

INSPEKTOR BOB GRIFFIN

Aufgewachsen in einer der zahlreichen Londoner Vorstädte hat Bob seit jeher ein gespaltenes Verhältnis zu seiner Heimatstadt. Auf der einen Seite kennt er ihre Schattenseiten nur zu gut, auf der anderen Seite liebt er sie und braucht den täglichen Trubel wie die Luft zum Atmen.

Der Wunsch, Inspektor beim Yard zu werden, kam bei ihm schon in Kindheitstagen das erste Mal auf, wurde aber nach der Schule schnell von einer praktischeren Laufbahn als Angestellter einer Bank abgelöst. Erst ein Überfall vor inzwischen gut drei Jahren änderte seine Lebensplanung erneut und brachte ihn dazu, seinen alten Berufswunsch wieder aufzunehmen.

Als er eines Nachts alleine die letzten Bürotätigkeiten erledigte, wurde er von einem Mann überrascht, der wie aus dem Nichts vor ihm aufgetaucht war. Allerdings wollte der Eindringling kein Geld, sondern sein Blut. Nach einem verzweifelten Kampf auf Leben und Tod gelang es Griffin schließlich, seinen Angreifer mit einem Stuhlbein zu pfählen. Zugegeben, eigentlich mehr aus Zufall denn aus Absicht, aber in den Augen des ermittelnden Beamten stellte er damit trotzdem einen potentiellen Inspektor für die „Abteilung“ dar.

Mit der Unterstützung von Inspektor Sinclair kam er schließlich auf die Polizeischule und ist jetzt seit einige Wochen dabei, sich an seine neue Stellung als eigenständiger Ermittler und Kämpfer gegen die Mächte der Hölle zu gewöhnen.

Bob Griffin

BERUF: Inspektor

KÖRPER 3: Athletik 0, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 4: Fernkampf 1, Heimlichkeit 0, Nachforschung 1, Okkultismus 0, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 0

SEELE 2: Charisma 0, Intuition 1, Willenskraft 1

AUSDAUER 4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Blick fürs Detail, Glücklicher Schuss, Gutes Gespür, Kontakte (Polizei), Polizeimarke, Sportlich

AUSRÜSTUNG

Leichte Pistole, Polizeischutzweste, Handy, Handschellen

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Bob Griffin

Name

Inspektor

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik

●○○

Nahkampf

○○○

Widerstand

●○○

Geist

GEIST

Fernkampf

●○○

Heimlichkeit

○○○

Nachforschung

●●○

Okkultismus

○○○

Reflexe

○○○

Technik

○○○

Wissen

○○○

Seele

SEELE

Charisma

●○○

Intuition

●○○

Willenskraft

●○○

AUSDAUER

4 /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Blick fürs Detail,

Glücklicher Schuss,

Gutes Gespür,

Kontakte (Polizei),

Polizeimarke,

Sportler

AUSRÜSTUNG

Polizeischutzweste

Bonus 20 AP

Handy, Handschellen

Bonus AP

Spurensicherungsausrüstung

Bonus 2 AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Leichte Pistole

50 AP

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

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

JULIA HIGGINS

Schon früh stellte sich heraus, dass die kleine Julia ihren eigenen Kopf hat. Egal ob Kindergarten, Schule oder Studium, immer wieder gab es Ärger mit Lehrern wie Mitschülern. Sie lernte zwar, sich im Hintergrund zu halten, aber unterordnen war einfach noch nie ihr Ding, und so kam es wie es kommen musste: In keinen Job fühlte sie sich wohl, konnte nirgendwo Fuß fassen.

Schließlich brachte sie ihre Mutter auf die zündende Idee: „So hart wie mein kleines Mädchen immer tut, sollte sie eigentlich Privatdetektiv werden. So wie Humphrey Bogart in Casablanca.“ Zwar hatte ihre Mutter dies nur im Scherz gesagt und war auch keineswegs erfreut darüber, als Julia ihre Begeisterung äußerte, aber der Ausspruch sollte sich doch als Wink des Schicksals entpuppen.

Inzwischen betreibt der ehemalige Störenfried eine erfolgreiche kleine Detektei, nicht in der besten Lage, aber immerhin auch nicht in Soho, und genießt ihre persönliche Freiheit. Das heißt, bis sie vor einigen Monaten in einen heiklen Fall hineingezogen wurde, in dem Leichen von Ghulen aus den Gräbern gestohlen wurden. Widerliche Angelegenheit, aber sie brachte ihr doch interessante Beziehungen zum Yard ein, der sie inzwischen regelmäßig um ihre Mithilfe bittet.

Ein Angebot, dass sie gerne annimmt. Zum einen wird der Job anständig bezahlt, zum anderen gibt es ihr Gelegenheit, Zeit mit Inspektor Griffin zu verbringen. Streng beruflich, versteht sich!

Julia Higgins

BERUF: Privatdetektivin

KÖRPER 2: Athletik 0, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 4: Fernkampf 1, Heimlichkeit 1, Nachforschung 1, Okkultismus 0, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 0

SEELE 3: Charisma 1, Intuition 0, Willenskraft 0

AUSDAUER 3

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Beinarbeit, Gewinnendes Lächeln, Kontakte (Polizei), Kontakte (Unterwelt), Starker Wille, Unauffällig

AUSRÜSTUNG

Leichte Pistole, Handy, Feuerzeug

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Julia Higgins

Name

Privatdetektivin

Beruf

Abenteuerpunkte

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

Nachtsichtgerät

Bonus 2 AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Goldmag

70 AP

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

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

PATER IAN IRELAND

Der Glaube an den Herrn erfüllte schon in jungen Jahren das Herz von Ian Ireland. Obwohl seine Eltern nicht besonders gläubig waren, spürte er, dass seine Bestimmung darin lag, der Gemeinde Gottes als Priester zu dienen. Nach der Schule studierte er Theologie und wurde schließlich Pater in einem kleinen Bezirk außerhalb von London-Stadt.

Viele Jahre lang geschah nicht Besonderes, die Menschen seiner Gemeinde schätzten ihn als guten Zuhörer und angenehmen Gesprächspartner und er sorgte sich zuverlässig um ihr Seelenheil. Erst als er schon fast seinen 50ten Geburtstag feiern wollte, geschah das Unfassbare: Aus den Gräbern der kürzlich Verstorbenen wurden die Leichen gestohlen und ein Gefühl der Angst und Unsicherheit breitete sich in der Umgebung aus.

Zunächst hielt er den ermittelnden Beamten von Scotland Yard für überspannt, als dieser von Ghulen und Leichenfressern sprach, doch gemeinsam mit Paul Griffin und Julia Higgins stellte er schließlich diese Höllenbrut in der Leichenhalle des örtlichen Bestatters. Noch heute weiß er nicht, wie er die Kräfte des Herrn in sich entdeckte, doch im Kampf gegen die Geschöpfe des Satans konnte er diese mit seinem Kruzifix auf Abstand halten und sogar mit einer einzigen Berührung vernichten.

Seit diesem Tag denkt der gute Pater anders über die Hölle und ihre Geschöpfe und ist nur allzu gerne bereit, die „Abteilung“ bei ihrem Kampf zu unterstützen.

Ian Ireland

BERUF: Priester

KÖRPER 2: Athletik 0, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 3: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 1, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 1

SEELE 4: Charisma 1, Intuition 0, Willenskraft 1

AUSDAUER 3

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Aura des Glaubens, Segnen, Spezialgebiet: Erste Hilfe, Spüre das Kreuz, Wahrer Glaube

AUSRÜSTUNG

Geweihtes Kruzifix, Handy, Taschenlampe

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Pater Ian Ireland

Name

Priester

Beruf

Abenteuerpunkte

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ●○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

SEELE

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

Erste-Hilfe-Koffer

Bonus 3 AP

Streichhölzer

Bonus 1 AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Adrenalinspritze

Bonus 5 AP

Geweihtes Kruzifix

45 AP

Seele

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

AP

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

SCHICKSALSPUNKTE

PROFESSOR MAXWELL STARK

Wer hätte gedacht, dass ein Professor für mittelalterliche Geschichte und alte Sprachen an der renommierten Universität von London in seiner Freizeit Vampire jagt? Bis er aufgrund eines Zeitungsberichts mit Paul Griffin zusammentraff, dachte Maxwell Stark, er sei auf ewig verdammt, den Kampf gegen die Mächte der Hölle alleine zu führen. Ein einsamer Streiter gegen die Blutsauger, wie schon seit Vater vor ihm.

Heute kommt ihm diese Zeit irgendwie unwirklich vor, denn er könnte sich gar nicht mehr vorstellen, ohne seine Freunde in den Kampf zu ziehen um das Böse zu vernichten, wo immer es sich auch verstecken mag. An der Seite von Paul Griffin und seinen Freunden hat er zum ersten Mal das Gefühl, dass der Kampf zu gewinnen sein könnte. Schließlich beschäftigt sich eine ganze Abteilung beim Yard ausschließlich mit dem Übernatürlichen.

Trotz dieser unerwarteten Wendung in seinem Leben hat Maxwell Stark seinen Lehrstuhl nicht aufgegeben, sondern unterrichtet wie schon seit 10 Jahren die verzo-genen Studenten der nächsten Generation. Hier versucht er ihnen alles zu vermitteln, was es Wissenswertes über das Mittelalter zu berichten gibt ... abgesehen von dem, was sie besser nicht wissen sollten, und davon gibt es eine ganze Menge.

Maxwell Stark

BERUF: Professor

KÖRPER 2: Athletik 0, Nahkampf 0, Widerstand 0

GEIST 4: Fernkampf 1, Heimlichkeit 0, Nachforschung 1, Okkultismus 1, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 1

SEELE 3: Charisma 0, Intuition 0, Willenskraft 1

AUSDAUER 3

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Belesen, Jäger (Vampire), Profunde Einsichten, Starker Wille

AUSRÜSTUNG

Bolzenpistole, Lederjacke, Magische Kreide, Handy, Feuerzeug

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Maxwell Stark

Name

Professor

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ●●○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

Seele

SEELE

Charisma ○○○

Intuition ○○○

Willenskraft ●○○

AUSDAUER

3 /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Belesen,

Jäger (Vampire),

Profunde Einsichten,

Starker Wille

AUSRÜSTUNG

Lederjacke,

Bonus 10 AP

PDA

Bonus 10 AP

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Nachtsichtgerät

Bonus 2 AP

Bonus AP

Bonus AP

Repetierarmbrust

60 AP

Geist + Fernkampf +2 +2 +2 Pflöck +3

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

MARC MURPHY

Das Leben war nicht immer nett zu Marc Murphy. Er wuchs als Kind armer Eltern auf und wäre beinahe im Sumpf des Straßenlebens von Soho versunken, wenn er nicht einen entscheidenden Fehler gehabt hätte. Er setzte sich stets für seine Mitbürger ein.

So kam es, dass er sich für eine Laufbahn als Personenschützer entschied, nachdem sich der Polizeidienst als zu bürokratisch für ihn erwiesen hatte. Vor drei Monaten wurde sein Leben dann komplett auf den Kopf gestellt, als sein Klient beim Joggen im Wald von einem riesigen Tier angefallen wurde. Nur mit knapper Not konnte er sich gegen das muskelbepackte Monstrum verteidigen, während für seinen Klienten jede Hilfe zu spät kam.

Schlimmer wurde es noch, als niemand ihm glauben wollte, dass er sich gegen einen Werwolf zur Wehr setzen musste. Alle hielten ihn für verwirrt und niemand dachte mehr daran, ihn als Bodyguard anzuheuern. Doch glücklicherweise gab es einen Superintendent bei Scotland Yard, der sehr von Marc beeindruckt war. Einen Kampf gegen eine Werkreatur zu gewinnen, ist nicht leicht, noch dazu ohne die richtigen Waffen.

Schlussendlich ist aus Marc Murphy also doch noch ein Polizist geworden, und seine neuen Kollegen werden mehr als einmal dankbar dafür sein, ihn auf ihrer Seite zu wissen.

Marc Murphy

BERUF: Personenschützer

KÖRPER 4: Athletik 0, Nahkampf I, Widerstand I

GEIST 2: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 0, Reflexe I, Technik 0, Wissen 0

SEELE 3: Charisma 0, Intuition I, Willenskraft I

AUSDAUER 5

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Glücklicher Schlag, Kontakte: High Society, Polizeimarke, Nimm mich!, Zäh

AUSRÜSTUNG

Silberdolch, Polizeischutzweste, Handy, Streichhölzer

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Marc Murphy

Name

Personenschützer

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●●○

Geist

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Seele

SEELE

Charisma ○○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

AUSDAUER

5

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Glücklicher Schlag,

Kontakte (High Society),

Polizeimarke,

Nimm mich!,

Zäh

Richtige Hinweise

AUSRÜSTUNG

Handy, Streichhölzer

Bonus AP

Spurensicherungsausrüstung

Bonus² AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Silberdolch

50 AP

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

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

DR. ANDREW DAWSON

Eigentlich hat Andrew Dawson nie an das Übernatürliche geglaubt. Er hatte eine behütete Kindheit und machte einen hervorragenden Abschluss in Medizin, natürlich in Oxford. Dann kam die Arbeit im St. Marys Hospital in Soho, bekannt für die Betreuung von Gewaltopfern und erste Anlaufstelle für Schuss- und Stichwunden in der Londoner Innenstadt.

Getrieben von dem Willen Gutes zu tun und den Menschen zu helfen hatte er sich bewusst auf die Stelle als Assistenzarzt in der Notaufnahme beworben. Er wurde mit Kusshand angenommen und leitete nach kurzer Zeit schon oft die von seinen Kollegen verhasste Spätschicht. Was er hier aber eines Nachts erleben sollte, veränderte sein Weltbild für immer. Die Leiche eines gerade auf dem OP-Tisch verstorbenen Gangsters erhob sich und fiel über die Krankenschwester her. Nur sein beherztes Eingreifen, er stieß dem Zombie sein Skalpell durchs Auge ins Hirn, konnte Schlimmeres verhindern.

Im Wissen, dass niemand ihm glauben würde, entschloss Dr. Dawson sich selbst um die Sache zu kümmern. Bewaffnet mit seiner Sportarmbrust ging er der Sache auf den Grund, stöberte den Ursprung des Grauens auf und traf im Zuge dessen auf Inspektor Griffin, der seinerseits die Vorfälle untersuchte. Ein Mann dem er sich endlich anvertrauen konnte und der seither zu seinen besten Freunden zählt.

Dr. Andrew Dawson

BERUF: Arzt

KÖRPER 2: Athletik 1, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 4: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 0, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 1

SEELE 3: Charisma 1, Intuition 1, Willenskraft 0

AUSDAUER 3

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Spezialgebiet: Erste Hilfe, Belesen, Sportler, Glücklicher Schuss

AUSRÜSTUNG

Einfaches Kreuz, Erste-Hilfe-Koffer, Nachtsichtgerät, Laserpointer, Handy, Laptop

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Dr. Andrew Dawson

Name

Arzt

Beruf

Abenteurpunkte

KÖRPER

Athletik ●○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

GEIST

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

SEELE

Charisma ●○○

Intuition ●○○

Willenskraft ○○○

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Spezialgebiet: Erste Hilfe,

Belesen,

Sportler,

Glücklicher Schuss,

Präziser Schuss

Richtige Eingebung

AUSRÜSTUNG

Erste-Hilfe-Koffer Bonus 3 AP

Arm- und Beinschoner Bonus 4 AP

Handy, Laptop Bonus AP

Dunkle Kleidung Bonus 3 AP

Lederjacke Bonus 10 AP

Laserpointer Bonus 5 AP

Painkiller-Tabletten 5 AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Goldcolt 42 AP

Geist + Fernkampf +1 +1 physisch / geweiht / silber / magisch

AUSDAUER

3 /

aktuell

SCHICKSALSPUNKTE

BARBARA WOODSWORTH

Schon als junges Mädchen war Barbara Woodsworth fasziniert von Gruselgeschichten aller Art. Ihre Eltern, Mitglieder einer reichen Kaufmannsfamilie, die ihre Wurzel bis ins Mittelalter zurückverfolgen kann, unterstützte sie stets bei all ihren Bemühungen, zumal ihre Tochter sich trotz ihrer morbiden Neigungen zu einem wunderbaren und lebensfrohen Menschen entwickelte.

An ihrem 21. Geburtstag führte ihr Vater sie schließlich in die geheime Bibliothek des Herrenhauses, in dem die Familie seit dem 17. Jahrhundert residierte. Die okkulten Schriften hier übten eine unglaubliche Faszination auf sie aus und ihre Eltern hatten alle Mühe sie davon abzuhalten, ihre besten Jahre ausschließlich zwischen alten Büchern und Schriftrollen zu verbringen.

Alles schien wunderbar. Barbara hatte ihr Studium in Oxford abgeschlossen und sich mit einem adligen jungen Mann verlobt. Doch an ihrem 25. Geburtstag geschah etwas, dass ihr Leben von Grunde auf verändern sollte. Während der Feier entdeckte ein entfernter Verwandter aus Zufall die geheime Bibliothek und liess aus Spaß einige Zeilen laut vor. Nur mit Mühe konnten Vater und Tochter die entfesselten Mächte wieder in ihre Schranken verweisen, doch zu welchem Preis. Das Haus wurde komplett zerstört, ihr Vater und ihr Verlobter starben, genau wie einige andere Gäste und ihre Familie meidet die „Hexe Barbara“ seit diesem Tag.

Nur der ermittelnde Inspektor von Scotland Yard, ein gewisser Bob Griffin, glaubte ihr die Geschichte und es gelang ihm mit Hilfe der „Abteilung“ die Öffentlichkeit aus der Angelegenheit heraus zu halten. An diesem Tag schwor sich Barbara Woodsworth, dass sie ihr Wissen und ihre Fähigkeiten für den Kampf gegen die Mächte der Finsternis einsetzen würde.

Barbara Woodsworth

BERUF: Okkultist

KÖRPER 2: Athletik 0, Nahkampf 0, Widerstand 0

GEIST 3: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 1, Okkultismus 1, Reflexe 0, Technik 0, Wissen 0

SEELE 4: Charisma 1, Intuition 1, Willenskraft 1

AUSDAUER 3

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Profunde Einsichten, Gutes Gespür, Starker Wille, Reich, Meditation

AUSRÜSTUNG

Gnostische Gemme, Magische Kreide, Weihwasser, Feuerzeug, Handy

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Barbara Woodsworth

Name

Okkultist

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ●●○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Seele

SEELE

Charisma ●○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

AUSDAUER

3 /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Profunde Einsichten,

Gutes Gespür,

Starker Wille,

Reich,

Meditation

AUSRÜSTUNG

Gnostische Gemme Bonus 45 AP

Magische Kreide Bonus 10 AP

Weihwasser Bonus 20 AP

Lederjacke Bonus 10 AP

Handy, Feuerzeug Bonus AP

Handy mit Foto- und Videokamera Bonus je 1 AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

ANGELA BIANCHI

Die schöne Italienerin wusste schon als Kind sehr genau, was sie werden wollte: Ein Star! Und mit dem ihr eigenen Willen arbeitete sie sich nach oben, bis das jüngste Kind einer römischen Arbeiterfamilie schließlich zu Weltruhm gelangte. Zumindest sieht sie das so, auch wenn einige Kritiker ihre schauspielerischen Leistungen als eher mager einstufen oder ihre Kolleginnen immer behaupten, sie würde nur wegen ihres Äußeren gecastet werden. Na ja, und Weltruhm ist vielleicht auch ein wenig übertrieben, aber zumindest ist sie über die Grenzen ihres Heimatlandes hinaus bekannt und bekommt inzwischen auch (kleine) Angebote aus den USA und Großbritannien.

Bei einem Dreh in einem schottischen Geisterschloss passierte es dann auch, dass Angela Bianchi mit dem Übernatürlichen in Kontakt kam. Auf dem Set geschahen mehrere unerklärliche Unfälle und einige Kollegen begannen von einem Geist zu reden. Zunächst lachte die blonde Römerin nur über diesen Aberglauben, doch dann versuchte der vor über 400 Jahren verstorbene Burgherr doch tatsächlich sie zu entführen und zu seiner Geisterbraut zu machen. Ungeheuerlich!

Zum Glück kam die Hilfe von Scotland Yard in Gestalt des schmucken Inspektor Griffin rechtzeitig um das Ganze zu verhindern. Aber ohne ihre unbeugsame Willenskraft hätte sie es wohl nicht geschafft dem Geist lange genug widerstehen zu können und auch die Flucht durch die Katakomben des Schlosses wäre nicht möglich gewesen, wenn sie nicht in einer herausragenden körperlichen Verfassung wäre. Schließlich dreht sie alle Stunts selbst!

Seit diesem Zwischenfall nutzt sie die reichlich vorhandene freie Zeit zwischen den Drehs gerne, um Inspektor Griffin und seinem Team bei seinen Fällen zur Seite zu stehen (gerne auch sehr nahe). Ihre Erfahrungen helfen ihr schließlich maßgeblich bei der Verbesserung ihrer Schauspielerei. Ganz klar, Angela Bianchi ist die Screamqueen des nächsten Jahrzehnts.

Angela Bianchi

BERUF: Schauspielerin

KÖRPER 3: Athletik 1, Nahkampf 0, Widerstand 1

GEIST 2: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 0, Reflexe 1, Technik 0, Wissen 0

SEELE 4: Charisma 1, Intuition 1, Willenskraft 0

AUSDAUER 4

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gewinnbringendes Lächeln, Kontakte (High Society), Kontakte (Medien), Unbeugsam, In letzter Sekunde

AUSRÜSTUNG

Schicke Kleidung, Verkleidungsset, Fernglas, Silberdolch, Handy, Schminkspiegel

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Angela Bianchi

Name

Schauspielerin

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik

●○○

Nahkampf

●○○

Widerstand

●○○

Geist

GEIST

Fernkampf

○○○

Heimlichkeit

○○○

Nachforschung

○○○

Okkultismus

○○○

Reflexe

●○○

Technik

○○○

Wissen

○○○

Seele

SEELE

Charisma

●●○

Intuition

●○○

Willenskraft

○○○

AUSDAUER

4

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Gewinnbringendes Lächeln,

Kontakte (High Society),

Kontakte (Medien),

Unbeugsam

In letzter Sekunde

Experte (Charisma)

AUSRÜSTUNG

Schicke Kleidung

Bonus 5 AP

Stilvolle Kleidung

Bonus 2 AP

Handy, Schminkspiegel

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Silberdolch

50 AP

Körper + Nahkampf +2 / +2 / +2

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE

GUANG

Guang wuchs als Findelkind am Berg Songshan in einem Shaolin-Kloster auf. Im Alter von 16 Jahren stellte er einen Einbrecher – und tötete ihn aus Notwehr. Aus Abscheu vor sich und seiner Tat floh er in derselben Nacht aus dem Kloster, lief Tag um Tag und hielt nur inne, um zu schlafen und zu essen.

Zehn Jahre später und tausende Kilometer vom Ort seiner Schande entfernt musste er feststellen, dass der Schmerz nicht nachließ. In Londoner Nachtclubs arbeitete er als Rausschmeißer, trank (obwohl er es nicht verträgt) und stand kurz vor der vollständigen Verrohung. Doch da traf er auf einen Landsmann, der sich seiner annahm. Dieser Landsmann erzählte ihm, ebenfalls in einem Shaolinkloster aufgewachsen zu sein und jetzt für den Yard zu arbeiten. Guang schöpfte Hoffnung: Wenn es ihm jemals gelingen sollte, seine Schuld zu tilgen, dann nur durch die Hingabe zum Guten.

Er sprach bei James Powell vor, wie der Landsmann ihm geraten hatte – und er wurde genommen und dem Team von Inspektor Griffin zugeteilt.

Getreu seines neu gesteckten Ziels wird Guang alles daransetzen, das Böse zu bekämpfen, und ist schon jetzt froh darüber, zuverlässige neue Verbündete an seiner Seite zu wissen

Guang

BERUF: Shaolin-Mönch

KÖRPER 4: Athletik I, Nahkampf I, Widerstand I

GEIST 2: Fernkampf 0, Heimlichkeit 0, Nachforschung 0, Okkultismus 0, Reflexe I, Technik 0, Wissen 0

SEELE 3: Charisma 0, Intuition 0, Willenskraft I

AUSDAUER 5

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Doppelschlag, Kontakte: Polizei, Meditation, Polizeimarke, Präziser Schlag

AUSRÜSTUNG

Silberdolch, Handy, Streichhölzer

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Guang

Name

Shaolin-Mönch

Beruf

Abenteuerpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik

●○○

Nahkampf

●○○

Widerstand

●○○

Geist

GEIST

Fernkampf

○○○

Heimlichkeit

○○○

Nachforschung

●○○

Okkultismus

○○○

Reflexe

●○○

Technik

○○○

Wissen

○○○

Seele

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 2 AP

Fernglas

Bonus 2 AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

Taschenlampe

Bonus 1 AP

Bonus AP

Silberkurzspeer

55 AP

Körper + Nahkampf +1 / +1 / +1
Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE