

MONSTERTÖTERIN

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 1W8

Schießen: Schrotflinte 4

Gewandtheit 1W10

Klettern 2

Kämpfen: Raufen 4

Schleichen 3

Schnelligkeit 3W8

Stärke 3W6

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 2W12

Einschätzen 2

Suchen 3

Wissen 2W6

Bildung: Okkultes 4

Ortskenntnis 2

Muttersprache 2

Charisma 1W6

Geschichten erzählen 2

Schläue 3W6

Bluffen 3

Straßenwissen 2

Geist 4W10

Glaube 5

Mumm 4

Puste: 16

Vorteile:

Mystischer Hintergrund: Gesegneter 3

Kühler Kopf 5

Nerven wie Drahtseile 1

Veteran des unheimlichen Westen 0

Nachteile:

Nächtlicher Terror -5

Pazifist -3

Abergläubisch -2

Wunder:

Waffenweihe

Sterbesakramente

Schutz

Wächter

Zorn

Gottesgaben:

Löwenherz

Ausrüstung:

Abgesägte Schrotflinte,

Schachtel mit 20 Patronen,

Bibel,

Kreuz,

hölzerne Pfähle,

Messer

PERSÖNLICHKEIT

Zeugs wie das hier jage ich schon seit Jahren. Heutzutage rennen Sachen rum, die dich eher töten als anschauen. Diese armselige Bleispritze, die du da mit dir rumträgst, wird sie höchstens noch wütender machen.

Und das einzige zwischen denen und dir sind ich und die Mächte des Herrn.

Auf eine gewisse Art bin ich sogar dankbar für die Abrechnung. Ich habe nie viel mit Philosophie und sowas am Hut gehabt – aber ich war schon immer eine gute Kämpferin. Jetzt kann ich meine besonderen Talente für das richtige einsetzen.

Wenn du mich jetzt entschuldigen würdest, ich muss mich vorbereiten. Das - und eine Menge beten.

Zitat: „Lass mich das besser übernehmen.“



SHAOLIN-MÖNCH

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 1W8

Gewandtheit 2W12

Klettern 1

Kämpfen: Shaolin 4

Schleichen 1

Reflexe 4W10

Stärke 4W6

Konstitution 2W6

Wahrnehmung 2W6

Wissen 3W8

Bildung: Buddhismus 3

Bildung: Chinesische Kalligraphie 2

Muttersprache: Kantonesisch 2

Sprache: Englisch 1

Charisma 2W6

Einschüchtern 2

Schläue 1W6

Geist 2W10

Mumm 2

Ch'i 2

Puste: 16

Vorteile:

Kampftraining 3

Erleuchtet 2

Nachteile:

Die Tasse läuft über -3

Schwur: Dem Tempel der
Shaolin dienen -3

Pazifist -5

Stil-Verwundbarkeit:

Betrunken, Gottesanbeterin -2

Kung Fu:

Die Hand der Verhinderung 3

Tritt zurück, um den Affen
abzuwehren 3

Ausrüstung: keine

PERSÖNLICHKEIT:

Derjenige, der wahrhaft nach der Erleuchtung sucht, möchte sich von der Welt der Verwirrung und der Versuchung lösen. Dennoch verlangen es die Ungerechtigkeiten und Schrecken dieser Welt manchmal, dass der rechtschaffene Mann sein Leben in Meditation und Disziplin aufgibt, um dem einfachen Mann Sicherheit und Harmonie zu bringen.

Böse Menschen wie du haben diese Bedingungen geschaffen. Wenn du deine unredlichen Aktionen bereust und freiwillig ein Mönch wirst, werde ich dir die Erniedrigung einer völligen Niederlage ersparen. Was sagst du, mein Freund?

Zitat: „Wie klingt eine Hand, die klatscht?“



METALLMAGIER

EIGENSCHAFTEN & TALENTE

Geschicklichkeit 1W8

- Schießen: Pistole 2
- Fingerfertigkeit 3
- Werfen 3

Gewandtheit 2W6

- Klettern 1
- Schleichen 2

Reflexe 3W8

Stärke 3W6

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 2W6

- Einschätzen 2
- Suchen 2

Wissen 2W10

- Bildung: Okkultismus 4
- Ortskenntnis 2

Wissenschaft: Maschinenbau 2

Charisma 1W6

Schläue 2W12

- Bluffen 3
- Glücksspiel 2
- Organisieren 2
- Straßenwissen 2
- Basteln 3

Geist 4W6

- Mumm 2

Puste: 12

Vorteile:

- Mystischer Hintergrund: Huckster 3
- Mystischer Hintergrund: Verrückter Wissenschaftler 3
- Besitztümer (Dampfwagen) 4

Nachteile:

- Verdammtes Pech -5
- Neugierig -3
- Verlangen -2 (Wissenschaft und Magie verbinden)

Beschwörungen:

- Des Teufels Werkstatt 2
- Kurzschluss 2
- Höllenmaschine 2

Ausrüstung:

- Doubleaction Colt Peacemaker
- Kartenspiel
- Schachtel Munition
- Dampfwagen
- 232S

PERSÖNLICHKEIT

Wissenschaft? Pah. Was du Wissenschaft nennst, ist in Wirklichkeit eine Form von Wahnsinn. Ich weiß zufällig, dass deine Eingebungen von der dunklen Seite kommen.

Oh klar, sicher entstammt die Saat deiner Ideen deiner Birne, aber es waren die Dämonen, die sie dort gesät haben. Verrückt? Klar bin ich verrückt – schließlich paktiere ich mit den selben Teufeln wie du. Wer würde nicht wahnsinnig werden, wenn er Umgang mit solchen Schrecken pflegt? Der Unterschied liegt darin, dass ich die Quelle meiner Fähigkeiten kenne – und ich ihre unglaubliche Macht auf verschiedene Arten anzapfen kann.

Zitat: „Eine Beschwörung oder ein höllischer Apparat? Beides führt in den Wahnsinn.“



KAMPFKÜNSTLER

EIGENSCHAFTEN & TALENTE

Geschicklichkeit 2W6

Schießen: Bogen 2

Gewandtheit 4W10

Klettern 1

Kämpfen: Wing Chun 4

Reiten 1

Schleichen 1

Reflexe 2W12

Stärke 4W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 2W10

Wissen 1W6

Muttersprache: Kantonesisch 2

Sprache: Englisch 1

Charisma 2W6

Einschüchtern 2

Schläue 1W8

Geist 3W8

Mumm 2

Ch'i 4

Puste: 14

Vorteile:

Kampftraining 3

Erleuchtet 2

Nachteile:

Neugierig -3

"Mein Kung Fu ist überlegen" -2

Stil Verwundbarkeit: Adlerklaue -1

Heldenhaft -3

Kung Fu:

Schließe das Tor 4

Drei Meter Schlag 2

Ausrüstung: Bogen und Pfeile

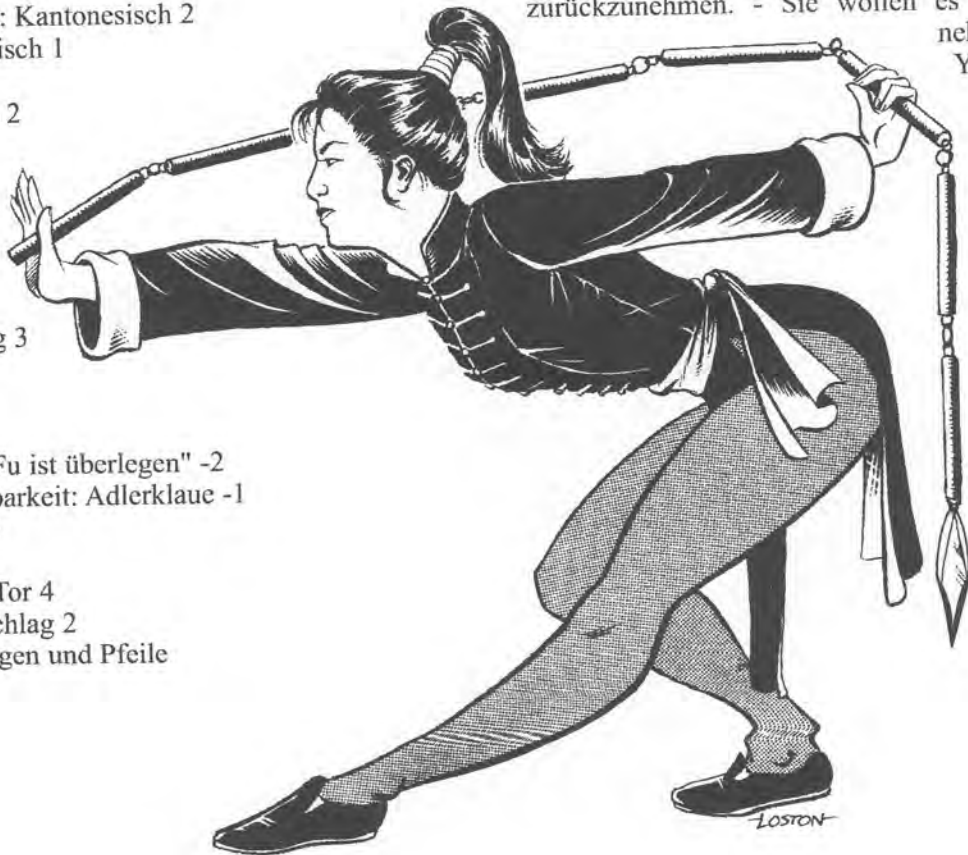
PERSÖNLICHKEIT

Testen Sie mich nicht. Ich möchte nur in Ruhe gelassen werden. Was sagen Sie da? Ich bedrohe Sie nicht, ich trage keine Waffe. Ah, Sie sagen, Sie haben von mir gehört. Sie kennen meinen Ruf und Sie möchten mit mir kämpfen? Nein, das ist gegen die Prinzipien, die mir mein Sifu beigebracht hat; ich darf nicht ohne Grund kämpfen. „Wenn Frieden und Harmonie herrschen...“

Wie bitte? Sie sagen, Ihr Kung Fu sei überlegen? Es ist nicht nett, mit mir Scherze zu treiben. - Sie sagen, das ist kein Scherz. Entschuldigen Sie, mein Freund, ich möchte Ihnen nicht weh tun, aber mein Kung Fu ist überlegen. Ich gebe Ihnen noch eine Möglichkeit, das zurückzunehmen. - Sie wollen es nicht zurücknehmen? Heeee-Yahhh!

Zitat:

„Mein Kung Fu ist stärker als Ihr Kung Fu!“



KRIEGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W12

Schießen: Bogen 4

Gewandheit 2W10

Klettern 1

Ausweichen 3

Kämpfen: Tomahawk 5

Reiten: Pferd 3

Schleichen 3

Stärke 4W6

Reflexe 3W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 2W6

Suchen: 1

Wissen 1W6

Ortskenntnis:

Heimatregion 2

Sprache: Ind. Muttersprache 2

Charisma 1W8

Führungsqualität 2

Einschüchtern 3

Schläue 4W10

Geist 3W8

Mumm 4

Puste 14

Vorteile:

Veteran des Unheimlichen Westen

Mystischer Hintergrund: Schamane 3

Schutzgeist: Wolf 3

Auf Pferderücken geboren 3

Nachteile:

Häßlich wie die Nacht

Grimmiger Diener des Todes -5

Feind (anderer Stamm) -3

Dickköpfig -2

Den Alten Wegen verschworen

Rituale:

Versprechen

Kriegsschrei

Geistermelodie

Gaben:

Geisterkrieger,

Stärke des Bären,

Die Schnelligkeit des Adlers

Segnungen: Segne Gegenstand

Erdmedizin: Der Weg durch die Wildnis

Kriegsmedizin: Lenkender Wind,

Ausrüstung:

Tomahawk

Medizinbeutel

Pferd

Schild aus Fellen und Häuten

PERSÖNLICHKEIT

Verletze meinen Stamm und ich werde dich verletzen. Niemand verfügt über stärkere Medizin für den Kampf als ich. Ich habe ganze Horden mit meinen bloßen Händen getötet und führte Kriegergruppen tief in das Gebiet der Weißen. Ich habe das Eiserne Pferd gezähmt und aß das Fleisch der vergifteten Bestien, die die bösen Geister über uns gebracht haben.

Wenn Du Dich meiner Kriegergruppe anschließen willst, dann wisse, daß Du darauf gefaßt sein mußt den gefährlichsten Männern und schrecklichsten Kreaturen entgegen zu treten, die diese oder die nächste Welt bevölkern. Wenn Du Dich davor fürchtest, dann kehre in Dein Dorf zurück. Ich will mit solchen nichts zu tun haben.

Zitat: "Aaiee!"



TRICKSTER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W10

Fingerfertigkeit 4

Schießen: Pistole 3

Gewandtheit 2W6

Ausweichen 3

Klettern 1

Schleichen 3

Reflexe 4W6

Stärke 1W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 2W6

Einschätzen 2

Suchen 1

Wissen 4W10

Bildung: Okkultismus 4

Muttersprache 2

Ortskenntnis 2

Charisma 3W8

Darbietung 4

Überreden 2

Schläue 2W12

Bluffen 3

Glücksspiel 2

Geist 1W8

Mumm 2

Vorteile:

Mystischer Hintergrund: Huckster 3

Nachteile:

Angeber -2

Dürr wie eine Bohnenstange -5

(Größe 5)

Gesetzloser -1

Gierig -3

Besondere Fähigkeiten:

Beschwören 4

Beschwörungen

Ablenkung

Trugbild

Phantasterei

Schattenmann

Tricks

Irrlicht

Ausrüstung

44er Derringer, Schachtel mit 50 Patronen,

Kartenspiel, \$238,75

Puste 14

PERSÖNLICHKEIT

Irreführung, mein Freund, nur darum geht es. Wenn Sie jemanden sehen lassen, was Sie tun, möchte er Sie vielleicht daran hindern. Aber solange Sie ihn das hübsche Vöglein in Ihrer linken Hand zeigen, denkt er gar nicht über die Rechte nach.

Lassen Sie es sich von mir sagen: die Leute sehen, was sie glauben, und nicht andersrum. Wenn man nur clever genug ist, und ich bin es, kann man sie von allem überzeugen, was man will.

Zitat: "Jetzt sehen Sie es. Und jetzt sehen Sie etwas anderes."



-LSTON-

TIERBÄNDIGERIN

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W6

Schießen: Pistole 2

Gewandtheit 3W8

Klettern 1

Kämpfen: Lasso 3

Kämpfen: Peitsche 3

Reiten 4

Schleichen 1

Kutscher 3

Reflexe 3W6

Stärke 1W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 1W8

Suchen 1

Spurenlesen 3

Wissen 2W10

Ortskenntnis 2

Sprache: Muttersprache 2

Medizin: Tiermedizin 3

Wissenschaft: Zoologie 2

Handwerk: Fallensteller 2

Charisma 2W12

Tierbändigen: Broncofänger 2

Tierbändigen: Hundetrainer 3

Tierbändigen: Falkner 2

Einschüchtern 2

Überreden 2

Schläue 4W6

Geist 4W10

Mumm 2

Puste: 16

Vorteile:

Begabung: Unter einem blutroten Mond geboren 5

Begleiter: Hund 5

Veteran des unheiml. Westens

Nachteile:

Zwei linke Hände -2

Treu (Viecher) -3

Pazifist -3

Dickköpfig -2

Geheimnisvolle

Vergangenheit: Tierfreund

Ausrüstung:

Doubleaction Peacemaker

50 Schuss .45er

Peitsche

Lasso

Bowiemesser

Bettrolle

27\$

PERSÖNLICHKEIT

Lass dir bloß nicht einfallen, auf die arme Echse dort zu schießen! Es ist nur ein großer Leguan, der sein Territorium verteidigt. Und wenn du nicht einfach in sein Revier gelatscht wärest, hätte er auch nicht Feuer nach dir gespieen. Zieh dich einfach zurück – schön langsam.

Shakespeare, bring dein Pferd zurück. Braver Junge. Nun können wir weiter reiten.

Also noch mal, ich töte ein Viech, wenn es zu stark verwundet oder eine echte Gefahr geworden ist. Aber ich kann niemanden ertragen, der einfach ohne Grund auf ein unschuldiges Tier wie die Echse da eben losgeht. Nimm diese Spinne z. B., auf die wir letzte Woche gestoßen sind. Mit Spinnen kann man einfach nicht reden.

Die mussten wir töten.

Mit den meisten Tieren kann man aber wunderbar auskommen. Und ich werde auch gerne beim nächsten Mal dafür sorgen, wenn du mir die paar Minuten Zeit dafür lässt.

Natürlich hören die auf mich, genau wie meine Pferd und mein Hund hier. Du hältst Shakespeare doch hoffentlich nicht für ein dummes Tier, oder? Das solltest du besser nicht tun, denn er ist ein ganzes Stück gescheiter als die meisten Menschen die ich kenne.

Zitat: „Komm her, kleines Ding.“



TROPHÄENJÄGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W12

Schießen: Gewehr 5

Gewandtheit 1W6

Klettern 1

Schleichen 2

Reflexe 3W10

Stärke 2W6

Konstitution 4W6

Wahrnehmung 2W10

Suchen 2

Spurenlesen 4

Wissen 3W6

Ortskenntnis 2

Sprache: Muttersprache 2

Beruf: Militär 2

Handwerk: Jäger 3

Charisma 2W6

Führungsqualität 1

Einschüchtern 3

Geschichtenerzählen 2

Schläue 3W8

Verspotten 1

Geist 1W8

Mumm 2

Puste: 14

Vorteile:

Besitztümer: besonderes Gewehr 2

Zaster 3

Nerven wie Drahtseile 1

Nachteile:

Fremder: Brite -3

Hochnäsiger -2

Dickköpfig -2

Ausrüstung:

Modifizierte Bullard Express

100 Schuss (Reichweite 25, Schaden 5W10)

Evans Old Model Sporter

100 Schuss Munition

Maultier

Zelt

Lagerausrüstung

Pferd

500\$ in Gold

PERSÖNLICHKEIT

Ladet die Ausrüstung da drüben ab und fangt an das Zelt aufzubauen, während ich mein Gewehr überprüfe. Ja, geht Feuerholz suchen. Muss ich euch alles einzeln erklären, was zu tun ist?!

Ignorante Tölpel. Ich bin von Schwachsinnigen umgeben!

Morgen werden wir diesen Wendigo aufstöbern. Ich bin mir sicher, dass er in den Hügeln über uns ist. Ihr Jungs werdet ihn aus seinem Bau locken und ich werde ihn umlegen. Kommt schon, zeigt mal eine wenig Zuversicht hier! Habt ihr mich jemals ein Ziel verfehlen sehen?

Das Biest hat hoffentlich ein paar schöne Beißerchen. Wenn ich eine Woche damit verschwendet habe, ein Viech zu jagen, das am Ende keine gute Trophäe hergibt, kann ich verdammt ungemütlich werden.

Nächste Woche können wir vielleicht mal einen dieser riesigen Rassler aufstöbern, von denen man hört. Was meint ihr?

Zitat: „Der Kopf von dem Ding würde sich über meinen Kamin prächtig machen.“



FRISCH VERSTORBENER SOLDAT

EIGENSCHAFTEN & TALENTE

Geschicklichkeit 4W10

Schießen: Pistole 3

Gewandtheit 2W12

Ausweichen 2

Kämpfen: Prügeln 3

Klettern 1

Reiten: Pferd 3

Schleichen 2

Stärke 3W6

Reflexe 2W10

Konstitution 1W8

Wahrnehmung 2W6

Einschätzen 2

Suchen 1

Wissen 2W6

Ortskenntnis: Heimatbezirk

Sprache: Muttersprache 2

Charisma 3W8

Führungsqualität 2

Schläue 4W6

Organisieren 2

Geist 1W6

Puste: 14

Schneid: 1

Kräfte der Verdammten:

Vom Tode gezeichnet 2

Gespent 1

Vorteile:

Große Ohren 1

Leichtschläfer 1

Tot: seit zwei Monaten

Herrschaft: Verdammter 5, Manitou 1

Nachteile:

Von Ängsten geplagt -2

Treu -3

Raserei -1

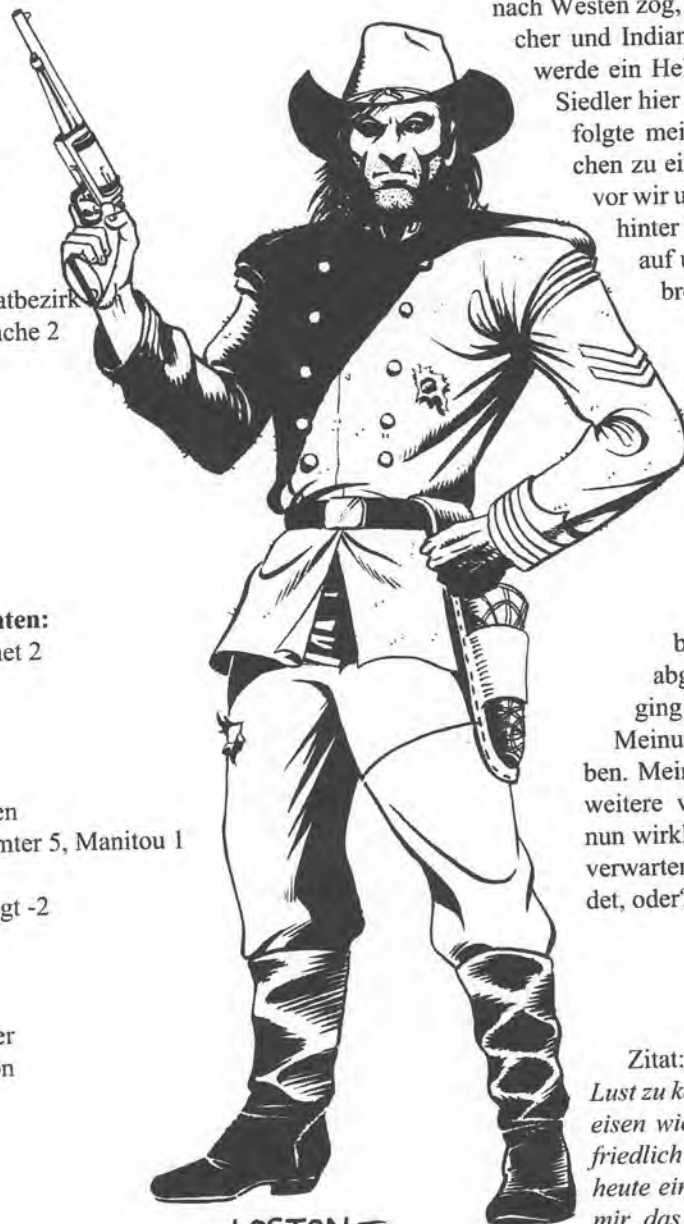
Ausrüstung:

44er Armeerevolver

50 Schuss Munition

Pferd

85 S



-LOSTON-

PERSÖNLICHKEIT

Du willst also meine Geschichte kennen lernen, nicht wahr. Also gut, hör zu! Ich habe das bisweilen noch niemanden erzählt, aber wir sind doch so etwas wie Freunde, oder?

Die Wahrheit ist, sofern ich das selbst richtig verstehe, dass du gerade mit einem Toten sprichst. Dazu ist es gekommen, als ich wie viele andere auch mit der Armee nach Westen zog, um im Kampf gegen Verbrecher und Indianer zu helfen. Ich dachte ich werde ein Held und beschütze die weißen Siedler hier draußen. Letzten Winter verfolgte meine Einheit eine Bande Apachen zu einem Pass in den Bergen. Bevor wir uns versahen, tauchten vor und hinter uns Apachen mit Gewehren auf und von oben hagelte es Felsbrocken. Niemand konnte ihnen entkommen und ich dachte wir sterben alle. Dann wachte ich einige Tage später in einem verlassenen Apachenlager auf. Ich hatte keine Ahnung wie ich dahin gekommen bin, oder wo die Indianer waren. Doch wollte ich auch nicht warten, bis sie zurück kommen und bin abgehauen. Zurück zur Armee ging ich nicht, denn ich war der Meinung meine Pflicht getan zu haben. Meine Dienstzeit sollte zwar noch weitere vier Jahre dauern, doch kann nun wirklich niemand von einem Toten erwarten, dass er sich zum Dienst meldet, oder?

Zitat: „Schau, ich habe heute keine Lust zu kämpfen. Also steck dein Schieß-eisen wieder ein und lass uns nett und friedlich einen trinken. Ansonsten wird heute einer von uns sterben und glaube mir, das würde dir nicht gefallen.“

UNTOTE ENTHÜLLUNGSREPORTERIN

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W6

- Schlösser Knacken 1
- Schießen: Schrotflinten 1

Gewandtheit 2W12

- Ausweichen 2
- Kämpfen: Ringen 1
- Kämpfen: Messer 1
- Klettern 1
- Kutscher 1
- Schleichen 2

Stärke 2W6

Reflexe 1W8

Konstitution 1W6

Wahrnehmung 4W10

- Einschätzen 3
- Kunst 1
- Suchen 1

Wissen 3W8

- Beruf: Journalist 3
- Ortskenntnis: Heimatbezirk 2
- Ortskenntnis: Nordwesten 2
- Sprache: Muttersprache 2
- Sprache: Indianische Zeichensprache 1

Charisma 2W10

- Geschichten erzählen 1
- Überreden 2
- Schläue 2W10
- Bluffen 2
- Straßenwissen 3

Geist 4W6

Puste: 12

Schneid: 1

Kräfte der Verdammten:

- Katzenaugen 1
- Krallen 1
- Seelenflug 3
- Spinne 1

Vorteile:

- Aufmerksam 3
- Hübsch 1
- Die Stimme 1

Tot: seit acht Jahren

Herrschaft: Verdammter 8, Manitou 4

Nachteile:

- Aura des Todes -1
- Dürr wie eine Bohnenstange -5
- Unnatürlicher Appetit (Spinnen) -1
- Unnatürlich lange Gliedmaßen -1
- Abhängigkeit -3 (Alkohol, sie riecht halt gerne „frisch“)

PERSÖNLICHKEIT

Ja, ich weiß, was ich da verlange! Sicher sind die Eisenbahnfirmen gefährlich. Glaub mir, ich weiß das besser als jeder andere. Ich habe mich schon mit denen angelegt, doch sie glauben im Moment ich sei keine Bedrohung mehr für sie.

Nun, damit du sicher sein kannst, schwöre ich dir, es für mich zu behalten, wo ich meine Informationen her habe. Eine gute Reporterin schützt ihre Quellen.

Herrgott noch mal, jetzt hör doch mal mit dem Gejammer auf. Schau mal, ich bin nur eine kleine Person und hab nicht halb soviel Schiss vor denen wie du. Ich habe erlebt, was die anrichten können, doch ich habe nicht aufgegeben und laufe immer noch herum, oder?

Okay, wie du willst! Ich komme dann morgen wieder und übermorgen und am Tag danach und so weiter bis du dich entscheidest mir zu sagen, was ich wissen muss. So oder so werde ich sie als die Monster entlarven, die sie wirklich sind.

Zitat: „Komm schon Süßer. Sehe ich etwa aus wie ein Mädchen, das ein Geheimnis nicht für sich behalten kann? Tue ich? Nun, warum vertraust du mir nicht einfach?“



Ausrüstung: Block und Stift, Kamera mit 10 Photoplatten, einläufige Schrotflinte mit 20 Patronen, Messer, Maultier mit kleiner Kutsche, 83 \$.

MORMONENPREDIGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 2W8

Schießen: Pistole 3

Gewandtheit 2W6

Klettern 1

Schleichen 1

Reflexe 3W6

Stärke 4W6

Konstitution 1W6

Wahrnehmung 2W10

Einschätzen 3

Suchen 1

Wissen 3W8

Bildung: Okkultismus 1

Ortskenntnis 2

Medizin: Allgemein 3

Beruf: Theologe 3

Charisma 4W10

Einschüchtern 3

Überreden 2

Geschichten erzählen 2

Schläue 2W6

Geist 2W12

Glaube: Mormonentum 5

Mumm 3

Puste: 18

Vorteile:

Mystischer Hintergrund: Gesegneter 3

Einflussreiche Freunde (Mormonische Kirche) 3

Nachteile:

Zwei linke Hände -2

Treu (der Kirche gegenüber) -3

Arm wie eine Kirchenmaus -3

Intolerant (Leuten aus Missouri gegenüber) -2

Ausrüstung:

Doubleaction Colt Peacemaker

Schachtel Munition

Buch Mormon

232\$

PERSÖNLICHKEIT

Ich war bei den Heiligen in Missouri, während der üblen Zeiten. Hatte einen Onkel, der bei Haun's Mühle getötet wurde. Ich begriff, dass ein gläubiger Mann manchmal zum Werkzeug für den Zorn des Herrn werden muss.

Heute hüte ich meine Herde hier im Tal der Heiligen. Es gibt genug Ärger für eine Heer von Ältesten. Salzrassler, Mord und Totschlag, Ausschweifungen und die Verschmutzungen durch den Junkyard. Es ist genug, um jedermanns Glauben auf die Probe zu stellen.

Ich glaube, dass nichts gibt, mit dem ich mit diesem Peacemaker und dem Buch Mormon nicht fertig werden kann.

Zitat: „Das erinnert mich an etwas, was dem Propheten damals in Nauvoo passiert ist.“



HEXENJÄGER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W8

Schießen: Pistole 2

Gewandtheit 2W6

Klettern 1

Kämpfen: Raufen 3

Schnelligkeit 4W6

Stärke 3W6

Konstitution 3W6

Wahrnehmung 4W10

Einschätzen 5

Suchen 3

Wissen 2W10

Bildung: Okkultes 4

Ortskenntnis 2

Muttersprache 2

Beruf: Theologe 4

Charisma 1W8

Einschüchtern 3

Überreden 2

Schläue 1W6

Geist 2W12

Glaube 5

Mumm 2

Puste: 18

Vorteile:

Mystischer Hintergrund: Gesegneter 3

Aufmerksam 2

Der Blick 1

Nachteile:

Feind -3

Schwur -4: Hexen und Kultisten zur

Strecke bringen und entlarven

Selbstgerecht -3

Wunder:

Züchtigung

Beichte

Bann

Schutz

Blenden

Gottesgaben:

Magieresistenz

Ausrüstung:

Bibel,

vergoldetes Kruzifix,

Notizbuch und Stift,

okkulte Quellenhinweise (vier Bücher

in einer kleinen Reisetasche),

Colt Peacemaker,

Schachtel mit 50 Patronen,

203 Dollar.

PERSÖNLICHKEIT

Mein Weg wäre wesentlich einfacher, wenn ich die offensichtlichen Feinde bekämpfen würde. Aber die raffinierten Gegner sind die gefährlichsten.

Wenn z. B. eine gefräßige Bestie in einer Stadt einfallen würde, würden sich die Leute natürlich versammeln und sie in den Straßen zusammenschießen. Wenn andererseits ein redegewandter Fremder angeritten kommt, würden die meisten Menschen ihm zumindest erst einmal zuhören.

Dort liegt die wahre Gefahr, verborgen unter der Hinterlistigkeit unserer Mitmenschen.

Heimtückische Anhänger gottloser Kulte untergraben unser Vertrauen ineinander und breiten sich unter uns aus wie eine Krankheit.

Es ist meine auserwählte Berufung, diese versteckte Schlangenbrut zu finden und in ihren Nestern aufzustöbern. Du glaubst nicht, dass sie da sind? Lass mich dir eins sagen, Bruder: sie sind überall. Du hast nur keine Ahnung worauf du achten musst.

Zitat: „Das Böse welkt, wenn es dem Licht der Wahrheit ausgesetzt wird.“



SPÄHER

EIGENSCHAFTEN UND TALENTE

Geschicklichkeit 3W6

Schießen: Gewehr 4

Werfen: Messer 2

Gewandtheit 3W8

Klettern 4

Kämpfen: Messer 3

Reiten: Pferd 4

Schleichen 5

Stärke 4W6

Reflexe 3W6

Konstituon 4W10

Wahrnehmung 2W12

Suchen: 5

Spuren lesen 5

Wissen 1W6

Ortskenntnis: Coyote-Konföderation 2

Ortskenntnis: Umstrittenes Land 2

Ortskenntnis: Sioux-Nationen 2

Sprache: Englisch 1

Sprache: Stamessprache 2

Charisma 2W6

Schläue 2W10

Überleben: Prärie 2

Geist 1W8

Glaube 1

Mumm 3

Puste 18

Vorteile:

Veteran des Unheimlichen Westen

Begabung: Katzenkind 5

Auf Pferderücken geboren 3

Orientierungssinn 1

Adleraugen 1

Besitztümer (schnelles Pferd) 1

Konvertiert 1

Nachteile:

Untreu -3

Lebensmüde -5

Feind (Stämme) -2

Nächtlicher Terror (Albträume: Resultat für den Vorteil Veteran des Unheimlichen Westen) 0

Rituale & Gaben

Keine, aber für ihr Talent Glaube bekommt sie das Wunder Schutz.

Ausrüstung:

Schnelles Pferd

Büffelgewehr (Sharp's Big 50)

Munition

Bowie Messer

PERSÖNLICHKEIT

Sie suchen jemanden? Sie müssen eine Armee auskundschaften? Sie haben Ihre Frau gefunden! Ob Nordstaaten oder Südstaaten ist mir egal.

Es braucht keine große Ausbildung in den weißen Städten, um zu erkennen, wo die Reise hingehet. Die Stämme schrumpfen und die Städte wachsen. Die Lakota haben ihren eigenen Staat, na und? Auch sie werden früher oder später untergepflügt, wenn genug gierige weiße Männer entschieden haben, sie wollen die Black Hills doch für sich alleine haben. Und es

kümmert mich nicht. Die Lakota haben meinen Stamm seit Generationen bekämpft. Dieses Gewehr gefällt mir. Sehr sogar. Ich muß mich mit ihm nicht jedes mal erst absprechen, wenn ich auf jemanden schießen will.

Zitat: Ich kenne solche Spuren. Es sind Weiße Schürfer. 10 Mulis, zwei Reiter. Der eine Reiter ist fett, der andere ist blond.

