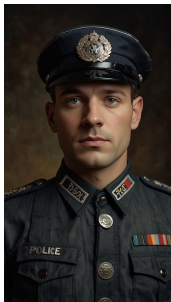




Polizist oder Agent der Abwehr	TP: 13 STAB: 40	Magie: 8 Glück: 30
ST – 55 KO – 60 GR – 70 GE – 65 ER – 50 INT – 60 MA – 40 BI – 60 Bewegung: 8	Ausrüstung Uniform, Pfeife, Dienstausweis/-marke Schlagstock, Luger P08, 3 Magazine, bis 3/Runde Zigaretten, Streichhölzer, Notizblock, Stift, Taschenlampe, Kreide, Bonbons oder Flachmann In Ausnahmen: Karabiner, 18 Schuss Geld, etc.: 1W10 Mark	
Waffen: Schlagstock 1W6+Bonus Luger P08 8 Schuss, Patzer 99% Karabiner 6 Schuss, Patzer 98%	Schadensbonus: 0 Ausweichen: 30 – 15 – 6 Pistole: 60 – 30 – 12 Gewehr: 60 – 30 – 12 Besonderheit:	Statur: 0 Nahkampf 40 – 20 – 8 MP/MG: 30 – 15 – 6
01 TP: 13	02 TP: 13	03 TP: 13
04 TP: 13	05 TP: 13	06 TP: 13
07 TP: 13	08 TP: 13	09 TP: 13
10 TP: 13	11 TP: 13	12 TP: 13

Gangster	TP: 14 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 65 KO – 70 GR – 70 GE – 70 ER – 45 INT – 50 MA – 30 BI – 50 Bewegung: 8	Ausrüstung Schlagstock, .32 Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde MP 18, 64 Schuss Schrotflinte (einfache), 12 Schuss, bis 2/Runde 4W6 / 2W6 / 1W6 auf 10 / 20 / 50 Meter Schlagring 1W3+1 +SB mittleres Messer 1W4+2 +SB Flachmann, Zigaretten/Zigarren, Streichhölzer Geld, etc.: 1W10 Mark	
Waffen: Schlagstock 1W6+Bonus .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99% MP 18 32 Schuss, Patzer 96% Schrotflinte 2W6 / 1W6 / 1W3 2 Schuss, Patzer	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen: 40 – 20 – 8 Pistole: 70 – 35 – 14 Gewehr: 60 – 30 – 12 Besonderheit:	Statur: 1 Nahkampf 75 – 38 – 25 MP/MG: 50 – 25 – 10
01 TP: 14	02 TP: 14	03 TP: 14
04 TP: 14	05 TP: 14	06 TP: 14
07 TP: 14	08 TP: 14	09 TP: 14
10 TP: 14	11 TP: 14	12 TP: 14

„Aveniten“ (Bruderschaftler)	TP: 12 STAB: 30	Magie: 12 Glück: 30
ST – 50 KO – 50 GR – 70 GE – 60 ER – 65 INT – 70 MA – 60 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Schlagstock, .32 , 18 Schuss, bis 3/Runde Schrotflinte (einfache), 12 Schuss, bis 2/Runde 4W6 / 2W6 / 1W6 auf 10 / 20 / 50 Meter großes Messer 1W8 +SB Geld, etc.: 2W4 Mark	
Waffen: großes Messer 1W8+Bonus .32 Automatik 1W8 6 Schuss, Patzer 100% Schrotflinte 2W6 / 1W6 / 1W3 2 Schuss, Patzer	Schadensbonus: --- Ausweichen: 50 – 25 – 10 Pistole: 70 – 35 – 12 Gewehr: 60 – 30 – 12 Besonderheit:	Statur: 0 Nahkampf 50 – 25 – 10 MP/MG: 50 – 25 – 10

01 TP: 12

02 TP: 12

03 TP: 12

04 TP: 12

05 TP: 12

06 TP: 12

07 TP: 12


08 TP: 12


09 TP: 12

10 TP: 12

11 TP: 12

12 TP: 12

Peter Hannemann Magier	TP: 25 STAB: 95	Magie: 19+X Glück: 75
ST – 50 KO – 60 GR – 60 GE – 60 ER – 65 INT – 70 MA – 95 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer, Zigaretten, Streichhölzer, Mana-Amulett (100) Siegel der Magie-Steigerung. Luger P08, 3 Magazine, bis 3/Runde Geld, etc.: 5 Mark	
Waffen: Messer 1W4+ SB Luger P08 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-6 Pistole 20-10-4 Gewehr 25-12-5 Besonderheit: Bibliotheksnutzung 75-37-15 Überreden 60-30-12 Cthulhu-Mythos 40-20-8 Okkultes Wissen 80-40-16 Psychologie 60-30-12 Verkleiden 60-30-12 Deutsch 80-40-16 Latein 40-20-8 Alles andere Basis	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3

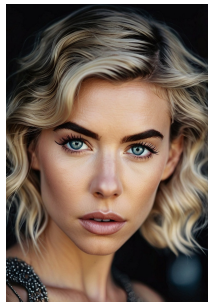
Bruder Guido	TP: 45 STAB: 55	Magie: 11 Glück: 75
ST – 85 KO – 90 GR – 85 GE – 90 ER – 65 INT – 70 MA – 55 BI – 70 Bewegung: 9	Ausrüstung Messer, Schlagring, Bibel (ungelesen), Geld, etc.: 2W6 Mark	
Waffen: Fäuste: 1W6+1+SB Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+1 Ausweichen 45-22-9 Pistole 20-10-5	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 20-10-5
	Besonderheit: <u>2 Nahkampfangriffe pro Runde</u> Orientieren 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgenes erkennen 70-35-14	Klettern 70-35-14 Horchen 70-35-14 Springen 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Alles andere Basis


Priester der Bruderschaft	TP: 12 STAB: 30	Magie: 16 Glück: 30
ST – 50 KO – 50 GR – 60 GE – 50 ER – 65 INT – 70 MA – 80 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung .32 , 18 Schuß, bis 3/Runde Messer 1W8 +SB Geld, etc.: 2W4 Mark	
Waffen: Messer 1W4+Bonus .32 Automatik 1W8 6 Schuß, Patzer 100%	Schadensbonus: --- Ausweichen: 25 – 12 – 5 Pistole: 40 – 20 – 8	Statur: 0 Nahkampf 25 – 12 – 5 MP/MG: 15 – 7 - 3
	Besonderheit: Zauber Flesh-Ward Sie absorbieren 6 SP Außerdem Hand of Colubra!	Gewehr: 25 – 12 – 5


01 TP: 12
04 TP: 12
07 TP: 12
10 TP: 12


02 TP: 12
05 TP: 12
08 TP: 12
11 TP: 12


03 TP: 12
06 TP: 12
09 TP: 12
12 TP: 12


Jennifer Kirby SIS-MI6	TP: 22 STAB: 55	Magie: 13 Glück: 75
ST – 55 KO – 60 GR – 50 GE – 70 ER – 80 INT – 70 MA – 65 BI – 70 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er Derringer, 1 im Magazin, 3 Schuss Armbanduhr, Parfüm, Handspiegel, Makeup Britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Messer, Spritze + Betäubungsserum (KO, schwerer Erfolg) Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .22er Short 1W6 1x! 3 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4 (+3*) Ausweichen 35-18-7 Pistole 60-30-12 MP/MG 15-7-3 Gewehr 25-12-5	Statur: 0 Nahkampf 45-23-9 Messer* 70-35-14
	Besonderheit: Charme 85-43-17 Schießtechnik 70-35-14 Deutsch 60-30-12 Verborgenen bleiben 70-35-14 Alles andere Basis	Geübt im Messerkampf* Kaschieren 80-40-20 Klettern 70-35-14 Englisch 80-40-16 Verborgenes erk. 70-35-14 Schwimmen 40-28-8 Horchen 70-35-14 Werte schätzen 60-30-12

Glenda Thompson SIS-Wissenschaftlerin	TP: 20 STAB: 85	Magie: 11 Glück: 60
ST – 40 KO – 50 GR – 45 GE – 60 ER – 60 INT – 75 MA – 55 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, Parfüm, teurer Seidenschal, Lederhandschuhe Britischer Pass kleine Werkzeugtasche, Rechenschieber, Lupe Straßenplan von Berlin, Fahrplan der Berliner Verkehrsbetriebe Geld, etc.: 1W10+10 Mark	
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4 Gewehr 25-12-5	Statur: -1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Physik 80-40-20 repar. Elektronik 70-35-14 Ingenieur 60-30-12	Pharmazie 40-20-8 Deutsch 70-35-15 Verborgenes erkennen 70-35-14 Medizin 40-20-8 Latein 55-26-11 Alles andere Basis

Elliott Cunningham MI6-Leiter „C“	TP: 25 STAB: 85	Magie: 9 Glück: 60
ST – 50 KO – 50 GR – 65 GE – 45 ER – 65 INT – 75 MA – 45 BI – 80 Bewegung: 6	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, alter Uniformknopf (dient als Talisman) Britischer Pass geht mit Stock Zigarettenetui aus Silber + Feuerzeug, wertvoller Füller (war ein Geschenk), Notizbüchlein mit Kontaktadressen in Berlin, teils offen, teils verschlüsselt Geld, etc.: 1W10+10 Mark	
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 24-12-6 Pistole 40-20-8 Gewehr 25-12-5 Besonderheit: Psychologie 85-43-17 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3 Überreden 70-35-14 Französisch 70-35-14 Rechtswesen 70-35-14 Überzeugen 80-40-20 Russisch 60-30-15 Alles andere Basis

Aidan Rees SIS-Verhörexperte	TP: 15 STAB: 65	Magie: 13 Glück: 40
ST – 60 KO – 50 GR – 55 GE – 70 ER – 40 INT – 65 MA – 65 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung .22er, 2 Schuss Armbanduhr, Flachmann mit medizinischem Alkohol Britischer Pass Ein schlichtes Taschenmesser, das er bei Verhören manchmal sichtbar auf den Tisch legt, ohne es je zu benutzen Etui mit Lesebrille Geld, etc.: 3W10+10 Mark	
Waffen: .22er Revolver 1W6 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100%	Schadensbonus: --- Ausweichen 35-17-7 Pistole 20-10-4 Gewehr 25-12-5 Besonderheit: Funktechnik 70-35-14 Deutsch 40-20-8 Alles andere Basis	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3 Physik 80-40-20 Englisch 70-35-14 Verhörtechnik 70-35-14

Rowan Carter SIS-MI6	TP: 40 STAB: 55	Magie: 11 Glück: 75
ST – 85 KO – 90 GR – 85 GE – 90 ER – 65 INT – 70 MA – 55 BI – 70 Bewegung: 9	Ausrüstung .45er Revolver, 18 Schuss, 6 im Magazin Taschenuhr, Notizblock, Springmesser. Pfefferminz, Britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Kamm, 12x Aspirin, Schlagring, Dunkles Tuch/Bandana zum bedecken von Mund/Nase gegen Erkennung Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .45er Revolver 10W+2 1-3 / R., 8 Schuss, Patzer 100% Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+3 Ausweichen 45-22-9 Pistole 75-38-15 Gewehr 70-35-14	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 40-20-8
	Besonderheit: Autofahren 70-35-14 Klettern 60-30-12 Deutsch 40-20-8 Alles andere Basis	<u>2 Nahkampfangriffe pro Runde</u> Orientieren 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Schwimmen 60-30-12 Verb. bleiben 70-35-14 Verborgenes erk. 70-35-14 Einschüchtern: 65-32-13


Nathan Lloyd Magier des SIS-MI6	TP: 19 STAB: 85	Magie: 17 Glück: 75
ST – 45 KO – 50 GR – 60 GE – 50 ER – 65 INT – 80 MA – 85 BI – 75 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er Derringer, 1 im Magazin, 3 Schuss Armbanduhr, britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Taschentücher (Stoff), Krawattennadel, Handschuhe, Geld, etc.: 5W10+20 Mark	
Waffen: .22er Short 1W6 1x! 3 Schuss, Patzer 100%	Schadensbonus: 0 Ausweichen 25-13-5 Pistole 60-30-12 Gewehr 25	Statur: 0 Nahkampf 25-13-5 MP/MG 15
	Besonderheit: Bibliotheksnutzung 75-37-15 Psychologie 60-30-12 Cthulhu-Mythos 45-22-9 Okkultes Wissen 80-40-16 Verborg. erk. 70-35-14 Deutsch 25-13-5 Englisch 80-40-16 Latein 80-40-16 Alles andere Basis	


SIS Agent	TP: 18 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 55 KO – 55 GR – 60 GE – 65 ER – 50 INT – 60 MA – 30 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung .32er Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde Alarmpfeife mittleres Messer 1W4+2 +SB Geld, etc.: 1W8 Mark	
Waffen: .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: Ausweichen: 32-16-8 Pistole: 70-35-14 Gewehr: 60-30-12	Statur: 0 Nahkampf 55-28-11 MP/MG: 50-25-10
	Besonderheit:	

01 TP: 12
04 TP: 12
07 TP: 12
10 TP: 12

02 TP: 12
05 TP: 12
08 TP: 12

03 TP: 12
06 TP: 12
09 TP: 12


Götz Mainfurt Hptm. a.D.	TP: 25 STAB: 95	Magie: 19 Glück: 75
ST – 65 KO – 60 GR – 60 GE – 60 ER – 45 INT – 70 MA – 95 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer, Zigaretten, Streichhölzer, Geld, etc.: 5 Mark	
Waffen: Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-6 Pistole 75-38-15 Gewehr 70-35-14	Statur: 0 Nahkampf 40-20-8 MP/MG 40-20-8
	Besonderheit: Verkleiden 85-43-17 Okkultes Wissen 80-40-16 Deutsch 80-40-16	Bibliotheksnutzung 70-35-14 Cthulhu-Mythos 40-20-8 Psychologie 60-30-12 Verborgenes erk. 70-35-14 Alles andere Basis

Japanischer Agent	TP: 12 STAB: 30	Magie: 6 Glück: 30
ST – 65 KO – 60 GR – 60 GE – 70 ER – 65 INT – 50 MA – 30 BI – 70 Bewegung: 8	Ausrüstung .32 Automatik, 24 Schuss, bis 3/Runde mittleres Messer 1W4+2 +SB Geld, etc.: 1W8 Mark	
Waffen: .32 Automatik 1W8 8 Schuss, Patzer 99%	Schadensbonus: Ausweichen: 35-17-7 Pistole: 60-30-12 Gewehr: 60-30-12	Statur: 0 Nahkampf 55-26-11 MP/MG: 50-25-10
	Besonderheit:	


01 TP: 12
04 TP: 12
07 TP: 12
10 TP: 12


02 TP: 12
05 TP: 12
08 TP: 12
11 TP: 12


03 TP: 12
06 TP: 12
09 TP: 12
12 TP: 12


Malin Vespertine Vollstreckerin	TP: 38 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 75
ST – 65 KO – 90 GR – 50 GE – 95 ER – 65 INT – 70 MA – 45 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Messer Wurde vergiftet und muss regelmäßig Gegengift nehmen. Geld, etc.: 3W4 Mark	
Waffen: Nahkampf +2W4 SP	Schadensbonus: speziell. Ausweichen 48-24-9 Pistole 60-30-12 Gewehr 25-13-5	Statur: 0 Nahkampf 90-45-18 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16	<u>4 Angriffe pro Runde</u> Autofahren 50-25-10 Schießtechnik 70-35-14 Klettern 70-35-14 Verborgen bl. 70-35-14 Verborgenes erk. 70-35-14 Alles andere Basis


Yoichi Michiro Japanerin	TP: 20 STAB: 85	Magie: 17 Glück: 60
ST – 40 KO – 50 GR – 45 GE – 60 ER – 80 INT – 75 MA – 85 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung Armbanduhr, Parfüm, Japanischer Pass Haarnadel (Schlösser knacken) Messer, weiteres Einbruchswerkzeug Geld, etc.: 1W6+3 Mark (Finanzkraft 15)	
Waffen: Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4 Gewehr 25-12-5	Statur: -1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 50-25-10 Schießtechnik 80-40-20 Deutsch 30-15-6 Alles andere Basis	Kaschieren 50-25-10 Horchen 40-20-8 Japanisch 85-43-17 Klettern 50-25-10 Verb. bleiben 65-32-13 Verborg. erk. 65-32-13


Christian Berger Reporter	TP: 11 STAB: 40	Magie: 8 Glück: 85
ST – 60 KO – 50 GR – 70 GE – 65 ER – 50 INT – 55 MA – 40 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 1W6+3 Mark (Finanzkraft 15)	
Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4	Statur: 1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Horchen 70-35-14 Schwimmen 55-27-11 Deutsch 80-40-16 Alles andere Basis	Überzeugen 65-32-1 Bibliotheksnutzung 45-22-9 Verborgen bleiben 70-35-14 Psychologie 55-27-11 Orientierung 48-24-9 Verborg. Erk. 70-35-14


Henry Oskar v. Bülow Schauspieler	TP: 27 STAB: 65	Magie: 13 Glück: 65
ST – 75 KO – 70 GR – 65 GE – 75 ER – 90 INT – 80 MA – 65 BI – 85 Bewegung: 9	Ausrüstung Geld, etc.: 5W10+50 Mark (Finanzkraft 50)	
Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 37-18-7 Pistole 80-40-16	Statur: +1 Nahkampf 85-42-17 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Autofahren 85-43-17 Schauspiel 75-37-15 Deutsch 85-43-17 Verborgen bleiben 70-35-14	Klettern 75-37-15 Repar., mech. 65-32-13 Tough Guy (10 Glück gegen 5 SP) Alles andere Basis Springen 80-40-16 Werfen 80-40-16


Dr. Viktor von Eltz Psychologe	TP: 22 STAB: 70	Magie: 14 Glück: 50
ST – 30 KO – 45 GR – 65 GE – 45 ER – 95 INT – 75 MA – 70 BI – 80 Bewegung: 7	Ausrüstung Geld, etc.: 6W10+250 Mark (Finanzkraft 90)	
Waffen:	Schadensbonus: 0 Ausweichen 22-11-4 Pistole 40-20-8	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 75-37-15 Deutsch 80-40-16 Überreden 75-37-15 Resilienz (Glück für SATB, 1x/Abenteuer) Alles andere Basis	Okkultismus 25-12-5 Russisch 21-10-4 Überzeugen 75-37-15 Psychoanalyse 75-37-15 Psychologie 75-37-15 Verkleiden 75-37-15 Verborgen bleiben 65-32-13

Elli P. Wiesner Detektivin	TP: 25 STAB: 75	Magie: 15 Glück: 65
ST – 50 KO – 65 GR – 60 GE – 85 ER – 60 INT – 65 MA – 75 BI – 95 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 1W10+20 Mark (Finanzkraft 30)	
Waffen:	Schadensbonus: 0 Ausweichen 22-11-4 Pistole 40-20-8	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Autofahren 40-20-8 Okkultismus 15-7-3 Schießtechnik 75-37-15 Werte schätzen 61-30-12	Repar., elektr. 60-30-12 Psychologie 70-35-14 Verborgen bleiben 50-25-10 Alles andere Basis

Elisabeth Lissi Krause Buchhändlerin	TP: 9 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 60
ST – 35 KO – 55 GR – 50 GE – 55 ER – 55 INT – 75 MA – 45 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 1W10+20 Mark (Finanzkraft 30)	
Waffen:	Schadensbonus: 0 Ausweichen 27-13-5 Pistole 30-15-6	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Buchführung 75-37-15 Deutsch 90-45-18 Verborgenes entdecken 70-35-14 Cthulhu-Mythos 30-15-6 Medium Alles andere Basis	Autofahren 45-22-9 Latein 75-37-15 Bibliotheksnutzung 85-43-17 Erste Hilfe 65-32-13 Überzeugen 70-35-14 Okkultismus 25-12-5

Soraya Valentina Sängerin	TP: 9 STAB: 45	Magie: 9 Glück: 70
ST – 50 KO – 40 GR – 75 GE – 75 ER – 85 INT – 80 MA – 40 BI – 65 Bewegung: 8	Ausrüstung Geld, etc.: 5W10+50 Mark (Finanzkraft 50)	
Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 30-15-6 Pistole 25-12-5	Statur: 1 Nahkampf 40-20-8 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 70-35-14 Tanzen 65-32-13 Deutsch 70-35-14 Horchen 75-37-15	Überreden 65-32-13 Springen 40-20-8 Russisch 40-20-8 Alles andere Basis Singen 85-43-17 Klettern 35-17-7 Farsi 55-27-11


Bruno Ionel Okkultisst	TP: 9 STAB: 45	Magie: 12 Glück: 70
ST – 40 KO – 50 GR – 70 GE – 70 ER – 65 INT – 85 MA – 60 BI – 85 Bewegung: 7	Ausrüstung Geld, etc.: 111 Mark (eiserne Reserve)	
Waffen:	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen 35-17-7 Pistole 25-12-5	Statur: 1 Nahkampf 35-17-7 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 70-35-14 Bibliotheksnutzung 65-32-13 Deutsch 75-37-15 Alles andere Basis	Cthulhu-Mythos 35-17-7 Verborg. bleiben 35-17-7 Rumänisch 80-40-16 Okkultismus 25-12-5 Repar., mech. 40-20-8 Latein 65-32-13

Ghul	TP: 13 STAB: ---	Magie: --- Glück: ---
ST – 80 KO – 65 GR – 65 GE – 65 ER – --- INT – 70 MA – 60 BI – --- Bewegung: 9	Ausrüstung 3 Attacken: 2 Klauen, 1 Biss Wenn der Biss trifft, hängt der Ghul fest und der Biss macht automatisch Schaden. Um den Ghul wieder abzuschütteln, ist ein ST-Wurf nötig. Geld, etc.:	
Waffen: Klauen 1W6+1W4 Biß 1W4	Schadensbonus: +1W4 Ausweichen: 50 – 25 – 10 Klettern: 85-43-17 Verborgenen bleiben: 70-35-14	Statur: 1 Nahkampf 40 – 20 – 8 Lauschen: 70-35-14 Verborgenes entdecken: 50-25-10
	Besonderheit: Verletzungen verursachen Krankheiten , wenn sie nicht gründlich behandelt werden. Feuerwaffen und Projektile richten nur halben Schaden an. Stabilität-Verlust 0/1W8 (wenn Wurf schief geht)	

01 TP: 13
04 TP: 13
07 TP: 13
10 TP: 13

02 TP: 13
05 TP: 13
08 TP: 13
11 TP: 13

03 TP: 13
06 TP: 13
09 TP: 13
12 TP: 13

Zombie	TP: 14 STAB:00	Magie: 1 Glück: 0
ST – 80 KO – 80 GR – 65 GE – 35 ER – --- INT – --- MA – 05 BI – --- Bewegung: 6-8	Ausrüstung Geld, etc.:	
Waffen: Klaue: 1W3+1W3	Schadensbonus: Ausweichen: weicht nie aus	Statur: 1 Nahkampf 30 – 15 – 6
	Besonderheit: Verletzungen verursachen Krankheiten, wenn sie nicht gründlich behandelt werden. Feuerwaffen und Projektile richten nur halben Schaden an. Stabilität-Verlust 0/1W8 (wenn Wurf schief geht)	

01 TP: 13

04 TP: 13

07 TP: 13

10 TP: 13

02 TP: 13

05 TP: 13

08 TP: 13

11 TP: 13

03 TP: 13

06 TP: 13

09 TP: 13

12 TP: 13