

Glitschig

-1 ESP

Der Geisterjäger rutscht aus – gelingt ihm die Herausforderung auf **Geist+Reflexe (2)** nicht, stürzt er zu Boden. Das Aufraffen kostet ihn die nächste Handlung.

Besteht er die Herausforderung, fängt er sich und kann seine geplante Handlung fortführen.

Der Erzähler setzt diese Aktion ein, um eine Handlung des Geisterjägers zu unterbrechen. Das geht nur so lange, bis dieser für eine Herausforderung gewürfelt hat.

Klick

-1 ESP

Das Magazin ist leer. **Der Fernkampfangriff eines Geisterjägers in dieser Runde schlägt automatisch fehl.** Die Aktion muss vor dem Angriffswurf eingesetzt werden. Der Geisterjäger lädt sofort nach und kann in der nächsten Runde weiterkämpfen.

Klick darf nur einmal pro Abenteuer gegen denselben Geisterjäger eingesetzt werden.

Geistesblitz

+1 ESP

Die Geisterjäger haben sich in eine Sackgasse manövriert. Niemand weiß, wie es weitergehen soll. Da hat einer eine Idee ...

Ein Geisterjäger hat einen Geistesblitz – in Form eines **vom Erzähler verratenen Tipps**. Diese Aktion steht immer zur Verfügung, auch mehrmals im Abenteuer.

Günstling der Hölle

-1 ESP / -2 ESP bei Endgegnern

Die Hölle hat beschieden, dieser Ausgeburt eine weitere Chance zu gewähren: **Sie regeneriert sofort einen Punkt Ausdauer.**

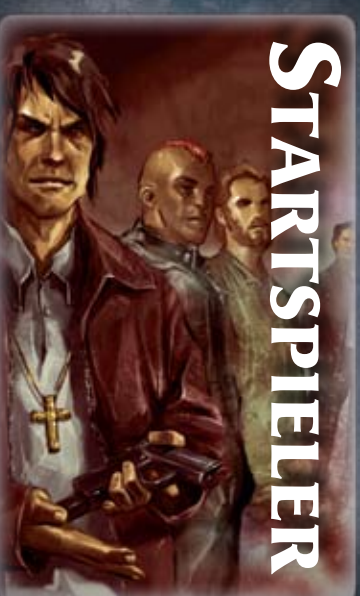
Diese Aktion kann auch eingesetzt werden, um einen Gegner vor Vernichtung oder Tod zu bewahren – zumindest für diese Runde.

Knack

-1 ESP

Das war's, das Teil ist hin. **Ein Ausrüstungsgegenstand**, den der Geisterjäger gerade benutzt hat, **zerbricht** oder wird anderweitig unbrauchbar: Hätte der Gegenstand einen Bonus auf eine Herausforderung gewährt, verfällt dieser.

Der Gegenstand darf **nicht mehr als 5 AP** wert sein. Und die AP sind auch nicht dauerhaft verloren. Nach dem Abenteuer findet der Geisterjäger einen gleichwertigen Ersatz oder kann den Gegenstand reparieren lassen.



STARTSPIELER

Härter als gedacht

-1 ESP

Der Gegner stemmt sich mit aller Kraft gegen seine Vernichtung: Seine **Verteidigung** wird für eine Runde um **1 erhöht**.

Der Erzähler muss diese Aktion zu Rundenbeginn einsetzen.

Pech

-1 ESP / -2 ESP in der Gruppe

Das Schicksal fordert wohl eine erste Rückzahlung gewählter Gnade, denn auf einmal scheint nichts mehr zu klappen.

Alle **Würfelergebnisse** eines Geisterjägers in dieser Runde werden um **1 reduziert**. Aus einer 6 wird also eine 5, aus einer 5 eine 4. Nur die 1 bleibt das, was sie ist.

Ist das ganze Team davon betroffen, muss der Erzähler 2 ESP aufbringen.

Diese Aktion muss vor dem Würfelwurf angesagt werden. Gilt sie für die ganze Gruppe, sogar am Beginn der Runde.

Miese Laune

-1 ESP

Das Wetter ist entweder zu heiß oder zu nass, oder die Fresse eines Geisterjägers passt ihm einfach nicht: Eine vom Erzähler übernommene Figur hat wirklich einen schlechten Tag. Im Gespräch mit ihm erhalten die Geisterjäger **-2 auf alle Herausforderungen** (wie Seeler+Charisma). Er macht es ihnen nicht leicht; vielleicht sollten die Geisterjäger einfach morgen noch einmal wiederkommen.

Kann pro Abenteuer nur einmal auf eine Erzähler-Figur angewendet werden.

Blick fürs Detail

10 AP

Selbst ein scheinbar unbedeutendes Detail kann sich als der große Fund herausstellen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Nachforschung** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Kontakte

5 AP

Der Geisterjäger hat sich Kontakte in einem bestimmten Umfeld erarbeitet: In der **High Society**, bei den **Medien**, bei der **Polizei** oder in der **Unterwelt**. Jedes Umfeld zählt dabei als eigene „Kontakte“-Eigenschaft.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder SPs fordern. Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Beinarbeit

30 AP

Der Geisterjäger sieht die Hiebe kommen, schlägt sie beiseite oder duckt sich weg. Auch wenn er einmal getroffen wird, nimmt er dem Angriff mit einer geschickten Drehung die Wucht.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Körper+Widerstand** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat: Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Glücklicher Schuss

20 AP

Nur eine kleine Korrektur des Laufs – die schon nicht mehr allein durch Können zu erklären ist! – und die Kugel sitzt.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Fernkampf** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Polizeimärke

5 AP

Powell hat Vertrauen in den Geisterjäger, ernannt ihn zum Constable und schiebt ihm eine Polizeimärke über den Tisch. Damit hat das Lotterleben jetzt ein Ende, verstehen wir uns?

Auswirkung: Der Geisterjäger genießt alle Vorteile eines Polizisten des Yards. Im Rang steht er unter einem Inspektor, es sei denn er hat dies als Beruf gewählt. Doch er kann immer noch Leute festnehmen und mit seiner Marke beeindrucken.

Gewinnendes Lächeln

10 AP

Ein einnehmendes Lächeln, das nicht von dieser Welt zu sein scheint, und das Gegenüber liegt dem Geisterjäger zu Füßen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Seele+Charisma** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Gutes Gespür

10 AP

Die Nackenhaare stellen sich auf, oder im Magen macht sich ein Kribbeln breit. Das Unterbewusstsein rebelliert und drängt an die Oberfläche – es hat dem Geisterjäger etwas mitzuteilen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Seele+Intuition** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Sportlich

5 AP

Iron Man und Marathon sind ein regelmäßiger Teil seines Leben. Dieser Geisterjäger hat seinen Körper gestählt.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Körper+Athletik** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Starker Wille

20 AP

Ein „Nein!“ donnert durch das Bewusstsein und schlägt eine Bresche in die Nebelfinger der Beeinflussung. Plötzlich verschwinden die Bilder von blutroten Monden, von Schattengestalten und endlosen Öden. Die Gedanken sind klar.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Seele+Willenskraft** kann sich der Geisterjäger für 1 SP **einmal zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Unauffällig

30 AP

Niemand beachtet ihn. Er ist so unauffällig, dass er sich in der Menge tarnen kann. Ein Schatten reicht und er wird quasi unsichtbar.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Heimlichkeit** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Aura des Glaubens

30 AP

Der Wille der Erleuchtung durchstößt die Wolken des Vergessens, um das Licht aufzunehmen und gegen die Finsternis zu richten.

Auswirkung: Statt anzugreifen oder anderweitig im Kampf zu handeln, hebt der Geisterjäger sein Kreuz und erschafft so einen drei Meter durchmessenden **Schutzkreis** um sich. Wer sich in ihm aufhält, profitiert vom Schutz des Kreuzes und erhält dessen **Boni auf seine Verteidigungsfertigkeiten**. Wer schon ein eigenes Kreuz nutzt, wählt den höheren Bonus. Die Boni werden nicht addiert.

Segnen

20 AP

Auswirkung: Der Geisterjäger kann sich und seine Kameraden einmal während des Abenteuers segnen. Dazu investieren **er und alle Gesegneten jeweils 1 SP**. Wer den SP nicht aufbringen kann oder möchte, wird nicht gesegnet und erhält keinerlei Vorteile.

Der Segen hält einen Tag lang an. Während dieses Tages können die Gesegneten bei genau einer Herausforderung **alle 4en als Erfolg** werten. Dies darf auch nach dem Würfeln angesagt werden.

Kontakte

5 AP

Der Geisterjäger hat sich Kontakte in einem bestimmten Umfeld erarbeitet: In der **High Society**, bei den **Medien**, bei der **Polizei** oder in der **Unterwelt**. Jedes Umfeld zählt dabei als eigene „Kontakte“-Eigenschaft.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder SPs fordern.

Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Kontakte

5 AP

Der Geisterjäger hat sich Kontakte in einem bestimmten Umfeld erarbeitet: In der **High Society**, bei den **Medien**, bei der **Polizei** oder in der **Unterwelt**. Jedes Umfeld zählt dabei als eigene „Kontakte“-Eigenschaft.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder SPs fordern.

Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Polizeimärke

5 AP

Powell hat Vertrauen in den Geisterjäger, ernennt ihn zum Constable und schiebt ihm eine Polizeimärke über den Tisch. Damit hat das Lotterleben jetzt ein Ende, verstehen wir uns?

Auswirkung: Der Geisterjäger genießt alle Vorteile eines Polizisten des Yards. Im Rang steht er unter einem Inspektor, es sei denn er hat dies als Beruf gewählt. Doch er kann immer noch Leute festnehmen und mit seiner Marke beeindrucken.

Spezialgebiet: Erste Hilfe

10 AP

Auswirkung: Der Geisterjäger kann mit einer Herausforderung auf **Geist+Wissen** Verletzte versorgen. Er heilt diesem dabei so viele **Ausdauerpunkte** (bis zum Maximalwert), wie er **Erfolge** erzielt.

Außerdem kann er Schwerverletzte (die gibt es im Normalfall nur als Figuren, die vom Erzähler geführt werden) durch eine bestandene Herausforderung stabilisieren.

Nach einem Kampf ist in der Regel genug Zeit, um alle im Team zu versorgen. Ein Geisterjäger kann nur einmal pro Tag mit Erster Hilfe bedacht werden. Erste Hilfe kann allerdings nicht während eines laufenden Kampfs eingesetzt werden.

Spüre das Kreuz

20 AP

Das Kreuz erwärmt sich in seiner Hand. Hier und jetzt ist es kein Glaubens-Werkzeug, sondern Glaube und Kreuz erhöhen ihn selbst zu einer Waffe des Lichts.

Auswirkung: Greift der Geisterjäger mit seinem Kreuz an, erhöht sich dessen Angriffswert um +1. Hatte das Kreuz bisher keinen Angriffswert, so gilt es stattdessen in seinen Händen als Waffe mit der Stärke **Geweicht +0**; Seele wird zum Angriffsattribut.

Wahrer Glaube

10 AP

Ich glaube, also bin ich. Der Geisterjäger trägt in seinem Herzen den Glauben an die Lehren des Christentums, und er schöpft Kraft daraus. Den Mächten der Hölle begegnet er mit erhobenem Kinn, weiß er doch, dass das Gute letzten Endes siegen wird.

Auswirkung: Wahrer Glauben ist **Voraussetzung** für mehrere besondere Eigenschaften. Der Geisterjäger muss sich außerdem an die Glaubensgrundsätze seiner Religion halten.

Belesen

10 AP

Der Geisterjäger ist ein wandelndes Lexikon und kann zu fast jedem Thema eine fundierte Aussage machen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Wissen** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Jäger (Vampire)

20 AP

Er hat sie studiert, kennt ihre Jagdgewohnheiten und ihre Schwächen. Er weiß sie zu reizen und vermag jede Regung zu deuten. Im Kampf verschafft ihm das einen Vorteil.

Auswirkung: Bei **Angriffs- und Verteidigungswürfen** gegen Vampire erhält der Geisterjäger immer einen **Bonuswürfel**.

Profunde Einsichten

10 AP

Der Geisterjäger kann die geheimen Schriften deuten. Er weiß, was jenseits der menschlichen Wahrnehmung geschieht, und kennt die verborgenen Absichten der Monster und Dämonen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Okkultismus** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Starker Wille

20 AP

Ein „Nein!“ donnert durch das Bewusstsein und schlägt eine Bresche in die Nebelfinger der Beeinflussung. Plötzlich verschwinden die Bilder von blutroten Monden, von Schattengestalten und endlosen Öden. Die Gedanken sind klar.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Seele+Willenskraft** kann sich der Geisterjäger für 1 SP **einem zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Glücklicher Schlag

20 AP

Im letzten Moment reißt der Geisterjäger seinen Arm hoch und bringt seinen Hieb so ins Ziel: Touché!

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Körper+Nahkampf** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Nimm mich!

10 AP

Ein Geisterjäger reißt seinen Freund aus der Schusslinie oder rempelt sich zwischen ihn und den Dämon – heldenhaft, aber gefährlich.

Auswirkung: Bemerkt der Geisterjäger einen Angriff auf jemanden in seiner unmittelbaren Umgebung, kann den **Angriff auf sich umlenken**, muss aber 1 SP investieren.

Er muss sich schnell entscheiden – unmittelbar nach Ansage des Angriffs und noch vor dem Würfeln.

Zäh

20 AP

Ein Prankenhieb bringt ihn nicht aus der Ruhe. Der Geisterjäger ist selber zäh wie ein Werwolf.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Körper+Widerstand** kann sich der Geisterjäger für 1 SP **einen zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Verflixt

-1 ESP

Die Hand ist schwitzig, und mit einem Mal entgleitet dem Geisterjäger die Waffe. **Der Nahkampfangriff eines Geisterjägers in dieser Runde schlägt automatisch fehl.** Die Aktion muss vor dem Angriffswurf eingesetzt werden. Der Geisterjäger hebt die Waffe sofort wieder auf und kann in der nächsten Runde weiterkämpfen.

Verflixt darf nur einmal pro Abenteuer gegen denselben Geisterjäger eingesetzt werden.

Schlechte Sicht

-1 ESP

Nebel weht von der Themse herüber; die Glühbirnen flackern erst, dann erlöschen sie; dichter Rauch hängt über dem Wald und schließt die Geisterjäger ein ... Und das in Situationen, in denen ein Tatort untersucht wird oder Spuren verfolgt werden müssen.

Alle **Herausforderungen** auf **Geist+Nachforschung** und **Seele+Intuition** erfordern einen zusätzlichen Erfolg. Die schlechte Sicht hält eine Szene an.

Das verkohlte Kreuz +1 ESP

„Na, wer von euch möchte die Macht dieses Kreuzes noch einmal schmecken?“

Der Vampir, der bei der Entführung durch dieses Kreuz seine Hand verbrannt bekam, stößt einen Schreckensschrei aus und wendet sich zur Flucht. Einer der „Vasallen von Lord Dreadmoor“ wird entfernt.

Die Seelen der Fünf +1 ESP

„Seht her, ihr Ausgeburten der Hölle!“

Aus dem Amulett lösen sich die leuchtenden Schemen der Fünf und fahren unter die Untoten wie Rachegeister.

Jeder Spieler darf einen Angriff Geweiht mit 6 Würfeln gegen einen Gegner seiner Wahl durchführen.

Vasallen von Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer, Pflock

Angriff 2 (gegen Körper + Widerstand),

Schaden 1 (sie greifen mit ihren langen Dolchen an),

Verteidigung 2, Ausdauer 3, Okkult 3

Geübte Nahkämpfer: Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampfwaffe gegen diese Vampire antritt, muss bei jeder Herausforderung Körper + Widerstand einen seiner Erfolge erneut würfeln.

Manöver: Die Vampire verteilen sich ausgehend vom Startspieler gleichmäßig auf die Geisterjäger.

Zombies

Schwächen: Geweiht, Magisch

Angriff 2 (gegen Körper+Widerstand),

Schaden 1 (schlägt und beißt), **Verteidigung 1,**

Ausdauer 1 (Hordenregel beachten), **Okkult 1**

Hordenregel: Kämpft der Geisterjäger gegen Horden einfacher Gegner mit Ausdauer 1, dann erwischt es bei einem schweren Treffer gleich mehrere: Er wütet sich durch die Monster und erledigt pro Erfolg eines, und das bis zu einem Maximum von drei Gegnern pro Angriff. Das ist ordentlich.

Lord Dreadmoor

Schwächen: Geweiht, Magisch, Feuer,

Angriff 3 (gegen Körper + Widerstand),

Schaden 1 (greift mit seinen Krallenhänden an),

Verteidigung 3, Ausdauer Anzahl der Geisterjäger, **Okkult 3**

Wachsende Kräfte: Wenn der Lord den Geisterjägern insgesamt 2 Punkte Schaden zugefügt hat, verjüngt sich seine Gestalt sichtlich und seine Bewegungen werden eleganter ... und tödlicher. Alle Herausforderungen gegen den Lord erleiden einen Malus von -1.

Lord Dreadmoor

Hypnotischer Blick: Der Lord kann als Handlung versuchen, einen Geisterjäger zu hypnotisieren. Er muss ihm dazu in die Augen schauen. Gelingt dem Geisterjäger daraufhin eine Herausforderung auf **Seele+Willenskraft (2)**, kann er sich losreißen, sonst ist er zu jeder Bewegung unfähig. Angriff und Verteidigung inbegriffen. Als einzige Handlung kann er jede Runde den Wurf wiederholen und so versuchen, den Bann zu brechen.

Manöver: Der Lord hat HUNGER! Er greift immer den Geisterjäger mit den wenigsten verbleibenden Ausdauerpunkten an. Bei Gleichstand wählt er den Geisterjäger, der näher am Startspieler sitzt (im Uhrzeigersinn).

Erhebt euch, meine Diener -1 ESP

Die Leichen der im Kampf gegen die Fünf getöteten Diener des Lord Dreadmoor erheben sich zu einem zweiten, untoten Leben. Für jeden Geisterjäger erscheinen zwei Zombies, die aber erst ab der nächsten Runde agieren können.

Manöver: Verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger, ausgehend vom Startspieler.

Kann vor Beginn einer beliebigen Kampfrunde eingesetzt nur eingesetzt werden, sobald Lord Dreadmoor erwacht ist. Dies kostet den Lord seine Handlung in der laufenden Runde.

In der Falle

-1 ESP

„Oh, unsere Gäste sind eingetroffen“, gackert einer der Blutsauger und dreht sich zu den Geisterjägern um.

Von einem Augenblick zum nächsten werden die Geisterjäger, die versucht haben, sich anzuschleichen, von einem fast körperlich greifbaren Nebel eingehüllt. Jedem von ihnen muss eine Herausforderung **Seele + Willenskraft (2)** gelingen, oder er kann in der ersten Kampfrunde nicht angreifen.

Kann nur vor der ersten Kampfrunde eingesetzt werden.

Panik

-2 ESP

Die Menschen schreien, rempeln sich an. Jemand stürzt, wird niedergedrampelt. Sie alle versuchen wegzukommen und verheddern sich dabei zu einem wogenden Knäuel aus Gliedmaßen. Die Geisterjäger bekommen Ellbogen in Rippen und Bauch gestoßen, gehen fast zu Boden. Und endlich dünnt sich die Menge aus und zerstreut in alle Richtungen.

Panik kann nur in einer mit Menschen überfüllten Umgebung eingesetzt werden, und es bedarf eines furchteinflößenden Auslösers (Zombies sind vollkommen ausreichend). Die Geisterjäger sind mitten drin und **können eine Runde lang nicht agieren**.

Diese Aktion kann nur zu Beginn der Kampfrunde aktiviert werden, und dann auch nur einmal pro Kampf.