

JOHN SINCLAIR

Geisterjäger-Akte

BESONDERE EIGENSCHAFTEN

Name

Beruf

Abenteuerpunkte

KÖRPER

Athletik ○○○

Nahkampf ○○○

Widerstand ○○○

AUSRÜSTUNG

GEIST

Fernkampf ○○○

Heimlichkeit ○○○

Nachforschung ○○○

Okkultismus ○○○

Reflexe ○○○

Technik ○○○

Wissen ○○○

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

Bonus AP

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

AP

Fertigkeit // Schaden physisch / geweiht / silber / magisch

SEELE

Charisma ○○○

Intuition ○○○

Willenskraft ○○○

AUSDAUER

SCHICKSALSPUNKTE

max /

aktuell