

# Sir Avalloc



## SIR AVALLOC

<b>BC</b>	<b>ZR</b>	<b>S</b>	<b>KON</b>	<b>WYG</b>
12	12	12	16	11

### ATAKI

BRON	UMIĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	OBRAŻENIA
sztylet	Bijatyka	10	2K6+4
kopia	Szarża	15	6K6
miecz rycerski	Miecz	14	4K6
włócznia (4)	Włócznia	9	4K6
topór	Obuchowa	12	4K6
—	Drzewcowa	6	

### ZDROWIE

ATRYBUT	WARTOŚĆ
Punkty Wytrzymałości	28
Próg powalenia	12
Ciężka rana	16
Próg przytomności	7

### INNE

ATRYBUT	WARTOŚĆ
Ruch	17
Punkty Pancerza	10+6
Sława	2190
Szybkość Leczenia	3

**Pancerz:** kolczuga, przesywanica, hełm z nosalem, tarcza trójkątna\*

\*Osoba trzymająca tarczę ma -2 do umiejętności bojowych w walce konno, poza szarżą konną z włócznią lub kopią; -10 do ataku dystansowego przeciw osobie zasłaniającej się tarczą.

Wychowałeś się w mieście Carlion, gdzie wciąż kultywowane są rzymskie tradycje. Służysz w wyborowym oddziale straży miejskiej, który złożył przysięgę bronięcia mieszczan przed bijącymi w mury falami anarchii. Swoje obowiązki traktujesz poważnie, aczkolwiek masz wrażenie, że kurczowe trzymanie się tradycji przez twoich krewnych i kompanów mocno cię ogranicza. Twój bunt przybiera postać nieustannego sypania żartami i kąśliwymi uwagami wymierzonymi w to, co postrzegasz jako przestarzałe tradycje dworskie.

**Wiek:** 21

**Kultura:** rzymsko-cymryjska

**Religia:** chrześcijaństwo

**Strony ojczyste:** Carlion

**Aktualna klasa:** rycerz nadworny

**Aktualny pan:** kapitan straży Carlion

**Cechy charakterystyczne:** faliste włosy, gromki śmiech

**Cecha rodowa:** złotousty

**Konie:** koń bojowy, podjezdek, dwa konie juczne

**Skarb:** pamiątka rodzinna – drogocenna opończa z Rzymu (wartość: 1 £)

*Wybierz tę postać, jeśli: podoba ci się pomysł wcielenia się w wygadanego rycerza, który czasem mówi szybciej, niż myśli.*

### PRZYMIOTY

Cnotliwość 13 / Rozwiążłość 7  
 Energiczność 10 / Lenistwo 10  
 Wrozumiałość 13 / Mściwość 7  
 Hojność 10 / Samolubność 10  
 Uczciwość 12 / Podstępność 8  
 Sprawiedliwość 8 / Samowola 12  
 Miłosierność 13 / Okrucieństwo 7  
 Skromność 13 / Duma 7  
 Rozwaga 8 / Lekkomysłność 12  
 Duchowość 13 / Doczesność 7  
 Wstrzemięźliwość 4 / Rozpasanie 16  
 Ufność 10 / Podejrzliwość 10  
 Waleczność 15 / Lękliwość 5

### PASJE

Gościnność 10, Honor 15, Hołd (Pan) 10, Miłość (Rodzina) 10, Oddanie (Bóg) 5, Pozycja Społeczna 15

### UMIĘTNOŚCI

Bitwa 5, Czytanie/Pisanie 3, Dworskie Maniery 6, Folklor 6, Gra na Instrumencie (Dowolny) 6, Gry 5, Intrygi 8, Jeździectwo 15, Komponowanie 5, Krasomówstwo 12, Łowiectwo 5, Pierwsza Pomoc 6, Religia 5, Rozpoznawanie 8, Sokolnictwo 5, Sportrzegawczość 10, Śpiewanie 7, Taniec 6, Umizgi 6, Zarządzanie 5

# Sir Clarion



## SIR CLARION

<b>BC</b>	<b>ZR</b>	<b>S</b>	<b>KON</b>	<b>WYG</b>
14	12	14	15	10

### ATAKI

BRŃ	UMIĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	OBRAŻENIA
sztylet	Bijatyka	10	2K6+5
kopia	Szarża	15	6K6
miecz rycerski	Miecz	15	5K6
włócznia (4)	Włócznia	9	5K6
buzdygan	Obuchowa	10	5K6
—	Drzewcowa	5	

### ZDROWIE

ATRYBUT	WARTOŚĆ	ATRYBUT	WARTOŚĆ
Punkty Wytrzymałości	29	Ruch	18
Próg powalenia	14	Punkty Pancerza	10+6
Ciężka rana	15	Sława	2205
Próg przytomności	7	Szybkość Leczenia	3

### INNE

**Pancerz:** kolczuga, przesywanica, hełm z nosalem, tarcza trójkątna\*

\*Osoba trzymająca tarczę ma -2 do umiejętności bojowych w walce konno, poza szarżą konną z włócznią lub kopią; -10 do ataku dystansowego przeciw osobie zasłaniającej się tarczą.

Jesteś rycerzem z Logres, odległym krewnym legendarnego księcia Vortimera. Najbardziej pragniesz dowieść, że jesteś godny takiego przodka, i ponownie zobaczyć Brytanię zjednoczoną przez najwyższego króla. Na razie wędrujesz przez kraj w poszukiwaniu godnego pana, któremu mógłbyś darować swoje zaufanie i swój miecz.

W tym roku walczyłeś pod sztandarem króla Leodegrance'a z Camelardu – władcy honorowego i sprawiedliwego.

**Wiek:** 21

**Kultura:** cymryjska

**Religia:** chrześcijaństwo

**Strony ojczyste:** Rydychan

**Aktualna klasa:** rycerz najemny

**Aktualny pan:** król Leodegrance

**Cechy charakterystyczne:** mocno zarysowana szczeka, wyniosła mina

**Cecha rodowa:** dobrze wychowany

**Konie:** koń bojowy, podjezdek, dwa konie juczne

**Skarb:** pamiątka rodzinna – grawerowany pierścień (złoty, wartość: 2 £)

*Wybierz tę postać, jeśli: chcesz wcielić się w rycerza stanowiącego ucieleśnienie ideałów tej klasy społecznej, który chętnie działa zgodnie z zasadami kodeksu rycerskiego.*

### PRZYMIOTY

Cnotliwość 13 / Rozwiązłość 7

Energiczność 15 / Lenistwo 5

Wyrozumiałość 13 / Mściwość 7

Hojność 10 / Samolubność 10

Uczciwość 10 / Podstępność 10

Sprawiedliwość 16 / Samowola 4

Miłosierność 13 / Okrucieństwo 7

Skromność 13 / Duma 7

Rozwaga 10 / Lekkość 10

Duchowość 13 / Doczesność 7

Wstrzemięźliwość 12 / Rozpasanie 8

Ufność 10 / Podejrzliwość 10

Waleczność 16 / Lękliwość 4

### PASJE

Gościnność 10, Honor 15,

Wierność (Król Leodegrance)

15, Miłość (Rodzina) 10, Oddanie

(Bóg) 5, Pozycja Społeczna

15, Rycerskość 5

### UMIĘTNOŚCI

Bitwa 5, Czytanie/Pisanie 0,

Dworskie Maniery 11, Folklor

5, Gra na Instrumenty (Do-

wolny) 5, Gry 5, Intrygi 5, Jeź-

dziectwo 15, Krasomówstwo 5,

Łowiectwo 5, Pierwsza Pomoc

7, Religia 5, Rozpoznawanie 8,

Sokolnictwo 10, Spostrzegaw-

czość 5, Śpiewanie 5, Taniec 5,

Umizgi 5, Zarządzanie 5

# Dama Cwenhild



## DAMA CWENHILD

<b>BC</b>	<b>ZR</b>	<b>S</b>	<b>KON</b>	<b>WYG</b>
15	10	15	15	10

### ATAKI

BRÓŃ	UMIĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	OBRAŻENIA
saks	Bijatyka	12	2K6+5
kopia	Szarża	12	7K6
miecz rycerski	Miecz	12	5K6
—	Włócznia	8	
—	Obuchowa	5	
topór bojowy	Drzewcowa	15	7K6

### ZDROWIE

ATRYBUT	WARTOŚĆ	ATRYBUT	WARTOŚĆ
Punkty Wytrzymałości	30	Ruch	18
Próg powalenia	15	Punkty Pancerza	10+6
Ciężka rana	15	Sława	2040
Próg przytomności	7	Szybkość Leczenia	3

### INNE

**Pancerz:** kolczuga, przesywanica, hełm z nosalem, tarcza trójkątna\*

\*Osoba trzymająca tarczę ma -2 do umiejętności bojowych w walce konno, poza szarżą konną z włócznią lub kopią; -10 do ataku dystansowego przeciw osobie zasłaniającej się tarczą.

Na świat przysłaś w hrabstwie Berroc, którego sascy mieszkańcy popierają cymryjskich władców Logres. Twój ojciec przyrzekł posłuszeństwo królowi Utherowi, a ty należysz do złożonej wyłącznie z Sasów gwardii przybocznej wójty Londinium, którego obszar odpowiedzialności obejmuje hrabstwa Thamesmouth i Berroc. Choć wielu twoich krewnych przeszło na chrześcijaństwo, ty pozostajesz wierna dawnym zwyczajom.

**Wiek:** 21

**Kultura:** saska

**Religia:** nordycka

**Strony ojczyste:** Berroc

**Aktualna klasa:** rycerz nadworny

**Aktualny pan:** wójt Londinium

**Cechy charakterystyczne:** posągowa, krzykliwa

**Cecha rodowa:** poetka

**Konie:** duży koń bojowy, duży podjezdek, dwa konie juczne

**Skarb:** pamiątka rodzinna – srebrna bransoleta (wartość: 1 £)

*Wybierz tę postać, jeśli: chcesz mówić głośno i nosić duży topór!*

### PRZYMIOTY

Cnotliwość 10 / Rozwiążność 10  
 Energiczność 16 / Lenistwo 4  
 Wrozumiałość 10 / Mściwość 10  
 Hojność 13 / Samolubność 7  
 Uczciwość 10 / Podstępność 10  
 Sprawiedliwość 10 / Samowola 10  
 Miłosierność 10 / Okrucieństwo 10  
 Skromność 6 / Duma 14  
 Rozwaga 5 / Lekkomysłowość 15  
 Duchowość 7 / Doczesność 13  
 Wstrzemięźliwość 5 / Rozpasanie 15  
 Ufność 10 / Podejrzliwość 10  
 Waleczność 16 / Lękliwość 4

### PASJE

Gościnność 15, Honor 15,  
 Hołd (Pan) 15, Miłość (Rodzina) 15, Oddanie (Wotan) 5, Poczta Społeczna 10

### UMIĘTNOŚCI

Bitwa 5, Czytanie/Pisanie 0,  
 Dworskie Maniery 9, Folklor 7,  
 Gra na Instrumencie (Dowolny) 5,  
 Gry 10, Intrygi 5, Jeździectwo 12,  
 Komponowanie 8, Krasomówstwo 5, Łowiectwo 7,  
 Pierwsza Pomoc 5, Religia 5,  
 Rozpoznawanie 6, Sokolnictwo 5,  
 Spostrzegawczość 5, Śpiewanie 8,  
 Taniec 5, Umizgi 5, Zarządzanie 5

# Sir Evrain



## SIR EVRAIN

BC	ZR	S	KON	WYG
11	13	10	15	15

### ATAKI

BRÓŃ	UMIĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	OBRAŻENIA
sztylet	Bijatyka	10	2K6+4
kopia	Szarża	15	6K6
miecz rycerski	Miecz	15	4K6
włócznia (4)	Włócznia	10	4K6
—	Obuchowa	7	
—	Drzewcowa	6	

### ZDROWIE

ATRYBUT	WARTOŚĆ
Punkty Wytrzymałości	26
Próg powalenia	11
Ciężka rana	15
Próg przytomności	7

### INNE

ATRYBUT	WARTOŚĆ
Ruch	17
Punkty Pancerza	10+6
Sława	2075
Szybkość Leczenia	3

**Pancerz:** kolczuga, przesywanica, hełm z nosalem, tarcza trójkątna\*

\*Osoba trzymająca tarczę ma -2 do umiejętności bojowych w walce konno, poza szarżą konną z włócznią lub kopią; -10 do ataku dystansowego przeciw osobie zasłaniającej się tarczą.

Odkąd twój pan zginął w bitwie pod Netley Marsh, zarabiasz na życie sprzedawaniem swoich usług jako wojownik. W tym roku służył królowi Leodegrance'owi z Cameliardu. Kiedy rok temu byłś w Londinium, spotkałeś największą piękność, na jaką kiedykolwiek padły twoje oczy: lady Morcades z Białej Wieży. Z miejsca złożyłeś przysięgę dokonywać w jej imieniu wielkich czynów.

**Wiek:** 24

**Kultura:** cymryjska

**Religia:** pogańska

**Strony ojczyste:** Escavalon

**Aktualna klasa:** rycerz najemny

**Aktualny pan:** brak

**Cechy charakterystyczne:** szeroki w ramionach, życzliwe spojrzenie, gładka cera

**Cecha rodowa:** uwodzicielski

**Konie:** koń bojowy, podjezdek, dwa konie juczne

**Skarb:** pamiątka rodzinna – srebrna bransoleta (wartość: 1 £)

*Wybierz tę postać, jeśli: chcesz wcielić się w rycerza zainteresowanego równie mocno romansowaniem co szermierką, z pomocnymi w tego rodzaju przedsięwzięciach umiejętnościami i Wyglądem.*

### PRZYMIOTY

Cnotliwość 4 / Rozwiązłość 16  
 Energiczność 16 / Lenistwo 4  
 Wrozumiałość 10 / Mściwość 10  
 Hojność 15 / Samolubność 5  
 Uczciwość 13 / Podstępność 7  
 Sprawiedliwość 10 / Samowola 10  
 Miłosierność 10 / Okrucieństwo 10  
 Skromność 7 / Duma 13  
 Rozwaga 8 / Lekkoomyślność 12  
 Duchowość 13 / Doczesność 7  
 Wstrzemięźliwość 10 / Rozpasanie 10  
 Ufność 10 / Podejrzliwość 10  
 Waleczność 15 / Lękliwość 5

### PASJE

Gościnność 15, Honor 15, Miłość (Rodzina) 10, Oddanie (Bleuuedd) 5, Pozycja Społeczna 10, Uwielbienie (lady Morcades z Białej Wieży) 10, Wierność (król Leodegrance) 10

### UMIĘTNOŚCI

Bitwa 5, Czytanie/Pisanie 0, Dworskie Maniery 13, Folklor 10, Gra na Instrumencie (Dowlnoy) 8, Gry 8, Intrygi 10, Jeździectwo 15, Komponowanie 5, Krasomówstwo 10, Łowiectwo 5, Pierwsza Pomoc 6, Religia 5, Rozpoznawanie 8, Sokolnictwo 5, Spostrzegawczość 8, Śpiewanie 7, Taniec 7, Umizgi 13, Zarządzanie 5

# Dama Tamura



## DAMA TAMURA

<b>BC</b>	<b>ZR</b>	<b>S</b>	<b>KON</b>	<b>WYG</b>
14	12	14	15	10

### ATAKI

BROŃ	UMIĘTNOŚĆ	WARTOŚĆ	OBRAŻENIA
łuk prosty	Łuk	15	3K6
sztylet	Bijatyka	10	2K6+5
kopia	Szarża	12	6K6
miecz rycerski	Miecz	15	5K6
włócznia (4)	Włócznia	10	5K6
—	Obuchowa	10	
—	Drzewcowa	8	

### ZDROWIE

ATRYBUT	WARTOŚĆ	ATRYBUT	WARTOŚĆ
Punkty Wytrzymałości	29	Ruch	18
Próg powalenia	14	Punkty Pancerza	10+6
Ciężka rana	15	Sława	1950
Próg przytomności	7	Szybkość Leczenia	3

### INNE

**Pancerz:** kolczuga, przesywanica, hełm z nosalem, tarcza trójkątna\*

\*Osoba trzymająca tarczę ma -2 do umiejętności bojowych w walce konno, poza szarżą konną z włócznią lub kopią; -10 do ataku dystansowego przeciw osobie zasłaniającej się tarczą.

Jesteś wnuczką łuczniczki konnego z plemienia Sarmatów, który przybył na zachód w służbie Rzymian. Całe życie szkoliłaś się na rycerza w służbie Viviane du Lac, lady Brocéliande.

Kiedy lady Viviane usłyszała przepowiednię Merlina, wysłała cię do Londinium. Powiedziała ci, że lada dzień świat się odmieni i że jej zdaniem powinnaś być tego świadkiem...

**Wiek:** 21

**Kultura:** alańska

**Religia:** pogańska

**Strony ojczyste:** Brytania

**Aktualna klasa:** rycerz nadworny

**Aktualny pan:** lady Viviane

**Cechy charakterystyczne:** pełna wdzięku, zielone oczy

**Cecha rodowa:** miłośniczka koni

**Konie:** koń bojowy, podjezdek, dwa konie juczne

**Skarb:** pogańska pamiątka rodzinna – rzeźbiony drewniany talizman noszony na szyi (medytacja nad nim pozwala co roku zaznaczyć przymiot Duchowość)

*Wybierz tę postać, jeśli: chcesz wcielić się w postać sprawnie postępującą się łukiem albo jeśli lubisz, gdy twoje postacie są tajemnicze i mistyczne.*

### PRZYMIOTY

Cnotliwość 7 / Rozwiązłość 13  
 Energiczność 15 / Lenistwo 5  
 Wrozumiałość 10 / Mściwość 10  
 Hojność 13 / Samolubność 7  
 Uczciwość 15 / Podstępność 5  
 Sprawiedliwość 10 / Samowola 10  
 Miłosierność 10 / Okrucieństwo 10  
 Skromność 4 / Duma 16  
 Rozwaga 5 / Lekkomysłność 15  
 Duchowość 16 / Doczesność 4  
 Wstrzemięźliwość 10 / Rozpasanie 10  
 Ufność 10 / Podejrzliwość 10  
 Waleczność 16 / Lękliwość 4

### PASJE

Gościnność 5, Hołd (lady Viviane) 15, Honor 15, Miłość (Rodzina) 15, Oddanie (Diana) 10, Pozycja Społeczna 5

### UMIĘTNOŚCI

Bitwa 8, Czytanie/Pisanie 0, Dworskie Maniery 7, Folklor 7, Gra na Instrumencie (Dowolny) 8, Gry 5, Intrygi 7, Jeździectwo 15, Komponowanie 5, Krasomówstwo 7, Łowiectwo 10, Pierwsza Pomoc 8, Religia 8, Rozpoznawanie 7, Sokolnictwo 8, Spozrzegawczość 10, Śpiewanie 7, Taniec 8, Umizgi 7, Zarządzanie 5