

## DOTTOR G. SIDDARTHAN - ASTRONOMO

Un uomo di cinquant'anni dalla mente brillante, responsabile dei calcoli per la navigazione della capsula-proiettile. Mogambo lo ha rapito e minaccia la sua famiglia in India.

Sa che la spedizione lunare è un viaggio di sola andata.

**Attributi:** Agilità d4, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d6, Vigore d6

**Abilità:** Atletica d4, Conoscenze Comuni d6, Furtività d4, Navigare d6, Percezione d8, Persuasione d4, Ricerca d8, Scienze d8, Sopravvivenza d4

**Parata:** 2; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

**Svantaggi:** Curioso (Vuoi sempre sapere e scoprire tutto)

**Vantaggi:** Nervi Saldi (Peschi due carte azione e scegli quale usare); Studioso (+2 ai tiri di Scienze)



Hope & Glory  
ARTEMIS EXPRESS

## JAMES TRELAWNEY - PILOTA

Ex ufficiale di belle speranze nella Flotta della Compagnia delle Indie, è stato relegato in un ufficio dopo aver perduto un braccio in un incidente. La missione lunare di Mogambo gli offre una possibilità di rivalsa. Impulsivo al limite dell'incoscienza, amante dell'avventura e del rischio, non sa che non è previsto il ritorno (o la sopravvivenza) degli esploratori lunari.

**Attributi:** Agilità d8, Forza d8, Intelligenza d4, Spirito d6, Vigore d6

**Abilità:** Atletica d6, Combattere d8, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Navigare d8, Percezione d4, Persuasione d4, Pilotare d8, Sparare d6

**Parata:** 6; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

**Svantaggi:** Impulsivo (Agisci prima di pensare)

**Vantaggi:** Primo Colpo (Un attacco gratuito per round contro un nemico che diventa adiacente), Veloce (Scarti carte azione inferiori a 6)



Hope & Glory  
ARTEMIS EXPRESS

## MARIKO TANIGUCHI - INGEGNERE

Una giovane ambiziosa, ha lasciato Iezo attratta dalla promessa di denaro e visibilità offerta da Mogambo. Pragmatica, priva di umorismo.

Sa che la spedizione lunare è un viaggio di sola andata.

**Attributi:** Agilità d6, Forza d6, Intelligenza d8, Spirito d4, Vigore d6

**Abilità:** Atletica d6, Combattere d6, Conoscenze Comuni d4, Furtività d4, Percezione d4, Persuasione d4, Provocare d8, Riparare d8, Scienze d8

**Parata:** 5; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

**Svantaggi:** Presuntuosa (Credi di poter fare qualsiasi cosa)

**Vantaggi:** Riparatutto (+2 ai tiri di Riparare, con un incremento dimezza i tempi); Umiliare (Puoi ritirare i Test di Provocare)



Hope & Glory  
ARTEMIS EXPRESS

## ELETEROVA LUIZA KONSTANTINOVNA - OSTAGGIO

Figlia del professor Knostantin Elefterov, che ha disegnato i sistemi di supporto della capsula-proiettile, è prigioniera sull'isola, dove Mogambo la usa per obbligare il padre a lavorare al suo progetto. Ha delle buone conoscenze in campo medico e biologico.

**Attributi:** Agilità d6, Forza d4, Intelligenza d6, Spirito d8, Vigore d6

**Abilità:** Atletica d6, Combattere d4, Conoscenze Comuni d4, Furtività d6, Guarigione d6, Intimidire d6, Navigare d6, Percezione d6, Persuasione d4, Scienze d6

**Parata:** 4; **Passo:** 6; **Robustezza:** 5

**Svantaggi:** Eroica (Aiuti sempre chi ne ha bisogno)

**Vantaggi:** Fortuna (Un Benny in più ogni sessione), Impeto (+2 al tiro quando usi un Benny)



Hope & Glory  
ARTEMIS EXPRESS