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

Nieoficjalna karta fanowska. Pathfinder to znak towarowy Paizo Inc. · 3/4

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.

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 ◆

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
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.