

MHI

- [Albert-Lee-163](#)
- [Anthony-Tony-Ramirez-251](#)
- [Dorcas-Peabody-198](#)
- [Dr.-Joan-Nelson-222](#)
- [Dr.-Lucius-Nelson-223](#)
- [Dwayne-Myers-199](#)
- [Earl-Harbinger-197](#)
- [Elijah-Eli-Brooks-256](#)
- [Grant-Jefferson-192](#)
- [Heather-Kerkonen-200](#)
- [Holly-Newcastle-194](#)
- [Jessica-Jess-Nguyen-250](#)
- [Jonathan-Mead-193](#)
- [Jules-Shacklefort-191](#)
- [Marcus-Dubois-SL-371](#)
- [Marcus-Mac-Allen-4](#)
- [Marcus-Reed-249](#)
- [Maria-Sanchez-255](#)
- [Milo-Anderson-6](#)
- [Nate-Shacklefort-7](#)
- [NSC-Details-8](#)
- [NSC-Kurzbersicht-1](#)
- [Owen-Zastawa-Pit-190](#)
- [Rachel-Evans-253](#)
- [Rajesh-Raj-Patel-5](#)
- [Samantha-Sam-Carter-248](#)
- [Sister-Abigail-Abby-Moore-258](#)

- [SL-NSC-bersicht-2](#)
- [Tasha-Miller-257](#)
- [Teamleiter-Jackson-Jack-Turner-254](#)
- [Teamleiterin-Lena-Whisper-Petrova-3](#)
- [Trip-John-Jermain-Jones-195](#)
- [Tyler-Brooks-252](#)

Albert-Lee-163

Albert Lee

Bibliothekar, Wissenschaftler, alt (30-40), asiatische Einflüsse, Brille, schwarze Haare, britischer Akzent

- von [Eden](#) geohrfeigt, nachdem er Experimente erwähnt hat (oder war das relevante Wort Monster)

Hat eine Liste von Fragen an die Charaktere und hat auch eine Liste von Experimenten, um das Wesen der Werwölfe besser zu verstehen. Siehe unten (Antworten von Liam sind eingetragen, ohne das Wissen des restlichen Rudels)

Fragen

Teleport (Seitwärts wechseln, Umbra-Reisen)

1. Wie funktioniert Teleport?
 - Übernatürliche Fähigkeit von allen Werwölfen
2. Wie weit und wie schnell?
 - in etwas so schnell und weit wie ein Wolf laufen kann
3. Was hilft dagegen?
 - Technik
4. Was erleichtert/beschleunigt/verlängert (Reichweite) den Teleport?

Verwandlung

1. Wie schnell?
2. Wie viel Kontrolle darüber?
3. Wie viel Kontrolle, wenn verwandelt?
4. Was passiert mit getragenen Gegenständen?
5. Erzwingbar? Warum Silber nicht immer zum Menschen?
6. Kann die Verwandlung willentlich zu jedem Zeitpunkt gestoppt werden?
7. Stufenlose Verwandlung zwischen Killergestalt und Mensch möglich?

Silber

1. Warum Silber?
2. Ist das schmerzhaft?

3. Was ist mit Silberlegierungen oder silberähnlichen Stoffen (Siehe Experimente: Metallkunde)? *Anmerkung: nur wenn 2. NEIN*

Fähigkeiten

1. Wie stark?
2. Wie schnell?
3. Wie schlau?
4. Magie?
5. Giftiger Biss?

Lebensweise

1. Ernährungsgewohnheiten? *Anmerkung: Kann an Küchenpersonal weitergegeben werden*
2. Bewegungsdrang?
3. Organisation / Hierarchie: Wer bestimmt, was passiert?
4. Einstellung gegenüber Menschen?
5. Einstellung gegenüber Vampiren?
6. Entstehung: Woher kommen Werwölfe?

Mond

1. Ursprung des Vollmond-Mythos?
2. Verwandlung durch Mond beeinflusst?
3. War schonmal ein Werwolf auf dem Mond?

Regeneration

1. Welches ist die schwerwiegendste Verletzung gewesen, von der sich ein Werwolf bereits vollständig erholt hat?
2. Wie schnell läuft die Regeneration ab?
3. Kann die Regeneration beschleunigt werden, wie bei Vampiren, die Blut trinken?
Anmerkung: Sollten besondere Medikamente/Nährstoffe/Sonstiges auf Vorrat gelegt werden?
4. Erfahrungen mit Betäubung?

Experimente

Metallkunde

Eine Liste von chemischen Verbindungen mit jeweils unterschiedlichen Konzentrationen, wobei jeweils Platz für eine Beschreibung der Wirkung ist

noch nicht durchgeführt

Sporttests

Diverse Fitness-Tests mit Tracking Ausrüstung, um bessere Analysen zu machen

noch nicht durchgeführt

Teleport Abschirmung

Technikzentrale/Serverraum als erster Test, ggf. weitere Versuchsaufbauten

noch nicht durchgeführt

Teleport Messung

Teleport mit Sensorik am Körper um Daten zu sammeln

noch nicht durchgeführt

Teleport eines Gegenstands

Kann ein Gegenstand, (Granate) teleportiert werden? Aufbau verschweißter Frachtcontainer, Granaten-Attrappe (mit Farbbeutel und/oder Kamera-Auslöser anstelle Explosion, um einen Zünder zu simulieren) muss hineingebracht werden, ohne dass der Werwolf vom Auslöser getroffen wird.

noch nicht durchgeführt

Verwandlung in begrenztem Raum

Angenommen Holzkiste Stoffsack um kleinere Gestalt. Wie viel Kraft erzeugt die Verwandlung? Ggf. Handschellen sprengen?

*Nachtrag: Falls unbekannt, ob schmerzhaft, mit dehnbarem Material starten. (Milo nach Kraft-Zug-Sensoren fragen)

noch nicht durchgeführt

Regeneration

(Ein großer komplett durchgestrichener Block über unterschiedliche Arten, Wunden zu generieren)

Nachtrag: Auf Beobachtungen und Erzählungen zurückgreifen, da Schmerz normal gespürt wird.

noch nicht durchgeführt

Theorien

- Werwölfe haben einen freien Willen (Individuen) und damit die Wahl, Menschen zu töten oder ihnen zu helfen -> Keine Monster von Natur aus
- Werwölfe sind stark unterschiedlich, daher gibt es teilweise sich widersprechende Fakten.

- Silber hilft aus unbekanntem Grund gegen viele ~~unatur~~ übernatürliche Wesen, Werwölfe fallen in diese Kategorie.
- Werwölfe sind nicht ansteckend. Daher müssen Werwölfe geboren oder anders erzeugt werden.
- Werwölfe sind leicht reizbar.
- Der Mond übt einen Einfluss auf sie aus.
- Werwölfe und Vampire sind nicht verbündet (allerdings können sie manchmal zusammen arbeiten, siehe Individuen)
- Werwölfe haben eine starke Regeneration bei Wunden, die nicht von Feuer oder Silber stammen?

Anthony-Tony-Ramirez-251

Anthony "Tony" Ramirez

Alter: 28 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Kurze, schwarze Haare; athletisch, breitschultrig; bevorzugt Trainingsanzüge. Auffällig: Goldkette mit Kreuzanhänger.

Persönlichkeit: Selbstbewusst, manchmal übermütig, liebt Herausforderungen. Ist gerne der Anführer, aber kann auch impulsiv sein. Hat einen ausgeprägten Beschützerinstinkt.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemaliger Türsteher und Amateurboxer. Bei MHI Ausbildung zum Kämpfer mit Fokus auf Nahkampf.

Erste Begegnung mit Monstern: Wurde beim Heimweg von der Arbeit Zeuge eines Vampirangriffs in einer Gasse. Ging dazwischen, verteidigte einen Passanten mit bloßen Fäusten und hielt den Vampir lange genug auf, bis die Sonne aufging.

Dorcas-Peabody-198

Dorcas Peabody

Rezeptionistin, alt (60-70), graue Haare, Brille, direkt, Großmutterfigur, Beinprothese

Dr.-Joan-Nelson-222

Dr. Joan Nelson

Psychologin, alt (40-50), braune Haare, braune Augen, Brille, freundlich

Dr.-Lucius-Nelson-223

Dr. Lucius Nelson

Psychiater, alt (40-50), graue Haare, blaue Augen, Brille, freundlich

Dwayne-Myers-199

Dwayne Myers

Kampfforscher, alt (40-50), schwarze Haare, braune Augen, Professorenlook

Earl-Harbinger-197

Earl Harbinger

Führungsperson, alt (40-50), gräuliche Haare, graue Augen, sehnig muskulös, Abgebrüht

Elijah-Eli-Brooks-256

Elijah "Eli" Brooks

Team Logo

[JackLogo.png](#)

Alter: 42 (Dienstalter: 15 Jahre)

Aussehen: Halbglatze mit kurzem Bart; kräftig gebaut, trägt meist taktische Weste über Hemd und Jeans. Auffällig: Brille mit getöntem Glas.

Persönlichkeit: Gelassen, analytisch, humorvoll. Liebt Technik und hat für jedes Problem eine kreative Lösung. Ist der ruhende Pol im Team.

Fähigkeiten/Hintergrund: Früher Ingenieur für Kommunikationstechnik, jetzt Unterstützer bei MHI mit Fokus auf Überwachung, Technik und Logistik. Kann improvisieren und ist ein hervorragender Schütze.

Erste Begegnung mit Monstern: Reparierte als Techniker eine Antennenanlage, als er Zeuge eines Zombieangriffs wurde. Nutze Werkzeug und Stromschläge, um die Untoten zu stoppen und Kollegen zu retten.

Grant-Jefferson-192

Grant Jefferson

Scharfschütze, Medic, extrem gutaussehend, jung (20-25), traumfigur, entwaffnendes Lächeln, Charismabombe

Heather-Kerkonen-200

Heather Kerkonen

Nahkampfexpertin, jung (20-25), rote Haare, blaue Augen, sportlich, Sommersprossen, verfressen

Holly-Newcastle-194

Holly Newcastle

Platinblonde Haare, Roter Lippenstift, sexy, jung (20-25), offenherzig

Jessica-Jess-Nguyen-250

Jessica "Jess" Nguyen

Alter: 22 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Glatte, schwarze Haare zum Zopf gebunden; zierlich, aber drahtig; trägt funktionale Outdoor-Kleidung. Auffällig: Piercing an der Augenbraue.

Persönlichkeit: Neugierig, energiegeladen, manchmal etwas vorlaut. Stellt viele Fragen und hinterfragt Befehle, aber lernt schnell. Will unbedingt beweisen, dass sie dazu gehört.

Fähigkeiten/Hintergrund: Studium der Biologie, Nebenjob als Wildhüterin. Bei MHI Ausbildung zur Kämpferin mit Spezialisierung auf Fährtenlesen und Naturkunde.

Erste Begegnung mit Monstern: Entdeckte beim Zelten im Nationalpark eine Gruppe von Ghulen, die einen Wanderer angriffen. Nutzte ihre Kenntnisse über die Umgebung, um die Monster in Fallen zu locken und den Wanderer zu retten.

Jonathan-Mead-193

Jonathan Mead

coming soon

Jules-Shacklefort-191

Jules Shacklefort

Scharfschützin, Führungsperson, Jung (20-25), Kastanienbraune Lockige Haare, Grünbraune Augen

Marcus-Dubois-SL-371

Marcus Dubois SL

Der Pragmatiker im Sumpf

1. Occupation (Beschäftigung)

- **Frühere Tätigkeit: Major der US Army (Retired).** Dubois war ein hochdekoriertes Offizier der Pioniere (Corps of Engineers) und diente mehrere Touren im Irak und Afghanistan. Seine Spezialität war der schnelle Aufbau und die Verteidigung behelfsmäßiger Basen in feindlichem Gebiet, Kampfmittelbeseitigung (EOD) und Notfalllogistik. Er ist es gewohnt, aus minimalen Ressourcen das Maximum herauszuholen und in chaotischen Umgebungen zu *funktionieren*.
- **Aktuelle Tätigkeit: MHI Teamleiter, New Orleans/Louisiana Sektor.** Er leitet ein kleines, mobiles Einsatzteam, das auf die spezifischen Bedrohungen des Südens (speziell Nekromantie, Sumpf-Kreaturen und Voodoo-Gegner) spezialisiert ist. Seine Hauptaufgabe ist die **Containment und die Schadensbegrenzung** von übernatürlichen Vorfällen, bevor diese die Aufmerksamkeit der Bundesbehörden oder der Öffentlichkeit erregen.
- **Fähigkeiten:** Exzellent in **Taktik und Feldführung** (Führung *unter* Feuer). Hervorragend in improvisierter Reparatur und Logistik. Beherrscht den Umgang mit allen gängigen militärischen Waffen und besitzt Grundkenntnisse in EOD. Sein wahres Talent ist die Fähigkeit, in extrem stressigen Situationen ruhig zu bleiben und **die bestmögliche Entscheidung** für das Überleben seines Teams zu treffen.

2. Goal (Ziel)

- **Kurzfristig:** Den aktuellen **Zombie-Ausbruch eindämmen**, den Ursprung neutralisieren und die Verluste unter seinen Jägern minimieren. Für ihn ist die Priorität in der aktuellen Mission, die Angriffe zu überleben, bis die schwere Verstärkung eintrifft.
- **Langfristig:** **Seinen Sektor 'sauber' halten.** Dubois hat einen tief verwurzelten Schutzinstinkt, der sich auf die gesamte Region New Orleans und seine Bevölkerung erstreckt. Er weiß, dass die Stadt voller okkulten Geheimnisse ist, und sein Ziel ist es, diese Geheimnisse so leise wie möglich zu managen, damit die *Maskerade* (der normale Betrieb) aufrechterhalten wird.

3. Attitude (Haltung)

- **Pragmatischer Realist:** Dubois ist unerschütterlich. Er hat im Krieg zu viel gesehen, um sich von Monstern schockieren zu lassen. Seine Haltung ist: **"Es ist, was es ist. Jetzt lass uns das Problem lösen."** Er hat wenig Geduld für Emotionalität, Bürokratie oder ideologische Verbohrtheit.
- **Loyal und Professionell:** Er ist seinen Leuten gegenüber extrem loyal, verlangt aber absolute Professionalität. Gegenüber den Garou ist er respektvoll, aber distanziert. Er betrachtet das Rudel als **hochentwickelte, notwendige Waffe**; er muss ihre Handhabung nicht verstehen, solange sie das Ziel treffen. Er akzeptiert ihre "okkultere" Art zu arbeiten (die Umbra-Reise als Ritual) ohne Fragen, solange das Ergebnis stimmt.
- **Skeptisch, aber offen:** Er verachtet "Magier-Geschwätz" und unnötigen Hokusfokus. Wenn die Garou jedoch erklären, dass sie ein "spirituelles Ritual" durchführen müssen, um die Ursache zu beseitigen, wird er es ohne unnötige Fragen erlauben, weil er erkannt hat, dass ihre Methoden funktionieren, auch wenn er sie nicht versteht.

4. Stake (Einsatz/Konsequenz)

- **Verlust:** Wenn Dubois scheitert, verliert er nicht nur sein Team, sondern ganz New Orleans (sein Zuhause und sein Schutzgebiet) wird zur permanenten Todeszone. Er weiß, dass MHI bei einem Totalverlust die Stadt *bombardieren* wird, was seine größte Angst ist. **Sein Einsatz ist die Stadt.**
- **Engagement:** Absolut. Er würde jeden Befehl brechen, jedes Protokoll ignorieren und sich selbst opfern, um sein Team zu retten oder sein Ziel zu erreichen. Er ist ein **Überlebenskünstler** und wird bis zum letzten Schuss kämpfen.
- **Reaktion:** Unter Bedrohung wird er extrem ruhig, seine Stimme wird leiser. Er wird sofort beginnen, das Gelände taktisch zu beurteilen: Fluchtwege, Munitionsbestände, feindliche Bewegungsrichtung. **Er ist der Fels in der Brandung des Chaos.**

5. Erwachen (Monsterbegegnung)

- **Erste Begegnung:** Während eines Einsatzes in Bagdad geriet seine Pioniereinheit in einen Hinterhalt. Es stellte sich heraus, dass die Angreifer keine Aufständischen waren, sondern **Gul-ghuls** (eine Art Ghul/Fomori), die die Leichen gefallener Soldaten belebten und deren Ausrüstung nutzten, um *die Überlebenden der Basis gezielt zu terrorisieren*. Dubois musste mit bloßer Hand einen seiner ehemaligen Kameraden töten, der als Gul-ghul auf ihn losging. Er sah dabei nicht Hass oder Wahnsinn in den Augen, sondern eine kalte, fremde Intelligenz.
- **Entscheidung für MHI:** Die Armee schloss den Vorfall als PTSD-induzierte Wahnvorstellung ab. Dubois wusste es besser. Er sah, dass die **Regierung nicht in der Lage war, die wahre Bedrohung zu erkennen oder zu bekämpfen**. Nach seiner ehrenhaften Entlassung antwortete er sofort als MHI anfragte, weil er einen Ort brauchte, an dem er die *echte* Arbeit mit der *echten* Ausrüstung machen konnte. Er jagt nicht aus Rache, sondern weil es **die logischste und notwendigste Aufgabe** ist.

Marcus-Mac-Allen-4

Marcus "Mac" Allen

Team Logo

[NateLogo.png](#)

Alter: 35-45

Aussehen: Kräftiger, muskulöser Körperbau, kurz rasierte, dunkelblonde Haare, freundliche braune Augen, oft ein breites Grinsen im Gesicht, trägt gerne bequeme, robuste Kleidung mit vielen Taschen für Ausrüstung.

Persönlichkeit: Der "gute Seele" des Teams. Immer positiv, hilfsbereit und ein ausgezeichneter Motivator. Kann auch in stressigen Situationen die Stimmung auflockern. Ist ein Genie, wenn es um die Wartung, Modifikation und schnelle Reparatur von Feuerwaffen und technischer Ausrüstung geht.

Fähigkeiten/Hintergrund: Experte für schwere Waffen (z.B. tragbare Minigun, Granatwerfer), kennt sich bestens mit Munition aus und kann diese bei Bedarf modifizieren oder neu laden. War früher ein Automechaniker und Betreiber einer kleinen Werkstatt.

Erste Begegnung mit Monstern: Mac lebte ein ruhiges Leben, bis eines Nachts ein panischer Kunde in seine Werkstatt stürmte und von einem "dämonischen Tier mit Fledermausflügeln" sprach, das seinen Wagen angegriffen hatte. Neugierig und skeptisch fuhr Mac am nächsten Morgen zum Ort des Geschehens und fand dort nicht nur zerfetzte Reifenspuren, sondern auch seltsame, klaffende Wunden am Metall. In der folgenden Nacht wurde er selbst Zeuge, als eine Gruppe von Gargoyles versuchte, in seine Werkstatt einzudringen. Seine Jagdgewehre richteten wenig aus, bis er aus einem Auspuffrohr und einem alten Kühler eine improvisierte Flammenwerfer-Konstruktion baute, die die Gargoyles in die Flucht schlug. Diese Erfahrung öffnete ihm die Augen für die Existenz von übernatürlichen Wesen und führte ihn zu MHI, wo er seine Fähigkeiten weiterentwickeln konnte.

Marcus-Reed-249

Marcus Reed

Alter: 31 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Kurze, braune Haare; kräftig gebaut, leicht übergewichtig; bevorzugt Flanellhemden und robuste Stiefel. Auffällig: Tätowierung eines Wolfskopfes am Unterarm.

Persönlichkeit: Ruhig, nachdenklich, mitfühlend. Hat immer ein offenes Ohr für andere, aber unterschätzt oft seine eigenen Fähigkeiten. Strebt nach Anerkennung und einem Neuanfang.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemaliger Krankenpfleger mit Erfahrung in Notfallmedizin. Bei MHI Ausbildung zum Unterstützer mit Spezialisierung auf medizinische Versorgung.

Erste Begegnung mit Monstern: In der Notaufnahme griff ein fast toter Patient plötzlich an – ein Ghul. Marcus reagierte instinktiv, rettete mehrere Patienten und hielt den Ghul mit medizinischem Gerät in Schach, bis Verstärkung eintraf.

Maria-Sanchez-255

Maria Sanchez

Team Logo

[JackLogo.png](#)

Alter: 34 (Dienstalter: 9 Jahre)

Aussehen: Lange, schwarze Haare zu einem festen Zopf gebunden; mittelgroß, kräftig, mit durchtrainierter Statur. Trägt praktische Einsatzkleidung. Auffällig: Tätowierung einer Sonne auf dem Handrücken.

Persönlichkeit: Selbstbewusst, schlagfertig, loyal. Ist die rechte Hand des Anführers und hält das Team zusammen. Hat eine Schwäche für schlechte Witze und sorgt für gute Stimmung.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemalige Polizistin, Expertin für Ermittlungen, Nahkampf und Verhöre. Bei MHI zweite im Kommando und Nahkampfspezialistin.

Erste Begegnung mit Monstern: Während eines Raubüberfalls in ihrer Zeit als Polizistin griffen Ghule die Bank an. Sie verteidigte die Geiseln und tötete einen Ghul mit ihrer Dienstwaffe und Einen mit einem Feuerlöscher.

Milo-Anderson-6

Milo Anderson

Waffenexperte/tüftler, alt (30-45), Vikingeraussehen, Glatze, voller rotbrauner Bart

Alter: 32

Aussehen: Glatze, voller rotbrauner Bart (mit gelegentlichen Branntlöchern). Sehr muskulös. Obwohl sein Äußeres

Persönlichkeit: Gefallsucht und Neugier gemischt, Workaholik

Fähigkeiten/Hintergrund: Enormes Wissen über Sprengstoffe, Materialien und Waffentechnologie. Ist quasi ein echter MacGiver

Erste Begegnung mit Monstern: unbekannt

Nate-Shacklefort-7

Nate Shacklefort

Team Logo

[NateLogo.png](#)

Alter: 18

Aussehen: braune Haare, grüne Augen

Persönlichkeit: unbeschwert, strebt nach Ruhm und Anerkennung. ist Stolz auf Familie und MHI.

Hintergrund/Fertigkeiten: Ist schon seit klein auf dabei und weiß deshalb über alles Bescheid, wenn auch nur oberflächlich oder durch Kinderzeit verzerrt. Ist professioneller Monsterjäger. hat künstlerische Begabung: entwirft Logos für die Teams bei MHI.

Erste Begegnung mit Monstern: hat schon bei einem Überfall auf ein Vampirversteck mitgemacht.

NSC-Details-8

NSC Details

Team Logo
IMAGE_LINK

Alter:

Aussehen:

Persönlichkeit:

Fähigkeiten/Hintergrund:

Erste Begegnung mit Monstern:

Prompt:

Für meine Rollenspiel-Runde im System Werwolf:Die Apokalypse benötige ich NSC.

Meine Spielergruppe aus Garou ist nach einer gemeinsamen Aktion mit den Monsterjägern von Monster Hunter International(MHI) verbündet und auf dem Gelände des Hauptquartiers eingezogen.

Ich benötige zu jedem NSC:

- * Name, der in den USA vorkommt
- * Alter (und Dienstalter bei MHI) in Jahren
- * Aussehen: kurze Infos zu Haar, Kleidungsstil, Körperbau mit einem herausstechendem Merkmal
- * Persönlichkeit, als Hilfestellung um den NSC improvisiert passend zu verkörpern. Also Auftreten, und Motivationen, sowie charakterliche Eigenheiten
- * Hintergrund/Fertigkeiten, also welche normalen Berufe sie gelernt haben und was sie aktuell bei MHI machen.
- * die erste Begegnung mit Monstern. Die Monsterbegegnungen sind überwiegend brutal oder zumindest sehr brenzlich. Bei den meisten Vorfällen gab es Tote und die Menschen, die überlebt haben, sind traumatisiert oder verstümmelt, lediglich der NSC hat Kampfeswillen und/oder einen flexiblen Verstand bewiesen, sodass das Monster aufgehalten oder getötet wurde. Das bewusste Opfern von anderen Menschen hätte sie für MHI disqualifiziert. Bei den Monstern handelt es

sich oft um Untote (Vampire, Ghule, Zombies etc.) oder andere Gestalten mit festem Körper. Geister und Dämonen spielen keine Rolle.

Nutze folgendes Template und gib mir die Beschreibung für jeden NSC im Markdownformat:

Name

****Alter****:

****Aussehen****:

****Persönlichkeit****:

****Fähigkeiten/Hintergrund****:

****Erste Begegnung mit Monstern****:

Erstelle mir 7 Frischlinge, also Menschen, die gerade erst mit der Monsterjagdausbildung gestartet sind und deren Monsterbegegnung nur wenige Wochen bis Monate zurückliegt. Das Dienstalter ist damit 0 und ihre aktuelle Beschäftigung bei MHI ist Ausbildung zu Kämpfer oder Unterstützer. Ein oder zwei Frischlinge haben nützliches Vorwissen, welches mit einer Spezialisierung vertieft wird.

NSC-Kurzbersicht-1

NSC Kurzübersicht

Jules Shackelfort

Scharfschützin, Führungsperson, Jung (20-25), Kastanienbraune Lockige Haare, Grünbraune Augen
[Bio](#)

Brad Shackelfort

(Ehemaliger) Boss, Familienältester, Stolz/Stur, alt (70-90)

Nate Shackelfort

Küken, jung (17-19), stolz auf Familie, braune Haare, grüne Augen, hat schon Vampire abgefackelt, entwirft Logos [Bio](#)

Owen Pitt

Kampfexperte, Buchhalter, Freund von Jules, Jung (20-25), Kurze, blonde Haare, Blaue Augen [Bio](#)

Sam Haven

Cowboy, Teamleiter, gräuliche Haare, braune Augen, alt (50-60), Kautabak

Grant Jefferson

Scharfschütze, Medic, extrem gutaussehend, jung (20-25), traumfigur, entwaffnendes Lächeln, Charismabombe [Bio](#)

Albert Lee

Bibliothekar, Wissenschaftler, alt (30-40), asiatische Einflüsse, Brille, schwarze Haare, britischer Akzent [Bio](#)

"Trip" John Jermain Jones

Rastafari, Nerd, jung (20-25), Dreadlocks, Brille, freundlich, PoC [Bio](#)

Holly Newcastle

Platinblonde Haare, Roter Lippenstift, sexy, jung (20-25), gibt sich härter [Bio](#)

Earl Harbinger

Führungsperson, alt (40-50), gräuliche Haare, graue Augen, sehnig muskulös, Abgebrüht [Bio](#)

Milo Anderson

Waffenexperte/tüftler, alt (30-45), Vikingeraussehen, Glatze, voller rotbrauner Bart [Bio](#)

Dorcas Peabody

Rezeptionistin, alt (50-70), graue Haare, Brille, direkt, Großmutterfigur, Beinprothese [Bio](#)

Marcus "Mac" Allen

Ex-Auto-Mechaniker, (35-45), kurzrasierte dunkelblonde Haare, braune Augen, muskulös, sympatisches Lächeln, Schwere Waffenexperte [Bio](#)

Owen-Zastawa-Pit-190

Owen Zastawa Pit

Kampfexperte, Buchhalter, Freund von Jules, Jung (20-25), Kurze, blonde Haare, Blaue Augen

Rachel-Evans-253

Rachel Evans

Alter: 30 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Kurze, rote Haare; muskulös, tätowierte Arme; bevorzugt Armeehosen und Tanktops.
Auffällig: Ein auffälliges Brandmal am rechten Unterarm.

Persönlichkeit: Zielstrebig, diszipliniert, manchmal stur. Hat einen trockenen Humor und ist sehr direkt. Will nie wieder hilflos sein.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemalige Feuerwehrfrau, erfahren im Umgang mit Extremsituationen. Bei MHI Ausbildung zur Kämpferin mit Spezialisierung auf Flammenwerfer.

Erste Begegnung mit Monstern: Wurde bei einem Brand in einem alten Lagerhaus mit einer Horde Zombies konfrontiert. Nutze ihr Wissen über Feuer und Fluchtwege, um Überlebende zu retten und die Zombies in die Falle zu locken. Das Lagerhaus stürzte dabei ein und wurde ihr zu Lasten gelegt. MHI hat sie aus der finanziellen Notlage befreit.

Rajesh-Raj-Patel-5

Rajesh "Raj" Patel

Team Logo

NateLogo.png

Alter: 25-35

Aussehen: Schlank, ordentlich gekleidet (oft Hemd und Jeans oder Cargohosen), dunkle, kurz geschnittene Haare, freundliche, aber manchmal etwas nervöse braune Augen hinter einer schlichten Brille. Wirkt intelligent und aufmerksam.

Persönlichkeit: Eher zurückhaltend und vorsichtig, aber loyal und gewissenhaft, wenn er sich einer Sache verschrieben hat. Ist nicht der Draufgänger-Typ, aber sein scharfer Verstand und seine Fähigkeit, Informationen zu verarbeiten, machen ihn wertvoll. Kann in stressigen Situationen manchmal etwas überfordert wirken, verlässt sich dann aber auf die Erfahrung seiner Teammitglieder. Hat einen trockenen, manchmal unbeabsichtigten Humor.

Fähigkeiten/Hintergrund: Experte für Kommunikation und Informationsbeschaffung. War früher in der IT-Branche tätig, spezialisiert auf Netzwerke, Überwachungssysteme und Datenanalyse. Kann komplexe Systeme verstehen und bedienen, ist ein Ass im Hacken (für die "guten Zwecke", z.B. um Informationen über Monster zu sammeln oder Sicherheitssysteme zu umgehen) und in der Fehlerbehebung technischer Probleme im Feld.

Erste Begegnung mit Monstern: Rajesh arbeitete als Nachtschicht-Mitarbeiter in einem großen Bürogebäude. Eines Nachts hörte er seltsame Kratzgeräusche aus den Lüftungsschächten. Neugierig folgte er dem Geräusch und fand einen blutenden Hausmeister vor einem offenen Schacht. Bevor er helfen konnte, kroch ein rattenähnliches Wesen mit unnatürlich scharfen Zähnen und glühenden Augen aus dem Schacht und griff den Hausmeister erneut an. Raj handelte instinktiv, schnappte sich einen schweren Feuerlöscher und schlug das Wesen damit zurück, bevor es in den Schacht flüchtete. Die Polizei fand keine eindeutigen Beweise für Rajs Geschichte, aber die verstörenden Verletzungen des Hausmeisters und Rajs detaillierte Beschreibung des Wesens führten schließlich zu MHIs Interesse.

Samantha-Sam-Carter-248

Samantha "Sam" Carter

Alter: 25 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Schulterlange, schwarze Locken; sportlicher, drahtiger Körperbau; trägt meist abgetragene Jeans und ein altes Bandshirt. Auffällig: eine Narbe quer über die linke Wange.

Persönlichkeit: Direkt, pragmatisch, mit trockenem Humor. Zeigt wenig Geduld für Unsinn, aber große Loyalität gegenüber dem Team. Will beweisen, dass sie mehr als nur "die Neue" ist.

Fähigkeiten/Hintergrund: Früher Mechanikerin in einer Autowerkstatt, geschickt mit Werkzeugen und improvisierten Reparaturen. Bei MHI Ausbildung zur Kämpferin mit Fokus auf Technik und Fahrzeugwartung.

Erste Begegnung mit Monstern: Wurde bei einer Nachtschicht in der Werkstatt von einem Zombieangriff überrascht. Verteidigte sich mit einem großen Schraubenschlüssel, rettete einen Kollegen und hielt die Untoten bis zum Eintreffen der Polizei in Schach.

Sister-Abigail-Abby-Moore-258

Sister Abigail "Abby" Moore

Team Logo

[JackLogo.png](#)

Alter: 39 (Dienstalter: 10 Jahre)

Aussehen: Kurze, kastanienbraune Haare, meist unter einem schlichten Kopftuch verborgen; mittelgroß, kräftig gebaut, mit ruhigen, wachen Augen. Trägt eine praktische, dunkle Einsatzkleidung mit dezentem Rosenkranz am Gürtel. Auffällig: Ein kleines Tattoo einer Taube am Handgelenk.

Persönlichkeit: Warmherzig, humorvoll, mitfühlend, aber mit einem stählernen Kern. Hat für jedes Teammitglied ein aufmunterndes Wort und verliert nie den Glauben an das Gute – auch nicht in der dunkelsten Stunde. Ihre Stärke liegt in ihrer unerschütterlichen Hoffnung und ihrem Pragmatismus. Sie liebt es, in brenzligen Situationen mit trockenen, spirituellen Sprüchen für Erheiterung zu sorgen.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemalige Nonne und Sozialarbeiterin, erfahren im Umgang mit Extremsituationen, Trauma und Krisenintervention. Bei MHI ist sie Spezialistin für Glaubensrituale, mentale Unterstützung und moralische Führung. In Situationen, in denen Waffen versagen, setzt sie auf ihren Glauben, Gebete, geweihtes Wasser und ihren scharfen Verstand.

Erste Begegnung mit Monstern: Abby hörte in einer alten Kirche eine ungewöhnliche Beichte, als ein blutverschmierter Mann hereinstürmte, verfolgt von einem Vampir. Sie schloss die schweren Kirchentüren, führte den Mann in die Sakristei und stellte sich dem Vampir mit einem improvisierten Pflock (abgebrochenes Kreuz), Weihrauch und ihrem festen Glauben entgegen. Sie konnte den Vampir mit ihrem Glauben schwächen und mit dem Pflock pfählen. Als die Sonne aufging, verbrannten die Beweise und die Geschichte wurde auf den traumatisierten Mann (David Collins, 47) geschoben. Dieser ist noch immer bei den [Nelsons](#) in stationärer Behandlung.

SL-NSC-bersicht-2

SL NSC Übersicht

Lena "Whisper" Petrova

Ex-Spezialeinheit, (28-35), dunkelbraune halb kurze Haare, eisblaue Augen, unauffällige Narben im Gesicht, Häuserkampfespezialistin, Teamleiter

Rajesh "Raj" Patel

Ex-ITler, (25-35), dunkle Haare, Brille, schüchtern, freundlich, Experte für Kommunikation und Informationsbeschaffung

Dr. Joan Nelson

Psychologin, alt (40-50), braune Haare, braune Augen, Brille, freundlich

Dr. Lucius Nelson

Psychiater, alt (40-50), graue Haare, blaue Augen, Brille, freundlich

Hannah Stone

Krankenschwester, jung (20-25), rote Haare, grüne Augen, freundlich

Dwayne Myers

Kampfforscher, alt (40-50), schwarze Haare, braune Augen, Professorenlook

Heather Kerkonen

Nahkampffexpertin, jung (20-25), rote Haare, blaue Augen, sportlich, Sommersprossen, verfressen

Tasha-Miller-257

Tasha Miller

Team Logo

[JackLogo.png](#)

Alter: 29 (Dienstalter: 7 Jahre)

Aussehen: Kurze, lockige braune Haare; sportlich, wendig, mit auffallend grünen Augen. Trägt meist leichte Schutzkleidung und Handschuhe. Auffällig: Kleines Tattoo eines Drachens am Hals.

Persönlichkeit: Schlagfertig, risikofreudig, unerschrocken. Liebt Herausforderungen und ist oft die Erste, die in den Kampf geht. Hat eine Schwäche für schnelle Autos und Technik.

Fähigkeiten/Hintergrund: War Stuntfahrerin und Mechanikerin. Bei MHI spezialisiert auf Fahrzeuge, Sprengstoffe und schnelle Evakuierungen. Sehr geschickt im Umgang mit improvisierten Waffen.

Erste Begegnung mit Monstern: Tasha war als Stuntfahrerin für einen Film in einem alten Eisenbahntunnel gebucht. Während der Dreharbeiten griff eine Gruppe Untoter die Crew an und schnitt den Fluchtweg ab. Mit einem waghalsigen Fahrmanöver durch die engen Tunnel und unter Einsatz von Pyrotechnik aus dem Filmset gelang es ihr, die Monster zu dezimieren und die verbleibende Crew (Filmstar und Kamerafrau) in Sicherheit zu bringen. Die beiden anderen Überlebenden besitzen nicht

Teamleiter-Jackson-Jack-Turner-254

Teamleiter Jackson "Jack" Turner

Team Logo

[JackLogo.png](#)

Alter: 38 (Dienstalter: 12 Jahre)

Aussehen: Kurzes, graumeliertes Haar; wettergegerbtes Gesicht; athletischer, aber drahtiger Körperbau. Trägt meist taktische Kleidung mit abgewetzter Lederjacke. Auffällig: Ein abgerissenes Ohrläppchen.

Persönlichkeit: Ruhig, entschlossen, charismatisch. Führt mit klaren Ansagen und erwartet Disziplin, bleibt aber fair und schützt sein Team um jeden Preis. Hat einen trockenen Humor und ist als Anführer anerkannt.

Fähigkeiten/Hintergrund: Ehemaliger Army Ranger, spezialisiert auf Taktik, Führung und schwere Waffen. Aktuell Teamleiter und Taktiker bei MHI.

Erste Begegnung mit Monstern: Bei einem Einsatz im Ausland wurde sein Trupp von Vampiren überfallen. Jack überlebte als Einziger und tötete die Kreaturen mit improvisierten Mitteln.

Teamleiterin-Lena-Whisper-Petrova-3

Teamleiterin Lena "Whisper" Petrova

Team Logo

[NateLogo.png](#)

Alter: 28-35

Aussehen: Schlank, drahtig, kurze, dunkelbraune, praktische Frisur, stechende eisblaue Augen, ein paar unauffällige Narben im Gesicht (Zeugen früherer Begegnungen).

Persönlichkeit: Ruhig, besonnen, aber extrem effizient und entscheidungsfreudig. Spricht wenig, aber ihre Anweisungen sind klar und präzise. Wirkt manchmal distanziert, kümmert sich aber heimlich um ihr Team. Hat einen trockenen Humor, der nur selten durchblitzt.

Fähigkeiten/Hintergrund: Exzellente Schützin mit verschiedenen Handfeuerwaffen (Pistolen, Maschinenpistolen), taktisches Genie im urbanen und beengten Gelände, erfahren im schnellen und präzisen Einsatz von Spezialmunition und Granaten. Hat eine Vergangenheit in einer Spezialeinheit oder einer ähnlichen Organisation, wo der Fokus auf Feuerkraft im kleinen Team lag.

Erste Begegnung mit Monstern: Lena war Teil einer militärischen Spezialeinheit, die zu einer scheinbar gewöhnlichen Geiselbefreiung in einem alten Lagerhaus gerufen wurde. Mitten im Einsatz entpuppte sich der "Geiselnehmer" als ein Ghul, der mit erschreckender Geschwindigkeit und Stärke agierte. Die regulären Waffen ihrer Einheit waren kaum effektiv. Lena überlebte nur, weil sie instinktiv auf den Kopf zielte und ein Teammitglied sie im Nahkampf unterstützte, bevor Verstärkung mit Spezialmunition eintraf. Dieses traumatische Erlebnis, bei dem Kameraden starben, zeigte ihr die Notwendigkeit spezialisierter Fähigkeiten und Waffen im Kampf gegen solche Kreaturen und führte sie schließlich zu MHI.

Trip-John-Jermain-Jones-195

"Trip" John Jermain Jones

Rastafari, Nerd, jung (20-25), Dreadlocks, Brille, freundlich, PoC

Tyler-Brooks-252

Tyler Brooks

Alter: 27 (Dienstalter: 0)

Aussehen: Kurze, hellbraune Haare; groß, schlaksig; trägt meist Kapuzenpulli und Jeans. Auffällig: Stets ein Notizbuch in der Hand.

Persönlichkeit: Schüchtern, hochintelligent, leicht sozial unbeholfen. Hat einen Hang zu trockenen Kommentaren und liebt technische Gadgets.

Fähigkeiten/Hintergrund: IT-Spezialist, Hacker. Bei MHI Ausbildung zum Unterstützer mit Spezialisierung auf digitale Überwachung und Kommunikation.

Erste Begegnung mit Monstern: Hackte sich in ein Überwachungssystem und wurde Zeuge eines Zombieangriffs im Serverraum seiner Firma. Nutzte die Technik, um Türen zu verriegeln und die Zombies einzusperren, bis Hilfe kam.