

Na początku walki wszystkie postaci (tak 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 przeciwnistwany 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.



## 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. Wstrzymywane Akcja musi być jednak wykorzystana do końca rundy, bo inaczej przepada.

## WALKA: ATAK

Atak wykonuje się wykonując test:

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

Jeżeli przeciwnik się broni, jest to test przeciwny.

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 zwarciu.

Decydując się na Atak postać może wybrać kilka jego typów. Podstawowymi z nich są ciosy szybkie albo silne. Każda Akcja Atak może być oparta o tylko jeden jego typ, czyli na przykład nie można wykonać jednocześnie ciosów silnego i finty ani szybkiego i podwójnego. Każdy atak może być mierzony w określona 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 lukiem.

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

**Szarża** oznacza jednoczesne wykorzystanie Akcji i Ruchu dla wykonania ataku z modyfikatorem -3. W przypadku trafienia liczy się to jak Silny Cios. Jeżeli przeciwnik skutecznie zablokuje Szarżę, natychmiast przeprowadza się przeciwny

test Krzepy. Jeżeli napastnik wygra, przewraca cel.

**Uderzenie płazem** 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 przewrócony, za to nie zadaje się obrażeń.

**Finta** to Szybki cios, ale zamiast pierwszego ataku wykonuje się przeciwny 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 wyrywać Zwinnością.

## WALKA: OBRONA

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

Obronę wykonuje się wykonując test:

**Cecha + Zdolność Obrony +1k10**

Obrońca 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 luku 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. Pominóż 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) **pominóż** 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.
wybitezęby	-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 Konanii. Jeśli się uda, postać krwawi i jest uważana za ciężko ranną.
dekapitacja.	Żegnaj głowo

**Leczenie:** jeżeli w ogóle możliwe po ósmiu 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 wysiłkać, podróżować lub w innym sposobie się forsuje, odzyskuje tylko połowę PZ.

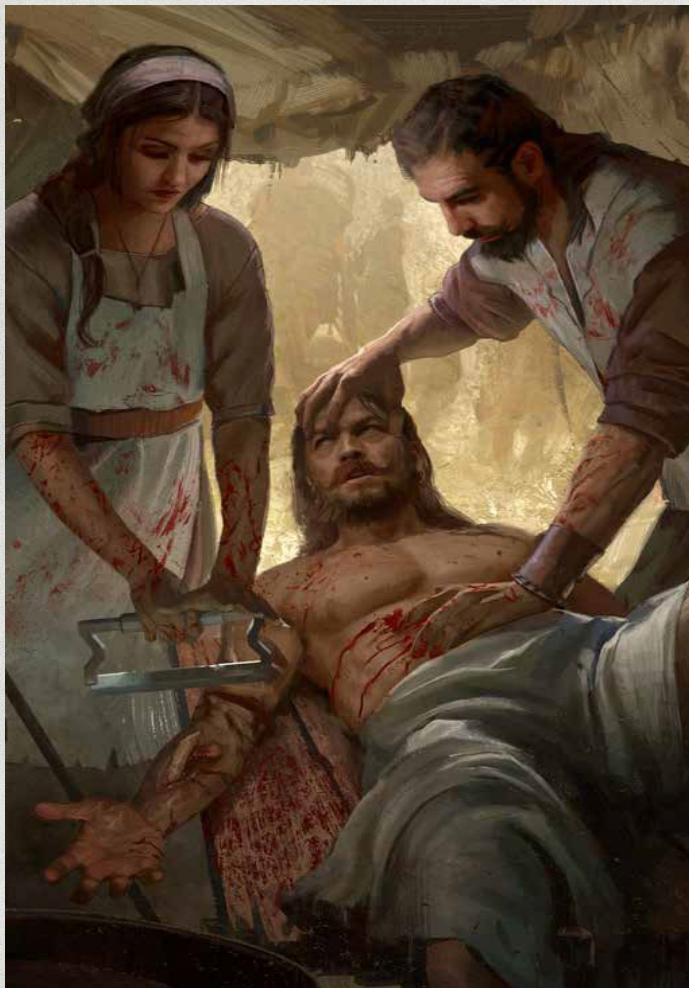
Opieka medyka znaczco przyspiesza leczenie. Jeżeli na postaci wykonano udany wymagający test Uzdrowiania, odzyskuje Zdrowienie +3 PZ za każdy dzień odpoczynku.

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.

Każda 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 zamikają po około trzech dniach. Poważne Krytyki po wyleczeniu mają skutki przez około tygodnia. 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 przez czary przywracane 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 Uzdrowiania.

## MAGIA: RZUCANIE ZAKLĘĆ

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 Zdrowienie PW. 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 zwykłe mogą bronić się przed magicznymi atakami przy użyciu obron lub własnej magii.

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

Klątwy rzuca się tylko poprzez szczerą nienawiść. Pech w klątwie sprawia, 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 po nieudanym Bloku albo Uniku obronić się magiczną tarczą (jak sukces w obronie).

**Yrden** (Mieszany), Koszt 2, Efekt: Przeciwnicy w promieniu 3 metrów mają -2 do TEMPA i REAKCJI.

## Czary

**Canilly 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 oślepiony 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/klątwę/ rytualem.

**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.

**Przeklepta 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: Niegłętość albo magia.

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

## Klątwy

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

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

**Klątwa Koszmaru** Koszt 8, Efekt: cel męczą koszmary. Jeżeli nie zda testu Niegłętości przeciwko wynikowi testu Klątw, nie odzyskuje PZ, PW ani PP w nocy.

**Klątwa Świadu** Koszt: 4 Efekt: Cel męczy niekończące się świdzenie. Kara -1 do wszystkich testów.

## **KONFLIKT SPOŁECZNY**

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

Postaci tracą w Konflikcie Społecznym punkty Determinacji.

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

W takim starciu postaci atakują się rozmaitymi umiejętnościami społecznymi (Amorami, Oszustwem, Perswazją, Przywództwem, Urokiem, Zastraszeniem), a bronią się analogicznie lub Niegłętością. 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 Konfliktu.
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 kolejnych 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 podróżny, na który składają się: bukłak z wodą, jedzenie na tydzień, kilka pochodni albo latarnia, lina (20 metrów), sakwa, śpiwór, noż.

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.

### Ekwipunek: krótki przegląd przedmiotów

Przedmiot	Działanie	PT wykonania	Cena
<b>Broń</b>			
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, Ukruty	16	275
Topór	Obrażenia 5k6	17	525
Żelazna laska	Obrażenia 3k6, Długa (zasięg 2 m.), Fokus (2)	20	675
<b>Zbroje</b>			
Lekka zbroja	Wyparowania 5 na całym ciele	15	450
Niziołczy dublet	Wyparowania 8 na korpusie 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
Klejnot	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 póki 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
Fałszowane kości	Bonus +2 w testach Hazardu przy grze w kości	–	12
Klepsydra	Odmierza czas	–	38
Koc	Chroni przed zimnem	–	10
Koń	Przyspiesza podróże (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 \*).

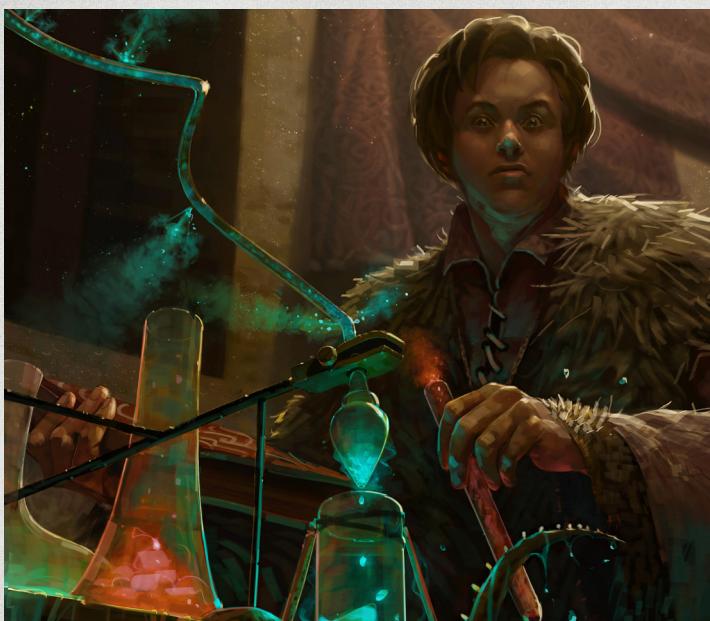
Na koniec każdej sesji postać dostaje 4-6 Wprawy. Te punkty może wydać, aby:

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 placenia 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. Potrzebuje 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 Konfliktu Społecznego. 25% na to, że postać nie będzie pamiętała, co robiła po pijaku.

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

**Wyczerpany:** postać nie jest w stanie wykonywać żadnych Akcji poza Złapanie 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.

# CZEŚĆ 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 gusta 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](http://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 dotyczające wydarzenia w jej życiu, wpłynęły na charakter i poglądy. Mistrz Gry powie też 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 tworzycie historie, 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 dziesięciu 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, obyczem i występami. Tą powymi 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 magiczka z Loży.

**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 Bibelrveldt 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 Mikuła.

**Medyk:** zdrowie to rzecz najważniejsza w świecie. Medycy sprawiają, że nawet na szlaku drużyna będzie mogła odzyskać siły a nawet wyleczyć niezwykle niebezpieczne Rany Krytyczne. Dobry Medyk, taki jak Shanni, świetnie robi skalpelem, tak 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 rozmaitymi nacjami mają ogromne znaczenie na Kontynencie. Wszędzie można spotkać się z nietolerancją i niechęcią. Oddaje to współczynnik Poważanie. W Królestwach Północy nieludzie 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 nie znany, 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 zaskakującą bystrzy i często znajdują sprytne rozwiązania bardzo złożonych problemów. Dzięki temu zyskują bonus +1 do zdolności Dedukcja.

#### **Uparty jak osioł**

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

Trzy razy na sesję człowiek może przerzucić nieudany test Niegumiości 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 latać 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 je 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 zwiększą swój Udźwig 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 nieludzko szybkimi i zwinnymi. Wiedźmini zwiększą 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 siebie 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 zwiększą w końcu swoją zdolność Czujność o +1.

#### Szkolenie wiedźmińskie

**Wiedźmini korzystają z oddzielnych tabelek pochodzenia i życia.**

## TABLE 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 tabelach pochodzenia z Królestw Północy.

Jeżeli nie grasz człowiekiem, możesz wybrać jako swoje pochodzenie jedną z ojczyzn Starszych ras, odpowiednio Dol Blathanna dla elfów i Mahakam dla krasnoludów. **Mozesz też rzucić w tabelach pochodzenia ludzi.** Starsze Rasy żyją na całym Kontynencie i każda kraina może być ojczyną 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 Żeglarstwo)
9	Verden (+1 Sztuka Przewrowania)
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 (przejdz do Losu Rodziny)
6-10	Twoja rodzina żyje i ma się dobrze (rzuć na tabelę rodziców)
Rzut	Rodzice
1-5	Coś się rodzicom przytrafiło (przejdz do Losu Rodziców)
6-10	Rodzice żyją! (przejdz do Statusu Rodziny)

## Losy Rodziny

Jeżeli okazało się, że rodzinie Twej 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 Twoja 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 uwiezione 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 wróżdę. Pewnie nikt już nie pamięta, o co w tej wendetce chodzi, ale krew się leje po dziś dzień.
5	Twoja rodzina wpadła w długi przez hazard czy nieudane inwestycje. No i oczywiście Ty masz zebrać pieniądze, by spłacić należności.	Twoja rodzina powodu została pozbawione swojej pozycji i tytułów. Wyrzucona Was też z domu. Nie masz dokąd wracać.
6	Twoja rodzina weszła w zatarg z innym rodem. Możesz nie wiedzieć, o co poszło chodzi, ale sprawą 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 znienawidzona 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 on wyjdzie 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	Twoja rodzina nienawidzi się nawzajem i nie utrzymuje ze sobą kontaktów.	Pochodzisz od zdrajcy Starszej Rasy. Poważnie utrudnia to kontakty w pobratymcami.

## Los Rodziców

Jeżeli okazało się, że coś przytrafiło się rodzicom Twoje 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 młodą.

**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 zdradzący 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 dzieciaka.	W czasie jednej z podróży rodziniec 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 nieprawomysłość.
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 im 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 podejrzанym 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	Obydwóje

## 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
	<b>Arystokracja</b> Przyszło Ci dorastać w posiadłości możnych, 1 w otoczeniu służby. Cały czas jednak oczekiwano od Ciebie dobrych manier i wybitnych osiągnięć.  Ekwipunek: Patent szlachecki (+2 do Sławy)	<b>Arystokracja</b> Wychowywano Cię na opowieściach o dawnej chwale w murach antycznego pałacu. Oczekuje się, że dorównasz przodkom.  Ekwipunek: Patent szlachecki (+2 do Sławy)
2	<b>Adoptowany przez maga</b> Oddano Cię za młodą pod opiekę czarodziejce lub czarodziejowi. Żyłeś w dostatku, ale słabo znaś wciąż zajętego opiekuna.  Ekwipunek: Kronika (+1 do Wykształcenia)	<b>Szlachetny wojskownik</b> Jako dziecko szlachetnego wojskownika masz dbać o reputację swojej rodziny i zadość uczynić jej dziedzictwu.  Ekwipunek: Osobisty herb (+1 do Sławy)
3	<b>Rycerstwo</b> 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)	<b>Kronikarze</b> Zadaniem Twojej rodziny było spisywanie wszelkich strzepów historii Starszych Ras, by ją uchronić od zapomnienia.  Ekwipunek: Kronika (+1 do Wykształcenia)
4	<b>Kupcy</b> Dorastanie w kupieckim domu oznaczało, że wokół zawsze było słychać głośno targujących się ludzi i brzęk monet.  Dwójka Sojuszników (znajomych)	<b>Kupcy</b> Życie wędrownych kupców nie jest łatwe, ale Twoją rodzinę wszędzie witało zainteresowanie produktami nieludzi.  Dwójka Sojuszników (znajomych)
5	<b>Rzemieślnicy</b> Długie dni w warsztacie cechowego mistrza upływały przy ciągłym tworzeniu nowych rzeczy.  Ekwipunek: Zestaw narzędzi właściwy dla zawodu rodziny.	<b>Artyści</b> Dorastałeś śpiewając pieśni, występując na scenie, pisząc sztuki i naprawiając instrumenty.  Ekwipunek: 1 instrument Jeden Sojusznik (przyjaciel)
6-7	<b>Artyści</b> Dorastanie w wędrownej czy stacjonarnej trupie aktorskiej jest barwne, ale nielekkie.  Ekwipunek: 1 instrument Jeden Sojusznik (przyjaciel)	<b>Rzemieślnicy</b> Nieludzcy rzemieślnicy szukają inspiracji w starożytnych projektach i ruinach dawnej chwały.  Ekwipunek: Zestaw narzędzi właściwy dla zawodu rodziny.
8-10	<b>Chłopstwo</b> Wsi spokojna, wsi wesoła... Życie chłopa jest skromne i spokojne, choć niezbyt bezpieczne.  Ekwipunek: Amulet (+1 do FARTA)	<b>Nisko urodzeni</b> 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 rozważasz pewnie, 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 ich życie. Rzuć więc 1k10 albo wybierz opcję, odczytaj wynik a potem przejdź do Rodzeństwa.

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

### Wartość sentymentalna

Przedmioty, które otrzymujesz dzięki swojemu przyjacielowi nie są specjalnie przydatne. Z założenia te elementy ekwipunku mają mieć dla postaci wartość sentymentalną. Być pamiątką po ważnej osobie lub wydarzeniu, po które 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	
2	2	2	
3	3	3	
4	4	4	
5	5	5	
6	6	Jedynak	Elfy mają nie więcej niż trójkę dzieci. Rzuć 1k10.
7	7	Jedynak	Jeżeli wypadnie 1 albo 2, masz jednego brata albo siostrę.
8	8	Jedynak	Jeżeli 9 albo 10, jest Was trójka.
9	Jedynak	Jedynak	Rzuty w przedziale 3-8 oznaczają, że jesteś jedynakiem.
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 była zawsze o krok za bohaterami. Tak też jest w The Witcher RPG PL. Czasem zmierzy się z bezpieczeństwem 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 zwykły pozostawać martwy. Jedyne, na co można liczyć, to wtłoczenie świadomość 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 rzucić w tylu tabelkach. Śmierć bohatera to dobry pretekst na ściągnięcie krewniaka na miejsce akcji, reszta grupy przyjmie takie rodzinne zastępstwo a ekwipunek w końcu podlega dziedziczeniu.

## TABELE ŻYCIA

Co to się postaci już w życiu przytrafiło.

Rzuć 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) 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	<b>Fortuna</b> Jakiś wyjątkowy uśmiech losu albo niezwykłe wydarzenie przyniosło Ci 1k10 x 100 koron.	<b>Długi</b> Trzeba było się zadłużyć i teraz musisz spłacić 1k10 x 100 koron.
2	<b>Nauczyciel</b> Twoim mentorem został świetny uczony. Zyskujesz jedną ze zdolności ROZUMU na poziomie 2 ALBO bonus +1 do jednej innej już posiadanej zdolności ROZUMU.	<b>Poszukiwany/Poszukiwana</b> Rzuć 1k10. Poszukuje Cię: 1-3: tylko kilku lokalnych strażników 4-6: mieszkańcy miasteczka 7-8: władze sporego miasta 9-10: listy gończe w całym królestwie
3	<b>Przysługa u szlachcica</b> Udało Ci się pomóc w czymś szlachetnie urodzonej osobie, która jest Ci teraz winna przysługę.	<b>Nałóg</b> Uzależniłeś się od jakiejś używki. Możesz wybrać jej rodzaj.
4	<b>Nauczyciel szermierki</b> 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.	<b>Ulomność</b> 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	<b>Przysługa u wiedźmina</b> Spotkania z wędrownymi łowcami potworów nigdy nie kończą się tak, jak się tego można spodziewać. Twoja postawa sprawiła, że wiedźmin wisi Ci przysługę.	<b>Śmierć bliskiego</b> Straciłeś krewnego, przyjaciela lub kochanka. Rzuć 1k10. Był to: 1-5: wypadek 6-8: atak potworów 9-10: napad bandytów
6	<b>Przyjacielscy bandyci</b> Z jakiejś przyczyny zaprzyjaźniłeś się z bandą obwiesiów. Raz w miesiącu możesz ich prosić o przysługę.	<b>Więzienie</b> Spędziłeś 1k10 miesięcy w ciupie.

7	<b>Zwierzak</b> Udało Ci się oswoić dzikie stworzenie, napołkane w dziczy. Ustal je z MG, albo rzuć. Przy wynikach: 1-7 to pies, a 8-10 wilk.	<b>Zdrada</b> 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	<b>Przysługa u czarodzieja</b> Pomoc w delikatnej sprawie przedstawicielowi magicznej profesji sprawia, że potężny czarownik winny Ci jest teraz przysługę.	<b>Wypadek</b> 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 mączą Cię co trzecią noc
9	<b>Pasowanie</b> Zostałeś podniesiony do godności rycerza w jednym z królestw. W tym państwie zyskujesz +2 Sławy i wszelkie przywileje należne pasowanym.	<b>Pod falszywymi zarzutami</b> Oskarżono Cię o przestępstwo lub zbrodnie, których nie popełniłeś. Rzuć 1k10. Zarzuty to: 1-3: kradzież; 4-5: dezercję lub zdradę 6-8: morderstwo; 9: gwałt 10: czarnoksięstwo
10	<b>Błogosławieństwo</b> Kapłan wręczył Ci święty symbol, który daje Ci bonus +2 w testach Uroku z wyznawcami jednej religii.	<b>Klątwa</b> Przeklęto Cię. Wybierzcie z MG odpowiednią Klątwę.

## 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 szczery 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 przysługę, schronienie czy pomoc w trudnych chwilach. Mistrz Gry powinien korzystać z nich jako Bohaterów Niezależnych w trakcie rozgrywki. Bo przecież już się znacie.

## 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	Musieliście 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 czarnoksięstwo
6	Kobieta	Bard	Złamane serce
7	Mężczyzna	Żołnierz	Okrutna rana
8	Kobieta	Bandыта	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. Również 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	Wpływ
2	2	Stare dzieje, rana przyschła	Wpływ
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 nie dziewczęcej 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 na Ci na przygodnych romansach, sypianiu czasem z kimś na sianie, wyprawach do zamuzów i porankach kojota. Nieostrożnym mężczyznom zdarzyć się może, że nieświadomie spłodzili w tym czasie jakieś bękartы (jeżeli chcecie dowiedzieć się, ile macie dzieci z nieprawego łożą, 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 prostytutuje 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 klątwa, jak stany lękowe czy koszmary.
4	Kochanka odebrała Ci potężna klątwa.	Twój kochanek zdradza Cię i nie ma zamiaru przestać.
5	Wplątałeś się w jakiś wyjątkowo paskudny historię, na koniec której Kochanek zginął z Twojej ręki.	Kochanek jest potwornym zazdrośniakiem i nie może znieść, kiedy w pobliżu znajduje się potencjalny rywal.
6	Kochanek popełnił samobójstwo. Możesz nawet nie wiedzieć czemu.	Bez przerwy się kłóciście. Wszystko może doprowadzić o 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 tobie Kochanka.	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 czarodziejczy czarodziejka, wiedźmin czy świadomy potwór. Nie ma mowy, żeby to się dobrze skończyło.	Twoi przyjaciele i rodzina szczerze nienawidzą Kochanka. To oczywiste, że cały ten romans im się nie podoba.

## POCHODZENIA WIEDŹMINA

W przeciwnieństwie 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 zostałeś wiedźminem?

Rzut	Wiek	Efekt
1-2	Dziecięciem będąc	<b>-2 do Próby Traw.</b> Do wiedźmińskiego Siedliszcza przywieziono Cię jako małe dziecko, nie starsze niż 2 lata. Nie pamiętasz życia przed trafieniem między członków cechu. Nic nie trzymało Cię przy życiu podczas Prób 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	<b>+2 do Próby Traw.</b> 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	<b>Silne Ciosy wykonywane są z bonusem +3.</b> Trenowałeś w Kaer Morhen, zamczysku położonym wysoko w Górzach 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	<b>+2 do Wigoru.</b> 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	<b>Odporność na uroki.</b> Karawana Dyn Marw była Twoim domem przez długie lata. Stanowiliście bractwo wędrownych wiedźminów oferujących swoje 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 Żmij	<b>Podwójny Cios nie ma kary.</b> Przyszło Ci trenować w Gorthwe Gwaed, głęboko w kotlinach Górz Tir Tochair. Szkolono Was inaczej niż pozostałych wiedźminów. Nauczono walczyć dwoma ostrzami i zabijać potwory z zaskoczenia niczym skrytobójca.
9-10	Szkoła Niedźwiedzia	<b>Kary za zbroje zmniejszone są o 2.</b> Wysoko pośród śnieżnych szczytów Górz Amell Cech Niedźwiedzia trenował swych uczniów w Haern Cadwch. 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	<b>-1 do TEMPA.</b> Wszyscy wiedźmini ćwiczą długie biegi po niebezpiecznych ścieżkach wokół swoich twierdz. Tobie się nie poszczęściło. Paskudne złamanie zrosło się co prawda, ale nogą ciągle czasem Ci sztywnieje.
2	Skradziona Wiedza	<b>Warzenie eliksirów.</b> 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	<b>Jeden Wróg-wiedźmin.</b> Podczas treningu staliście się rywalami z innym wiedźmińskim uczniem. Obydwaj przeszliście mutacje i zostaliście pełnoprawnymi członkami cechu. Wasza rywalizacja rozkwitała zaś w piękną wzajemną nienawiść.
4	Udane mutacje	<b>+2 do Próby Traw.</b> 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	<b>-1 do Wigoru.</b> Nauka rzucania Znaków zakończyła się dla Ciebie straszliwym niepowodzeniem. Magiczny wypadek poranił Twoje ciało i na zawsze osłabił nadprzyrodzony potencjał.
6	Prymus	<b>+1 do Szermierki.</b> Byłeś najlepszy w mieczy 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	Nieuudane mutacje	<b>-2 do Próby Traw.</b> Miałeś alergie na mutageny a po grzybkach srażkę. Próba Traw poszła naprawdę ciężko.
8	Przyjaciele	<b>Jeden Przyjaciel-wiedźmin.</b> 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	<b>-1 do REAKCJI.</b> Jednym z najniebezpieczniejszych wiedźmińskich ćwiczeń jest trenowanie walki na Grzebieniu, rzadziej 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	<b>+1 do Wiedźmińskiego treningu.</b> Gdy inni biegali z mieczami po dziedzińcu, Ty siedziałeś w bibliotece, studując wiedzę o potworach. Wyczytane wtedy sekrety nie raz uratowały Ci życie.

## Próba Traw

Rzut	Przebieg	Efekt
1 i mniej	Niemal śmiertelna	<b>-1 do CIAŁA i EMOCJI.</b> Próba nieomal zniszczyła Twoje ciało. Udało Ci się jakimś cudem przetrwać, ale nigdy nie byłeś już taki sam.
2-3	Slaba	<b>-1 do EMOCJI.</b> Próba Traw szła źle i wielu myślało, że jej nie przetrwasz. Dałeś 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 tylko to, że zostałeś wiedźminem.
10 i więcej	Niespotykane mutacje	<b>+1 do EMOCJI i GRACJI.</b> 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. Otrzymałaszt 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 zwierzętą 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	Iluż to magów marzy tylko o tym, by zbadać wiedźmińskie organy. Jednemu prawie się udało. Schwytał Cię podstępem i rozpoczął nawet swoje eksperymenty, ale zdolałeś się wymknąć.
5	Praca dla lokalnego włodarza	Jakiś czas służyłeś pewnemu szlachcicowi. Płaca była dobra, ale mierzyło 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 wypływałes 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. Zakochałes się. Może nawet myślałeś o założeniu rodziny. Ciągle czasem się nad tym zastanawiasz.
8	W obronie siedliszcza	Wiedźmińskie twierdze stały się nie raz obiektem ataków ze strony wzburzonej tłuszczy. Gdy przyszła ta chwila, stanałeś 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, mieszczanie zwróciły się jednak przeciw Tobie. Może nawet próbowali Cię zabić. Tak czy inaczej znasz już prawdę o ludzkiej wdzięczności.
10	Sława	Obroniłeś okolicę przed potworami i zostałeś lokalnym bohaterem. Nie prosiłeś się ani o darmowe piwo, ani o chętnie dziewczki, ale skoro tak się złożyło, tylko głupi by odmówił.Więcej 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 czyimś 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. Zauważałeś 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 zwierzętinę. 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 wiodą żywot odmienny od zwykłych ludzi. Miarkują ryzyko i przyjmują takie zlecenia, którym zdaje im się, że 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 ciekawe nagrody.

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		Rzykant
Niebezpieczeństwo	10%		25%		50%		75%
Wynik	Nagroda	1	Nagroda	1	Nagroda	1-2	Nagroda
	Sojusznik	2	Sojusznik	2	Sojusznik	3-7	Sojusznik
	Polowanie	3	Polowanie	3-5	Polowanie	8	Polowanie
	Nic	4-10	Nic	6-10	Nic	9-10	Nic
							10

## Niebezpieczeństwo

Rzut	Rodzaj Nie bezpieczeństwa
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	Musieliście współpracować
7	Kobieta	Możnowładcza	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 zasta-wiła ją poszarpaną i niezdatną do użytku na długie tygodnie. Mimo operacji i wiedźmińskich eliksirów, nigdy nie będzie już działała tak samo sprawnie.	Długi. Łatwo wiedźminowi wpaść w długi, czy to gdy musi kupić nowy sprzęt czy gdy nie podejdzie karta do gwinta. Wisisz krasnoludzkiemu bankowi albo szlachec-kiemu rodowii 1k10 x 100 koron.
2	Uszkodzone oko (-1 do testów Czujności opartych o wzrok). Zazwyczaj wiedźmini są dość szybcy, by uniknąć pazurów bestii rzucającej się im do oczu. Nie zawsze.	Ucieczka 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 wal-czysz, gdy trzeba, ale mączy 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	Resztki grotu strzały (-1 do Krzepy). Wyjątkowo dobry strzelec wpakował Ci pocisk z zadziorami tak głęboko, że nie dało się go do końca usunąć. Tkwi ciągle w mięśniu utrud-niąc dźwiganie.	Fałszywe oskarżenie. Trafiło się, że zostałeś kozłem ofiarnym. Rzuć o co Cię oskarżają: 1-3: kradzież 4-5: o zdrada; 6-8: mord; 9: gwałt; 10: nielegalne czarnoksię-stwo.
6	Zadyszka (-5 PW). Cios w płuco albo jakieś okropne wyziew-y sprawiają, że oddychasz głośno, ciężko i ze słyszanym gwizdem.	Zdradzony. Taki los zgotował Ci kochanek lub przyjaciel. Rzuć, co się działa: 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 wiedź-mina to nie nowina, ale Twoja twarz wygląda, jakby ktoś ją plugiem 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 alchemicze-wne wyziewy a może celne ciosy w barowych bójkach w zasa-dzie pozbawiły Cię zmysłu powonienia.	Banita. W jednym z państw jesteś wyjątkiem spod prawa i ściganym przestępca. 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 każ-dym razie palce u jednej z Twoich dloni nie zginają się pra-widłowo 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). Potwo-ry 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: nowusieński plug; 5: kota; 6: beczulkę piwa; 7: biżuterię wartą 1k6 x 10 koron; 8: oręź 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 mutanta. Rzuć: 1-6: rozstaliście się po paru tygodniach; 7-8: trwało to kilka miesięcy; 9-10: związek ciągle trwa, choć pewnie z przerwami.
3	Przypływ 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 przyjdzieš 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 zapomnianym już sekretami fachu. Na początku przygody masz 3 wiedźmińskie eliksiry.
6	Pasowany. Za męstwo w walce zostałeś podniesiony do godności rycerza. Może kogoś ratowałeś, walczyleś z najeźdźcą czy grasantami, a może po prostu byłeś we właściwym miejscu o właściwym czasie. Tak czy inaczej król czy królowa docenili Twoje dokonania. Zwiększą swoją Sławę o 1 w wybranym kraju.
7	Przyjaźni bandyci. Podczas łowów trafiłeś na grupkę banitów czy scoia'tael i przypadliście sobie jakoś do gustu. Różnice w metodach jakoś Wam nie przeszkały, 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 oręź.
9	Przysługa u czarodzieja. Załatwiałeś 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 uczeń. Zyskujesz jedną ze zdolności ROZUMU na poziomie 2 ALBO bonus +1 do jednej innej już posiadanej zdolności ROZUMU.

## Polowanie

Rzut	Na co polowales	Gdzie to było?	Jak się skończyło?
1	Zjawa	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 badziwiem
6	Relikt	W mieście	Zapłacili Ci badziwiem
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 Wiedźmina 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

Siądźcie 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, Soden, 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, zdrożone konie i nadzieję, 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 szynkwarem 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 szarówk 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 krągły gospodyn po kromce chleba i drewnianym kubku. Do stołu poszedł 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 powiodł po Was żółtymi ślepiami, nim utknął je w oberżycie. Gospodyn 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 poznąć się nawzajem. Wszyscy są w drodze, nikt nie zamierza zatrzymywać się tu na dłużej, oberża stoi przy rozstajnych drogach daleko od osad, więc i żadnych zleceń w okolicy się nie znajdzie. Jeżeli postacie zapytają się o nocleg, oberżysta odpowie w zaskakujący sposób:

*– Na taką noc wyganiać Was nie będę, 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 wygód.*

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 opadło 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, spędźcie noc w cieple, a Wasze rzeczy będą mogły wyschnąć. Szybko przychodzi spokojny i głęboki sen.*

Wszystkie postaci wykonują test Czujności (Rozum+Czujność+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 rżenie 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:*

– Pomiłużcie, to gości naszych są konie.

Chwycił za uzdę jednego z rumaków.

– Ostawcie je, prosim Was.

*Błyskawiczny cios pazurzastej łapy nie pozwolił mu dokończyć.*

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

*Gospodyn przypadła do rannego męża.*

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

Gracze, zwłaszcza prowadzący wiedźmina, 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 Wykształcenia, z opisany 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 otrzymają 2k6 obrażeń omijających pancerz) lub wybiec z oberżą 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 rżenie koni i zobaczy humanoidne cienie niosące jakieś ciężary i prowadzące rumaki przez ląkę 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 gospodynies podziała Przywództwo lub Urok, na oberzystę Perswazja lub Zastraszanie. Test Dedukcji na PT 10 pozwoli ustalić, że w izbie nie ma już kota.

Odegraj zapytaną osobę. Język oberzysty będzie prostszy, ale bardziej konkretny, podczas gdy gospodynki 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 do tąd 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 koto to, a złydnia. Jeden ze stworów. Dba 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 wiedźmińskiego, by poznać naturę bestii.

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

*Trafiliście na polanę pokrytą czarną ziemią i nielicznymi zgłoszczami. 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 spinkę z symbolem Wielkiego Słońca, gdzie indziej strzęp sztandaru. Między ruinami, płytko w ziemi, bieją kości odslonięte przez deszcz. Ta cała polana to cmentarz pełen niepochowanych 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 postacie pójdą po śladach, trafią na poniższą scenę. Będą mogli bezpiecznie obejrzeć ją zza krzaków:

*Widzicie grupkę mężczyzn, wychudłych i zabiedzonych, wysiadujących z łodzi na brzeg szerokiej rzeki. Są odziani w łachmany, 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 przeprowadzą. Dziękujemy Wam za prowiant i rumaki, ale to już koniec. Nie uciekniemy. Tu się urodziliśmy i tu zginemy”.*

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 być 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 wracały, 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 mieszkańców 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 ciele. 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 pogrąć jeszcze chwilę. Może bohaterowie będą chcieli wrócić do oberży, a może ruszą w dalszą drogę, na 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 drużyyna 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
<b>CIAŁO</b>	6	Bieg 32	Atletyka +4
<b>ROZUM</b>	4	Skok 6	Bójka +4
<b>EMOCJE</b>	5	PP 50	Czujność +6
<b>WOLA</b>	4	PZ 25	Empatia +2
<b>GRACJA</b>	12	PW 25	Krzepa +2
<b>REAKCJE</b>	10	Zdr. 5	Skrytość +2
<b>TEMPO</b>	12	Próg C.R. 5	Sztuka Przew- trwania+4
<b>FACH</b>	2	Udźwig 60	Zastraszanie+2
<b>FART</b>	7	Determinacja 20	Zwinność +6
Punkty		Pięśc 4k6	
		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 Trenning PT 14:** To nie likantrop ani przeklęty. Jeżeli coś trzeba by obstawiąć, 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 takich stworów działało wspólnie i terroryzowało obejście – to coś zupełnie nowego.

## Bojownicy ruchu oporu

	Wigor 0	Zdolności
<b>CIAŁO</b>	6	Bieg 18
<b>ROZUM</b>	4	Skok 3
<b>EMOCJE</b>	4	PP 50
<b>WOLA</b>	4	PZ 25
<b>GRACJA</b>	4	PW 25
<b>REAKCJE</b>	6	Zdr. 5
<b>TEMPO</b>	6	Próg C.R. 5
<b>FACH</b>	4	Udźwig 60
<b>FART</b>	0	Determinacja 16
Punkty		Pięśc +0
		Kop +4
		Zwinność +2

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



# THE WITCHER®

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

		Wigor	2	GŁÓWNA BROŃ		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	-			
FACH	4	Udźwig	80	Waga	1.5			
FART	2	Determinacja	40	Efekty				
PUNKTY		Pięść	+2	Przebijanie pancerzy		Rany Krytyczne		
		Kop k6	+6	meterotowy				

CIAŁO		8	EMOCJE		4	GRACJA	8	Zdolność Charakterystyczna	
Krzepa	+1		Amory			Atletyka	+5	Wiedźmiński trening (ROZUM)	+4
Wytrzymałość	+1		Empatia			Łucznictwo			
			Hazard			Kusznictwo		Życie młodych wiedźminów to nieustanna nauka w ich siedlisczach. Studują tam grube zakurzone tomy w przerwach od morderczych ćwiczeń w walce. To sprawia, że gdy wreszcie wyruszą na szlak, posiadają encyklopedyczną wiedzę o potworach i są wystarczająco elastyczni, by poradzić sobie w każdej sytuacji.	
ROZUM	8		Oszustwo			Skrytość			
			Perswazja	+2		Zręczne palce			
Czujność	+4		Przywództwo			REAKCJE	9		
Dedukcja	+2		Styk			Bójka	+2		
Interesy			Sztuka			Broń bitewna			
Język: Wspólny	+8		Urok			Broń drzewcowa			
Język: Starsza Mowa	+2		Występy			Broń krótka			
Język: .....						Jeździctwo	+2		
Język: .....						Szermierka	+5		
Miastowy						Zwinność	+5		
Nauczanie			Klątwy						
Obycia			Łamanie magii	+2		Żeglarstwo		Koń	
Strategia			Nieugiętość	+1		FACH	4	Medalion	
Sztuka Przetrwania	+4		Odwaga	+2		Alchemia	+2	Miecz stalowy	
Wiedza o potworach			Rytuały			Charakteryzacja		Miecz srebrny (1k6, srebro +3k6)	
Wykształcenie			Zaklęcia	+3		Falszerstwo		Przeszywanica	
			Zastraszenie			Opatrywanie		Zestaw podróżnego	
						Pułapki			
						Rzemiosło			
						Włamania			

# THE WITCHER

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

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

CIAŁO		5	EMOCJE		6	Atletyka	5	GRACJA	5	Zdolność Charakterystyczna
						Łucznictwo				Wykształcenie magiczne (ROZUM) +4
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 rozmaitymi nadprzyrodzonymi zagrożeniami i uczą podstaw mistycznych sztuk. Wykształcenie magiczne może zastąpić Czujność, gdy chodzi o wykrycie magicznych stworzeń, klątwy czy zaklęć.
Wytrzymałość				Empatia	+2	Skrytość	+1			Czarodziej może wykonać też test Wykształcenia magicznego, kiedy spotyka się ze zjawiskiem nadprzyrodzonym, nieznanym zaklęciem czy rozuwa magiczne teorie. PT wyznacza Mistrz Gry, a sukces pozwala zdobyć pełną wiedzę na temat tego problemu.
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		Jeździctwo				
Język: Starsza Mowa	+2			Występy		Szermierka				
Język: .....						Zwinność	+2			Ekwipunek
Język: .....						Żeglarstwo				Dziennik
Miastowy						FACH	8			Klepsydra
Nauczanie				Klątwy	+2	Alchemia	+2			Koń
Obycia	+2			Łamanie magii	+4	Charakteryzacja				Lekka zbroja
Strategia				Nieugiętość	+1	Fałszerstwo				Narzędzia pisarskie
Sztuka Przetrwania				Odwaga		Opatrzywanie				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 BROŃ	PANCERZ	Wyparowania
CIAŁO	5	Bieg	15	Kusza	Głowa (1)
ROZUM	9	Skok	3	Celność +1	Korpus (2-4)
EMOCJE	9	PP	50	Obrażenia 4k6+2	Ramię P (5)
WOLA	6	PZ	25	Trwałość 5	Ramię L (6)
GRACJA	6	PW	25	Ręczność 2	Noga P (7-8)
REAKCJE	5	Zdr	5	Zasięg 100	Noga L (9-10)
TEMPO	5	Próg C.R.	5	Dyskrecja -	Wzmocnienia
FACH	5	Udźwig	50	Waga 3	Odporności
FART	10	Determinacja	35	Efekty	
PUNKTY		Pięść +0		Wolne przeładowanie	Rany Krytyczne
		Kop k6 +4		(1 Akcja)	

CIAŁO		5	EMOCJE		9	GRACJA	6	Zdolność Charakterystyczna
Krzepa			Amory	+4		Atletyka		Grajek uliczny (EMOCJE) +4
Wytrzymałość			Empatia	+4		Łucznictwo		
			Hazard			Kusznictwo	+2	
ROZUM	9		Oszustwo	+4		REAKCJE	5	
			Perswazja	+4		Bójka		
Czujność			Przywództwo			Broń bitewna		
Dedukcja			Styk	+2		Broń drzewcowa	+1	
Interesy			Sztuka	+4		Broń krótką	+3	
Język: Wspólny			Urok	+4		Jeździectwo		
Język: Starsza Mowa	+2		Występy	+4		Szermierka		
Język: .....						Zwinność	+4	Ekwipunek
Język: .....						Żeglarstwo		Butelka wina
Miastowy	+4					FACH	5	Instrument
Nauczanie			Klatwy					Kusza
Obycia	+4		Łamanie magii					Lusterko
Strategia			Nieugiętość	+1				Perfumy
Sztuka Przetrwania			Odwaga	+1				Zestaw do kościanego pokera
Wiedza o potworach			Rytuały					Zestaw podróżnika
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 BROŃ		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
						Lucznictwo		
Krzepa			Amory			Kusznictwo		
Wytrzymałość		+2	Empatia		+4	Skrytość		
			Hazard			Zręczne palce	+1	
ROZUM		8	Oszustwo			REAKCJE	6	
			Perswazja		+3	Bójka		
Czułość			Przywództwo			Broń bitewna		
Dedukcja		+4	Styk			Broń drzewcowa		
Interesy		+4	Sztuka			Broń krótka	+5	
Język: Wspólny			Urok		+4	Jeździctwo		
Język: Starsza Mowa			Występy			Szermierka		
Język: .....						Zwinność	+4	Ekwipunek
Język: .....			WOLA		8	Żeglarstwo		Duży namiot
Miastowy						FACH	8	Koc
Nauczanie			Klątwy			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 wojskowy	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
Krzepa	+4		Amory		Atletyka	+4	Nie do zdarcia (CIAŁO) +4
Wytrzymałość	+2		Empatia		Łucznictwo	+6	
			Hazard		Kusznictwo		Zbrojni to weterani, często żołnierze z elitarnych jednostek takich, jak temerskie Niebieskie Pasy czy nilfgaardzka brygada Imperia. Tacy nigdy się nie poddają.
ROZUM	8		Oszustwo		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 sprowadziły postać do -5, PT wynosi 10). Jeżeli test się nie powiedzie, postać popada w Konanie. Jeżeli postać zda, walka dalej jakby była ciężko ranna. Jeżeli zostanie ponownie raniona, musi znowu wykonać test ze zwiększoną Poziomem Trudności.
Czujność	+2		Przywództwo		Zręczne palce		
Dedukcja			Styk		REAKCJE	8	
Interesy			Sztuka		Bójka	+4	
Język: Wspólny			Urok		Broń bitewna		
Język: Starsza Mowa			Występy		Broń drzewcowa		
Język: .....					Broń krótka		
Język: .....					Jeździctwo	+2	
Miastowy					Szermierka	+2	
Nauczanie			Klątwy		Zwinność	+5	Ekwipunek
Obycia			Łamanie magii		Żeglarstwo		Kord (5k5/25% na krwawienie)
Strategia			Nieugiętość		FACH	6	Łuk wojskowy
Sztuka Przetrwania	+5		Odwaga	+4	Alchemia		Średnia zbroja
Wiedza o potworach	+2		Rytuały		Charakteryzacja		Zestaw podróżnika
Wykształcenie			Zaklęcia		Fałszerstwo		
			Zastraszenie	+4	Opatrywanie		
					Pułapki	+4	
					Rzemiosło		
					Włamania		