

Weihwasser

+1 ESP

Der Pater füllt die Weihwasser-Vorräte der Geisterjäger auf. Jeder Geisterjäger, der mit Weihwasser ausgerüstet ist, besitzt wieder volle 3 Anwendungen für den Rest des Abenteurers.

Kreuze für jeden

je +1 ESP

McCormack bewahrt unter dem Altar einige Kreuze auf. Die gibt er gerne heraus. Jeder Geisterjäger, der eines wünscht, erhält auch eines. Die Kreuze sind einfach gefertigt und an einer Kette befestigt, nichts Besonderes. Doch sie gehören der Gemeinde, und McCormack bittet die Geisterjäger, sie später wieder zurückzugeben.

Bis zum Ende des Abenteurers kann sich jeder Geisterjäger, der dies wünscht, ein Einfaches Kreuz aufschreiben. Dieses muss er allerdings am Ende des Abenteurers wieder abgeben (ohne AP dafür zu erhalten!).

Bignors Kreuzifix

+1 ESP

McCormack zögert keinen Augenblick, den Geisterjägern das Kreuzifix auszuhandigen. „Ein uraltes Stück, das Herz des gläubigen Bignors.“ Keine Frage: Dies nur eine Leihgabe.

Bis zum Ende des Abenteurers kann sich einer der Geisterjäger dieses Geweihte Kreuzifix aufschreiben. Dieses muss er allerdings am Ende des Abenteurers wieder abgeben (ohne AP dafür zu erhalten!).

Ein letzter Rest Gewissen

+1 ESP

VORAUSSETZUNG: Die Geisterjäger haben aus Szene 2 die Knochen mitgenommen und in Szene 5 das Tagebuch des Dorfvorstehers gelesen.

Der „hochheilige Pater“ hat die Knochen der verbrannten Frauen ausgegraben und in der Kapelle deponiert – was sogar in den Augen des Dorfvorstehers und der Teufelsritze (sie wird später noch vorgestellt) ein Sakrileg ist. Präsentieren die Geisterjäger ihm die Knochen, ist er für einen Augenblick erschreckt. Er erinnert sich an die Vorwürfe und daran, dass er Carmine dafür brennen ließ.

FÜR EINE RUNDE GREIFEN ER UND DER REST DER TEUFELSRIEGE NICHT AW, doch dann erröten ihre verdammten Seelen wieder die Oberhand: Ihre Schuld interessiert in dieser Höllendimension niemanden mehr.

Sie brennen!

+1 ESP

VORAUSSETZUNG: Die Geisterjäger haben die Gebäude im Dorf in Brand gesteckt.

Zusammen mit ihren Häusern vergehen auch die Bewohner. Die untoten Bewohner Uthnors (nicht der Dorfvorsteher und die anderen Mitglieder der Teufelsritze) erleiden einen **ANGRIFF FEUER** mit **DREI WÜRFELN** (der Startspieler würfelt den Schaden aus).

Diese Gruppenaktion kann nur in der **ERSTEN ODER ZWEITEN KAMPFRUNDE** eingesetzt werden.

Aufbäumen

+1 ESP

Das Opfer bäumt sich auf, windet sich, spuckt die Kräuter aus. Auch wenn es sich nicht zu befreien vermag, stört es doch das Ritual. Die Ankunft des Schwarzen Tods **VERZÖGERT SICH UM EINE RUNDE**.

Diese Gruppenaktion muss zu Beginn einer Kampfrunde 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.

STARTSPIELER

