

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

Abenteuerepunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Seele

SEELE

Charisma ○○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Blick fürs Detail,

Glücklicher Schuss,

Gutes Gespür,

Kontakte (Polizei),

Polizeimarke,

Sportlich

AUSRÜSTUNG

Polizeischutzweste Bonus 20 AP

Handy, Handschellen Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Leichte Pistole 50 AP

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

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AUSDAUER

SCHICKSALSPUNKTE

4 /

aktuell

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

Abenteurpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ●○○

Heimlichkeit ●○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Seele

SEELE

Charisma ●○○

Intuition ○○○

Willenskraft ○○○

AUSDAUER

3 /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Beinarbeit,

Gewinnendes Lächeln,

Kontakte (Polizei),

Kontakte (Unterwelt),

Starker Wille,

Unauffällig

AUSRÜSTUNG

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Leichte Pistole

50 AP

Geist + Fernkampf +2 / +2 / +2 / 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

Charisma

●○○

Intuition

○○○

Willenskraft

●○○

AUSDAUER

3 /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Aura des Glaubens,

Segnen,

Spezialgebiet: Erste Hilfe,

Spüre das Kreuz,

Wahrer Glaube

AUSRÜSTUNG

Handy, Taschenlampe

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Geweihtes Kruzifix

45 AP

Seele // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / 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

Abenteurpunkte

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

Magische Kreide

Bonus 10 AP

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bolzenpistole

50 AP

Geist + Fernkampf +1 / +1 +1 Pflöck +4

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

AUSRÜSTUNG

Polizeischutzweste Bonus 20 AP

Handy, Streichhölzer Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Silberdolch 50 AP

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

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SCHICKSALSPUNKTE