Dwa Ostrza

Imię: Berholt

Zwany/a: Poczciwym

Początek: Wdzięga

Przełom: Pomoc w nauce

Próba Traw: Takie jest życie

Odskocznia: Odurzenie



Blizny

Głowa
- ○
- ○
- ○

Korpus
- ● Zapach krwi
- ● Kaszel
- ○

Ręce
- ○
- ○
- ○

Nogi
- ○
- ○
- ○

Kultura / Hazard / Rękodzieło / Odurzenie / Wiara / Zobowiązanie / Spokój

Stres ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦ / ♦♦

Traumy ♦♦♦♦

Zimny / Nawiedzony / Obsesja / Paranoik / Zuchwały / Miękki / Okrutny

Krzywdy

III:	
II:	II:
I:	I:
I:	I:
I:	I:

Leczenie

Potrzebuje pomocy

Redukcja efektu, - 1 kość w rzucie, niekorzystna sytuacja.

Reputacja ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Sława: 2

Sakiewka ♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦♦ ♦♦♦♦♦♦

Miecz Przeznaczenia - chwyć go i ustaw kość na wyniku 6. Zaznacz najwyższą wolną kropkę i opowiedz scenę.

- ● **Coś więcej**. Wspomnienie dzieciństwa, które jest ostoją człowieczeństwa.
- ○ **Kwestia ceny**. Wspomnienie błędu, za który zapłacił ktoś inny.
- ○ **Głos rozsądku**. Scena spokoju, gdy zaspokajasz potrzeby duszy.
- ○ **Granica Możliwości**. Przełóż kropkę z ruchu do innego. Co się stało?
- ○ **Ziarno Prawdy**. Sojusznik zajrzał za maskę, którą nosisz. Co zobaczył?
- ○ **Trochę Poświęcenia**. Oko? Przyjaciół? Co poświęciłeś by osiągnąć cel?
- ○ **Ostatnie życzenie**. Coś, co musisz załatwić, nim zabije Cię potwór. Co?
- ○ **Coś się kończy, coś się zaczyna**. Koniec wiedźmińskiej tułaczki. Jaki?

WILK - wyszkolony profesjonalista ♦/♦

○-○ **Przedłużenie dłoni** - użyj **Medalionu**, aby **zredukować krzywdę** pochodzącą z walki lub **forsować się** podczas starcia. *Wart tyle, ile jego miecz.*

●-● **Goi się jak na psie** - zaznacz na stałe 1 segment **zegara leczenia**. *Wczoraj miał złamaną łapę! Tak! Tą co się teraz siłuje...*

○-○ **Monstrum, albo...** - Kiedy używasz **Mutacji** budzisz grozę samym wyglądem, powiększ efekty związane ze strachem. Dodaj 1 użycie **Mutacji** w trakcie **Dochodzenia** bez dodatk. konsekwencji.

●-● **Swój wiedźmin** - jesteś obyty z wiejskimi tradycjami, co widać, słychać i czuć. Dodaj **+1k** przy **brataniu się** i **przekonywaniu** chłopstwa, ale **pomniejsz efekt** dla szlachty.

●-● **Potwór to potwór** - jak zabijesz jednego potwora, to jakbyś zabił wszystkie. Masz anegdotę do każdego **Tropu** i **Poszlaki**. Dodaj **+1k** do rzutu na **Łowy**. *Jechałem kiedyś w Velen takim jarem...*

○-○ **Grzebieniem chowany** - zmysł równowagi akrobaty. Użyj **Medalionu** i **Powiększ efekt** ruchu, w którym z niej korzystasz.

○ **Wyczulony**: Dodaj 1 użycie Medalionu.

○-○ **Wszechstronny**: Zdobądź dowolny talent innej szkoły.

○-○-○ **Profesjonalista**: Dodaj 2 segmenty Stresu.

Mutacje

Nadnercza strzygi: +1k do odpierania zaskoczenia.	○ ● ○ ○	Górski Ogar: pow. efekt testu związanego z węchem.

Znaki

Aard	○ ○ ○ ○ ○ ○	Heliotrop

Eliksiry

Pocałunek (na krwotok)	○ ○ ○ ○	

Oleje

na trupojady	○ ○ ○ ○	

Petarda

Kartacz	○ ○ ○ ○	

OBCIĄŻENIE ♦ Lekki: ♦ Średni ♦ Ciężki: O-O, L♦♦♦Ś♦♦C♦♦ /♦

EKWIPUNEK WILKA

- O Wyśmienity miecz ze stali meteorytowej
- O Miecz srebrny
- O Pancerz średni Wilka O-O
- O Wyśmienity Bestiariusz
- O *Medalion Wilka*

TOWARZYSZE

Zielarka Lyrra

5-litrów bimbru

WIEDŹMIŃSKI WÓZ

O-O Pancerz średni O-O	O Łańcuch z hakiem
-O Płyty pancerza ciężkiego O	O Srebrny łańcuch
O Noże do rzucania	O Drobna broń
O-O Duża broń stalowa	O Narzędzia zielarza
O-O Kusza i bełty	O Narzędzia kowalskie
O Puklerz	O Narzędzia kaletnika
O-O Tarcza	O Narzędzia garbarza
O Sprzęt do wspinaczki	O Narzędzia włamywacza
O Pochodnia	O Narzędzia alchemika
O-O Latarnia	O Narzędzia rytualne
O Haki na trofea	O Narzędzia charakteryzatora
O Wnyki i sieci	O Narzędzia zielarza

SPRAWNOŚĆ		ŚMIAŁOŚĆ		WNIKLIWOŚĆ	
PODCHODZENIE	RYCHTOWANIE	BRATANIE	CZERPANIE	ANALIZOWANIE	OBSERWOWANIE
O	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O
O	O	Pijaństwo na błękitnej pradze	O	Czarnoksięstwo Berholt	O
O	O	Solidarność z mieszkańcami Podbora	●	O	Korepytacje u Lysandry ●
●	● Podróże za Ivardem	O	O	O	O
●	O	O	O	O	O
Wszyscy koledzy zmarli po drodze ●	O	O	O	O	O
O	O	O	O	O	O
ZABIJANIE	WYTĘŻANIE	WYMUSZANIE	PRZEKONYWANIE	WARZENIE	POLOWANIE

Punkty Wprawy O Zaznacz Punkt Wprawy za każdym razem, gdy podejmujesz się Desperackiego ruchu.

Na koniec sesji, za każdy punkt poniżej zaznacz 1 PW (zaznacz 2, jeśli wystąpił wielokrotnie)

- O Zmierzyłeś się z zagrożeniem za pomocą ostrza lub mutacji.
- O Zmierzyłeś się z kodeksem szkoły, pokazałeś wprawę lub przeszłość.
- O Zmierzyłeś się ze swoimi Krzywdami, Bliznami lub Traumą.
- O Zmierzyłeś się ze swoją odmiennością lub okazałeś człowieczeństwo.

Pokonane Potwory: