

DIE SPIELERCHARAKTERE

CAPTAIN TAIWO

Taiwo ist locker und zugänglich, beliebt für ihre Verlässlichkeit und ihren Charme. Sie strotzt nur so vor müheloser Popularität und hat jede Menge guter Freunde. Taiwo hat einen ausgeprägten Beschützerinstinkt gegenüber ihrem „kleinen Bruder“. Sie ist körperlich verbessert worden zu einer massiven, affenähnlichen Gestalt und kann sich sowohl aufrecht als auch langsam auf allen Vieren bewegen.

STÄ	19	Anstrengung	95%
KON	13	Ausdauer	65%
GRÖ	17	Schadensbonus	+1W6
INT	12	Idee	60%
MAN	07	Glück	35%
GES	09	Gewandtheit	45%
CHA	12	Charme	60%

- ◇ **Bewegung:** 6 (aufrecht), 4 (auf allen Vieren)
- ◇ **Trefferpunkte:** 15
- ◇ **Rüstung:** 6 (3-Punkte Fell, 3-Punkte Weste)
- ◇ **Angriffe:** Schwert 65%, 1W6+1+1W6
Lasergewehr 55%, 2W8, Reichweite 60 m
- ◇ **Fertigkeiten:** Entdecken 40%, Horchen 35%,
Klettern 25%, Schleichen 35%, Spüren 60%,
Überreden 55%, Werfen 45%.

KEHINDE, DER PILOT

Kehinde, ein explosives Feuerwerk im Vergleich zu seiner unerschütterlichen Schwester, ist ein mutiger und frecher Pilot mit dem einen oder anderen Komplex. Er ist aggressiv und versucht immer, sich zu beweisen, und wird nie vor einer Herausforderung zurückschrecken. Kehinde ist loyal, leidenschaftlich, offenherzig, ein Großmaul und zweifellos ein toller Kerl.

STÄ	11	Anstrengung	55%
KON	14	Ausdauer	70%
GRÖ	12	Schadensbonus	Keiner
INT	14	Idee	70%
MAN	12	Glück	60%
GES	16	Gewandtheit	80%
CHA	10	Charme	50%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 13
- ◇ **Rüstung:** 1 Punkt Leder
- ◇ **Angriffe:** Lasergewehr 60%, 2W8+3, Reichw. 60 m
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 50%, Entdecken 45%,
Horchen 65%, Klettern 45%, Orientierung 50%,
Reparieren (Grav-Fahrzeuge) 45%, Schleichen 40%.
Steuern (Grav-Auto) 50%.

DIE SPIELERCHARAKTERE

NATALIA, DIE WISSENSCHAFTLERIN

Natalias Verstand ist so scharf, dass sie damit Diamanten schneiden könnte, aber er liegt gut verborgen unter ihrer fröhlichen und begeisterungsfähigen Art und der fast kindlichen Freude, die sie versprüht, wenn sie etwas Neuem und Interessanten begegnet. Sie ist mädchenhaft und schämt sich nicht dafür und hat ihren normalerweise streng weißen Laborkittel durch eine schrillbunte Version ersetzt, die größtenteils magentafarben ist.

STÄ	10	Anstrengung	50%
KON	13	Ausdauer	65%
GRÖ	13	Schadensbonus	Keiner
INT	16	Idee	80%
MAN	13	Glück	65%
GES	14	Gewandtheit	70%
CHA	11	Charme	55%

- ◇ **Bewegung:** 10
- ◇ **Trefferpunkte:** 13
- ◇ **Rüstung:** 1 Punkt Umweltanzug
- ◇ **Angriffe:** Laserpistole 45%, 1W8+2, Reichweite 15 m
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 35%, Entdecken 60%, Horchen 40%, Klettern 35%, Reparieren 40%, Schleichen 30%, Überreden 50%, Verstecken 35%, Wissenschaft 60%.

SVEN, DER SPÄHER

Sven ist bodenständig und geduldig. Er ist ein wortkarger Mann, aber wenn Sven spricht, kann er damit Berge bewegen. Er wird von seinen eher ungewöhnlichen Kollegen hochgeschätzt und ist die Stimme der Vernunft und des Machbaren – eine Rolle, die Sven ernst nimmt. Überraschenderweise ist sein engster Freund im Universum der freche und laute Kehinde, und sie haben einander schon so oft das Leben gerettet, dass keiner von beiden mehr mitzählt.

STÄ	12	Anstrengung	60%
KON	13	Ausdauer	65%
GRÖ	21	Schadensbonus	+1W6
INT	14	Idee	70%
MAN	12	Glück	60%
GES	13	Gewandtheit	65%
CHA	14	Charme	70%

- ◇ **Bewegung:** 12
- ◇ **Trefferpunkte:** 17
- ◇ **Rüstung:** 3 Punkte kugelsicheres Gewebe
- ◇ **Angriffe:** Laserarmbrust 75%, 1W10+1W3, Reichweite 90 m
Langes Messer 75%, 2W6+1+1W6
- ◇ **Fertigkeiten:** Ausweichen 40%, Entdecken 55%, Horchen 55%, Klettern 65%, Schleichen 65%, Spurensuche 55%, Verstecken 63%, Wissen (Wildnis) 55%.