Dwa Ostrza

Imię: **Rashid**

Zwany/a: **Rdzawy Szakal**

Początek:

Przełom:

Próba Traw:

Odskocznia:



Blizny

Głowa	Korpus	Ręce	Nogi
O	O	O	O
O	O	O	O
O	O	O	O

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

Stres ♦♦♦♦♦♦♦♦ / ♦♦

Traumy ♦♦♦♦

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

Krzywdy		Leczenie
III:		*Potrzebuje pomocy*
II:	II:	
I:	I:	*Redukcja efektu, - 1 kość w rzucie, niekorzystna sytuacja.*
I:	I:	
I:	I:	

Reputacja ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Sława:

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

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

O **Coś więcej**. Wspomnienie dzieciństwa, które jest ostoją człowieczeństwa.

O **Kwestia ceny**. Wspomnienie błędu, za który zapłacił ktoś inny.

O **Głos rozsądku.** Scena spokoju, gdy zaspokajasz potrzeby duszy.

O **Granica Możliwości.** Przełóż kropkę z ruchu do innego. Co się stało?

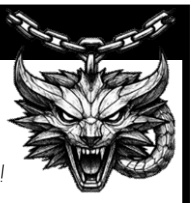
O **Ziarno Prawdy.** Sojusznik zajrzał za maskę, którą nosisz. Co zobaczył?

O **Trochę Poświęcenia.** Oko? Przyjaciół? Co poświęciłeś by osiągnąć cel?

O **Ostatnie życzenie.** Coś, co musisz załatwić, nim zabije Cię potwór. Co?

O **Coś się kończy, coś się zaczyna.** Koniec wiedźmińskiej tułaczki. Jaki?

MANTYKORA - światowiec, protektor ♦/♦



●● **Ochroniarz** - kiedy kogoś chronisz, możesz użyć **Medalionu,** żeby **się forsować**. Masz +1k szukając co grozi ochranianemu. *Nie możemy go zwabić księżniczką!*

O-O **Oko pustyni** - masz wytresowanego raroga, który rozumie proste polecenia np.: wskaż zagrożenie, szukaj człowieka, domostw, wody.

O-O **Kamień filozoficzny** -

O-O **Dowódca polowy** - posłuch u ludzi szlaku. Powiększ efekt lub dodaj +1k, gdy im rozkazujesz. *Chłop, sam, gryfa? Pół-lew, półgłowek.*

●● **Szlak Jadowitych Skrzydeł** - wykształcenie dot. anatomii bestii daje Ci +1k, gdy chcesz wyłączyć z walki konkretny fragment potwora.

●● **Tu mają świetne węgorzyki** - odwiedzając karczmę, rzuć **k6**. 1-3 nie znasz jej, 4-5 stwórz o niej 2 fakty, 6 - stwórz w niej przyjaciela.

●● **Pieczęcie Ofiru** - znasz dalekowschodnią medycynę. Weź +1k kiedy **Rychtujesz** żeby stabilizować rannych lub analizować zwłoki. W trakcie przestoju pełnisz funkcję medyka (Krąg +1).

O-O **Czytanie piasku** - +1k do Polowania i Obserwowania na pustyni.

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

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

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

Mutacje

Zastawki pustynnej żmiji : reguluj metabolizm i temperaturę.	O O O O	

Znaki

Draa (przyciąganie)	O O O O O O	

Eliksiry

Jaskółka (kondycja)	O O O O	Wilga (neutral. trucizn.)

Oleje

przeciw insektoidom	O O O O	

Petarda

Fortel Al-Khara (przynęta)	O O O O	

OBCIĄŻENIE ♦ Lekki: ♦ Średni 1xO-O ♦ Ciężki: O-O, L♦♦♦Ś♦♦C♦♦ /♦

EKWIPUNEK MANTYKORY

- O-O Włócznia stalowa
- O Kusza pistoletowa i bełty
- O Pancerz średni Mantykory O-O
- O *Niebiańska Tarcza* O
- O Wyśmienite narzędzia alchemiczne
- O Medalion Mantykory

TOWARZYSZE

WIEDŹMIŃSKI WÓZ

O-O Pancerz średni O-O	O Łańcuch z hakiem
O-O-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	O Narzędzia kaletnika
O-O Tarcza O	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	O O	O O	O O	O O	O O
O O	● O	O O	O O	O O	O O
O O	● O	● O	● O	O O	O O
Stracona oaza ●	O	O	O	●	●
O O	O O	O O	O O	O O	● O
O O	O O	O O	O O	O O	● O
O 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 siły lub strachu.

O Zmierzyłeś się ze swoimi Krzywdami, Bliznami lub Traumą.

O Zmierzyłeś się z kodeksem szkoły, pokazałeś wprawę lub przeszłość.

O Zmierzyłeś się ze swoją odmiennością lub okazałeś człowieczeństwo.

Pokonane Potwory: .....