

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

Große Geistige Reserven

AUSRÜSTUNG

Handy, Handschellen

Bonus AP

Polizeischutzweste

Bonus 20

Spurensicherungsausrüstung

Bonus 2P

Sportschuhe

Bonus 2P

Taschenlampe

Bonus 1

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

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Leichte Pistole

50 AP

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

Seelische Reserven

AUSRÜSTUNG

Handy, Taschenlampe

Bonus AP

Dunkle Kleidung

Bonus AP

Lederjacke

Bonus AP

Dunkle Schuhe

Bonus AP

Bischof Johns Bischofsring

Bonus AP

Fernglas

Bonus AP

Geweihtes Kruzifix

AP

Seele

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

Geweihte Hostie

AP

Seele

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

AUSDAUER

3 /

aktuell

SCHICKSALSPUNKTE

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)

Extrem Profunde Einsichten

Starker Wille

Spezialgebiet: Altbabylonische Weihe

AUSRÜSTUNG

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Fingerknöchel des Hector de Valois

Bonus 35 AP

Silberne Kette

Bonus 10 AP

Bonus AP

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Repetierarmbrust 60 AP

Geist + Fernkampf +2 +2 +2 Pflöck +3

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

Lederjacke

Bonus 10

Bonus AP

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

Extrem 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

Arm- & Beinschoner

Bonus 4 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

Abenteuerpunkte

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

Fachgebiet Okkultismus: Alchemie

Spezialgebiet: Versilberung

AUSRÜSTUNG

Handy, Feuerzeug

Bonus AP

Lederjacke

Bonus 10 AP

Bonus AP

Bonus 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

SCHICKSALSPUNKTE

3 /

aktuell

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Angela Bianchi

Name

Schauspieler

Beruf

Abenteurpunkte

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 5 AP

Stilvolle Kleidung Bonus 3 AP

Lederjacke Bonus 10 AP

Schicke Schuhe Bonus 1 AP

Stilvolle Schuhe Bonus 1 AP

Arm- & Beinschoner 4 AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

Silbersai 72 AP

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

AUSDAUER

SCHICKSALSPUNKTE

4 /

aktuell

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

Paul Maybury

Name

Journalist

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

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

Lederjacke

Bonus 10 AP

Bonus 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

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

max /

aktuell

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Doppelschlag

Kontakte: Polizei

Meditation

Polizeimarke

Präziser Schlag

Richtige Eingebung

AUSRÜSTUNG

Handy, Streichhölzer

Bonus AP

Spurensicherungsausrüstung

Bonus 2 AP

Dunkle Kleidung

Bonus 3 AP

Polizeischutzweste

Bonus 20 AP

Arm- & Beinschoner

Bonus 4 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