

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Bob Griffin

Name

Inspektor

Beruf

Abenteurpunkte

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, 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

Abenteuerepunkte

**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**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Pater Ian Ireland

Name

Priester

Beruf

Abenteurpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ●○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ●○○

Seele

SEELE

Charisma ●○○

Intuition ○○○

Willenskraft ●○○

## BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Aura des Glaubens

Segnen

Spezialgebiet: Erste Hilfe

Spüre das Kreuz

Wahrer Glaube

Eloquenten Einwurf

## AUSRÜSTUNG

Handy, Taschenlampe

Bonus AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Dunkle Schuhe

Bonus 1 AP

Bischof Johns Bischofsring

Bonus 27 AP

Bonus AP

Geweihtes Kruzifix

45 AP

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

Geweihte Hostie

15 AP

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

## AUSDAUER

3 /

aktuell

## SCHICKSALSPUNKTE

# 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)

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

Abenteurpunkte

**KÖRPER**

Athletik ○○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●●○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ○○○

Intuition ●○○

Willenskraft ●○○

**AUSDAUER**

5

max /

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 ○○○

## BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Spezialgebiet: Erste Hilfe

Belesen

Sportler

Glücklicher Schuss

Präziser Schuss

Richtige Eingebung

Experte (Wissen)

## AUSRÜSTUNG

Handy, Laptop

Bonus AP

Erste-Hilfe-Koffer

Bonus 3 AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

Laserpointer

Bonus 5 AP

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole

50P

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

**AUSDAUER**

**SCHICKSALSPUNKTE**

3 /

aktuell

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Barbara Woodsworth

Name

Okkultist

Beruf

Abenteurpunkte

Körper

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ●○○

Geist

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ●○○

Okkultismus ●●○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Seele

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

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch +4 +2

Gnostische Gemme

45 AP

Seele

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch +4

## AUSDAUER

3 /

aktuell

## SCHICKSALSPUNKTE

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Angela Bianchi

Name

Schauspielerin

Beruf

Abenteurpunkte

**KÖRPER**

Athletik ●○○

Nahkampf ●○○

Widerstand ●○○

**GEIST**

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ●○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

**SEELE**

Charisma ●●○

Intuition ●○○

Willenskraft ○○○

**AUSDAUER**

4 /

aktuell

**BESONDERE EIGENSCHAFTEN**

Gewinnendes Lächeln

Kontakte (High Society)

Kontakte (Medien)

Unbeugsam

In letzter Sekunde

Experte (Charisma)

**AUSRÜSTUNG**

Handy, Schminkspiegel Bonus AP

Schicke Kleidung Bonus 5 AP

Stilvolle Kleidung Bonus 3 AP

Lederjacke Bonus 10 AP

Schicke Schuhe Bonus 1 AP

Stilvolle Schuhe Bonus 1 AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Silbersai 72 AP

Körper + Nahkampf +2 +2 +2

**SCHICKSALSPUNKTE**

# JOHN SINCLAIR

## Geisterjäger-Akte

Paul Maybury

Name

Journalist

Beruf

Abenteurpunkte

### 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 5 AP

Feuerzeug Bonus 1 AP

Elektropick Bonus 5 AP

Lederjacke Bonus 10 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

# 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 ●○○

## 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 AP

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

## AUSDAUER

5

max /

aktuell

## SCHICKSALSPUNKTE