

TEXAS RANGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W12

- Schießen: Gewehr 3
- Schießen: Pistolen 3

Gewandtheit 2W10

- Ausweichen 2
- Kämpfen: Messer 3
- Klettern 1
- Pferdereiten 2
- Schleichen 1

Reflexe 4W10

- Schnellziehen 2

Stärke 3W8

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 1W8

- Spurenlesen 2
- Suchen 1

Wissen 1W6

- Ortskenntnis 2
- Sprache: Mexikanisch 1

Charisma 3W6

- Einschüchtern 2
- Führungsqualität 1

Schläue 2W6

- Überleben: Überall 2

Geist 3W6

- Mumm 2

Vorteile:

- Mann des Gesetzes 5

Nachteile:

- Feind -2: Nordstaatler mögen Sie nicht sonderlich.
- Übermut -3: Ein Aufstand — ein Texas Ranger.
- Verpflichtung -5: Das Übernatürliche zu jagen, es anzuheuern oder es abzuschließen.

Ausrüstung: 2 Armeepistolen, Schachtel mit 50 Patronen, Pferd, \$73 (in Wechselscheinen der Konföderation).

Puste: 12

PERSÖNLICHKEIT

Schnauze! Das ist doch albernes Geschwätz. Es gibt keine „Wolpertinger“. Die Pfote um meinen Hals? Das ist eine Hasenpfote. Ist mir egal, wenn Du sie für ziemlich lang hältst. In Texas ist eben alles größer, kapiert?

Dieser Kadaver, den Du mir gegeben hast, hatte keine Hörner. Es war einfach nur ein blödes Kaninchen, das sich in einem alten Hirschgeweih verfangen hatte. Und wenn Du das noch weiter bestreitest, dann lass ich meinen Jim Bowie meinen Teil der Diskussion übernehmen.

Dachte ich mir, dass Dich das ruhigstellt. Jetzt zeig mir mal, wo Du *nicht gesehen* hast, wie Tante Minnie aus ihrem Grab kroch. Ich muss wohl noch ein bisschen graben.

Zitat: „Das hättest Du besser nicht getan Halunke. Du legst Dich hier mit dem Stolz von Texas an.“



PREDIGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 1W8
Schießen: Pistolen 2

Gewandtheit 1W6
Kämpfen: Knüppel 3
Klettern 1
Pferdereiten 2
Schleichen 1

Reflexe 3W6

Stärke 3W6

Konstitution 2W6

Wahrnehmung 4W6
Einschätzen 3
Suchen 2

Wissen 3W8
Beruf: Theologe 3
Medizin: Allgemein 2
Ortskenntnis 2
Sprache: Latein 2

Charisma 4W10
Einschüchtern 3
Überreden 2

Schläue 2W10

Geist 2W12
Glauben 5
Mumm 2

Vorteile:
Mystischer Hintergrund:
Gesegneter 3

Nachteile:
Heldhaft -3
Pazifist -3
Selbstgerecht -3
Verpflichtung -1: Sie
müssen an jedem
Sonntag eine
Predigt halten,
egal vor welchem Publikum.

Rituale:
Beistand, Handauflegen, Heilige Versuchung,
Inspiration, Schutz, Zerschmettern

Ausrüstung: Nußbaumstab (Stärke + 1W6,
Schaden), Peacemaker, 50 Patronen, Bibel,
Kreuz, \$227

Puste: 18

PERSÖNLICHKEIT

Teufliche Kreaturen schreiten über das Antlitz der Welt. Wir werden bestraft für unsere Sünden.

Aber fürchtet euch nicht! Obgleich wir noch durch das Tal der Schatten und des Todes wandeln, so werden mein starker Nußbaumstab und mein Peacemaker euch Trost spenden. Ich bin ein wachsamer Streiter für das Licht.

Denkt immer an die Macht der Schrift in diesen Zeiten der Finsternis. Darin werdet ihr Gebete und Gleichnisse der Erlösung finden.

Solltet ihr den Mächten der Finsternis begegnen, meine Kinder, so versucht es zuerst mit einem einfachen Gebet und einem kräftigen Stück Holz.

Wenn das nicht hilft, versucht es mit einer Ladung gesegneten Schrotens.

Zitat: „Sprich Dein letztes Gebet, Schurke!“



VERRÜCKTER WISSENSCHAFTLER

EGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 4W6

Schießen: Flammenwerfer 4

Gewandtheit 1W6

Fahren: Dampfswagen 4

Klettern 1

Kutscher 2

Schleichen 1

Reflexe 3W6

Stärke 2W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 2W10

Einschätzen 1

Suchen 4

Wissen 2W12

Ortskenntnis 2

Sprengtechnik 2

Wissenschaft: Chemie 3

Wissenschaft: Maschinenbau 3

Wissenschaft: Physik 2

Charisma 1W8

Schläue 4W10

Basteln 4

Organisieren 3

Geist 3W8

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund:

Verrückter Wissenschaftler 3

Technische begabt 1

Zaster 2

Nachteile:

Dickköpfig -2

Angeber -2

Knick in der Optik -3:

Sie müssen eine Brille tragen, um lesen zu können und sich Dinge von nahem zu betrachten (-1).

Neugier: -3

Ausrüstung: Flammenwerfer,

Werkzeugsatz, Arztkoffer voller merkwürdiger Chemikalien, \$75

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

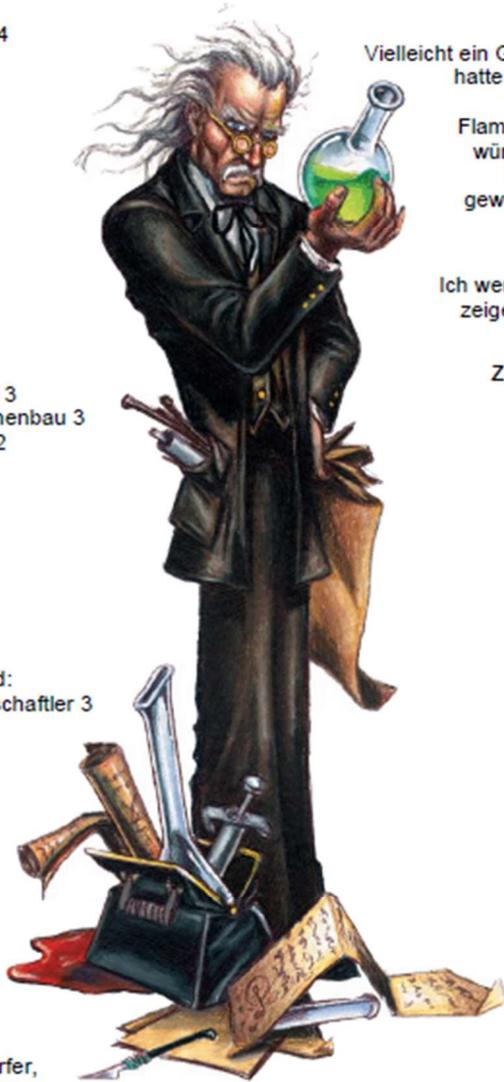
Äh, einen Moment, bitte. Ich muss nur noch eben das Feuer hier löschen. Haar ist ja so leicht entflammbar, wissen Sie?

Also, worum handelt es sich?

Vielleicht ein Gerät für Reisen in die Zeit? Ich hatte mal ein paar Ideen dazu. Oder wie wäre es mit einem simplen Flammenwerfer? Zu unsicher? Was würden Sie dann zu einer Gatling-Pistole sagen? Nein, das ist zu gewöhnlich. Jeder einfache Bastler könnte so ein Ding zusammenschustern.

Ich werde Ihnen mal was Besonderes zeigen, woran ich schon eine Weile arbeite.

Zitat: „Fassen Sie das nicht an!“



HUCKSTER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W8

Fingerfertigkeit 3
Stehlen 2

Gewandtheit 2W6

Klettern 1

Reflexe 3W6

Stärke 2W6

Konstitution 1W6

Wahrnehmung 2W8

Einschätzen 3
Suchen 3

Wissen 2W10

Bildung: Okkultismus 4
Ortskenntnis 2

Charisma 2W6

Darbietung 2

Schlauheit 3W12

Bluffen 3
Glücksspiel 4
Straßenwissen 2
Verspotten 2

Geist 1W8

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund:
Huckster 3
Sprachbegabt 1

Nachteile:

Abhängigkeit -1: Sie mischen ständig Karten: eine Angewohnheit, die viele unangenehm finden, die Ihnen aber hilft, Ihre Flüche zu verbergen.
Gesetzloser -1: Manche sagen, Sie seien ein Betrüger. Sie sehen sich eher als ein Künstler.
Neugier -3
Verdammtes Pech -5

Beschwören: 4

Flüche:

Daneben
Phantomfinger
Schattenmann
Seelenschlag

Ausrüstung: 44er Derringer, Schachtel mit 50 Patronen, Kartenspiel, \$238,75

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Soll ich Ihnen mal 'n Trick zeigen?

Ich kenne 'nen paar, da dreht sich Ihnen der Kopf um. Ich hab' damit ein paar der Besten zwischen hier und Los Angeles zum Staunen gebracht.

Sie denken, der Revolverheld da ist schnell? Im Vergleich zu mir bewegt sich dieser Typ in Zeitlupe. Na ja, vielleicht nicht ganz.

Aber ich kann Dinge vollbringen, die einen Peacemaker wie eine Pfropfenpistole wirken lassen. Ich habe in die Tiefen der Hölle geschaut und die Dämonen in meine Seele eingeladen. Der Preis ist hoch, aber die Macht ist unglaublich. Es ist ein Glücksspiel, aber was ist ein Leben ohne Risiko?

Zitat: „Zieh eine Karte. Irgendeine.“



REVOLVERHELD

EGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W10

- Schießen: Gewehr 3
- Schießen: Pistolen 3
- Schnellladen: Pistolen 2

Gewandtheit 1W8

- Ausweichen 3
- Kämpfen: Raufen 2
- Klettern 1
- Pferdereiten 3
- Schleichen 1

Reflexe 2W12

- Schnellziehen 2

Stärke 2W6

Konstitution 2W6

Wahrnehmung 2W8

- Suchen 1

Wissen 1W6

- Ortskenntnis 2

Charisma 1W10

- Einschüchtern 3

Schläue 2W6

Geist 1W8

- Mumm 2

Vorteile:

- Aufmerksam 3
- Ruhm 1

Nachteile:

- Feind -1: Es gibt immer jemanden, der versucht schneller als Sie zu sein
- Heldenhaft -3
- Rachsüchtig -3

Ausrüstung: Armeepistole, Winchester '73, Schachtel mit 50 Pistolenpatronen, Schachtel mit 50 Gewehrpatronen, Pferd, \$56

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Man hat mich geholt, weil ich der Beste bin. Ziehe Deine Pistole und ich zeige Dir, was ich meine.

Du hältst Dich für was besonderes, oder? Ich hab schon Dinge gesehen, vor denen Du Dir die Hosen vollgepisst hättest.

Also stecke die Kanone weg, Junge — und zwar langsam. Du willst doch nicht, dass ich nervös werde, oder?

Und jetzt verschwinde. Du brauchst nichts zu beweisen, und ich schon genug Kerben an meinem Colt.

Zitat: „Bist Du hier, um diesen Dampfwagen auseinandernehmen oder um 'nen Dixie zu pfeifen?“



BÜFFELLADY

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 4W10
Schießen: Gewehre 4

Gewandtheit 2W12
Kämpfen: Peitsche 3
Klettern 1
Pferdereiten 2
Schleichen 1

Reflexe 2W10

Stärke 2W6

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 1W8
Einschätzen 2
Spurenlesen 3
Suchen 1

Wissen 1W6

Ortskenntnisse 2
Sprache:
Indianische Zeichensprache 2

Charisma 3W8
Tiere abrichten:
Pferde zureiten 2
Überreden 3

Schäue 2W6
Glücksspiel 2
Überleben: Prärie 1
Verspotten 2

Geist 3W6
Mumm 2

Vorteile:
Hübsch 1
Mutig 2

Nachteile:
Heldenhaft -3
Intolerant -1
Feminie Frauen
Neugier -3
Selbstgerecht -3

Ausrüstung: Winchester '73, Schachtel mit 50 Patronen, Peitsche, Pferd, \$61

Puste: 12

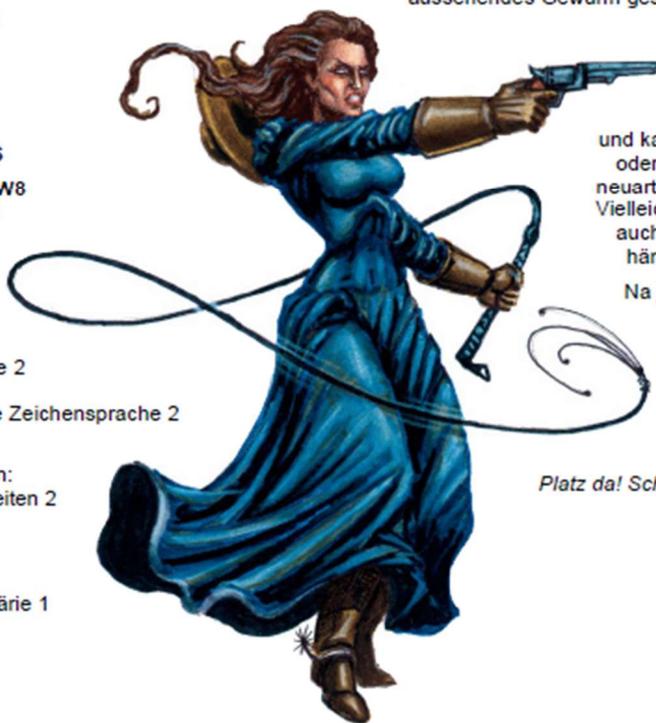
PERSÖNLICHKEIT

Yippie-Yeah! Ich bin das wildeste Ding diesseits des Pecos. Ich bin eine peitschenknallende und schießende Lady der Prärie.

Ich habe hier draußen im Westen schon einiges fies aussehendes Gewürm gesehen und von denen werde ich mir 'n paar mit dem Lasso einfangen. Vielleicht erwische ich eins und kann's bei 'nem Rodeo oder an einen von diesen neuartigen Zoos verkaufen. Vielleicht stopf ich das Vieh auch einfach nur aus und häng's mir an die Wand.

Na ja, eigentlich hab' ich gar keine Wand, denn meine Heimat ist die weite, offene Prärie.

Zitat: „Yippie-Yeah! Platz da! Schafft eure Ärsche aus dem Weg, Jungs!“



COYOTEKRIEGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 1W8

Schießen: Gewehr 2
Werfen: Tomahawk 2

Gewandtheit 4W10

Kämpfen: Tomahawk 3
Klettern 1
Pferdereiten 2
Schleichen 3
Schwimmen 1

Reflexe 2W10

Stärke 2W12

Konstitution 3W8

Wahrnehmung 4W6

Suchen 2
Spurenlesen 3

Wissen 3W6

Ortskenntnis 2
Muttersprache 2
Sprache: Englisch 1
Sprache: Indian. Zeichen 2

Charisma 2W6

Schlaue 1W6

Überleben: Prärie 2

Geist 3W6

Glauben 2

Mumm 2

Vorteile:

Beidhändig 3

Nachteile:

Abergläubisch -2
Arm wie eine Kirchenmaus -3
Fremder -3
Starrköpfig -2

Gaben:

Stärke des Bären

Rituale:

Versprechen 1

Ausrüstung: 2

Tomahawks,
Winchester 73, Schachtel mit 50 Patronen, Pferd, \$65
in der Währung des Weißen Mannes.

Puste: 14

PERSÖNLICHKEIT

Ja, die Geister sind mächtig, aber sie nicht immer beantworten mein Rufen. Kugeln immer hören zu und antworten mit Donner.

Meine Brüder und Schwestern denken, euer „Bürgerkrieg“ gute Gelegenheit für Roten Mann zum Zurückschlagen, Jagdgründe wieder zurückerobern. Ich nicht so

sicher.

Meine Ältesten sagen, in den Ewigen Jagdgründen tobt noch größerer Krieg. Wahre Feinde sind dort. Wir uns müssen vereinigen und bekämpfen böse Geister gemeinsam. Du Dich wollen anschließen meiner Jagd?

Zitat: „Die Zeit ist gekommen, das Kriegsbeil zu begraben. Aber laßt uns warten, bis es anders aussieht.“



PINKERTON

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W8

- Schlösser knacken 2
- Schießen: Automatik 3

Gewandtheit 2W10

- Kämpfen: Raufen 2
- Klettern 1
- Schleichen 3

Reflexe 4W6**Starke 1W6****Konstitution 2W6****Wahrnehmung 2W12**

- Einschätzen 3
- Suchen 3

Wissen 1W8

- Beruf: Rechtswesen 2
- Bildung: Okkultismus 3
- Muttersprache 2
- Ortskenntnis 2

Charisma 4W10

- Einschüchtern 2
- Führungsqualität 2

Schlaue 3W6

- Bluffen 2
- Straßenwissen 3
- Überreden 2

Geist 2W6

- Mumm 2

Vorteile:

- Besitztum: 3 Gatling-Pistole

Nachteile:

- Angeber -2
- Angewohnheit -3: Sie erzählen Ihrem Aufgebot nie alles, außer es ist unbedingt nötig.
- Feind -2: Texas Ranger hassen Pinkertons
- Verpflichtung -3: Sie werden oft angefordert, um unnatürliche Phänomene zu untersuchen.

Ausrüstung: Gatling-Pistole, Derringer, Notizblock und Stifte, 2

- Schachteln mit je 50 Patronen, \$235.

Puste: 12

PERSÖNLICHKEIT

Erzählen Sie mir alles über das Ding, das Sie gesehen haben. Bitte nicht so laut, die Nachbarn könnten etwas hören. Hatten Sie getrunken, als Sie das Ding sahen? Immer mit der Ruhe, ich versuche nur, die Tatsachen zu ermitteln, das verstehen Sie doch sicher. Okay, wenn das alles ist, was Sie wissen, dann rufe ich mein Aufgebot zusammen und kümmer mich darum. Hört sich an, als wäre hier ein typischer böser Geist der Klasse drei am Werk. Ich klassifiziere sie selbst, wissen Sie. Irgendwann werde ich meine Erkenntnisse veröffentlichen. Irgendwann, wenn das hier vorbei ist. Bis dahin halten Sie den Mund, verstanden? Wenn sich Geschichten über solche Sachen verbreiten, dann könnte es zu einer Panik kommen. Und dann haben wir ein echtes Problem.



Zitat: „Die Wahrheit liegt irgendwo da draußen, und ich werde Sie davor beschützen.“

ZEITUNGSSCHNÜFFLER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W6

Schießen: Pistolen 2
Schlösser knacken 2

Gewandtheit 3W6

Klettern 1
Schleichen 2

Reflexe 4W6**Stärke 2W6****Konstitution 1W6****Wahrnehmung 2W12**

Einschätzen 4
Suchen 3

Wissen 2W10

Beruf: Journalist 4
Muttersprache 2
Ortskenntnis 2
Verkleiden 2

Charisma 3W8

Geschichten erzählen 4
Überreden 4

Schläue 4W10

Bluffen 3
Straßenwissen 3

Geist 1W8

Mumm 2

Vorteile:

Einflußreiche Freunde 2
Noch mehr einflußreiche
Freunde 2
Und noch mehr einflußrei-
che
Freunde 2
Glückskind 3
Sprachbegabt 1

Nachteile:

Neugier -3
Schwur -5: Sie haben
sich selbst geschworen,
immer die Wahrheit zu sagen.
Pazifist -3

Ausrüstung: Notizblock und Stift, Flottenpistole,
Schachtel mit 50 Patronen, \$236.

Puste: 14



PERSÖNLICHKEIT

Erzählen Sie mir alles, woran Sie sich erinnern können, aber schnell bitte. Ich muß meine Geschichte morgen an den Epitaph schicken, damit sie noch in die Sonntagsausgabe kommt.

Dafür bekommt man am meisten, wissen Sie.

Haben Sie etwas dagegen, wenn ich ein Bild von dem Ding mache, das Sie erlegt haben? Gut. Ein Bild ist tausend Worte wert,

was das Honorar angeht.

Jetzt muß ich mir nur noch den Sheriff schnappen, um den Rest der Geschichte zu erfahren. Könnten Sie vielleicht mit mir kommen? Ich hab ihn schon die ganze Woche lang gelöchert und habe Angst, er könnte sich ein wenig belästigt von mir fühlen. Letzte Nacht hat er mich sogar ins Gefängnis geworfen. Er sagte, meine ständigen Fragen würden „die öffentliche Ruhe stören.“

Die Ruhe stören, pah! Also wirklich! Wenn er nur endlich aufwachen und erkennen würde, was hier vor sich geht. Dann müßten Typen wie Sie und ich nicht die ganze Drecksarbeit machen.

Zitat: „Überprüfen wir das mal. Ich kann die Story förmlich riechen.“

Die Ruhe stören, pah! Also wirklich! Wenn er nur endlich aufwachen und erkennen würde, was hier vor sich geht. Dann müßten Typen wie Sie und ich nicht die ganze Drecksarbeit machen.

Die Ruhe stören, pah! Also wirklich! Wenn er nur endlich aufwachen und erkennen würde, was hier vor sich geht. Dann müßten Typen wie Sie und ich nicht die ganze Drecksarbeit machen.

Die Ruhe stören, pah! Also wirklich! Wenn er nur endlich aufwachen und erkennen würde, was hier vor sich geht. Dann müßten Typen wie Sie und ich nicht die ganze Drecksarbeit machen.

Die Ruhe stören, pah! Also wirklich! Wenn er nur endlich aufwachen und erkennen würde, was hier vor sich geht. Dann müßten Typen wie Sie und ich nicht die ganze Drecksarbeit machen.