

Glitschig

-1 ESP

Der Geisterjäger rutscht aus – gelingt ihm die Herausforderung auf **Geist+Reflexe (2)** nicht, stürzt er zu Boden. Das Aufrappeln 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 beschlossen, dieser Ausgeburt eine weitere Chance zu gewähren: **Sie regeneriert sofort einen Punkt Ausdauer.**

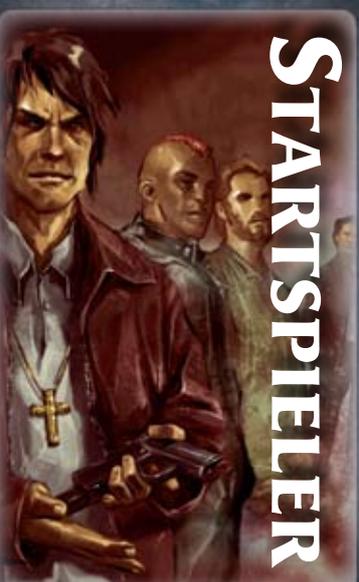
Diese Aktion kann auch eingesetzt werden, um einen Gegner vor Vernichtung oder Tod zu bewahren – zumindest für diese Runde.

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.

Vision

-1 ESP

Den Pflock hoch erhoben stürmt der Geisterjäger vor, duckt sich unter dem Arm des Vampirs hinweg und rammt ihm den Pflock in die Brust. Er spürt wie das Holz die Rippen streift, sieht das Fleisch zu Asche zerfallen. Staub wirbelt auf, kitzelt ihm im Rachen. Er wendet sich ab, schließt die Augen ... Und steht wieder vor dem Vampir, den Pflock wie zum Stoß erhoben. Nein! Die Zeit ist um einige Sekunden zurückgedreht. Oder ... War dies nur eine Vision?

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 zerstreibt 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 Kampfunde aktiviert werden, und dann auch nur einmal pro Kampf.

Vision

Eine **Vision** zwingt den Geisterjäger, die **gerade bestandene Herausforderung erneut zu wüfeln**. Diese Aktion darf nicht eingesetzt werden, wenn der Geisterjäger in eine Herausforderung SP investiert oder eine besondere Eigenschaft genutzt hat. Wenn Ausrüstung verbraucht wurde (wie beispielsweise Weihwasser), muss diese für den neuen Wurf nicht nochmals verbraucht werden, um ihre Wirkung zu entfalten.

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 Abenteurer 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.