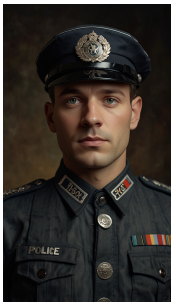
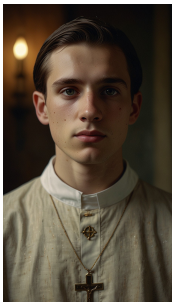


Polizist oder Agent der Abwehr	TP: 13 STAB: 40	Magie: 8 Glück: 30
ST – 55 KO – 60 GR – 70 GE – 65 ER – 50 INT – 60 MA – 40 BI – 60 Bewegung: 8	Ausrüstung Uniform, Pfeife, Dienstausweis/-marke Schlagstock, Luger P08, 3 Magazine, bis 3/Runde Zigaretten, Streichhölzer, Notizblock, Stift, Taschenlampe, Kreide, 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: 0 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

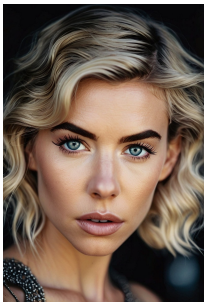
10 TP: 12

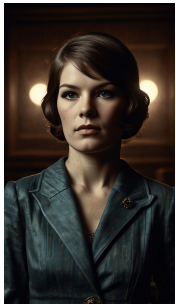
11 TP: 12

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: Charme 85-43-17 Bibliotheksnutzung 75-00-00 Überreden 60-30-12 Okkultes Wissen 80-40-16 Cthulhu-Mythos 40-20-8 Latein 40-20-8 Deutsch 80-40-16 Psychologie 60-30-12 Werte schätzen 60-30-12 Verborgenes erkennen 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	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, Geld, etc.: 2W6 Mark	
Waffen: Fäuste: 1W6+1+SB Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+1 Ausweichen 75-38-15 Pistole 20-10-5	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 20-10-5
	Besonderheit: Orientieren 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgenes erkennen 70-35-14	<u>2 Nahkampfangriffe pro Runde</u> Klettern 70-35-14 Horchen 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4

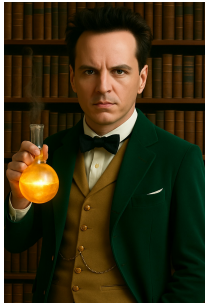
Jennifer Kirby SIS-MI6	TP: 22 STAB: 55	Magie: 13 Glück: 75
ST – 55 KO – 60 GR – 50 GE – 70 ER – 80 INT – 70 MA – 65 BI – 70 Bewegung: 7	Ausrüstung .22er Derringer, 1 im Magazin, 3 Schuss Armbanduhr, Parfüm, Handspiegel, Makeup Britischer Pass, Zigaretten, Streichhölzer, Messer, Spritze + Betäubungsserum (KO, schwerer Erfolg)	
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	Statur: 0 Nahkampf 45-23-9 Messer* 70-35-14
	Besonderheit: Charme 85-43-17 Schließtechnik 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgenes bleiben 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	Geübt im Messerkampf Orientieren 70-35-14 Klettern 70-35-14 Horchen 70-35-14 Verborgenes erkennen 70-35-14 Kaschieren 80-40-20 Schwimmen 70-35-14 Werte schätzen 60-30

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	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 Alles andere auf 20-10-4	Medizin 40-20-8 Latein 55-26-11

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	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3	
	Besonderheit: Psychologie 85-43-17 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Werte einschätzen: 40-20-8	Überreden 70-35-14 Französisch 70-35-14 Okkultismus 50-25-12 Alles andere auf 20-10-4	Überzeugen 80-40-20 Russisch 60-30-15 Rechtswesen 70-35-14

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 30-15-7 Pistole 20-10-4 Besonderheit: Funktechnik 70-35-14 Verhörtechnik 70-35-14 Deutsch 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	Statur: 0 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3 Orientieren 70-35-14 Französisch 70-35-14 Physik 80-40-20

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 75-38-15 Pistole 75-38-15 Besonderheit: Charme 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgen bleiben 70-35-14 Überreden: 65-32-13	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 40-20-8 <u>2 Nahkampfangriffe pro Runde</u> Autofahren 70-35-14 Schließtechnik 70-35-14 Horchen 70-35-14 Verborgenes erkennen 70-35-14 Orientieren 70-35-14 Klettern 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Werte schätzen 60-30

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: Charme 85-43-17 Bibliotheksnutzung 75-00-00 Überreden 60-30-12 Okkultes Wissen 80-40-16 Cthulhu-Mythos 20-10-4 Latein 80-40-16 Deutsch 80-40-16 Psychologie 60-30-12 Werte schätzen 60-30-12 Verborgenes erkennen 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	

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: Charme 85-43-17 Okkultes Wissen 80-40-16 Deutsch 80-40-16 Verborgenes erkennen 70-35-14	Bibliotheksnutzung 75-00-00 Cthulhu-Mythos 40-20-8 Psychologie 60-30-12 Überreden 60-30-12 Latein 40-20-8 Werte schätzen 60-30-12 Alles andere auf 20-10-4

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	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: Ausweichen 80-40-16 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 Verborgen bleiben 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	<u>4 Angriffe pro Runde</u> Autofahren 50-25-10 Schießtechnik 70-35-14 Horchen 70-35-14 Verborgenes erkennen 70-35-14 Orientieren 70-35-14 Klettern 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Charme 60-30-12

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 Geld, etc.: 1W10+10 Mark	
Waffen: Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: --- Ausweichen 30-15-7 Pistole 20-10-4	Statur: -1 Nahkampf 25-12-5 MP/MG 15-7-3
	Besonderheit: Charme 85-43-17 Schließtechnik 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgen bleiben 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	Orientieren 70-35-14 Klettern 70-35-14 Horchen 70-35-14 Verborgenes erkennen 70-35-14 Kaschieren 80-40-20 Werte schätzen 60-30-12 Englisch 70-35-14

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 Verborgen bleiben: 70-35-14	Statur: 1 Nahkampf 40 – 20 – 8 Lauschen: 70-35-14 Springen: 75-38-8 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

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

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

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

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, Geld, etc.: 2W6 Mark	
Waffen: Fäuste: 1W6+1+SB Messer 1W4+ SB	Schadensbonus: 1W4+1 Ausweichen 75-38-15 Pistole 20-10-5	Statur: 2 Nahkampf 80-40-16 MP/MG 20-10-5
	Besonderheit: Orientieren 70-35-14 Einschüchtern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Verborgenes erkennen 70-35-14	<u>2 Nahkampfangriffe pro Runde</u> Klettern 70-35-14 Horchen 70-35-14 Schwimmen 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4

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 oder Karabiner 2W6 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	Statur: 0 Nahkampf 50 – 25 – 10 MP/MG: 50 – 25 – 10
	Besonderheit:	

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

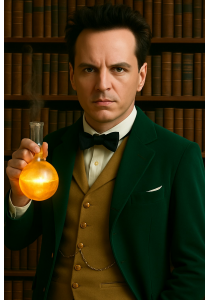
Priester der Bruderschaft	TP: 12 STAB: 30	Magie: 16 Glück: 30
ST – 50 KO – 50 GR – 70 GE – 60	Ausrüstung .32 , 18 Schuss, bis 3/Runde	

ER – 65 INT – 70 MA – 80 BI – 70 Bewegung: 8	Messer 1W8 +SB Geld, etc.: 2W4 Mark
Waffen: Messer 1W4+Bonus .32 Automatik 1W8 6 Schuss, Patzer 100%	Schadensbonus: Ausweichen: 50 – 25 – 10 Pistole: 70 – 35 – 12 Gewehr: 60 – 30 – 12 Statur: 0 Nahkampf 50 – 25 – 10 MP/MG: 50 – 25 – 10 Besonderheit: Zauber Flesh-Ward Sie absorbieren 6 SP Außerdem Hand of Colubra!

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

Bruder Guido falscher Avenit	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, Zauber: Elysian Grace – Bonuswürfel auf alle körperlichen Proben Enchant Touch – eine Hand entflammt und macht 2W6 Feuerschaden Amulett mit Flesh Ward: 5min -10 SP pro Angriff Geld, etc.: 2W6 Mark	
Waffen: Fäuste: 1W6+1+SB langes Messer 1W8+ SB	Schadensbonus: 1W4+1 Ausweichen 75-38-15 Pistole 20-10-5 Gewehr 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 Klettern 70-35-14 Deutsch 80-40-16 Horchen 70-35-14 Verborgenes erkennen 70-35-14 20-10-4	Schwimmen 70-35-14 Alles andere auf

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, 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: Charme 85-43-17 Bibliotheksnutzung 75-00-00 Überreden 60-30-12 Okkultes Wissen 80-40-16 Cthulhu-Mythos 20-10-4 Latein 80-40-16 Deutsch 80-40-16 Psychologie 60-30-12 Werte schätzen 60-30-12 Verborgenes erkennen 70-35-14 Alles andere auf 20-10-4	

Weissagung
Atem des Pazuzu
Die Schwarze rufen
Blitz herbeirufen
Circle of Nausea
Feuerumhang
Klaue von Nyogtha
Create Barrier of Naach-Tith
Create Storm (Folk)
Elysian Grace
Enchant Touch → Guido
Evil Eye
Fist of Yog-Sothoth
Flesh Ward (Panzerung)
Flight
Good Thief Water (Folk)
Grasp of Cthulhu Edwards tentakel
Great Rite of Sacrifice Manadiebstahl
Hands of Colubra Schlangenhände
Healing (Folk) 2W6
Incinerate (Verbrennen) Feuerball
Knot Flesh
Schweben
Licht des Seker
Mind Dance – heilt wahnsinn
Mindblast
Power Drain – Mana entziehen
Shrivelling – Angriffszauber
Solar Gaze – Lichtexplosion
Spectral Razor – übler Fernkampfangriff
Zorn des Pazuzu – Kegel-Angriff

Erinnerung verhüllen

1W6 Magie 1W2 STAB	Die Ziel muss den Anwender sehen und verstehen können. Es verliert die Erinnerung an ein spezifisches Ereignis, welches der Anwender klar umschreiben muss.
Voraussetzung	Konkurrierender Mana-Wurf, um zu widerstehen.

Griff von Nyogtha	
Magie 1+ 2x SP 1W20 STAB	Der Zaubernde muss 1 Magiepunkt ausgeben, um den Zauber zu beginnen, und das Ziel muss sich in Gesprächsentsfernung befinden. Damit der Zauber wirkt, muss der Zaubernde einen Mana-Widerstandswurf gegen das Ziel bestehen. Wenn der Zaubernde gewinnt, fühlt sich das Ziel so, als würde eine große Hand oder ein Tentakel sein Herz zerquetschen, und es verliert 1W3 Trefferpunkte für jede Kampfunde, in der der Zauber wirkt. Während dieser Zeit ist das Ziel gelähmt, als hätte es einen Herzinfarkt. In der Runde, in der der angesammelte Schaden durch diesen Zauber die Trefferpunkte auf null reduziert, platzt und reißt die Brust des Ziels, und das rauchende Herz erscheint in der Hand des Zaubernden. Für jede Runde, in der der Zauber andauert, muss der Zaubernde Magiepunkte in Höhe des doppelten bisher verursachten Schadens aufwenden. Der Zaubernde muss sich jede Runde auf den Zauber konzentrieren, damit er bestehen bleibt, und jede Runde einen weiteren Mana-Widerstandswurf gegen das Ziel bestehen. Wird der Zaubernde abgelenkt oder gelingt dem Ziel ein Widerstandswurf, endet der Zauber. Bereits verursachter Schaden bleibt bestehen.
Voraussetzung	Konkurrierender Mana-Wurf

Dominieren	
1 Magie 1 STAB	Beugt den Willen des Ziels dem des Zaubernden. Damit der Zauber wirkt, muss der Zaubernde einen Mana-Widerstandswurf gegen das Ziel bestehen. Bei Erfolg gehorcht das Ziel den Befehlen des Zaubernden ausnahmslos bis zum Ende der nächsten Kampfrunde. Der Zauber kann jeweils nur ein einzelnes Ziel betreffen und hat eine maximale Reichweite von 10 Metern. Natürlich müssen die Befehle für das Ziel verständlich sein, und der Zauber kann gebrochen werden, wenn ein Befehl der grundlegenden Natur des Ziels widerspricht (zum Beispiel einem Menschen zu befehlen zu fliegen). „Dominieren“ kann beliebig oft gewirkt und erneut gewirkt werden, solange der Zaubernde dazu in der Lage ist, wodurch ein Ziel über mehrere Minuten hinweg ohne Unterbrechung kontrolliert werden kann. Jeder Zaubervorgang hat die gleichen Kosten und Begrenzungen. Ein erneutes Wirken ist sofort möglich.
Voraussetzung	Konkurrierender Mana-Wurf

Blitz des Ra	
5+ Magie 1W6 STAB	Erzeugt einen grellen Lichtblitz, der manche Wesen blenden kann und möglicherweise Geister oder Erscheinungen vernichtet. Für je 5 aufgewendete Punkte Mana verursacht der Zauber 25 Schadenspunkte an unkörperlichen Kreaturen im Umkreis von 10 Metern. Das Licht strahlt vom Zaubernden aus und blendet alle sehenden Wesen im Umkreis von 20 Metern, sofern sie nicht rechtzeitig die Augen schließen, sich abwenden oder eine Form von Augenschutz tragen. Alle geblendeten Ziele müssen einen KO-Wurf ablegen: • Bei Misserfolg hält die Blindheit eine Stunde an. • Bei Erfolg dauert sie nur 1W6 Minuten (oder 1W3 Runden bei einem extremen Erfolg). • Ein Wurf von 96–100 führt zu permanenter Blindheit.
Voraussetzung	

Mentale Suggestion	
Kosten: Variabel (s.d.) Zauberzeit: 3R	Der Zaubernde kann jedem Wesen mit menschlichem Blut in den Adern seinen Willen aufzwingen. Betroffen ist ein einzelnes Ziel, das mit bloßem Auge sichtbar sein muss. Das Opfer führt alles aus, was vom Zaubernden befohlen wird – bis hin zur Selbstzerstörung. Der Zauber wirkt auch gegen Lengiten, Tiefsee-Hybriden, Ghul-Wandler, Kleine Leute, Schlangenmenschen und tiefe Wesen, die sich mit Menschen vermischt haben. Er wirkt jedoch nicht gegen nicht-menschliche Wesen wie Shantaks oder Dimensionsschlurfer. Der Zaubernde spricht den Zauber aus und übermittelt dem Ziel den Befehl. Damit der Zauber wirkt, muss ein Mana-Widerstandswurf gegen das Ziel gewonnen werden. Extreme Befehle, die Tod oder großes Leid beinhalten, erfordern einen zweiten Mana-Wurf unmittelbar vor der Ausführung. Die Kosten des Zaubers hängen von der Art des Befehls ab: • Normale, ungefährliche Befehle (z. B. „Lass dein Schwert fallen“, „Gib mir dein Geld und verschwinde“): → 5 Magiepunkte und 1W3 Stabilitätspunkte. • Risikante, aber nicht komplett widersinnige Befehle (z. B. „Geh nach Dunwich“, „Zünde ein Gebäude an“): → 10 Magiepunkte und 2W3 Stabilitätspunkte. • Gefährliche oder selbstmörderische Befehle (z. B. „Töte deinen Gefährten“, „Entführe den Präsidenten“): → 15 Magiepunkte und 3W3 Stabilitätspunkte. Wird der Zauber auf einen Ermittler angewandt, hält der Effekt 1 Runde pro INT-Punkt des Ziels an. Ist der INT-Wert des Ziels höher als der des Zaubernden, muss der Zaubernde alle 10 Runden einen weiteren Mana-Wurf gewinnen, sonst bricht der Zauber. Wird der Zaubernde unterbrochen, endet der Effekt ebenfalls.
Voraussetzung	Konkurrierender Mana-Wurf

Amulett erschaffen	
10 Magie 1 STAB 10 Wille/Mana	Der Zaubernde fertigt ein Amulett aus einem Halbedelstein – jede Art von Edelstein besitzt eine eigene, einzigartige Eigenschaft, die die spezifischen Kräfte des Amuletts beeinflusst. Diese Kräfte werden durch in die Oberfläche eingravierte Symbole oder Bilder verstärkt, die vom Zaubernnden stammen. Nach der Herstellung muss die Person, die das Amulett tragen wird, etwas Persönliches opfern – etwas, das ihr viel bedeutet. Wenn das verzauberte Amulett um den Hals getragen oder mitgeführt wird, kann es einmal alle 24 Stunden verwendet werden, um die Verbindung zu einem „übernatürlichen Wächter“ herzustellen. Dieses unkörperliche Wesen (dessen genaue Natur vom Spielleiter bestimmt wird) kann einmal täglich einen der folgenden Effekte gewähren: • 5 Schadenspunkte heilen • Mana des Trägers für eine Stunde um 10 Punkte erhöhen • ST (Stärke) des Trägers für eine Stunde um 10 Punkte erhöhen • KO (Konstitution) des Trägers für eine Stunde um 10 Punkte erhöhen • GE (Geschicklichkeit) des Trägers für eine Stunde um 10 Punkte erhöhen Das Amulett verliert seine Kraft, wenn es beschädigt oder zerstört wird. Wie lange das Wesen bereit ist, dem Träger weiterhin zu dienen, ist unter Zaubernern ein häufiges Streitthema – denn manche glauben, dass diese Wesen mit der Zeit müde und wütend werden, weil der stetige Energieabzug sie erschöpft. In solchen Fällen könnten sie den Segen in einen Fluch verwandeln oder nach Wegen suchen, sich von der Bindung des Amuletts zu befreien.
Voraussetzung	

Irdische Gelassenheit	
3 Magie 0 STAB	Unterdrückt für eine begrenzte Zeit die Fähigkeit, Schmerz zu empfinden, und versetzt das Ziel des Zaubers in einen Zustand innerer Ruhe. Nach dem Wirken spürt das Ziel für eine Stunde keinen Schmerz mehr: Würfe, um bei kritischen Verletzungen oder niedrigem TP-Stand bei Bewusstsein zu bleiben, werden ignoriert. Außerdem erhält das Ziel vorübergehend 2 zusätzliche Trefferpunkte, die wieder verloren gehen, sobald der Zauber endet. Für die Dauer einer Stunde befindet sich der Geist des Ziels in einem Zustand vollkommener Ruhe: Phobien oder Manien können ignoriert werden, und Verluste an Stabilität werden zwar vermerkt, aber erst nach Ende des Zaubers abgezogen. (Wenn der Effekt endet, wird der gesamte angesammelte Stabilitätsverlust auf einmal abgezogen – was durchaus einen Anfall von Wahnsinn auslösen kann.)
Voraussetzung	