KARTA POSTACI

PATHFINDER · DRUGA EDYCJA

nieoficjalna karta RPGralni

IMIĘ POSTACI

GRACZ

POZIOM

PUNKTY DOŚWIADCZENIA

PUNKTY BOHATERA

◆ POCHODZENIE ◆

DZIEDZICTWO I CECHY

ROZMIAR

◆ PRZESZŁOŚĆ ◆

NOTATKI O PRZESZŁOŚCI

◆ KLASA ◆

NOTATKI O KLASIE

◆ ATRYBUTY ◆

SIŁA	ZRĘCZNOŚĆ	KONDYCJA	INTELIGENCJA	MĄDROŚĆ	CHARYZMA
STR	DEX	CON	INT	WIS	CHA
Cz. przyrost ◯	Cz. przyrost ◯	Cz. przyrost ◯	Cz. przyrost ◯	Cz. przyrost ◯	Cz. przyrost ◯

◆ OBRONA ◆

KLASA PANCERZA

10 + Zrc + Biegł. + Przedm.

LIMIT ZRC | ZRC | BIEGŁ. | PRZEDM.

☐☐☐☐ BIEGŁOŚĆ W KP (T E M L)

„Limit Zrc" = ograniczenie od pancerza

PANCERZ (T E M L)

- Bez pancerza ☐☐☐☐
- Lekki ☐☐☐☐
- Średni ☐☐☐☐
- Ciężki ☐☐☐☐

TARCZA

TWARDOŚĆ | MAKS. PW | PU | PW

RZUTY OBRONNE

	T E M L	RAZEM	ATR.	BIEGŁ.	PRZEDM.
WYTRWAŁOŚĆ	☐☐☐☐				
REFLEKS	☐☐☐☐				
WOLA	☐☐☐☐				

Razem = cecha + biegłość (poziom + 2/4/6/8) + przedmiot.
Zaznacz kółka T, E, M, L: karta policzy resztę sama.

◆ PUNKTY WYTRZYMAŁOŚCI ◆

MAKSIMUM | AKTUALNE PW | TYMCZASOWE

UMIERAJĄCY ◯◯◯◯ | RANNY

ODPORNOŚCI, SŁABOŚCI

◆ PERCEPCJA I RUCH ◆

	RAZEM	MDR	BIEGŁ.	PRZEDM.
PERCEPCJA ☐☐☐☐				

ZMYSŁY

SZYBKOŚĆ ____ stóp | INNE RUCHY

JĘZYKI

◆ UMIEJĘTNOŚCI ◆

	T E M L	RAZEM	ATR.	BIEGŁ.	PRZEDM.	PANC.
AKROBATYKA*	☐☐☐☐					
ARKANA	☐☐☐☐					
ATLETYKA*	☐☐☐☐					
DYPLOMACJA	☐☐☐☐					
MEDYCYNA	☐☐☐☐					
NATURA	☐☐☐☐					
OKULTYZM	☐☐☐☐					
OSZUSTWO	☐☐☐☐					
PRZETRWANIE	☐☐☐☐					
RELIGIA	☐☐☐☐					
RZEMIOSŁO	☐☐☐☐					
SPOŁECZEŃSTWO	☐☐☐☐					
UKRYCIE*	☐☐☐☐					
WIEDZA: _____	☐☐☐☐					
WIEDZA: _____	☐☐☐☐					
WYSTĘPY	☐☐☐☐					
ZASTRASZANIE	☐☐☐☐					
ZŁODZIEJSTWO*	☐☐☐☐					

* Kara od pancerza: wpisz ją w polu „Panc." jako liczbę ujemną.

◆ ATAKI ◆

BROŃ WRĘCZ	CECHA	BIEGŁOŚĆ	PRZEDM.	ATAK	OBRAŻENIA	O K C
	Sił	Proste				◯ ◯ ◯
CECHY, NOTATKI						
	Sił	Proste				◯ ◯ ◯
CECHY, NOTATKI						
	Sił	Proste				◯ ◯ ◯
CECHY, NOTATKI						

BROŃ ZASIĘGOWA	CECHA	BIEGŁOŚĆ	PRZEDM.	ATAK	OBRAŻENIA	O K C
	Zrc	Proste				◯ ◯ ◯
CECHY, NOTATKI						
	Zrc	Proste				◯ ◯ ◯
CECHY, NOTATKI						

◆ BIEGŁOŚĆ W BRONI ◆

Bez broni	☐☐☐☐	◯ T wytrenowany
Proste	☐☐☐☐	◯ E ekspert
Żołnierskie	☐☐☐☐	◯ M mistrz
Zaawansowane	☐☐☐☐	◯ L legendarny
Inne	☐☐☐☐	

◆ KRYTYCZNE SPECJALIZACJE ◆

◆ KLASOWE ST ◆

CECHA: Sił | PRZEDM.

☐☐☐☐ BIEGŁOŚĆ

10 + cecha + biegłość + przedmiot

Nieoficjalna karta fanowska. Pathfinder to znak towarowy Paizo Inc. · 1/4

Karta korzysta ze znaków towarowych i/lub praw autorskich Paizo Inc. na zasadach Polityki Użytku Społeczności (paizo.com/communityuse). Nie jest publikowana, popierana ani zatwierdzona przez Paizo.

ATUTY I EKWIPUNEK

IMIĘ POSTACI

POZIOM

◆ ATUTY I ZDOLNOŚCI ◆

1
ZDOLNOŚCI POCHODZENIA I DZIEDZICTWA
ATUT POCHODZENIA
ATUT PRZESZŁOŚCI
ATUTY KLASOWE I ZDOLNOŚCI

2 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

3 ATUT OGÓLNY | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

4 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

5 ATUT POCHODZENIA **PRZYROST ATRYBUTÓW** | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

6 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

7 ATUT OGÓLNY | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

8 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

9 ATUT POCHODZENIA | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

10 ATUT UMIEJĘTNOŚCI **PRZYROST ATRYBUTÓW** | ATUT KLASOWY

11 ATUT OGÓLNY | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

12 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

13 ATUT POCHODZENIA | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

14 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

15 ATUT OGÓLNY **PRZYROST ATRYBUTÓW** | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

16 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

17 ATUT POCHODZENIA | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

18 ATUT UMIEJĘTNOŚCI | ATUT KLASOWY

19 ATUT OGÓLNY | ZDOLNOŚĆ KLASOWA

20 ATUT UMIEJĘTNOŚCI **PRZYROST ATRYBUTÓW** | ATUT KLASOWY

◆ ZDOLNOŚCI SPECJALNE I NOTATKI ◆

◆ EKWIPUNEK ◆

TRZYMANE PRZEDMIOTY	MASA

ZUŻYWALNE	MASA

ZAŁOŻONE PRZEDMIOTY	DOSTR.	MASA
	☐	

◆ OBCIĄŻENIE ◆

MASA NIESIONA		(lekkie 10 = 1 Masa)
PRZECIĄŻONY OD		5 + Siła
MAKSIMUM		10 + Siła

◆ MAJĄTEK ◆

SM	SS	SZ	SP

◆ KLEJNOTY I DZIEŁA SZTUKI ◆

	CENA	MASA

Karta korzysta ze znaków towarowych i/lub praw autorskich Paizo Inc. na zasadach Polityki Użytku Społeczności (paizo.com/communityuse). Nie jest publikowana, popierana ani zatwierdzona przez Paizo.

OPOWIEŚĆ I AKCJE

IMIĘ POSTACI

POZIOM

PORTRET POSTACI

Narysuj lub wklej portret

POCHODZENIE I WYGLĄD

ETNICZNOŚĆ | NARODOWOŚĆ | MIEJSCE URODZENIA | WIEK | PŁEĆ I ZAIMKI | WYSOKOŚĆ | WAGA

WYGLĄD

OSOBOWOŚĆ

CHARAKTER

BÓSTWO LUB FILOZOFIA

EDYKTY

ANATEMY

LUBIANE

NIELUBIANE

POWIEDZONKA

KAMPANIA I NOTATKI

NOTATKI

SOJUSZNICY

WROGOWIE

ORGANIZACJE

AKCJE I AKTYWNOŚCI

NAZWA | AKCJE | CECHY | STR. #

EFEKTY

AKCJE DARMOWE I REAKCJE

NAZWA | IKONA | CECHY | STR. #

WYZWALACZ

EFEKTY

IKONY AKCJI ◆ Pojedyncza akcja ◆◆ Podwójna akcja ◆◆◆ Potrójna akcja ◇ Akcja darmowa ↷ Reakcja

Karta korzysta ze znaków towarowych i/lub praw autorskich Paizo Inc. na zasadach Polityki Użytku Społeczności (paizo.com/communityuse). Nie jest publikowana, popierana ani zatwierdzona przez Paizo.

ZAKLĘCIA

IMIĘ POSTACI | POZIOM

TRADYCJA MAGICZNA

○ Tajemny ○ Boski ○ Przygotowane
○ Okultystyczny ○ Pierwotny ○ Spontaniczne

Wybierz tradycję i sposób przygotowania zaklęć.

STATYSTYKI ZAKLĘĆ

CECHA KLUCZOWA: Int

ATAK ZAKLĘCIEM — T E M L — PRZEDM.

ST ZAKLĘĆ — T E M L — PRZEDM.

SZTUCZKI

SZTUCZKI NA DZIEŃ | RANGA | = ½ poziomu w górę

NAZWA	AKCJE	PRZYG.

ZAKLĘCIA SKUPIENIA

PKT. SKUPIENIA ○○○ | RANGA

Pula równa liczbie Punktów Skupienia (max. 3). 10 minut odpoczynku = 1 Punkt.

NAZWA	AKCJE

ZAKLĘCIA WRODZONE

NAZWA	AKCJE	CZĘST.

MIEJSCE NA ZAKLĘCIA

ZAKLĘĆ NA DZIEŃ										
RANGA ZAKLĘĆ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POZOSTAŁE										

ZAKLĘCIA

NAZWA	AKCJE	RANGA	PRZYG.

RYTUAŁY

NAZWA	RANGA	KOSZT

Karta korzysta ze znaków towarowych i/lub praw autorskich Paizo Inc. na zasadach Polityki Użytku Społeczności (paizo.com/communityuse). Nie jest publikowana, popierana ani zatwierdzona przez Paizo.