

Moving Earth

Beschreibung: Moving Earth ist eine junge Frau, die gerade das heiratsfähige Alter erreicht hat. Ihre Eltern waren Teil der ersten Welle von Auswanderern in die New World. Sie wurde in der Siedlung Journeys End geboren und ist dort auch aufgewachsen. Ihr Vater, den sie über alles liebte, lehrte sie seit sie stehen konnte den Stil der Familie. Dieses Training und die Härte des Wild Easts führten dazu, dass sie eher ein Wildfang als eine ordentliche Dame wurde; sie selbst hätte es nie anders gewollt. Nichtsdestotrotz hat sie die Schönheit ihrer Mutter mitbekommen, was den wenigsten Männern entgeht.

Ausgangssituation: Vor einigen Monaten kam eine Gruppe von Banditen durch ihre Siedlung. Ihr Vater vermutete, dass diese Männer etwas Größeres im Schilde führten, doch er sprach nicht zu seiner Familie über das, was er herausgefunden hatte. In den folgenden Tagen wirkte er kränklich und schwach, was für diesen starken Mann sehr ungewöhnlich war. Dennoch kündigte er seiner Frau und Tochter an, etwas „unter Männern“ klären zu müssen. Am Tag darauf fand man ihn ohne seinen Kopf und die Banditen waren verschwunden. Dies war der Tag, an dem Moving Earth Rache für ihren Vater schwor. Alles, was sie seitdem als Hinweis hatte, war der Name eines der Banditen: „The *Flying Disc*“, benannt nach der Waffe, mit der er seine Gegner enthauptet. Dieser Name ist nun wieder aufgetaucht, in einer Grenzstadt namens "New Edge".

Aspects:

Motivation: Rache für ihren Vater!

Trouble: Hitzköpfige Schönheit

Ungeduldige Göre

Stärker als sie aussieht

Perfekte Körperbeherrschung

Approaches:

+3: *Forceful*

+2: *Flashy / Quick*

+1: *Clever / Careful*

+0: *Sneaky*

Stunts:

Family Style

*Körperliche Attack-Aktionen verursachen +1 Stress, wenn sie erfolgreich sind.
+2 auf Attack- oder Overcome-Proben, wenn es um das Beschädigen oder Zerströren von unbeweglichen Objekten geht.*

Perfect Conditioning

Armor 1 gegen körperliche Angriffe.

Anger Management

Jede Konsequenz, die sie erlitten hat und die noch auf ihrem Charakterblatt steht, darf sie das erste mal kostenlos und danach über FATEpunkte invocen.

Refresh: 3

Stress: 000

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

„Fireball“

Beschreibung: Der Mann, der sich selbst Fireball nennt, ist ein seltener Anblick im Wild East, denn Europäer sieht man in der New World selten. Er trägt einen Revolver, eine Waffe, die Schwarzpulver nutzt um Bleikugeln unter ohrenbetäubendem Lärm auf tödliche Geschwindigkeit zu beschleunigen. Was ihn in die New World und speziell nach New Edge verschlagen hat, weiß nur er selbst. Er wirkt auf den ersten Blick, als hätte er seine besten Tage schon hinter sich. Man erzählt sich, dass wo immer er auftauchte, er großen Eindruck hinterlassen und es dabei immer Tote gegeben habe.

Ausgangssituation: Durch einen Schiffbruch und einen glücklichen Zufall landete Fireball einige Jahre zuvor im alten Reich; durch noch größere Zufälle und seine besonderen Begabungen endete er als Spion und Vollstrecker des Emperors.

Vor einiger Zeit nun wurde eine Schatzlieferung, die für die Errichtung einer kaiserlichen Residenz in der New World gedacht war, gestohlen. Dabei wurden alle Beteiligten geköpft aufgefunden bis auf den engsten Berater des Emperors, der diese Unternehmung leiten sollte, dem Celestial Magician. Seitdem wurden weder er noch der Schatz wieder gesehen, aber ein Name geht um im Wild East; man redet von einem Mann mit mystischen Fähigkeiten, einem „Magician“.

Diese Schmach des Kaiserhauses zu rächen wurde er losgeschickt, den Magician zu finden und ihn zur Rechenschaft zu ziehen.. und die Spur führt ihn nach New Edge.

Aspects:

Motivation: Stelle den Magician!

Trouble: Trunksüchtiger Frauenheld

Leichen pflastern seinen Weg

Schneller als sein Schatten

Revolverschütze

Approaches:

+3: *Quick*

+2: *Flashy / Clever*

+1: *Forceful / Sneaky*

+0: *Careful*

Stunts:

Trusty Warmonger (Revolver) [Item]

Reichweite 3 Zonen

Zusätzlicher Aspekt: "Laut!"

Fan the Hammer

Für jeden Modifikator von -1 auf seinen Angriffswurf kann er Attack-Aktionen mit einem Revolver auf einen weiteren Gegner ausweiten, sofern sich dieser in derselben oder einer direkt angrenzenden Zone wie der ursprüngliche Gegner befindet. Ein Schergentrupp zählt als ein Ziel.

Judge of Character

+2 auf Overcome- oder Create an Advantage-Aktionen, die auf das Einschätzen von Motiven oder der Aufrichtigkeit von anderen Charakteren abzielen.

Refresh: 3

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Whispering Wind

Beschreibung: Whispering Wind gehört einer der bedeutendsten und reichsten Adelsfamilien des alten Reiches an. Er ist der klassische Ehrenmann und anerkannter Meister im Umgang mit jeder Art von Klingenwaffen. Der Name seiner Familie öffnet im Reich des Emperors Tore, in der New World ist er zumindest den Einwanderern noch bekannt. Er kümmert sich um die Interessen und Geschäfte seiner Familie in der New World und es scheint, als würden ihn diese nach New Edge führen.

Ausgangssituation: Der Grund, weshalb er sich in die New World aufmachte, ist seine Tochter Peach Blossom, die ihm seine geliebte Konkubine geboren hatte. Seine eifersüchtige Hauptfrau ertrug diese Verbindung viele Jahre, aber kaum, dass Peach Blossom das heiratsfähige Alter erreicht hatte, wurde sie in die New World auf den dortigen Landbesitz der Familie geschickt, während ihr Vater auf Geschäftsreise war. Whispering Wind, aufgebracht über dieses Handeln hinter seinem Rücken, beschloss daraufhin, selbst in die New World zu ziehen und dort auf dem Landbesitz seiner Familie mit seiner Tochter zu leben.

Als er dort jedoch ankam, war alles, was er fand, ein Brief in Peach Blossoms Handschrift, der erklärte, dass sie eine große Schuld auf sich geladen habe und nicht mehr auf dem Anwesen bleiben können. Sie würde nach New Edge ziehen und er solle ihr nicht folgen. Mit gebrochenem Herzen zieht Whispering Wind dennoch los um seine Tochter freizukaufen oder freizukämpfen. Alleine, gegen den Willen und ohne das Wissen seiner Familie und seiner Berater.

Aspects:

Motivation: Die Freiheit von Peach Blossom!

Trouble: Naives Ehrverständnis

Unbeugsamer Wille

Aus noblem Hause

Klingentänzer

Approaches:

+3: Flashy

+2: Sneaky / Forceful

+1: Quick / Careful

+0: Clever

Stunts:

Ancient Blade [Item]

+1 auf Defend-Aktionen gegen jede Form von Nahkampfangriffen.

+1 Stress auf Attack-Aktionen, wenn das Schwert auf einen Gegner in einer angrenzenden Zonen geworfen wird (entwaffnet den Charakter).

Die Boni können nur von einem Klingentänzer genutzt werden.

8 Winds Footwork

Darf sich bis zu zwei Zonen in einer Runde bewegen.

Trustworthy

+2 auf alle Overcome- oder Attack-Aktionen zum Überzeugen oder Überreden von Personen, wenn er mit der aufrichtigen Wahrheit argumentiert.

Refresh: 3

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):

Strolling Water

Beschreibung: Eine eher düster wirkende Gestalt mit einer erschütternden Direktheit und einem einschüchternden Intellekt. Niemand, dem man auf Anhieb trauen würde, aber noch weniger jemand, mit dem man es sich verscherzen wollte; schon alleine, weil jene, die sich mit ihm angelegt haben, eine Tendenz haben Unfälle zu erleiden. Niemand würde sich je die Frage stellen, was einen Menschen wie Strolling Water nach New Edge treibt; er passt einfach zu dieser Stadt.

Ausgangssituation: Strolling Water war ein aufstrebendes Mitglied des Vagabond Pack, einer der großen Geheimgesellschaften und Diebesgilden der New World. Jedoch hatte er durch einige „selbstsüchtige“ Aktionen seinen Ruf und seine Mitgliedschaft dort verspielt. Vor kurzem jedoch erfuhr er von einem Schatz des Emperors, der abhanden gekommen sein sollte. Gerüchten zufolge befindet er sich bis auf Weiteres in New Edge und aus fast schon sicherer Quelle weiß er, dass sich in ihm das Crimson Medallion befinden soll; ein legendäres Stück Goldschmiedekunst des alten Reiches. Ein solcher Coup könnte seinen Ruf wiederherstellen und nebenbei muss er sich dringend beweisen, dass er immer noch der fähigste aller Vagabonds ist!

Aspects:

Motivation: Stehle das Crimson Medallion!

Trouble: Selbstgerechter Bandit

Meister des indirekten Weges

Schnelle Auffassungsgabe

Geschickte Hände und Füße

Approaches:

+3: *Sneaky*

+2: *Clever / Careful*

+1: *Quick / Flashy*

+0: *Forceful*

Stunts:

Vagbond Training

+2 auf jede *Create an Advantage*-Aktion in körperlichen Konflikten, die den Gegner ablenken oder für eine Attacke öffnen soll.

Flow with the Shadows

+2 auf jede *Overcome*- oder *Defend*-Aktion, wenn es darum geht, nicht wahrgenommen zu werden (also verstecken, schleichen und Ähnliches), sofern er sich im Schatten oder Halbdunkel bewegt oder aufhält.

Good Preperation

Dreimal in einer Sitzung kann er einen nützlichen Gegenstand hervorziehen, solange dieser klein genug ist, dass er ihn verdeckt am Körper getragen haben könnte. Es bedarf keiner größeren Begründung, warum er so etwas mit sich führt. Auf die erste Aktion mit diesem Gegenstand erhält er außerdem +1, vorausgesetzt, dieser wird seinem Zweck entsprechend angewandt.

Refresh: 3

Stress: OOO

Consequences:

mild (-2):

moderate (-4):

severe (-6):