

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Bob Griffin

Name

Inspektor

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●●○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

4 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Blick fürs Detail, Experte (Nachforsch-

ung), Glücklicher Schuss, Gutes Gespür,

Kontakte (Polizei)

Polizeimarke

Sportler

Geistige Reserven

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Handschellen **Bonus** AP

Polizeischutzweste **Bonus** 20

Spurensicherungsausrüstung **Bonus** 2P

Sportschuhe **Bonus** 2P

Painkiller-Tabletten **Bonus** 5

**Bonus** AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole 50

Geist + Fernkampf +2 / +2 / +2  
Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Julia Higgins

Name

Privatdetektivin

Beruf

Abenteurpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●●○

**GEIST**

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ●○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ○○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

3 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Beinarbeit

Gewinnendes Lächeln

Kontakte (Polizei)

Kontakte (Unterwelt)

Starker Wille

Unauffällig

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Hasenpfote

Bonus 5 AP

Taschenlampe

Bonus 1 AP

Bonus AP

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole

50 AP

Geist + Fernkampf +2

+2

+2

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

3 /

aktuell

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Pater Ian Ireland

Name

Priester

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ●○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ○○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

3 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Aura des Glaubens

Segnen

Spezialgebiet: Erste Hilfe

Spüre das Kreuz

Wahrer Glaube

Eloquenter Einwurf

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Taschenlampe **Bonus AP**

Dunkle Kleidung **Bonus AP 3**

Lederjacke **Bonus AP 10**

Dunkle Schuhe **Bonus AP 1**

Bischof Johns Bischofsring **Bonus AP 27**

**Bonus AP**

Geweihtes Kruzifix **AP 45**

Seele **Fertigkeit // Schaden physisch / gewicht +2 / silber / magisch**

Geweihte Hostie **AP 15**

Seele **Fertigkeit // Schaden physisch / gewicht +2 / silber / magisch**

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Maxwell Stark

Name

Professor

Beruf

Abenteurpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ●●○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

**SEELE**

Charisma ○○○

Intuition ○○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

3 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Belesen

Jäger (Vampire)

Extrem Profunde Einsichten

Starker Wille

Spezialgebiet: Altbabylonische Weihe

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Taschenlampe

Bonus 1 AP

Fingerknöchel des Hector de Valois

Bonus 35 AP

Silberne Kette

Bonus 10 AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Goldcolt

42 AP

Geist + Fernkampf +1 +1

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Marc Murphy

Name

Personenschützer

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●●○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ○○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

5 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Glücklicher Schlag

Kontakte (High Society)

Polizeimarke

Nimm mich!

Zäh

Richtige Hinweise

Experte (Widerstand)

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Streichhölzer **Bonus** AP

Spurensicherungsausrüstung **Bonus** 2P

Arm- & Beinschoner **Bonus** 4P

**Bonus** AP

**Bonus** AP

**Bonus** AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Silberdolch 50

Körper + Nahkampf +2 +2 +2  
Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Dr. Andrew Dawson

Name

Arzt

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●●○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ●○○

Willenskraft ○○○

**AUSDAUER**

3 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Spezialgebiet: Erste Hilfe

Belesen

Sportler

Glücklicher Schuss

Präziser Schuss

Richtige Eingebung

Experte (Wissen)

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Laptop

Bonus AP

Erste-Hilfe-Koffer

Bonus 3P

Lederjacke

Bonus 10

Dunkle Kleidung

Bonus 3P

Laserpointer

Bonus 5P

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole

50P

Geist+ Fernkampf +2 +2 +2 / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Barbara Woodsworth

Name

Okkultist

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ●●○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

## BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Profunde Einsichten

Gutes Gespür

Starker Wille

Reich

Meditation

## AUSRÜSTUNG

Handy, Feuerzeug **Bonus** AP

Schicke Kleidung **Bonus** 5 AP

Lederjacke **Bonus** 10 AP

Handy mit Fotokamera **Bonus** 1 AP

**Bonus** AP

**Bonus** AP

Träne des Propheten 60 AP

Seele // Schaden physisch / <sup>+4</sup>geweiht / <sup>+2</sup>silber / <sup>+2</sup>magisch

Gnostische Gemme 45 AP

Seele // Schaden physisch / <sup>+4</sup>geweiht / <sup>+4</sup>silber / <sup>+4</sup>magisch

**AUSDAUER**

**SCHICKSALSPUNKTE**

3 /

aktuell

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Angela Bianchi

Name

Schauspielerin

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ●●○

Intuition ●○○

Willenskraft ○○○

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Gewinnendes Lächeln

Kontakte (High Society)

Kontakte (Medien)

Unbeugsam

In letzter Sekunde

Experte (Charisma)

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Schminkspiegel Bonus AP

Schicke Kleidung Bonus 5P

Stilvolle Kleidung Bonus 3P

Lederjacke Bonus 10

Schicke Schuhe Bonus AP

Stilvolle Schuhe Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Silbersai 72 AP

Körper + Nahkampf +2 / +2 / +2 / magisch

**AUSDAUER**

4 /

aktuell

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Paul Maybury

Name

Journalist

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ●○○

Wissen ●○○

**SEELE**

Charisma ●○○

Intuition ●●○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

3 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Gutes Gespür, Experte (Intuition)

Kontakte (High Society)

Kontakte (Medien)

Presseausweis

Reich

Sportlich

Vom Glück verfolgt

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Audiorecorder **Bonus AP**

Schicke Kleidung **Bonus AP 5**

Feuerzeug **Bonus AP 1**

Elektropick **Bonus AP 5**

Lederjacke **Bonus AP 10**

**Bonus AP**

**AP**

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole **50 AP**

Geist + Fernkampf +2 / +2 / +2  
Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**

3 /

aktuell

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Guang

Name

Shaolin-Mönch

Beruf

Abenteuerpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ○○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

5 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Doppelschlag

Kontakte: Polizei

Meditation

Polizeimarke

Präziser Schlag

Richtige Eingebung

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Streichhölzer **Bonus AP**

Spurensicherungsausrüstung **Bonus AP**

Dunkle Kleidung **Bonus AP**

Polizeischutzweste **Bonus 20**

**Bonus AP**

**Bonus AP**

**AP**

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Silbersai **72 AP**

Körper + Nahkampf +2 +2 +2  
Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

**SCHICKSALSPUNKTE**