

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Podsekretarz Cheliyxx

GATUNEK: Xxcha

PROFESJA: Łącznik z Keleres

3	1	3	2	3	3
KRZEPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
5	15	13			
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

MOTYWACJA:

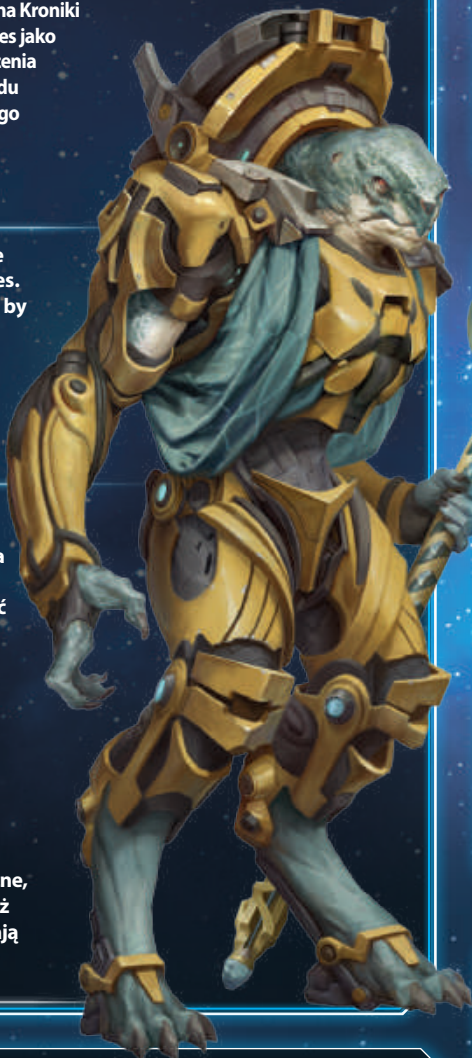
Cheliyxx należał do delegacji Xxcha wysłanej do Rady Galaktycznej. Jest idealistą i jednym z nielicznych delegatów spośród wszystkich cywilizacji, którzy zgłosili się na ochotnika do służby w Keleres. Cheliyxx nosi starożytny buzdygan grawitacyjny Lazaxów – dar otrzymany z rąk winnarańskiego Opiekuna Kroniki Powierników. Postrzega Keleres jako środek prowadzący do stworzenia nowego, sprawiedliwszego ładu galaktycznego, gwarantującego wszystkim pokojowy rozwój.

UKRYTY CEL:

Celem Cheliyxxa jest bycie niezastąpionym dla Keleres. Wykorzysta każdą okazję, by zwiększyć swoje (i Xxcha) wpływy w agencji.

ODGRYWANIE CHELIYXXA:

- Jesteś gorliwy, szczery aż do przesady i pragniesz wzmocnienia Keleres jako instytucji. Niektórych może drażnić twój optymizm.
- Uważasz dyplomację i perswazję za narzędzia dużo lepsze niż brutalna siła. Nosisz jednak ze sobą swój grawitacyjny buzdygan. Tak na wszelki wypadek.
- Zasady są dla ciebie ważne, ale zdajesz sobie również sprawę, jaką wartość mają wpływy polityczne.



UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Broń Biała (Krzepa)	1	3
Czułość (Wola)	1	3
Dyscyplina (Wola)	1	3
Negocjacje (Prezencja)	1	3
Opanowanie (Prezencja)	1	3
Urok Osobisty (Prezencja)	2	3
Wiedza (Intelekt)	2	3
Znajomość Półświatka (Spryt)	1	2

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Starożytny buzdygan Lazaxów	Broń Biała	8	Bezpośredni	3
- Przy trafieniu zadajesz 8 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. - Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAAA. - Kod Dowodzenia Lazaxów: w ramach akcji możesz użyć starożytnego buzdyganu Lazaxów do pokonania zabezpieczeń technologii Lazaxów po udanym Łatwym (♦) teście Wiedzy (Intelekt).				

SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Szaty ambasadora	Dodaj do pierwszego testu Uroku Osobistego (Prezencja) lub Negocjacji (Prezencja), jaki wykonujesz w każdej scenie.
Annaly Powierników	Dodaj do testów Wiedzy (Intelekt) dotyczących Imperium Lazaxów, ich kultury, historii i technologii.
1 butelka wybornego alkoholu	Zużyj ją przed rzutem, by dodać ✨ do wykonywanego przez siebie testu Uroku Osobistego (Prezencja) lub Negocjacji (Prezencja).
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	156 aurei

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Nienaganne Maniery	Gdy wykonujesz test umiejętności społecznej w dobrym towarzystwie (o czym decyduje MG), możesz przyjąć 1 punkt zmęczenia, aby dodać A do puli kostek.
Niezwykłe Odporny	Raz na sesję po otrzymaniu trafienia możesz wydać Punkt Opowieści, by podwoić swoją redukcję podczas rozpatrywania obrażeń zadanych tym atakiem. Redukcja jest podwajana przed jej zmniejszeniem przez właściwości przedmiotu.
Subtelny	Gdy wykonujesz test umiejętności społecznej, możesz użyć tego talentu i wydać A, by przekazać innej postaci prostą wiadomość, która nie ma nic wspólnego z tym, co faktycznie mówisz.

SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI
♦	●	◆	●	■	■

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Major Jana Pradhan

GATUNEK: Człowiek

PROFESJA: Żołnierka desantu orbitalnego

2	3	2	2	3	3
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOŁA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
4	14	13			
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

MOTYWACJA:

Major Pradhan jest weteranką z Federacji Sol. Jej poprzednia jednostka, 515 Batalion Gwiazdnych Komandosów, została zdziesiątkowana podczas rajdu rozpoznawczego przeciwko L1Z1X i utraciła swój sztandar. Jana była jedynym ocalałym oficerem, a na dodatek wykazywała się w przeszłości ambiwalentną postawą wobec ekspansjonizmu Sol – oddelegowano ją więc do Keleres.

UKRYTY CEL:

Jana chce odbudować swoją wojskową reputację, a co za tym idzie – swojej dawnej jednostki. W tym celu będzie szukać okazji na okrycie się chwałą w walce lub zdobycie trofeów godnych uwagi. Szczególnie wypatrywać będzie okazji do wyróżnienia się, a nawet zemsty, w działaniach przeciwko L1Z1X.

ODGRYWANIE MAJOR PRADHAN:

- Dbasz o swoją reputację i o to, jak odbija się ona na twoim zespole. Oznacza to wykazywanie się męstwem i uczciwością, a także pomaganie członkom zespołu w osiągnięciu sukcesów.
- Instynkt każe ci podejmować zdecydowane działania, ale doświadczenie nauczyło cię cierpliwości.
- Zostałaś ranna w walce z L1Z1X. Straciłaś nogę i wielu towarzyszy broni. Nigdy więcej nie dasz się pokonać.



SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Atletyka (Krzepa)	1	
Broń Dystansowa (Ciężka) (Zwinność)	2	
Czujność (Wola)	1	
Dyscyplina (Wola)	1	
Medycyna (Intelekt)	1	
Przymuszanie (Wola)	2	
Przewództwo (Prezencja)	2	
Sztuka Przetrwania (Spryt)	1	

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Karabin grazerowy	Broń Dystansowa (Ciężka)	4	Średni	
- Przy trafieniu zadajesz 4 obrażenia +1 za każdy nieanulowany w teście. - Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za . - Ignorujesz 5 punktów redukcji obrażeń celu. - Niestabilne Źródło Zasilania: Gdy wykonasz test walki z użyciem tej broni, MG może wydać , by skończyła ci się amunicja.				
Nóż szturmowy	Broń Biała	3	Bezpośredni	
- Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieanulowany w teście. - Przy trafieniu zadajesz Uraz Krytyczny za .				

SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

3 szwy zewnętrzne	Zużyj w ramach manewru, by wyleczyć 5 ran postaci w bezpośrednim dystansie. Następnym razem, gdy postać będzie tak leczona w trakcie przygody, zmniejsz liczbę wyleczonych ran o 1.
2 przeładowania	Zużyj w ramach manewru, by przeładować broń.
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	57 aurei

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Przystosowanie	Raz na sesję, wykonując test umiejętności, możesz wydać Punkt Opowieści, by użyć dowolnej umiejętności (w połączeniu z pierwotną cechą).
Skoordynowany Atak	Raz na turę możesz wykorzystać manewr, by użyć tego talentu i sprawić, że do dwóch sojuszników w bezpośrednim dystansie od ciebie (ale nie ty) doda do wszystkich swoich testów walki do końca twojej następnej tury.
Wytrwały Drapieżca	Ileokroć wykonujesz test mający na celu otrząśnięcie się ze zmęczenia po spotkaniu, leczysz 1 dodatkowy punkt zmęczenia.

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Doktorant Teroi

GATUNEK: Hylar

PROFESJA: Badacz terenowy

MOTYWACJA:

Teroi jest absolwentem hylarskich Uniwersytetów Jol-Nar interesującym się interdyscyplinarną pracą w dziedzinie badań naukowych, inżynierii i mechaniki. Jednak jego szybki rozwój i brak poszanowania dla zasad i protokołów zirytował obecne władze uczelni. W efekcie Teroi zostało oddelegowane na semestr studiów w terenie – do służby w Keleres.

UKRYTY CEL:

Teroi jest zobowiązane do gromadzenia wszelkich danych i próbek każdej nowej i starodawnej technologii, na jaką natrafia Keleres. To popchnie naprzód pracę nad nową monografią jego promotora o międzygatunkowej biurokracji, co pomoże też rozprawić doktorskiej Teroi.

ODGRYWANIE TEROI:

- Jesteś z natury ciekawskie i przyjmujesz entuzjastycznie sytuacje wymagające łączenia wiedzy z różnych dziedzin w celu rozwiązania problemu.
- Twój pancerz jest wyposażony w sprzęt odpowiedni na każdą okoliczność – łącznie z pracami inżynierskimi, nagrywaniem czy obroną własną.
- Uważasz, że motywy stojące za twoim akademickim przydziałem są nieetyczne, jednak od tego zależy los twojego doktoratu.



SYMBOLE I KOSTKI:



SUKCES



TRIUMF



KORZYŚĆ



PORAŻKA



KATASTROFA



ZAGROŻENIE



KOSTKA ZDOLNOŚCI



KOSTKA BIEGŁOŚCI



KOSTKA TRUDNOŚCI



KOSTKA WYZWANIA



KOSTKA UDOGODNIENIA



KOSTKA KOMPLIKACJI

1

KRZĘPA

2

ZWINNOŚĆ

4

INTELEKT

2

SPRYT

1

WOLA

2

PREZENCJA

REDUKCJA

PRÓG RAN

PRÓG ZMĘCZENIA

URAZY KRYTYCZNE

3

8

PRÓG AKTUALNE

11

PRÓG AKTUALNE

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULAKOSTEK
Astrokartografia (Intelekt)	2	●●●●
Broń Dystansowa (Lekka) (Zwinność)	1	●●
Komputery (Intelekt)	2	●●●●
Mechanika (Intelekt)	1	●●●●
Medycyna (Intelekt)	1	●●●●
Percepcja (Spryt)	2	●●●
Ukrywanie się (Zwinność)	2	●●
Wiedza (Intelekt)	3	●●●●

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Cięśniowy nóż plazmowy	Broń Dystansowa (Lekka)	8	Bezpośredni	●●●
♦ Przy trafieniu zadajesz 8 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ★ w teście. ♦ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AA.				
♦ Pomyłka Kontroli Jakości: Gdy atakujesz tą bronią, dodajesz □ do testu (uwzględnione w puli).				
Paralizator iskrowy	Broń Dystansowa (Lekka)	6	Bliski	●●●●
♦ Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ★ w teście. Ta broń powoduje zmęczenie zamiast ran.				
♦ Brak Odrzutu: Dodaj ■ do testu (uwzględnione w puli).				

SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Hylarski egzoszkielet	Umożliwia ci przetrwanie poza zbiornikami wodnymi, a także w próżni i toksycznych środowiskach.
Podręczny skaner	Dodaj ■ do testów Percepcji (Spryt).
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	22 aurei

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Chirurg	Jeśli leczysz obrażenia i twój test Medycyny zakończy się powodzeniem (patrz strona 7), to cel leczy 2 dodatkowe rany.
Fotograficzna Pamięć	Raz na sesję w ramach akcji możesz wykonać Przeciętny (♦♦) test Wiedzy . Jeśli ci się powiedzie, znajdujesz jeden przedmiot, który wcześniej został zgubiony, zawiruszony lub zapomniany.
Oddychanie pod Wodą	Jesteś stworzeniem wodnym. Twój egzoszkielet umożliwia ci normalne funkcjonowanie poza zbiornikami wodnymi, ale bez niego nie jesteś w stanie oddychać i dodajesz □□ do wszystkich testów.
Niesamowity Umysł	Raz na sesję możesz wydać Punkt Opowieści w ramach okazji przed wykonaniem testu umiejętności. Na jego potrzeby liczba poziomów wykorzystywanej umiejętności jest równa wartości twojego Intelaktu (4).

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Sindra z Mosiężnych Wydm

GATUNEK: Hacan

PROFESJA: Wędrowiec

MOTYWACJA:

Sindra otrzymała wykształcenie jako oficer wywiadu marynarki wojennej, zanim została kapitanem statku handlowego. Jej kupiecki klan zbankrutował, gdy flota handlowa prawują Sindy została zdobyta przez mentackich piratów. Długi jej klanu przejął Emir Hercantu, stawiając warunek, by Sindra dołączyła do świeżo utworzonego Keleres.

UKRYTY CEL:

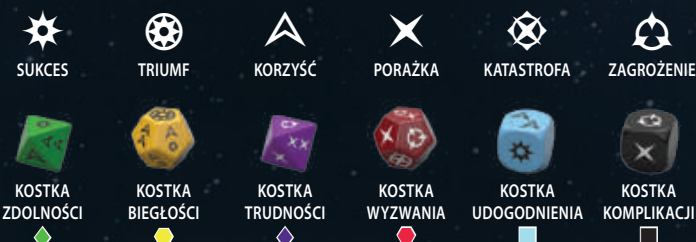
Sindra pragnie odbudować utracony majątek swojej rodziny. W tym celu szuka okazji do zrobienia prywatnych interesów podczas misji i stara się ograniczyć działania Keleres zmierzające do nadzorowania galaktycznego handlu egzotycznymi towarami.

ODGRYWANIE SINDRY:

- ✦ Jesteś przebiegłym kupcem, ale nie cenisz pieniędzy dla nich samych. Zamiast tego masz nadzieję, że dzięki nim ty i twoja rodzina odzyskacie poczucie bezpieczeństwa i wolność.
- ✦ Gorzkim, kpiącym uśmiechem reagujesz na kaprysy losu. Lubisz używać sprytu i wszechstronności, by sprostać wyzwaniom chwili.
- ✦ Jesteś kompetentna w kilku dziedzinach. Poradzisz sobie z pilotażem, walką, a nawet z infiltracją.



SYMBOLE I KOSTKI:



2	3	3	2	1	3
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
3	12		13		
	PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE	

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Astrokartografia (Intelekt)	1	●●●●
Broń Dystansowa (Lekka) (Zwinność)	1	●●●●
Negocjacje (Prezencja)	2	●●●●
Pilotaż (Zwinność)	1	●●●●
Ukrywanie się (Zwinność)	1	●●●●
Urok Osobisty (Prezencja)	1	●●●●
Wiedza (Intelekt)	1	●●●●
Znajomość Półświatka (Spryt)	1	●●

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Pistolet wiązkowy	Broń Dystansowa (Lekka)	5	Średni	●●●●
✦ Przy trafieniu zadajesz 5 obrażeń +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. ✦ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAA. ✦ Udoskonalona Produkcja: Dodajesz A do wszystkich testów wykonywanych tą bronią.				
Sztylet	Broń Biała	3	Bezpośredni	●●
✦ Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieanulowany ✨ w teście. ✦ Przy trafieniu zadajesz Uraz Krytyczny za AAA. ✦ Udoskonalona Produkcja: dodajesz A do wszystkich testów wykonywanych tą bronią.				

SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

3 słoiczki aromatycznych przypraw	Zużyj, by dodać ■■ do testu wykonywanego w celu pozbycia się zmęczenia po spotkaniu.
Zwój liny	10 metrów liny uplecionej z wełny daartarów.
Almanach kupca	Dodaj ■ do testów Astrokartografii i Negocjacji.
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	200 aurei

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Dyplomacja Rewolwerowca	Jeśli twoja postać jest uzbrojona, to może wykorzystać manewr, by użyć tego talentu i demonstracyjnie pokazać swoją broń. Dodaj ✨ ✨ ✨ do wyniku następnego testu umiejętności społecznej wykonywanego w tej turze. Takie zachowanie może mieć dodatkowe konsekwencje, zgodnie z uznaniem MG.
Oplacone Informacje	Podczas wykonywania testu Wiedzy możesz wydać liczbę aurei 50 razy większą niż trudność testu. Zamiast rzucić kostkami, odnosisz sukces z jednym ✨. MG może uznać niektóre informacje za zbyt rzadkie, by dało się je kupić (zanim wydasz pieniądze).
Przebiegła Negocjorka	Raz na sesję, gdy otrzymujesz zmęczenie jako efekt bycia celem testu umiejętności społecznej, możesz wydać Punkt Opowieści w ramach okazji poza swoją turą, by zmniejszyć otrzymane zmęczenie o wartość swojego Sprytu (2). Taką samą liczbę punktów zmęczenia otrzymuje postać, która wzięła cię na cel.

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Karrik aun Charrik

GATUNEK: Shikrai

PROFESJA: Śledczy Keleres

2	4	2	2	3	2
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PROG RAN	PROG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
3	11	14			
PROG	AKTUALNE	PROG	AKTUALNE		

MOTYWACJA:

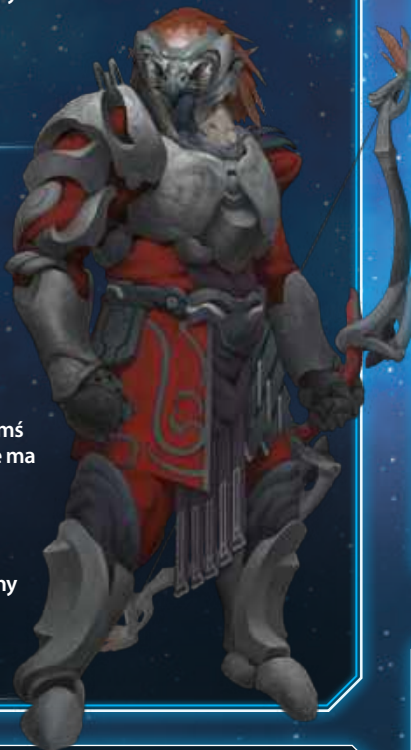
Karrik aun Charrik należy do Srebrnego Klucza, starożytnego zakonu powołanego do ochrony galaktyki przed powrotem genoczarowników Mahactów. Po tysiącach zakon zawiodł, a starożytne zło powróciło i zagraża galaktyce. Karrik jest jednym z czempionów wysłanych, by wspierać nowo powstałą agencję Keleres. Pragnie zasłynąć z tego, że wykonuje swoje zadania bez względu na koszt.

UKRYTY CEL:

Karrik aun Charrik od dawna służy w organizacji, dla której inne zagrożenia czy kwestie polityczne mają drugorzędne znaczenie wobec celu, jakim jest zniszczenie Mahactów – dawnych tyranów będących największym zagrożeniem dla galaktyki. Odkąd się uwolnili, Karrik aun Charrik doskonale wie, co ma robić: znaleźć najskuteczniejszy sposób, by położyć kres ich istnieniu.

ODGRYWANIE KARRIKA:

- Jesteś ostrożny i powściągliwy zarówno podczas negocjacji, jak i na polu bitwy. Zawsze starasz się przygotować na każdą ewentualność.
- Uważasz Keleres za niezorganizowaną grupę nieopierzonych nowicjuszy, którzy nie do końca rozumieją zagrożenie, któremu muszą stawić czoła. W walce z kimś tak groźnym jak Mahactowie nie ma miejsca na błąd.
- Wiesz, że powrót Mahactów to prawdziwa katastrofa, jednak część twojego umysłu w pokrętny sposób cieszy się, że będziesz mógł stawić im czoła.



SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA		PULA KOSTEK
Koordinacja (Zwinność)	1	
Dyscyplina (Wola)	1	
Przywództwo (Prezencja)	3	
Percepcja (Spryt)	1	
Broń Dystansowa (Ciężka) (Zwinność)	1	
Czułość (Wola)	1	

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Igłoluk (zwykła strzala)	Broń Dystansowa (Ciężka)	1	Średni	
- Przy trafieniu zadajesz 1 obrażenie +1 za każdy nieusunięty w teście. - Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za A. - Przy trafieniu ignorujesz 6 punktów redukcji celu. - Kwantowy kołczan: Zwykle strzały nigdy ci się nie kończą. Po każdym udanym teście walki możesz wydać A A, by trafić jedną dodatkową postać, która jest w dystansie bezpośrednim od celu, i zadać jej taką samą liczbę obrażeń.				
Sztyletka	Broń Biała	3	Bezpośredni	
- Przy trafieniu zadajesz 3 obrażenia +1 za każdy nieusunięty w teście. - Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za A A.				

SYMBOLE I SPRZĘT, WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

2 gawiszczy	Zużyj, by dodać do testu walki, do którego używasz igłoluku. Jeśli test zakończy się powodzeniem, cel otrzymuje obrażenia jak przy trafieniu zwykłą strzałą i dwukrotnie wzmacnia trudność swojego następnego testu.
1 strzala entropii	Zużyj, by dodać do testu walki, do którego używasz igłoluku. Jeśli test zakończy się powodzeniem, cel otrzymuje normalne obrażenia strzałą i jego wartość redukcji zmniejsza się o 3 do końca spotkania.
Komunikator	Komunikator może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu tysiąca kilometrów lub na orbitę.
Pieniądze	200 aurei

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Ptasia Zwinność	Raz na sesję, gdy wykonujesz test z wykorzystaniem swojej Zwinności, możesz wydać Punkt Opowieści, by dodać do wyniku.
Szybki Atak	Dodaj do każdego testu walki, którego cel jeszcze nie wykonał swojej tury podczas tego spotkania.
Inspirująca Przemowa	W ramach akcji możesz wykonać Przeciętny test Przywództwa . Za każdy jeden sojusznik w bliskim dystansie usuwa 1 punkt zmęczenia. Za każdą jeden sojusznik odnoszący korzyść z Inspirującej Przemowy usuwa 1 dodatkowy punkt zmęczenia.

KARTA POSTACI

IMIĘ POSTACI: Pelopionne

GATUNEK: Tytan

PROFESJA: Tropicielka

4	2	3	1	2	3
KRZĘPA	ZWINNOŚĆ	INTELEKT	SPRYT	WOLA	PREZENCJA
REDUKCJA	PRÓG RAN	PRÓG ZMĘCZENIA	URAZY KRYTYCZNE		
5	18	9			
PRÓG	AKTUALNE	PRÓG	AKTUALNE		

MOTYWACJA:

Pelopionne jest dość młoda (i mała) jak na Tytana. Aktywowano ją, by zbadała, jak wygląda obecnie galaktyka, w której przebudził się jej gatunek. Choć Pelopionne jest z natury ciekawska i pełna radości życia, to w niczym to nie umniejsza tego, jak duże robi wrażenie – jej imponujące ciało wykonane z mocnych stopów metali ma prawie trzy metry wzrostu.

UKRYTY CEL:

Większość Tytanów usłyszała wezwanie do przebudzenia się od powracających Mahactów, jednak niektórzy śpią dalej. Pelopionne została obudzona specjalnie w celu odnalezienia tych zaginionych śpiących.

ODGRYWANIE PELOPIONNE:

- Jesteś ciekawska i dobrodusznna, czasem aż do przesady. Dysponujesz wiedzą swojego ludu, jednak brak ci mądrości, by postępować ostrożnie, i sprytu umożliwiającego wykorzystanie ogromu posiadanych informacji.
- Wolisz polegać na dających się zweryfikować faktach niż na intuicji. Jeśli podejrzewasz, że inni chcą cię oszukać, to szukasz informacji, których prawdziwość możesz osobiście potwierdzić.
- Lubisz proste, bezpośrednie rozwiązania, ale nie lubisz przemocy.



SYMBOLE I KOSTKI:

SUKCES	TRIUMF	KORZYŚĆ	PORAŻKA	KATASTROFA	ZAGROŻENIE
KOSTKA ZDOLNOŚCI	KOSTKA BIEGŁOŚCI	KOSTKA TRUDNOŚCI	KOSTKA WYZWANIA	KOSTKA UDOGODNIENIA	KOSTKA KOMPLIKACJI

UMIEJĘTNOŚCI

NAZWA	POZIOM	PULA KOSTEK
Atletyka (Krzepa)	1	
Bijatyka (Krzepa)	1	
Opanowanie (Prezencja)	1	
Koordinacja (Zwinność)	1	
Wiedza (Intelekt)	1	
Percepcja (Spryt)	2	
Odporność (Krzepa)	1	

BROŃ I WYPOSAŻENIE

BROŃ	UMIEJĘTNOŚĆ	OBRAŻENIA	ZASIĘG	PULA KOSTEK
Naładowane pięści	Bijatyka	6	Bezpośredni	
♦ Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieusunięty ✨ w teście. ♦ Przy trafieniu powodujesz Uraz Krytyczny za AAAA. ♦ Oszłamiająca Moc: Po udanym teście walki bronią białą możesz wydać ☹️. Jeśli to zrobisz, cel nie może wykonać akcji w swojej następnej turze.				
Pole wstrząsowe	Broń Dystansowa (Lekka)	6	Bliski	
♦ Przy trafieniu zadajesz 6 obrażeń +1 za każdy nieusunięty ✨ w teście. Ta broń powoduje zmęczenie zamiast ran. ♦ Dodaj za każdego zmysłochowacza będącego w zwarcu z celem.				

SYMBOLE I SPRZĘT. WYPOSAŻENIE I INNE PRZEDMIOTY

Kamuflaż skóry	Dodaj do dystansowych testów walki, których jesteś celem. Jeśli nie poruszyłaś się w tej rundzie, zamiast tego dodajesz .
Modularne zmysłochowacze	W twoim ciele znajdują się dwa zmysłochowacze – drony zwiadowcze. Jako manewr możesz je odcepić, przycześcić albo przenieść na bliski dystans. Postrzegasz to samo, co one. Dodaj do testów Percepcji (Spryt) i Czujności (Wola) za każdy odcepiiony dron.
Zintegrowany przekaźnik	Zintegrowany przekaźnik może w dobrych warunkach nadawać i odbierać wiadomości w promieniu 2000 kilometrów lub na orbicie.

TALENTY I ZDOLNOŚCI

NAZWA	OPIS ZDOLNOŚCI
Tytaniczny	Masz sylwetkę 2 (około 3 metrów wzrostu), przez co możesz nie mieścić się w ciasnych miejscach, zgodnie z uznaniem MG.
Wytrzymały	Zmniejszasz wynik rzutu na otrzymany Uraz Krytyczny o 10, do minimum 01.
Wystrzone Zmysły	Sojusznicy w bliskim dystansie od ciebie dodają do swoich testów Percepcji (Spryt) i Czujności (Wola). Sojusznicy w bezpośrednim dystansie dodają zamiast tego .
Połączone Siły	Kiedy twoja postać jest w zwarcu z wrogiem, to gracze ani MG nie mogą wydawać ☹️, by spowodować trafienie w ciebie atakiem dystansowym sojusznika.