**NOME DEL PERSONAGGIO :** __REVERENDO NICHOLAS_____

**ETNIA:** __BIANCO_____ **PROFESSIONE:** ___REVERENDO (EX-KILLER)_____

Nicholas è un ex-killer di professione che ha deciso di seppellire il passato e per questo ora vaga nel West travestito da reverendo (esiste chi infatti si ricorda di lui). Alto 1.75, biondo, con i capelli lunghi fino alle spalle, veste l'abito da predicatore con sopra un cappotto lungo da viaggio. Nonostante il suo fare serioso, è una persona sinceramente pentita del suo passato e fondamentalmente buona.

| **TRATTI PRIMARI** | | |
|---|---|---|
| Fortuna | 6 | |
| Riflessi (tratto di difesa) | **9** | |
| Robustezza (tratto di energia vitale) | **8** | |
| Volontà / Coraggio | **7** | |
| **TRATTI DI COMBATTIMENTO** | | |
| Armi bianche | 6 | |
| Armi da lancio e da tiro | 6 | |
| Artiglieria | 6 | |
| Esplosivi | 6 | |
| Fucili | 6 | |
| Lazo / Uso Corde | 6 | |
| Pistole | **10** | |
| Rissa | 6 | |
| **TRATTI COMUNI** | | |
| Addestrare animali | 0 | |
| Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi | **7** | |
| Attitudini artistiche | 0 | |
| Borseggiare / Scassinare | 0 | |
| Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire | 6 | |
| Cavalcare / Guidare diligenze | **7** | |
| Commercio / Contrattare | 0 | |
| Conoscenze generali / Istruzione / Scienze | 0 | |
| Cultura e sapienza indiana | 0 | |
| Falsificare / Camuffare | 0 | |
| Fascino / Sedurre | 6 | |
| Gioco d'azzardo | 6 | |
| Individuare / Cercare / Trovare | 6 | |
| Ingegno / Riparare / Fabbricare | 6 | |
| Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità | 0 | |
| Legge / Disciplina militare | 0 | |
| Lingue (oltre alla propria) | 0 | |
| Medicina / Pronto soccorso | 0 | |
| Muoversi silenziosamente / Furtività | **8** | |
| Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare | **8** | |
| Nuotare | 6 | |
| Orientamento / Conoscenza territorio | 6 | |
| Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare | **7** | |
| Raccogliere informazioni / Interrogare | 6 | |
| Reputazione | 0 | |
| Seguire tracce / Pedinare | **9** | |
| Sopravvivenza | 0 | |
| Usare / Pilotare imbarcazioni | 6 | |
| Magia indiana (tratto di magia) | - | |
| Magia voodoo (tratto di magia) | - | |
| Arti marziali | - | |
| | | |
| | | |

**ENERGIA VITALE**

16

**EQUIPAGGIAMENTO VARIO**

Una Smith & Wesson Frontier, munizioni, un crocefisso d'argento, borraccia, una borsa con dentro una Bibbia falsa (le pagine sono state "scavate" e al suo interno tiene una Derringer carica), e una invece vera.

**NOME DEL PERSONAGGIO :** __EMILIO SANCHEZ_____

**ETNIA:** __MESSICANO (?)_____ **PROFESSIONE:** ___LADRO_____

Emilio è un messicano che però pare abbia del sangue indiano, ma non è possibile stabilirlo dal momento che i suoi genitori sono ignoti. E' cresciuto per le strade ed è diventato un ladro molto in gamba, lavora come scassinatore ma ha anche imparato qualcosa sugli esplosivi. Disdegna l'uso della pistola, preferisce armi più silenziose come i suoi coltelli. E' un tipo schivo e sospettoso, almeno con gli sconosciuti.

| TRATTI PRIMARI | | |
|---|---|---|
| Fortuna | 6 | |
| Riflessi (tratto di difesa) | **8** | |
| Robustezza (tratto di energia vitale) | **7** | |
| Volontà / Coraggio | 6 | |
| **TRATTI DI COMBATTIMENTO** | | |
| Armi bianche | 6 | |
| Armi da lancio e da tiro | **8** | |
| Artiglieria | 6 | |
| Esplosivi | **8** | |
| Fucili | 6 | |
| Lazo / Uso Corde | 6 | |
| Pistole | 6 | |
| Rissa | 6 | |
| **TRATTI COMUNI** | | |
| Addestrare animali | 0 | |
| Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi | **7** | |
| Attitudini artistiche | 0 | |
| Borseggiare / Scassinare | **9** | |
| Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire | 6 | |
| Cavalcare / Guidare diligenze | 6 | |
| Commercio / Contrattare | 0 | |
| Conoscenze generali / Istruzione / Scienze | 0 | |
| Cultura e sapienza indiana | 0 | |
| Falsificare / Camuffare | **7** | |
| Fascino / Sedurre | 6 | |
| Gioco d'azzardo | 6 | |
| Individuare / Cercare / Trovare | 6 | |
| Ingegno / Riparare / Fabbricare | 6 | |
| Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità | 0 | |
| Legge / Disciplina militare | 0 | |
| Lingue (oltre alla propria) | 0 | |
| Medicina / Pronto soccorso | 0 | |
| Muoversi silenziosamente / Furtività | **10** | |
| Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare | **9** | |
| Nuotare | 6 | |
| Orientamento / Conoscenza territorio | 6 | |
| Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare | **7** | |
| Raccogliere informazioni / Interrogare | 6 | |
| Reputazione | 0 | |
| Seguire tracce / Pedinare | 0 | |
| Sopravvivenza | 0 | |
| Usare / Pilotare imbarcazioni | 6 | |
| Magia indiana (tratto di magia) | - | |
| Magia voodoo (tratto di magia) | - | |
| Arti marziali | - | |
| | | |
| | | |

**ENERGIA VITALE**

14

**EQUIPAGGIAMENTO VARIO**

Una Colt Peacemaker, un coltello, tre pugnali da lancio, corda, fiammiferi e un candelotto di dinamite.

**NOME DEL PERSONAGGIO :** __BURT MCKENZIE_____

**ETNIA:** __BIANCO_____ **PROFESSIONE:** ___MANDRIANO_____

Burt è un uomo colossale, forte e robusto, anche a causa del duro lavoro che fa: portare le mandrie in giro per il West non è infatti una cosa da tutti ma Burt in questo se la sa cavare. Purtroppo il suo brutto vizio del gioco lo ha portato ad accumulare numerosi debiti che ora cerca di saldare in un modo o nell'altro. E' un uomo allegro e amichevole ma anche attaccabrighe e violento se provocato.

| TRATTI PRIMARI | | |
|---|---|---|
| Fortuna | 6 | |
| Riflessi (tratto di difesa) | 6 | |
| Robustezza (tratto di energia vitale) | **10** | |
| Volontà / Coraggio | 6 | |
| **TRATTI DI COMBATTIMENTO** | | |
| Armi bianche | 6 | |
| Armi da lancio e da tiro | 6 | |
| Artiglieria | 6 | |
| Esplosivi | 6 | |
| Fucili | **8** | |
| Lazo / Uso Corde | **9** | |
| Pistole | 6 | |
| Rissa | **9** | |
| **TRATTI COMUNI** | | |
| Addestrare animali | **8** | |
| Atletica / Correre / Saltare / Arrampicarsi | 6 | |
| Attitudini artistiche | 0 | |
| Borseggiare / Scassinare | 0 | |
| Buona maniere / Convincere / Oratoria / Mentire | 6 | |
| Cavalcare / Guidare diligenze | **8** | |
| Commercio / Contrattare | **7** | |
| Conoscenze generali / Istruzione / Scienze | 0 | |
| Cultura e sapienza indiana | 0 | |
| Falsificare / Camuffare | 0 | |
| Fascino / Sedurre | 6 | |
| Gioco d'azzardo | **7** | |
| Individuare / Cercare / Trovare | **7** | |
| Ingegno / Riparare / Fabbricare | 6 | |
| Intimidire / Carisma / Doti di comando / Autorità | **7** | |
| Legge / Disciplina militare | 0 | |
| Lingue (oltre alla propria) | 0 | |
| Medicina / Pronto soccorso | 0 | |
| Muoversi silenziosamente / Furtività | 6 | |
| Nascondersi / Seminare / Canc. tracce / Depistare | 6 | |
| Nuotare | 6 | |
| Orientamento / Conoscenza territorio | **7** | |
| Percezione / 6° senso / Avvertire pericoli / Ascoltare | 6 | |
| Raccogliere informazioni / Interrogare | 6 | |
| Reputazione | 0 | |
| Seguire tracce / Pedinare | 0 | |
| Sopravvivenza | 0 | |
| Usare / Pilotare imbarcazioni | 6 | |
| Magia indiana (tratto di magia) | - | |
| Magia voodoo (tratto di magia) | - | |
| Arti marziali | - | |
| | | |
| | | |

**ENERGIA VITALE**

20

**EQUIPAGGIAMENTO VARIO**

Un Winchester, munizioni, un coltello, un mazzo di carte, una fiaschetta con whisky.