



Viele Jahre studiere ich nun bereits
die Geheimnisse von Körper und Seele,
doch ein Fall wie dieser ist mir noch
nie zuvor untergekommen.

Mein Patient ist ein junger Priester,
vom Orden  tete
mich wie  die
Ordensvorsteherin mir schließlich sagte,
dass der junge Mann nach dem Tode in
einem Buch wahnwinnig wurde.

Ich wollte selbstverständlich einen Blick
in das Buch werfen, doch sie verweigerte
mir meine Bitte. Dies Buch sei nun
keinem Sterblichen mehr zugänglich,
sagte sie mir.

Ich möchte nun den hohen Rat bitten,
dieses Buch einzufordern. Ich nehme
an, dass in ihm die Lösung aus Heilung
meines Patienten liegt.

Hochachtungsvoll

Nachbar des Heiles

Schrifrollentext

Viele Jahre studiere ich nun bereits die Geheimnisse von Körper und Seele, doch ein Fall wie dieser ist mir noch nie zuvor untergekommen. Mein Patient ist ein junger Priester, vom Orde ... (Brandfleck) ... tete mich viel ... (Brandfleck) ... erredungskunst, bis die Ordensvorsteherin mir schließlich sagte, dass der junge Mann nach dem Lesen in einem Buch wahnsinnig wurde. Ich wollte verständlicherweise einen Blick in das Buch werfen, doch sie verweigerte mir meine Bitte. Dies Buch sei nun keinem Sterblichen mehr zugänglich, sagte sie mir. Ich möchte nun den hohen Rat bitten, dieses Buch einzufordern. Ich nehme an, dass in ihm die Lösung zur Heilung meines Patienten liegt.

*Hochachtungsvoll
Nearkhos der Heiler*

Tätowierung des Kults der Herolde



Der Spiegel der Weisheit

Der bösen Mächte Waffen sind viele, darunter Angst, Misstrauen und Verrat, zu haben an jeder Ecke. Die Waffenkammer des Lichts ist schwerer zu öffnen, und noch schwerer sind ihre allfälligen Mächte anzuwenden, sind es doch Liebe, Hoffnung und nicht zuletzt Weisheit, die den Krieger des Lichts voranbringen in seinem ewigen Kampf.

Und so wundert es nicht, dass die Mächte der Ewigkeit dereinst ein Artefakt schufen, das man den Spiegel der Weisheit nennt. Nur wer reiner Seele ist, kann in ihn blicken und wird seine Gaben empfangen. Viele Jahrhunderte lang war er den Menschen ein Geschenk und Schutz gegen die Finsternis, unverrückbar an einem Ort und doch außerhalb aller Zeit verankert. Doch dann breitete sich der Schatten des schwarzen Todes aus und eroberte jene Stätte, an der das Artefakt ruht. Nun ist der Spiegel gefangen in einer Kugel reiner Boshaftigkeit, undurchdringlich für jeden, der noch einen Funken des ewigen Lichts in sich trägt und damit unerreichbar für alle Diener des Guten. Tief im Schoß des Berges wartet der Spiegel auf seine Bestimmung, am Grund einer von unzähligen Kavernen.

Der Spiegel der Weisheit

Der bösen Mächte Waffen sind viele, darunter Angst, Misstrauen und Verrat, zu haben an jeder Ecke. Die Waffenkammer des Lichts ist schwerer zu öffnen, und noch schwerer sind ihre allfälligen Mächte anzuwenden, sind es doch Liebe, Hoffnung und nicht zuletzt Weisheit, die den Krieger des Lichts voranbringen in seinem ewigen Kampf.

Und so wundert es nicht, dass die Mächte der Ewigkeit dereinst ein Artefakt schufen, das man den Spiegel der Weisheit nennt. Nur wer reiner Seele ist, kann in ihn blicken und wird seine Gaben empfangen. Viele Jahrhunderte lang war er den Menschen ein Geschenk und Schutz gegen die Finsternis, unverrückbar an einem Ort und doch außerhalb aller Zeit verankert. Doch dann breitete sich der Schatten des schwarzen Todes aus und eroberte jene Stätte, an der das Artefakt ruht. Nun ist der Spiegel gefangen in einer Kugel reiner Boshaftigkeit, undurchdringlich für jeden, der noch einen Funken des ewigen Lichts in sich trägt und damit unerreichbar für alle Diener des Guten. Tief im Schoß des Berges wartet der Spiegel auf seine Bestimmung, am Grund einer von unzähligen Kavernen.

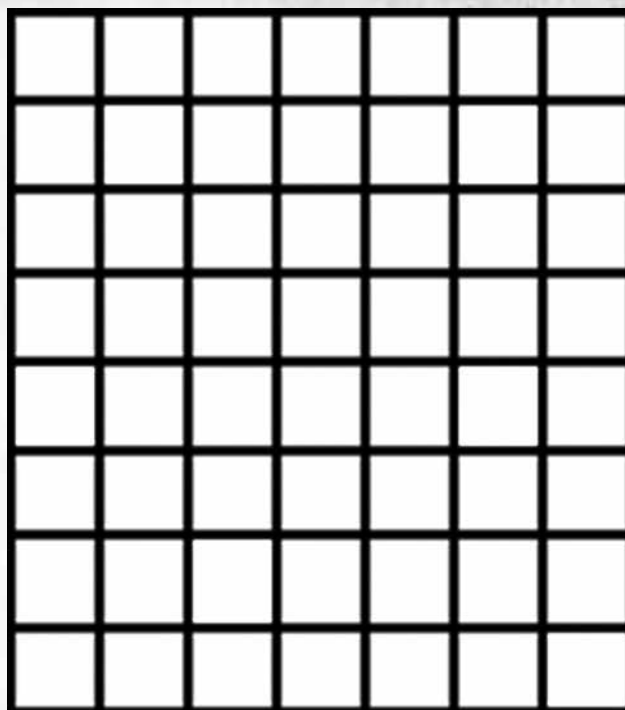
Zeit ist eine Illusion

Was der Mensch, in seinem einzigen Leben und seiner Unmittelbarkeit gefangen, als Zeit wahrnimmt, ist in Wirklichkeit eine große umfassende Vielheit. Ein jedes Wesen hat seine Zeit, doch wird es von seinen eigenen Erfahrungen, von seinen Träumen in jener Zeit verankert. Wer die höchste Stufe der Weisheit erlangt oder die Fesseln des Leibes abstreift, den hält seine Verbundenheit nicht länger in einer Zeit. Er ist frei, die Ewigkeit zu bereisen. Doch Obacht! Ohne Anker in der Zeit wird eine Rückkehr unmöglich. Bereits Vollbrachtes wird vergehen, Leiden und Freuden nie geschehen sein und so wird auch der Reisende sich auffasern, bis er fernab des Momentes, den er Leben nennt, ins Nichts vergeht. Nur der kann eine Reise durch die Illusion der Zeit überstehen, der weiß, woher er stammt, und der zurück in seine eigenen Fußstapfen findet. So haltet also in eurem Herzen fest, was euch wichtig ist, was euch bestimmt, oder ihr werdet zum rastlosen Staub, der durch die Gezeiten treibt.

Zeit ist eine Illusion

Was der Mensch, in seinem einzigen Leben und seiner Unmittelbarkeit gefangen, als Zeit wahrnimmt, ist in Wirklichkeit eine große umfassende Vielheit. Ein jedes Wesen hat seine Zeit, doch wird es von seinen eigenen Erfahrungen, von seinen Träumen in jener Zeit verankert. Wer die höchste Stufe der Weisheit erlangt oder die Fesseln des Leibes abstreift, den hält seine Verbundenheit nicht länger in einer Zeit – er ist frei, die Ewigkeit zu bereisen. Doch Obacht! Ohne Anker in der Zeit wird eine Rückkehr unmöglich. Bereits Vollbrachtes wird vergehen, Leiden und Freuden nie geschehen sein und so wird auch der Reisende sich auffasern, bis er fernab des Momentes, den er Leben nennt, ins Nichts vergeht. Nur der kann eine Reise durch die Illusion der Zeit überstehen, der weiß, woher er stammt, und der zurück in seine eigenen Fußstapfen findet. So haltet also in eurem Herzen fest, was euch wichtig ist, was euch bestimmt, oder ihr werdet zum rastlosen Staub, der durch die Gezeiten treibt.

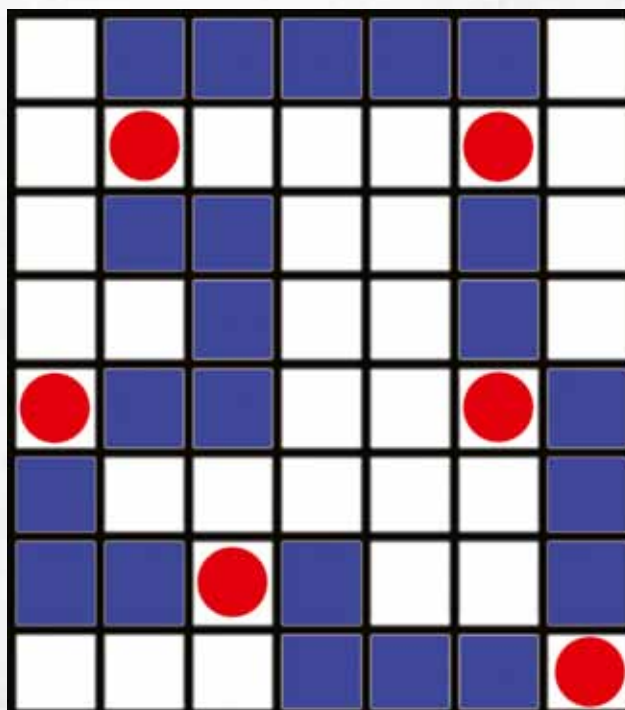
A
B
C
D
E
F
G
H



1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

SPIELFELD FÜR DIE GEISTERJÄGER

A
B
C
D
E
F
G
H



1 **2** **3** **4** **5** **6** **7**

SPIELFELD FÜR DEN ERZÄHLER

Helferkarte: Der Ratsherr Leandros

Da steht ihr nun vor den verbliebenen Ratsherrn und müsst sie um ihre Hilfe bitten. Leandros nickt euch freundlich zu. Gut zu wissen, dass er auf eurer Seite steht.

Wenn die Geisterjäger versuchen, den Rat zu überzeugen und sein Wohlwollen zu erlangen, erhalten sie Dank ihres Fürsprechers Leandros einen Bonus von +1.



Helferkarte: Der Ratsherr Hellanikos

Da steht ihr nun vor den verbliebenen Ratsherrn und müsst sie um ihre Hilfe bitten. Hellanikos nickt euch zu. Sein Blick ist voller Dankbarkeit. Gut zu wissen, dass er auf eurer Seite steht.

Wenn die Geisterjäger versuchen, den Rat zu überzeugen und sein Wohlwollen zu erlangen, erhalten sie Dank ihres Fürsprechers Hellanikos einen Bonus von +1.



Helferkarte: Haro, der Götterbote

Mit einem Kampfschrei auf den Lippen springt plötzlich Haro hinter einer Säule hervor und stürzt sich an eurer Seite in das Gefecht. „Wusstet ihr doch, dass es eine gute Idee war, euch zu folgen.“ lacht er euch an, während er mit seinem Schwert den Angriff eines der Herolde pariert. „Lasst uns diese Ausgeburtten der Hölle vernichten!“

Während einer Herausforderung auf **Körper** + **Nahkampf** oder **Körper** + **Widerstand** kann ein Geisterjäger beliebig viele Würfel von dieser Karte entfernen und diese als Bonuswürfel benutzen. Dies kann auch nach dem eigentlichen Würfelwurf und beliebig oft passieren (also auch ein einzelner Würfel nach dem anderen). Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie Haro benutzen wollen. Sind die Würfel aufgebraucht, kann ihnen Haro nicht mehr unter die Arme greifen, da er sich erschöpft zurückziehen muss.

Helferkarte: Pythago

Jedes Mal, wenn ein Geisterjäger einem Wesen mit der Schwäche Geweiht Schaden verursacht, kann er einen Marker von der Karte entfernen, um einen Punkt mehr Schaden zu verursachen. Es kann maximal ein Marker pro Angriff benutzt werden. Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie Pythago benutzen wollen. Sind alle Marker aufgebraucht, ist der Priester keine Hilfe mehr, die Karte wird abgelegt.

Helferkarte: Stadtsoldaten

Die Soldaten der Goldenen Stadt schützen euch inbrünstig vor euren Feinden.

Jedes Mal, wenn ein Geisterjäger im Kampf Schaden erleidet, kann er Marker von dieser Karte entfernen. Jeder Marker erspart ihm dabei einen Punkt Schaden. Wenn alle Marker entfernt wurden, sind die Stadtsoldaten den Geisterjägern keine Hilfe mehr, die Karte wird entfernt. Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie die Stadtsoldaten benutzen wollen.

Helferkarte: Miliz

Die tapferen Einwohner der goldenen Stadt sind keine ausgebildeten Soldaten, aber sie unterstützen euch nach Kräften.

Während einer Herausforderung auf Körper + Widerstand kann ein Geisterjäger beliebig viele Würfel von dieser Karte entfernen und als Bonuswürfel verwenden. Dies kann auch nach dem eigentlichen Wurf und beliebig oft geschehen. Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie die Miliz benutzen wollen. Sind alle Würfel aufgebraucht, ist Ihnen die Miliz keine Hilfe mehr, die Karte wird abgelegt.

Helferkarte: Vogelmenschenkrieger

Die Vogelmenschen können den Gegner hervorragend aus der Luft angreifen und verwirren.

Die Geisterjäger können am Anfang einer Runde beliebig viele Marker von der Helferkarte entfernen. Für jeden Marker greift ein Gegner in dieser Runde nicht an. Gibt es mehrere Gegnergruppen, wird mit Gegnern aus der Gegnergruppe mit dem niedrigsten Angriffswert begonnen, dann folgen Gegner aus der Gegnergruppe mit dem zweitniedrigsten Angriffswert usw.

Helferkarte: Schwarze Vampire

Sie sind widerliche Blutsauger, aber wenn sie den Feind angreifen, sind sie zumindest nützlich.

Immer, wenn ein Geisterjäger einen Gegner angreift, kann er einen Marker von dieser Karte entfernen, um einen automatischen Erfolg zu erhalten. Es können pro Angriff immer nur bis zu zwei Marker eingesetzt werden. Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie die Schwarzen Vampire benutzen wollen.

Rettung in letzter Minute +2 ESP

Ihr seid verloren und mit euch die gesamte Menschheit. Ihr habt versagt. Kurz bevor euch schwarz vor Augen wird, seht ihr eine Gestalt am Himmel, die schnell näher kommt.

Jederzeit einsetzbar, sobald mindestens die Hälfte der Geisterjäger ohnmächtig ist. Der Eiserner Engel eilt den Geisterjägern zur Rettung. Er besiegt die Sandwürmer und heilt alle Geisterjäger vollständig. Wenn sie erwachen, sehen sie gerade noch, wie der bronzearbene Retter am Himmel verschwindet.

Weiter bei: **Wie können wir euch danken**

Es sind Unzählige -1 ESP

Fast habt ihr die Sandwürmer vernichtet, als ihr saht, wie sich der Sand zu euren Füßen zu bewegen beginnt. Ihr wisst, das bedeutet nichts Gutes. Kann gedacht, schnellen nach schon die ersten Wirmer hervor und greifen euch an.

Es erscheinen (Anzahl der Geisterjäger x2) weitere Atlantische Sandwürmer. In der Runde ihres Erscheinens dürfen die Atlantischen Sandwürmer noch nicht angreifen, aber sehr wohl angegriffen werden. Diese Erzählaktion darf nur zu Beginn einer Kampfunde eingesetzt werden.

Ohne Sinn und Verstand -1 ESP

Manchmal sollte man erst denken, bevor man den Mund aufmacht und redet. Nun, jetzt ist es zu spät. Alle starren euch an.

Die Geisterjäger erhalten die Sammelsondermaluskarte „Seltsame Gestalten“, liegt diese bereits auf dem Tisch, wird ein zusätzlicher Marker darauf gelegt. Diese Karte kann nicht eingesetzt werden, wenn bereits 2 Marker auf der Karte liegen.

Opferkamele +1 ESP

Schnell erkennt ihr, dass Hunger die treibende Kraft ist. Sicherlich lassen sie von euch ab, wenn sie eine leichtere Beute hätten. Einige der Kamele sind bereits sehr schwer verletzt. Ihr wisst, sie hätten sowieso keine Chance, und daher beschließt ihr, sie zu opfern.

Es werden sofort (Anzahl der Geisterjäger) Atlantische Sandwürmer aus dem Kampf entfernt. Dies gilt für keinen der Geisterjäger als Handlung.

Sonder sammelmalus: Seltsame Gestalten

Ihr kommt euch ein wenig vor wie im Zoo. Die Leute starren euch unterhohlen an. Ihr gehört hier nicht her und das wissen die auch. Am besten haltet ihr euch ein wenig bedeckt, ehe es noch zu einem ungewollten Zwischenfall kommt. Ihr habt eine Aufgabe zu erfüllen und eine Befragung durch die Stadtrache dürfte dabei nicht hilfreich sein.

Charmeoffensive +1 ESP

Ihr seid mal wieder mit beiden Beinen in ein Fettnäpfchen gesprungen. Da hilft es nur, seine Fehler einzugestehen und um Entschuldigung zu bitten.

Eine erfolglose Herausforderung, die zur Folge gehabt hätte, dass die Geisterjäger einen Marker auf die Sammelsondermaluskarte „Seltsame Gestalten“ gelegt bekommen würden, gilt als bestanden. Es wird kein Marker auf die Sammelsondermaluskarte gelegt.

Verbundenheit

Ihr wisst, wer ihr seid und wo ihr hingehört. Es gibt Menschen, die auf euch warten, die euch lieben, denen ihr etwas bedeutet. Freunde, Familie, liebe Kollegen, sie alle werden sterben, wenn es euch nicht gelingt heimzukehren.

Sondermalus: Seid ihr nicht ...

„Seid ihr nicht die Fremden, die erst vor kurzem von der Stadtrache verhaftet wurden?“ fragt der Ratsherr Askanius voller Verachtung. „Auch mir ist euer sträfliches Verhalten bereits zu Ohren gekommen.“ meint der Ratsherr Exekius. „Wer sagt uns, dass ihr die Wahrheit sprecht?“

Sprechen die Geisterjäger in Abenteuer II Szene 2/ Seite 88 vor dem Rat, erhalten sie einen Malus von -2.

Hilfsbereite Bewohner

Die Bewohner der Goldenen Stadt behandeln euch zuvorkommend und höflich.

Die Geisterjäger erhalten für alle Herausforderungen auf Seele + Charisma bis zum Ende dieses Kapitels einen Bonus von +1.

Die Gefangenen befreien

+1 ESP

Der Kampf ist in vollem Gange, als ihr Hilferufe hört. Ihr schaut euch um und seht einen verärgerten Durchgang, an dem mehrere Menschen stehen und euch um Hilfe anflehen.

Ein Geisterjäger kann seine Handlung opfern, um die Gefangenen zu befreien. Das sorgt für Ablenkung, der Drachensohn und der Schwarze Exorzist können diese Runde nicht angreifen, da sie vergeblich versuchen, die Befreiungsaktion zu verhindern.

Göttliche Klymene

+1 ESP

Der Kampf gegen die Herolde ist noch in vollem Gange, doch eure Chancen stehen schlecht. Einige von euch liegen bereits bewusstlos am Boden. Du öffnest den Beutel, wirst das darin enthaltene Pulver in die Luft und flüsterst dreimal Klymene. Stelle da...es wirkt!

Alle ohnmächtigen Geisterjäger erwachen sofort und erhalten zwei Ausdauerpunkte und einen SP zurück. Die erwachten Geisterjäger können in der laufenden Runde noch nicht wieder handeln, sich aber normal verteidigen. Der Einsatz dieser Gruppenaktion gilt für einen der Geisterjäger als Handlung.

Der Goldene Dolch

75 AP

Ein perfekt austarierter goldener Dolch, scharf wie eine Rasierklinge und mit zahlreichen mächtigen Zaubersprüchen gegen beinahe jedes Wesen der Dunkelheit effektiv!

(Körper + Nahkampf)

Physisch +2

Geweilt +2

Magisch +1



Haro hilft euch

+1 ESP

Ihr wollt schon aufgeben, als Haro den Raum betritt. Ihr erklärt ihm, worum es geht, und er hilft euch gerne. Und es scheint, als wäre Haro wahrlich von den Göttern gesegnet, denn schon mit dem ersten Handgriff zaubert er die passende Rolle hervor.

Die Herausforderung **Was für ein Chaos** gilt als bestanden. Händigen Sie den Geisterjägern das Handout **Verbrannte Schriftrolle** aus.

Frische Kultisten

-1 ESP

Da lauerte noch irgendwo der Nachschub. Die Kultisten stürmen in den Raum und treten an die Stelle ihrer toten Kollegen. „Für Pytheas!“ brüllen sie und werfen sich ins Kampfgetümmel.

(Anzahl der Geisterjäger) Kultisten des Kults der Herolde greifen zusätzlich in den Kampf ein. Die Kultisten können in dieser Kampfunde noch nicht angreifen, aber sehr wohl angegriffen werden. Diese Erzähleraktion kann nur zu Beginn einer Kampfunde eingesetzt werden.

Sonderhandlung: Nearkhos schützen

Du wiffst dich vor den schutzlosen alten Heiler und wehrst die Angriffe der Kultisten ab, auch wenn du dich dabei selbst in Lebensgefahr bringst.

Effekt: Die beiden Kultisten des Kults der Herolde, die eigentlich Nearkhos angreifen würden, greifen stattdessen den Geisterjäger an. Dieser darf sich aber normal gegen die Angreifer verteidigen.

Verfügt der Geisterjäger über die besondere Eigenschaft „Nimm mich!“, darf er zusätzlich noch einen normalen Angriff mit einem Malus von -2 durchführen.

Die Sterne stehen gut

Manchmal hat man besonders viel Glück im Leben, manchmal braucht man aber auch besonders viel Glück. Dies trifft definitiv auf euch und eure Mission zu.

Ein Geisterjäger erhält bei einer Herausforderung auf Seele einen Bonus von +2. Diese Karte kann nur einmal eingesetzt werden und wird anschließend abgelegt. Über den Einsatz dieser Karte entscheiden die Spieler wie bei einer Gruppenaktion.

Der neugierige Junge

+1 ESP

Ihr wendet euch bereits zum Gehen, als ihr die Stimme eines jungen Mannes vernehmt. „Was wollt ihr die Fremden?“ fragt er die Wachen. Bevor der Mann antworten kann, erklärt ihr euch lieber selbst. „Wir müssen dringend mit dem Ratsherrn Leandros sprechen. Es ist sehr wichtig!“ „Leandros ist mein Vater. Ich werde euch zu ihm bringen.“ meint der Junge. „Mein Name ist Haro. Folgt mir!“

Weiter bei **Der Sohn des Ratsherrn Leandros**

Haros Fürsprache

+1 ESP

„Vater, ich bitte euch. Ich weiß, die Fremden machen einen furchtbaren Eindruck, doch vertraut meiner Mutter. Wenn sie sagt, dass diese Männer Helden sind, dann ist das so.“ Leandros seufzt und wendet sich an euch.

Die Herausforderung **Leandros Wohlwollen** gilt als bestanden. Lesen Sie den Text für das Ergebnis „Erfolg“ vor.

Wütende Ordensmitglieder +1 ESP

Die Kultisten stauen nicht schlecht, als sie plötzlich vom Boden aus mit allem bezogen werden, das wehtun könnte. Einer von ihnen stürzt sogar rücklings ab.

Die Hälfte der Kultisten des Kults der Herolde greift in dieser Runde nicht an und einer der Kultisten des Kults der Herolde wird aus dem Kampf entfernt.

Sonderhandlung: Über die Reling

Du schmippst dir einen der Kultisten und befindesti ihn kurz darauf über der Reling. Zumindest ist das die Idee.

Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (2)

Erfolg: Guten Flug auch! Ein Kultist des Kults der Herolde wird aus dem Kampf entfernt.

Misserfolg: Der Kopf windet sich aus deinem Griff und tritt dir wieder kämpferei entgegen.

Das sind doch die Helden! +1 ESP

„Die kenne ich! Das sind echte Helden!“, klingt es aus der Menge.

Alle Geisterjäger erhalten bei der Herausforderung: Truppen mobilisieren einen automatischen Erfolg. Kann auch nach dem Würfeln aktiviert werden.

Monsterhandbuch

Ihr wisst, was der Schwarze Tod an Schergen im Angebot hat, und kennt ihre Stärken und Schwächen.

Jeder Geisterjäger darf bei jeder Herausforderung auf Okkultismus im Land des Schwarzen Todes, die dazu dient, die Spielwerte eines Gegners zu erfahren, eine (zusätzliche) 4 als Erfolg zählen..

Der Kutscher kennt den Weg

Ihr habt den Aufenthaltsort des Spiegels der Weisheit recht gut eingegrenzt und besitzt nun eine Grundkenntnis des Landes des Schwarzen Todes. Das wird sicher später noch nützlich.

Abwärts! -1 ESP

Du treibst die Kultisten zurück und merkst zu spät, dass sie dich auf einen frei hängenden Balken gelockt haben, dessen Halterung sie nun koppen. Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (2)

Erfolg: Mit einem nachträglichen Sprung rettest du dich an einen anderen Balken und ziehst dich wieder hoch.

Der Geisterjäger kann sich in der nächsten Runde nur verteidigen.

Misserfolg: Du versuchst dich festzuklammern, aber vergeblich – du stürzt in die Tiefe.

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt und kann sich in den nächsten zwei Runden nur verteidigen.

Freund der Vogelmenschen

Ihr habt bei den Vogelmenschen einen Stein im Brett – oder ein Körnchen im Napf, wenn man so will.

Angriff aus der Sonne +1 ESP

Ihr nutzt die größere Beweglichkeit der Vogelmenschen aus und greift die Skelette überraschend von oben an. Damit haben sie nicht gerechnet!

Die Verteidigung der Schwarzen Skelette auf Flugechse sinkt in dieser Runde für alle Geisterjäger in der Luft um 1.

Gegrillte Echse +1 ESP

Als eine der Flugechsen euch mit einem Feuerball einkochen möchte, wird sie plötzlich von zwei Vogelmenschen angegriffen, reißt den Kopf hoch und der Angriff hüllt statt euch einen ihrer Gefährten ein, der in einem ansehnlichen Feuerwerkseffekt vergeht.

In dieser Runde werden die Geisterjäger auf dem Boden nicht angegriffen und ein Schwarzes Skelett auf Flugechse wird aus dem Kampf entfernt.

Schwarzer Vampir auf sechs Uhr +1 ESP

Zwei dieser widerlichen Blutsauger gleiten hinter eurem Gegner aus dem Nebel und packen ihn sich. Ihr hört noch ihre widerlichen Schreie, während der Gegner im Nebel verschwimmt.

Ein Gegner nach Wahl der Geisterjäger (aber nicht der Grüne Magier) wird aus dem Kampf entfernt.

Myxin als Reisegefährte

Myxin ist sicher nicht der angenehmste Reisegefährte, aber er hat seine Vorteile.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +1.

Hoppla, vertan -1 ESP

Einer dieser miesen Vampire kann nicht mehr an sich halten und versucht, dich im Vorüberfliegen zu beißen.

Der Startspieler muss sich sofort mit Körper + Widerstand gegen einen Angriffswert (3) verteidigen. Gelingt ihm dies nicht, verliert er 2 Ausdauerpunkte.

Dumm wie ein Ghoul

+1 ESP

Ghoul sind wirklich strolchoof – denen kann man alles erzählen. Beispielsweise, dass die Riesen hinter ihrem Rücken Witze über sie erzählen.

Die Riesendiener des Grünen Magiers und die Ghoul des Höllensumpfs können in dieser Runde nicht angreifen. Diese Karte kann nur zu Beginn einer Runde eingesetzt werden und kostet einen der Geisterjäger seine Handlung. Sie kann nur eingesetzt werden, wenn noch jeweils mindestens 1 Ghoul des Höllensumpfs und ein Riesendiener des Grünen Magiers am Kampf beteiligt sind.

Nichts wie weg

-1 ESP

Feigheit ist eben doch der zweite Vorname der meisten Bösen – auch dieser Gegner nimmt die grünen Beine in die Hand und verschwindet.

Der Grüne Magier wird aus dem Kampf entfernt.

Umzingelt

-1 ESP

Verdammt, sie kommen von allen Seiten!

Die Riesendiener des Grünen Magiers führen in dieser Runde jeweils einen zusätzlichen Angriff durch.

Sonderhandlung: Aufwärts!

Du winkst den Vogelmenschen und einer stößt von oben hinab, um dich in die Luft zu tragen.

Wenn ein Geisterjäger zu Beginn des Kampfes am Boden geblieben oder später abgestürzt ist, kann er sich mit dieser Sonderhandlung erneut in die Luft heben lassen. Dies zählt als Handlung und er erleidet in dieser Runde einen Malus von -1 auf alle Verteidigungswürfe.

Hinterhältige Attacke

-1 ESP

Die Skelette sind nicht dumm – sie wissen, dass ihr ohne eure „Flugbegleiter“ wenig ausrichten könnt, darum greifen sie gezielt deren Flügel an.

Jeder Geisterjäger würfelt einen Würfel. Lesen Sie das Ergebnis von der Tabelle „Abwärts“ im Spielbuch ab (Seite 111). Der Geisterjäger kann stattdessen die besondere Eigenschaft „Nimm mich!“ einsetzen, wenn er sie besitzt. Er muss sich dann gegen den Flammenpeitschenangriff eines Schwarzen Skeletts auf Flügelchse verteidigen.

Bombardement

-2 ESP

Diese verfluchten Skelette nehmen gezielt eure Begleiter aufs Korn und decken sie mit Feuerbällen ein.

Jeder Geisterjäger würfelt mit 4 Würfeln. Für jeden Erfolg muss er einen Marker bzw. Würfel von einer Helferkarte seiner Wahl entfernen.

Mit Bande

+1 ESP

Die Vampire mögen eure Feinde sein, aber damit sind sie noch lange nicht die Freunde der Todesschergen. Du schnappst dir einen aus der Luft und lenkst ihn so um, dass er auf die Gegner zusteigt.

Ein Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper

Erfolg: Genuß in die Mitte der Gegner, die sich auch sofort dem verwundeten Vampir zuwenden.

Pro Erfolg des Geisterjägers greift in der nächsten Runde ein Gegner nach Wahl des Geisterjägers nicht an.

Misserfolg: Mist, zu kurz geworfen. Der Vampir stößt wieder auf.

Luftangriff

-2 ESP

Plötzlich stürzen aus dem Nebel über euch Vampire hervor und versuchen euch zu beißen.

Alle Geisterjäger müssen sich sofort mit Körper + Widerstand gegen einen Angriffs-wert (3) verteidigen. Gelingt ihnen dies nicht, verlieren sie jeweils 2 Ausdauerpunkte.

Widersacherkarte: Schwarze Vampire

Diese Mistricher sind immer genau da, wo man sie am wenigsten gebrauchen kann!

Immer wenn ein Geisterjäger einem Gegner Schaden verursacht, kann der Erzähler einen Marker von dieser Karte entfernen, um den Schaden um 1 Punkt zu verringern. Wurde nur 1 Punkt Schaden verursacht, verliert der Gegner keine Ausdauer.

Aura des Guten

+1 ESP

Der Spiegel scheint all eure guten Seiten zu spiegeln. Das kann man doch sicher ausnutzen? Und tatsächlich – als du den Spiegel berührst, gibt er ein strahlendes Licht von sich.

Einer der Geisterjäger kann als Handlung diese Gruppenaktion aktivieren. Dann darf er acht Würfel würfeln. Für jeden Erfolg verliert ein Riesendämoner des Grünen Magiers (nach Wahl des Geisterjägers) einen Ausdauerpunkt.

Nachschub

-1 ESP

Verdammt! Da muss irgendwo ein Nest sein!

Es greifen sofort (Anzahl der Geisterjäger+2 – abrunden) weitere Drachendämonen in den Kampf ein. Diese können in der laufenden Runde nicht angreifen, sich aber normal verteidigen. Die Karte kann nur zu Beginn einer Runde eingesetzt werden.

Vergiftet

Du bist gar nicht gut. Alles verschluckt vor deinen Augen und du hast ein ständiges Druckgefühl in allen Gelenken.

Der Geisterjäger erleidet auf alle Herausforderungen, an denen das Attribut Körper beteiligt ist, einen Malus von -1. Dieser Malus gilt solange, bis der Geisterjäger 1 Ausdauerpunkt zurückerhält.

Spinnendämonen kann man doch nicht trauen

-1 ESP

Plötzlich fällt ein riesiger Spinnendämon von der Decke, der doch der Meinung ist, ihr solltet sterben.

Ein Spinnendämon (Werte Seite 212, Grundbuch bzw. Gegnerkarten im Anhang) greift auf der Seite der Gegner in den Kampf ein. Der Spinnendämon kann bereits in dieser Runde in den Kampf eingreifen. Diese Karte kann nur zu Beginn einer Runde eingesetzt werden.

Spinnenweben

-1 ESP

Verdammt, du verhedderst dich in den Spinnenweben, die am Boden herumliegen.

Der Startspieler kann in dieser Runde nicht angreifen und verteidigt sich mit einem Malus von -1. Diese Karte kann nur zu Beginn einer Runde eingesetzt werden.

Myxin eilt zur Rettung

+1 ESP

Mit einem leisen Fauchen erscheint Myxin plötzlich mitten unter euch. „Verzeihung, ich hatte zu tun“, sagt er und macht eine weit ausladende Handbewegung, die euch alle einschließt. „Viel leicht hilft das ja ein wenig.“

Jeder Geisterjäger erhält sofort 1 Ausdauerpunkt zurück.

Verfolgungskarte: Wo ist er hin?

Ihr steht an einer Wegkreuzung. In welche der drei Richtungen ist der Dieb geflohen? Zu sehen ist er nicht, doch was sagt euer Bauchgefühl?

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + INTUITION (2)

Erfolg: Da ist er lang. Ganz sicher! Nichts wie hinterher.

Misserfolg: Mist, du hast keine Ahnung, wo der Typ hin ist. Verloren stehst du auf der Straße und schaut dich um.

Der Geisterjäger darf nicht mehr weiter an der Verfolgung teilnehmen

Sonderhandlung: Spiegel aktivieren

Der Spiegel ruft nach euch und will euch in eure Zeit zurückbringen. Ihr misst ihn nur aktivieren!

Ein Geisterjäger pro Runde darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + INTUITION (8 ABZGL. DER MARKER AUF DER SAMMELSONDERBONUSKARTE „VERBUNDENHEIT“)

Erfolg: Du hast es geschafft! Der Spiegel ist aktiviert und strahlt in einem gleißenden Licht auf! Jetzt misst ihr nur noch hineinspringen! Aber genau das wollen die Riesen verhindern.

Den Geisterjägern steht jetzt die Sonderhandlung „Zurück in die Zukunft“ zur Verfügung.

Misserfolg: Der Spiegel ist noch nicht bereit, euch zu akzeptieren.

Die Schwierigkeit der Herausforderung sinkt um 1. In der nächsten Runde kann sich dieser oder ein anderer Geisterjäger erneut der Herausforderung stellen.

Verfolgungskarte: Gewagter Sprung!

Nun ist der Kerl auf den Dächern und hüpfst von einem zum anderen, als sei der Schwarze Tod persönlich hinter ihm her. Euch bleibt nichts anderes übrig, als ihm zu folgen.

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (2), SPORTSCHUHE HELFEN

Erfolg: Ein unglaublicher Sprung. Doch du hast es geschafft und bleibst an ihm dran.

Misserfolg: Verdammt, dein Sprung ist zu kurz. Du findest keinen Halt, rutschst ab und krachst – welch ein Glück – in einen überdachten Obstand. Dennoch: Das tat weh!

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt.

Sonderhandlung: Zurück in die Zukunft

Ihr fasst euch bei den Händen und stürzt euch ins Licht.

Einer der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + REFLEXE (2), KÖRPERSCHUTZ HILFT NICHT FÜR JEDEN GEISTERJÄGER, DER OHNMÄCHTIG IST, ERLEIDET DER GEISTERJÄGER EINEN KUMULATIVEN MALUS VON -1

Erfolg: Ihr stürzt euch in das Portal, das euch in eure Zeit zurückbringen wird! Weiter bei Tunnel aus Licht.

Alle ohnmächtigen Geisterjäger erwachen mit einem Ausdauerpunkt.

Misserfolg: Der Ihr wollt euch in das Licht stürzen, werdet aber abgedrängt und der Spiegel nimmt euch nicht an.

Die Geisterjäger werden normal von ihren Gegnern angegriffen und erleiden auf jeden Verteidigungswurf einen Malus von -1. Entfernen Sie eine Marke von der Sammelsonderbonuskarte „Verbundenheit“.

Verfolgungskarte: Blöder Köter

Die Jagd führt euch durch einen Hinterhof und dort herrscht ein bulliger, schwarzer Hund von der Größe eines Kalbes, der es nicht sonderlich witzig findet, dass ihr durch sein Rennter sprintet.

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + WIDERSTAND (2) **KÖRPERSCHUTZ HILFT**

Erfolg: Die Zähne schnappen hart neben dir in der Luft zusammen. Das war knapp!

Miss Erfolg: Du sprunzt die spitzen Zähne in deiner Wade. Du versetzt dem Vieh einen energischen Tritt auf die Nase und rennst weiter! Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt.

Verfolgungskarte: Achtung Tür!

Ihr sprintet in vollem Tempo hinter den Dieb her, da wird in einer engen Gasse eine Tür aufgestoßen. Könnt ihr ausweichen?

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + REFLEXE (2) **KÖRPERSCHUTZ HILFT NICHT**

Erfolg: Du zielst die Schultern ein und machst dich klein, als du zwoischen Tür und gegenüberliegender Hauswand den Houdini machst

Miss Erfolg: Mit der rechten Schulter prallst du hart gegen die Tür. Verdammt!
Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt.

Verfolgungskarte: Wo lang jetzt?

Ihr kommt an eine Weggabelung. Von eurem Dieb keine Spur. Wo lang jetzt?

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + NACHFORSCHUNG (2)

Erfolg: Du entdeckst ein abgerissenes Stück Stoff an einer Hecke. Du bist dir sicher: Das stammt vom Gewand des Diebes.

Miss Erfolg: Du schaust dich um, kannst jedoch keinen Anhaltspunkt dafür finden, wohin der Dieb geflohen ist.

Der Geisterjäger darf nicht mehr weiter an der Verfolgung teilnehmen

Verfolgungskarte: Gerade Strecke

Du siehst ihn knapp 100 Meter vor dir und göst noch einmal alles, denn du weißt, dein Körper kann noch mehr. Da geht noch was, es ist alles eine Frage des Willens!

Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (2)

Erfolg: Ja, du göst noch einmal alles und holst ordentlich auf!

Miss Erfolg: Du verfluchst es, dich in letzter Zeit so gehen gelassen zu haben. Zurück in London wirst du dich im nächsten Fitness-Studio anmelden. Versprochen!

Der Geisterjäger darf nicht mehr weiter an der Verfolgung teilnehmen

Asservatenkammer-Ereignis: Gemeine Voodoomaske

Irgendwie mußt du an dieser böseartig aussehenden Voodoomaske vorbei, die alles genau zu beobachten scheint und sich gerade in Vorfreude über die hölzernen Lippen leckt.

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+ HEIMLICHKEIT (2)

Erfolg: Ein kurzer Moment der Ablenkung genügt dir und du huschst an der Maske vorbei.

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Schon nach dem ersten Schritt wenden sich die Augen der Maske dir zu und aus ihrem offenen Mund erschallt ein fieses Lachen, das dir die Seele zu zerreißen scheint.

Der Geisterjäger verliert 1 Schicksalspunkt.

Asservatenkammer-Ereignis: Bitterböse Bücher

Gut, dass ihr euch mit Büchern auskennt und keine Angst davor habt, euch am Papier zu schneiden ... denn diese Bücher sind wirklich aggressiv! Déjà-vu ...

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + WIDERSTAND (2)

KÖRPERSCHUTZ HILFT NICHT

Erfolg: Immer wieder prallt eines der Bücher gegen dich, aber dann hast du sie irgendwann alle in silberne Netze gesperrt.

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Autsch! Verdammt! Genau auf die Stirn. Hoffentlich färbt das Ding nicht ab!

Der Geisterjäger verliert pro fehlendem Erfolg 1 Ausdauerpunkt.

Asservatenkammer-Ereignis: Ritualmesser

Ritualmesser sind an sich schon widerwärtig, aber wenn sie gerade wie wildgewordene Vögel durch den Stahlkäfig sausen, sind sie wirklich unerträglich. Ihr müsst sie einfangen und unschädlich machen.

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + NAHKAMPF (2)
NAHKAMPFEWAFE HILFT NICHT

Erfolg: Ihr habt die bösarigen Klingen eingesammelt.
Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Aua, eines der scharfen Dingen bohrt sich mitten durch deine Handfläche. Für den Rest dieses Kapitels leidet der Geisterjäger unter dem Sondernalus „Gepekdingst“. Der Geisterjäger darf sich dieser Ereigniskarte nicht mehr stellen. Darf sich keiner der der Geisterjäger dieser Ereigniskarte mehr stellen, wird sie automatisch abgelegt.

Asservatenkammer-Ereignis: Miese Magie

Zwischen den diversen okkulten Gegenständen springen immer wieder Blitze über. Ihr müsst sie in silberbeschlagene Kisten packen und so isolieren, ohne getroffen zu werden.

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + REFLEXE (2)
KÖRPERSCHUTZ HILFT NICHT

Erfolg: Blitzlimbo ... zum Glück bist du ein geschicktes Kerlchen.
Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Hui, so ein magischer Blitz kribbelt. Und sorgt dafür, dass sich die Welt um dich dreht.

Für den Rest dieses Kapitels leidet der Geisterjäger unter dem Sondernalus „Gebplitzdingst“. Der Geisterjäger darf sich dieser Ereigniskarte nicht mehr stellen. Darf sich keiner der der Geisterjäger dieser Ereigniskarte mehr stellen, wird sie automatisch abgelegt.

Asservatenkammer-Ereignis: Üble Überladung

Wie es scheint, strömt aus irgendeinem Grund magische Energie in die hier gesammelten Gegenstände. Und einige davon halten das nicht lange aus und geben ihre Magie unkontrolliert wieder ab.

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (2)

Erfolg: Geist über Materie ... Du packst die magischen Gegenstände einen nach dem anderen in eine Schutzkiste.

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Ein Schaudern durchfährt dich, als dunkle Magie an seiner Seele nagt. Für den Rest dieses Kapitels leidet der Geisterjäger unter dem Sondermalus „Geschütteldingst“. Der Geisterjäger darf sich dieser Ereigniskarte nicht mehr stellen. Darf sich keiner der der Geisterjäger dieser Ereigniskarte mehr stellen, wird sie automatisch abgelegt.

Asservatenkammer-Ereignis: Geistige Lähmung

Ein besonders heintückisches Artefakt sendet immer wieder blaue Wellen aus, Warten, warten, jetzt! Zack, ab mir dir in eine der silbernen Kisten.

Einer der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + INTUITION (2)

Erfolg: Immer wieder prallt eines der Bücher gegen dich, aber dann hast du sie irgendwann alle in silberne Netze gesperrt.

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Ull, genau reingelaufen. Deine Muskeln verkrampfen sich und du kannst dich nicht mehr bewegen.

Für jeden fehlenden Erfolg muss der Geisterjäger eine Runde aussetzen.

Ritual-Situationskarte: Beim nächsten Ton ...

Eines dieser Katzen-Menschen-Mischwesen tritt den Gong aus dem Ritualkreis. Er muss schnellstmöglich wieder hineinbefördert werden, landet aber zwischen den Beinen der Werkätzen.

Einer der Geisterjäger nach Wahl des Ritualführers muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (2)

Solange diese Karte ausliegt, erleidet der Ritualführer einen Malus von -1 auf die Herausforderung: Ritual führen.

Erfolg: Du hebst den Spiegel auf und hechtest zum Ritualkreis, damit der Ritualführer weitermachen kann.

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Verdamm, die Katzen treten den Spiegel beiseite und nutzen die Gelegenheit, dir ein paar Hiebe zu verpassen.

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt. Die Situationskarte wird nicht abgelegt.

Ritual-Situationskarte: Auf den Typ im Kreis!

Auf ein geheimes Zeichen hin stürzen sich alle Werkätzen plötzlich auf den Ritualführer. Ihr müsst sie provozieren, um sie von ihm abzulenken!

Solange diese Karte ausliegt, greifen bis zu drei Werkätzen pro Runde den Ritualführer an. Sind nur drei oder weniger Werkätzen am Kampf beteiligt, greifen sie alle den Ritualführer an.

Einer der Geisterjäger nach Wahl des Ritualführers muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + CHARISMA (2)

Erfolg: Die Katzen wirbeln wutentbrannt herum. Na toll, jetzt greifen sie wieder euch an ...

Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Das hat sie zwar ritierend gemacht, aber jetzt schlagen sie nur umso heftiger auf den Ritualführer ein.

Die Situationskarte wird nicht abgelegt.

Ritual-Situationskarte: Friseurtermin

„Haare eines übernatürlichen Wesens“, hat Myxin noch gebrabbelt, bevor er verschwand. Aber die liegen hier nicht rum. Und überhaupt, wo wollte der Glatzkopf die hernehmen? Sicher nicht von seinem Kopf. Sei dem, wie es ist, ihr braucht ein paar Haare – zum Beispiel von einer der Miezekatzen.

Einer der Geisterjäger nach Wahl des Ritualführers muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + HEIMLICHKEIT (2)

Erfolg: Zupf! Hey, das ist erstaunlich weich. Vielleicht solltet ihr euch einen Teppich aus den Bistern machen, wenn ihr hier fertig seid!
Die Karte wird abgelegt.

Misserfolg: Verflut, sie hat dich aus dem Augenwinkel bemerkt und dir gleich eine verpasst. Typisch Katze.

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt. Die Situationskarte wird nicht abgelegt.

Ritual-Situationskarte: Doofes Latein

Wie war nochmal dieser seltsame religiöse lateinische Satz den Myxin erwähnt hat?

Der Ritualführer muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + WISSEN [THEOLOGIE] (3)

Erfolg: Na klar, jetzt fällt es dir wieder ein!

Die Situationskarte wird abgelegt.

Misserfolg: Verdammst, du stehst völlig auf dem Schlauch, so wird das nichts!

Die Situationskarte wird **nicht** abgelegt.

Ritual-Situationskarte: Blutopfer

Du hast das Gefühl, als würde das Ritual an dieser Stelle ein menschliches Blutopfer verlangen. Da ihr die einzigen Menschen hier seid ...

Einer der Geisterjäger nach Wahl des Ritualführers (auch der Ritualführer selbst ist möglich) muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (3)

Erfolg: Du nimmst all deinen Mut zusammen und schneidest dich in die Hand. Autsch!

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt. Die Situationskarte wird abgelegt.

Misserfolg: Du bringst es einfach nicht über dich, dir in die Hand zu schneiden. Wie macht Bruce Willis das nur immer?
Die Situationskarte wird **nicht** abgelegt.

Ritual-Situationskarte: Knifflige Stelle

Das Ritual kommt an eine knifflige Stelle. Jetzt bloß nichts falsch machen!

Der Ritualführer muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + OKKULTISMUS (3)

Erfolg: Jawohl! So war es richtig, du spürst, wie sich die magischen Energien zu sammeln beginnen.

Die Situationskarte wird abgelegt.

Misserfolg: Ne, das war es nicht. Das Ritual läuft weiter, aber bevor du das nicht richtig linkriegst, wird es nicht funktionieren.

Die Situationskarte wird **nicht** abgelegt.

Flucht-Ereigniskarte: Zyklon

Ein fast drei Meter großer Zyklon tucht vor euch auf. Er hat einen Laternenpfahl ausgenissen, den er als Pfingel nutzt. Er ist nicht besonders schnell, dafür aber umso stärker und weil er nur ein Auge hat, kann man an seinem Blick kaum erkennen, wen er als nächstes schlagen will.

Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + INTUITION (2)

Erfolg: Du atmst, dass er es auf dich abgesehen hat, und springst beiseite.

Misserfolg: Du hast gedacht, er schlägt nach jemand anderem, da trifft dich auch schon die Laterne.

Der Geisterjäger verliert pro fehlendem Erfolg 1 Ausdauerpunkt.

Flucht-Ereigniskarte: Gorgone

Plötzlich taucht vor euch eine gebückte Frau auf, deren Leib von gelblich-grünen Schuppen bedeckt ist, und auf ihrem Kopf winden sich zahlreiche Schlangen. Zu spät erinnert ihr euch an die alten Sagen und wendet den Blick ab.

Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (2) EINFACHES KREUZ UND KRUZIFIX HELFEN NICHT

Erfolg: Du schließt es gerade noch, die Augen zusammenzupressen, als du den eisigen Druck in deinem Innern spürst, den ihr Blick hervorruft.

Misserfolg: Du schaut ihr genau in die Augen. Zwar verstärktest du nicht, aber du hast das Gefühl, als habe sie einen großen Bissen aus deiner Seele genommen.

Der Geisterjäger erleidet bis zum Ende der Szene einen Malus von -1 auf alle mit dem Attribut Seele verbundenen Herausforderungen.

Flucht-Ereigniskarte: Harpye

Mit einem Mal stürzt etwas kreischend aus dem Himmel auf euch nieder. Es ist eine geflügelte Harpye, die mit den Krallen nach deiner Waffe grapscht.

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + NAHKAMPF (2), WAFE HILFT NICHT

Erfolg: Du ziehst die Waffe weg ... nicht mit dir!

Misserfolg: Das Biest verkrampt sich in deiner Waffe und zerrt daran.

Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER (1)

Erfolg: Du schaffst es, dir die Waffe nicht aus der Hand reißen zu lassen.

Misserfolg: Das geht es doch nicht. Das Ding reißt die die Waffe aus der Hand und fliegt damit davon!

Ein zufällig bestimmter Ausrüstungsgegenstand mit dem Schlagwort Waffe des Geisterjägers geht verloren. Er darf ihn bis zum Ende des Abenteuers nicht mehr einsetzen.

Flucht-Ereigniskarte: Minotaurus

Der Gewalt eines heranstürmenden Minotaurus mit weit ausladenden Hörnern kann man nur wenig entgegensetzen, wenn man ihn nicht wirklich wehtun darf. Besser, er bemerkt einen gar nicht erst.

Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + HEIMLICHKEIT (2)

Erfolg: So ein Rindvieh ... er stürmt einfach an dir vorbei.

Misserfolg: So ein Rindvieh ... denkst du kurz, bevor er überraschend den Kopf herumwirft und dir eins mit dem Horn mitgibt.

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt.

Sonderhandlung: Schmuckstücke einsammeln

Wie war das nochmal? Was hat der Gnom genau gesagt?

Alle Geisterjäger dürfen sich jede Runde der folgenden Herausforderung stellen:

GEIST + OKKULTISMUS (ANZAHL GEISTERJÄGER x2)

Erfolg: Ihr schafft es tatsächlich, euch an genug Aussagen von Myxin und Theorie aus euren Recherchen zu erinnern, um euch den Rest des Rituals zusammenzureimen. Ihr misst einen Ritualführer bestimmen. Dieser darf während des ganzen Rituals die Konzentration nicht verlieren, sonst kann es schwerwiegende Auswirkungen haben. Die Hauptaufgabe des Restes ist es, jede Ablenkung von ihm fernzuhalten – und am Leben zu bleiben!

Weiter bei **Es wird immer schlimmer**.

Sonderhandlung: Ritual durchführen

*„Ich brauche hier sofort jemanden, der mir mit dem Mumienstaub hilft!“
„Nein du nicht, du schlägst weiter den Gong!“ „Hallo, spreche ich etwa Polnisch? Ich sagte: SOFORT!“*

In jeder Runde muss der Ritualführer sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (2)

Erfolg: Das Ritual läuft wie gewünscht, prima!

Wenn aktuell keine Situationskarte ausliegt, wird eine neue vom Stapel aufgedeckt.

Misserfolg: Verdamm, du hast dich doch ablenken lassen ... Das wird das Ritual erheblich verlängern.

Es wird keine neue Situationskarte aufgedeckt. Liegt bereits eine Situationskarte aus, erhalten die Geisterjäger 1 Zeitpunkt.

Flucht-Ereigniskarte: Lamia

Ihr hört ein unangenehmes Zischen, dann schlängelt sich eine Frau, deren Unterkörper einer riesigen Schlange ähnelt, um die Ecke. Kaum steht sie euch, speit sie euch auch schon Gift entgegen.

Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + REFLEXE (2)

KÖRPERSCHUTZ Hilft

Erfolg: Du weichst aus und das Gift klatscht gegen eine Hauswand ... die sich zischend auflöst!

Misserfolg: Das Gift trifft dich voll im Gesicht. Es brennt wie die Hölle, aber vor allem wird dir schwindelig davon!

Der Geisterjäger verliert 1 Ausdauerpunkt und erhält den Sondermalus: Vergiftet (Seite 133).

Sonderhandlung: Schmuckstücke einsammeln

Mit einem raschen Griff schnappst du dir eines der herumliegenden Schmuckstücke und wirfst es zurück in die offene Schatulle.

Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + REFLEXE (2)

KÖRPERSCHUTZ Hilft NICHT, SONDERBONUS „BLUMENKUNDE“ Hilft

Erfolg: Einer der Geister schreit auf und beginnt in der Schatulle zu verschwinden.

Es wird zufällig bestimmt, welcher der Geister (Geist des Henders und Plagegeister) einen Ausdauerpunkt verliert.

Misserfolg: Das Schmuckstück entgleitet deinen schweißgeachteten Fingern. Verdamm!

Sonderhandlung: Lichtquelle ausrichten

Ihr müsst dafür sorgen, dass Laverna ins Licht kommt. Dazu müsst ihr eure Lichtquellen genau auf sie ausrichten.

Der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + FERNKAMPF (2)

Erfolg: *Ha, wie gefällt dir das, du Finstergöttin?*

Die Lichtpunkte eines Gegenstandes werden gegen Laverna berücksichtigt.

Misserfolg: *Mit Licht danebengeschossen – ist ja wie bei Star Wars hier.*

Es werden keine neuen Lichtpunkte berücksichtigt.

Helferkarte: Bischof Johns Segen und Hoffnung

Während einer Herausforderung (egal welcher Art) kann ein Geisterjäger einen Würfel von dieser Karte entfernen und diesen als Bonuswürfel würfeln. Pro Herausforderung kann nicht mehr als ein Würfel entfernt werden.

Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie Bischof Johns Segen benutzen wollen. Sind die Würfel aufgebraucht, ist ihnen Bischof John keine Hilfe mehr.

Diese Karte bleibt so lange liegen, bis alle Würfel von ihr entfernt wurden. Platzieren Sie zu Beginn bitte eine Anzahl Würfel in Höhe der am Ende noch verfügbaren Zeitpunkte auf dieser Karte.

Sonderhandlung: Laster starten

Der Laster besitzt zwei große Scheinwerfer. Wenn man ihn zum Laufen bekommt, wird das eine Menge Licht verursachen.

Der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + TECHNIK (3), WERKZEUGSET HILFT

Erfolg: *Fast so einfach, wie es im Fernsehen immer aussieht. Der Laster springt an und du schaltest das Licht ein.*

Dem Geisterjäger steht nun die Ausrüstung Laster mit 3 Lichtpunkten zur Verfügung. Auch der Laster muss jedoch zuerst mit der Sonderhandlung Lichtquelle ausrichten auf Laverna gezielt werden.

Misserfolg: *Das waren wohl nicht die richtigen Kabel ... Das Ding springt nicht an.*

Helferkarte: Pater McCormack

Der Pater ist eine echte Urgewalt.

Jedes Mal, wenn ein Geisterjäger im Kampf Schaden mit einer nicht-tödlichen Waffe verursacht, kann er einen Marker von dieser Karte entfernen und dem Gegner damit sofort 1 weiteren Schadenspunkt zufügen. Die Hordenregel findet hierbei Beachtung. Pro Angriff kann nur ein Marker entfernt werden.

Wenn alle Marker entfernt wurden, ist der Pater den Geisterjägern keine Hilfe mehr. Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie den Pater einsetzen wollen.

Wann hab ich das denn gelernt? +1 ESP

Bei der Reise durch die Zeit hat sich eure Vergangenheit verändert und offensichtlich hast du da etwas gelernt. Aber die Erinnerung daran verblasst langsam.

Jeder Geisterjäger darf sich eine besondere Eigenschaft für bis zu 10 AP aussuchen, die er bis zum Ende des laufenden Abenteuers beherrscht. Danach muss er sie wieder abgeben, ohne AP dafür zu erhalten.

Myxin wird's richten +2 ESP

(+1 ESP für jede weitere fehlende Ingredienz nach der ersten)

Mit einem Mal steht Myxin neben euch. Er überreicht euch die fehlenden Ingredienzen und lacht. „War ja klar, dass ihr das nicht hinkommt.“

Sondermalus: Gepiekdingst

Die Wunde in deiner Handfläche pocht und macht dir echt zu schaffen.

Der Geisterjäger erleidet auf alle Herausforderungen auf Körper + (egal welche Fertigkeit) einen Malus von -1.

Am Ende des ersten Kapitels wird der Sondermalus automatisch abgelegt.

Kurzschwert „Heroldschlächter“

Körper + Nahkampf

Physisch +2, Magisch +2

Wenn ein Geisterjäger mit dieser Waffe einen Herold angreift, darf er statt einem 2 Schicksalspunkte einsetzen.

Nach 5 Angriffen wird die Waffe abgelegt.

Sondermalus: Veränderte Vergangenheit

Bei eurer Rückkehr durch die Zeit hat sich einiges verändert, was immer wieder Auswirkungen auf euer heutiges Leben haben wird.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Geisterjäger einen Malus von -1.

Nie gelernt

-1 ESP

Du willst auf deine besondere Eigenschaft zurückgreifen, musst aber plötzlich erkennen, dass du sie in der veränderten Vergangenheit nie gelernt hast. Nur sehr langsam kehren die Erinnerungen daran zurück.

Unter allen besonderen Eigenschaften, deren Wert bis zu 20 AP beträgt, wird bei jedem Geisterjägers eine zufällig ermittelt. Diese Eigenschaft kann er bis zum Ende des laufenden Abenteuers nicht mehr einsetzen. Danach erhält er sie ohne AP-Kosten zurück. Die AP dieser besonderen Eigenschaft werden durch den zeitweiligen Verlust nicht frei, der Geisterjäger kann sich dafür keine neue Ausrüstung oder Eigenschaft aussuchen.

Sonderhandlung: Ritualführer schützen

Du wirfst dich dazwischen, als eines dieser Wertwesen deinen Kollegen angreifen will.

Bis zum Ende des Kampfes kann jeweils ein Geisterjäger pro Runde diese Sonderhandlung durchführen.

Der Geisterjäger leitet in dieser Runde alle gegen den Ritualführer durchgeführten Angriffe auf sich um und muss die entsprechenden Verteidigungswürfe durchführen.

Sonderhandlung: Mehr Licht

Du entdeckst neben der Ausgrabungsstätte einige große Scheinwerfer, die wohl den Fund mediengerecht ausleuchten sollen. Sie sind mit einem kleinen Generatorkasten an der Seite des Hauses verbunden. Das sollte doch wohl genug Licht sein!

Der Geisterjäger darf sich einer der Herausforderungen aus der Herausforderungskette „Generator“ stellen. Der Erzähler teilt dem Geisterjäger mit, welche Würfe er ablegen muss. Jede Runde darf sich nur einer der Geisterjäger dieser Sonderhandlung stellen.

Dolch „Heroldschlächter“

Körper + Nahkampf

Physisch +2, Magisch +2

Wenn ein Geisterjäger mit dieser Waffe einen Herold angreift, darf er statt einem 2 Schicksalspunkte einsetzen.

Nach 3 Angriffen wird die Waffe abgelegt.

Sondermalus: Gebitzdingst

Dir ist schwindelig und immer wieder fangen deine Gesichtsnerven unkontrolliert an zu zucken. Der Geisterjäger erleidet auf alle Herausforderungen auf Geist + (egal welche Fertigkeit) einen Malus von -1.

Am Ende des ersten Kapitels wird der Sondermalus automatisch abgelegt.

Genialer Multi

+2 ESP

O'Callahan wirft einen Blick auf die Schattulle und lacht. „Na jetzt ist doch alles klar.“ Seine Finger tanzen über die Blöcke und in Nu strahlt auch das Bild eines Veileins entgegen.

Das Rätsel wurde gelöst. Weiter bei **Sesam öffne dich**. Die Geisterjäger erhalten nur die Hälfte der bis zum Einsatz dieser Gruppenaktion aufgelaufenen Zeitpunkte.

Göttliche Inspiration

+1 ESP

Irgendjemand da oben muss euch doch lieben, sonst würde euch nicht plötzlich alles gelingen...

Diese Gruppenaktion steht den Geisterjägern mehrfach zur Verfügung. Wird sie aktiviert, gilt die Herausforderung der aktuell ausliegenden Situationskarte automatisch als bestanden. Ein Geisterjäger muss dennoch eine Handlung darauf verwenden.

Sondermalus: Geschütteldingst

Immer wieder läuft dir ein kalter Schauer über den Nacken und deine Augen weiten sich furchtsam ob der Dinge, die gleich passieren mögen. Der Geisterjäger erleidet auf alle Herausforderungen auf Seele + (egal welche Fertigkeit) einen Malus von -1.

Am Ende des ersten Kapitels wird der Sondermalus automatisch abgelegt.

Bannzauber

+1 ESP

Da, im Innern der Schattulle ist tatsächlich der Bannzauber eingraviert. Du löst ihn aus und mit einem grellen Blitz vergehen zwei der Plagegeister.

Zwei der Plagegeister nach Wahl der Geisterjäger oder O'Callahan (falls besessen) werden aus dem Kampf entfernt.

Teuflisches Hindernis

-1 ESP

Es geht aber auch mal wieder alles schief!

Diese Erzähleraktion steht dem Erzähler mehrfach zur Verfügung. Jedes Mal, wenn sie aktiviert wird, steigt die Schwierigkeit der Herausforderung der aktuell ausliegenden Situationskarte um 1.

Blumenkunde

Ihr wisst, dass die Blume der heiligen Isabella das Veilchen ist. Das wird euch sicher noch nützlich werden.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +1.

Sondermalus: Ritualführer

Einer muss sich wohl oder übel darum kümmern, dass das Ritual wie geplant zu Ende geführt wird, sonst war alles umsonst. Der Ritualführer erleidet auf alle Verteidigungswürte einen Malus von -1.

Er darf sich nur an Situationskarten versuchen, bei deren Herausforderung erwähnt ist, dass der Ritualführer sich ihr stellen darf (dies gilt dann für ihn nicht als Handlung). Verliert er Ausdauerpunkte, erhält er die Gesamtsumme der in einer Runde verlorenen Ausdauerpunkte in der nächsten Runde als Malus auf die Sonderhandlung: Ritual führen.

Dann eben außen rum

+1 ESP

Ihr beschließt, dass ihr dieses Hindernis einfach nicht bewältigen könnt, und macht euch auf den langen Weg außen rum, der sich jedoch als kürzer als befürchtet erweist.

Die Geisterjäger können sich bei jedem Hindernis jederzeit entscheiden, diese Gruppenaktion zu aktivieren. Alle bis dahin gesammelten Zeitpunkte dieses Hindernisses bis auf 1 werden wieder gestrichen und das Hindernis gilt als überwunden. Verlorene Ausdauerpunkte werden jedoch nicht regeneriert.

Laverna

Laverna, die Göttin der Diebe, Betrüger und der Dunkelheit. Sehr interessant!

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +2.

Rohrlawine

+1 ESP

Du entdeckst einen Stapel dicker Rohre, der nur von einem maroden Band zusammengehalten wird. Du kappst das Band und lässt deinen Feinden die Rohre zwischen die Beine rollen.

Der Startspieler darf für jede Werkatze einen Würfel würfeln. Bei einer 5 oder 6 kann das Monster in dieser Runde nicht angreifen.

ICE

-1 ESP

Gerade als ihr vor der Lock des Frachtzuges vorbeispringen wollt, überholt ihn auf der nächsten Spur ein ICE.

Die Schwierigkeit der Herausforderung: Zugzwang steigt auf (2).

Ich hab's kommen sehen

Ihr seid darauf vorbereitet, dass sich die Dörfler gegen euch wenden.

Die Geisterjäger erhalten in den ersten beiden Runden der Szene 2 einen Bonus von +1 auf alle Herausforderungen.

Feuerlöscher

+1 ESP

Du entdeckst an einer der Wände einen alten Feuerlöscher und setzt ihn gegen die Höllenkatz ein. Guten Appetit!

Alle vom Flammenstrahl in Brand gesetzten Geisterjäger sind automatisch gelöscht und für den Rest der Runde kann auch kein Geisterjäger mehr in Brand gesetzt werden.

Staubexplosion

-1 ESP

Die Flammen der Höllenkatz entzünden eine Wolke Betonpulver, die in der Luft liegt. Die Explosion ist mörderisch.

Alle Geisterjäger müssen eine Herausforderung auf **Geist + Reflexe (2) (Körperschutz hilft)** bestehen oder sie verlieren einen Ausdauerpunkt. Diese Karte kann nur eingesetzt werden, solange die Höllenkatz noch am Kampf teilnimmt.

Pusten!

+1 ESP

Der Pater schaut euch an und schüttelt den Kopf: „Ihr seid aber auch schon ordentlich zerbaut! Moment, ich habe da eine Geheimrezeptur.“ Er kommt mit einem übelriechenden Fläschchen mit chinesischen Schriftzeichen darauf zurück. „Hier, reichlich auftragen!“

Die Geisterjäger dürfen (Anzahl der Geisterjäger) Ausdauerpunkte frei auf die Geisterjäger verteilen.

Kein Zweifel mehr möglich

Nun ist es eindeutig! Huxley ist der letzte Herold ... und ihr habt euch von ihm schön an der Nase herumführen lassen. Ihr werdet richtig wütend deswegen.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +1.

Pfusch am Bau

-1 ESP

Die Decke bricht mit einem Mal ein, ein Regen aus Mörtel, Beton und Stahlstreben regnet herab und versperrt euch die Sicht.

In dieser Runde darf keiner der Geisterjäger Menhit angreifen. Sie kann jedoch ungehindert attackieren.

Aus der Grube

-2 ESP

Plötzlich erhört von unter euch ein grausiges Schaben und Krinschen und dann stieben (Anzahl der Geisterjäger x2) Harpyen aus dem Kellergeschoss her vor. Aber sie sehen anders aus, weniger nach verwandelten Menschen und mehr nach echten Monstern.

Diesen Harpyen sind keine verwandelten Dornbewohner und können von den Geisterjägern bedenkenlos mit ihren normalen Waffen angegriffen werden. Beachten Sie die Regeln für Waffenwechsel (Seite 13, *Der Erbe des Tempels*).

Sonderhandlung: Auf's Horn nehmen

Ranjid bestimmt eine Inkarnation des Affengottes, die von Shitua abstammt. Dessen Reiter war ein Stier namens Nandi, von dem es heißt „er dränge bis in die Herzen aller Söhne des Shitua vor“. Ist einen Versuch wert – immerhin hängt da drüben ein prächtiger Stierkopf an der Wand. Du musst nur unterwerft hinkommen.

Der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + HEIMLICHKEIT (2)

Die Ergebnisse für Erfolg und Misserfolg findet der Erzähler auf Seite 234.

Aber die Serie hat doch mehr als 100 Hefte!

+0 ESP

Eine göttliche Macht ist auf eurer Seite. Es scheint fast so, als wohnt ihr alle Teil eines großen Plans, der hier noch nicht zu Ende ist.

Alle Geisterjäger erhalten sofort 2 Ausdauerpunkte zurück. Allerdings sinken durch den Einsatz dieser Gruppenaktion die AP, die die Geisterjäger am Ende des Abenteuers erhalten.

Der Pater läuft Amok

+1 ESP

Pater McCormack stößt einen markerschütternden Schrei aus und springt mitten in die Gegner. Silberstaub steigt auf, heiliges Wasser spritzt herum und während er das Vater Unser schreit, wütet der erstmals so friedfertige Mann Gottes mit gerechtem Zorn unter den Monstern.

Alle am Kampf beteiligten Gegner mit Ausnahme Lavernas, die noch mindestens 2 Ausdauerpunkte besitzen, verlieren 1 Ausdauerpunkt.

Gemeinsam sind wir stark!

+1 ESP

Eure Blicke treffen sich und ihr spürt, wie euch das gemeinsame Durchlittene, die grausamen Erfahrungen, aber auch die Hoffnung, das Gute möge siegen, Kraft gibt.

Alle Geisterjäger erhalten in dieser Runde bei allen Herausforderungen, an denen das Attribut Seele beteiligt ist, einen automatischen Erfolg.

Mehr Affen

-1 ESP

Wo kommen denn die schon wieder her?

(Anzahl der Geisterjäger x2 – abrunden) Geflügelte Dämonenaffen greifen in den Kampf ein und können auch in dieser Runde bereits angreifen. Diese Aktion kann nur zu Beginn einer Runde eingesetzt werden, steht dem Erzähler aber beliebig oft zur Verfügung.

Sonderhandlung: Pustekuchen

Ranjid ist bestimmt eine Inkarnation des Affengottes, die von Vajru, dem Windgott abstammt. Darum könnt ihr ihn mit dem großen Standventilator in der Ecke bestimmt mächtig zusetzen.

Der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + TECHNIK (2)

Die Ergebnisse für Erfolg und Misserfolg findet der Erzähler auf Seite 234.

Dörfler greifen ein

+1 ESP

Die Dörfler aus der Kirche kommen, mit Messern und Schutzhaken bewaffnet, durch die Tür gestürmt und nehmen sich einige der Affen vor. Als sie feststellen, dass sie nicht verwunden können, machen sie sich wieder aus dem Staub, aber eine gelungene Ablenkung war es allemal.

Die Hälfte (aufrunden) der noch am Kampf beteiligten Geflügelten Dämonenaffen greift in dieser Runde nicht an.

Pesttauch

-1 ESP

Huxley beginnt zu glucksen und zu gurgeln, dann neigt er den Mund auf und stößt fauchend eine stinkende, grüne Wolke aus.

Alle Geisterjäger müssen sich erfolgreich einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) stellen oder sie erleiden den Sondernahms. Vergiftet (Seite 133). Jeder Geisterjäger kann nur einmal unter diesem Sondernahms leiden.

Widersacherkarte: Ranjid, der Affendämon

Dieser widerliche Affe scheint irgendwie an dem Ritual beteiligt!

Der Erzähler darf jede Runde einen Marker von dieser Karte entfernen, um einen Geisterjäger, der die Sonderhandlung: Energie umleiten durchführt, dazu zu zwingen, einen seiner Erfolge neu zu würfeln.

Sonderhandlung: Situationsanalyse

Was passiert hier eigentlich gerade? Was macht Huxley mit John?

Alle Geisterjäger dürfen sich in jeder Runde der folgenden Sammelherausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + NACHFORSCHUNG (ANZAHL DER GEISTERJÄGER x2)

Die Ergebnisse für Erfolg und Misserfolg findet der Erzähler auf Seite 240.

Sonderhandlung: Schock abschütteln

Tief durchatmen, die Muskeln entspannen, bis das Kribbeln nachlässt. Besser – schon viel besser!

Diese Sonderhandlung steht jedem Geisterjäger, der mindestens unter einer Schockmarke leidet, zur Verfügung. Der Geisterjäger darf automatisch eine Schockmarke ablegen.

Sonderhandlung: Stierkopf

Du nimmst den Stierkopf, der gar nicht mal so leicht und sehr unhandlich ist, und rennst damit brüllend auf den dümmlichen Affenmann zu.

Der Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + NAHKAMPF (3), WAFFE Hilft NICHT

Erfolg: Begleitet von einem unangenehmen Geräusch bohrst du Ranjid die Hörner in den Leib.

Ranjid der Affendämon verliert 2 Ausdauerpunkte. Die Geisterjäger dürfen sich dieser Herausforderung nicht noch einmal stellen, sie wird abgelegt.

Misserfolg: Im letzten Moment springt Ranjid zur Seite und lässt dich ins Leere laufen.

In der nächsten Runde darf sich dieser oder ein anderer Geisterjäger erneut dieser Herausforderung stellen.

Sonderhandlung: Energie umleiten

Du wirfst dich mutig einem der leuchtenden Bälle in den Weg und versuchst, ihn Kraft deines Willens umzuleiten!

Jeder Geisterjäger darf sich in jeder Runde der folgenden Herausforderung stellen:

HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + WILLENSKRAFT (2)

Erfolg: Du hast es geschafft! Du hast die Energie umgelenkt!

Pro 2 Erfolge darf der Geisterjäger eine Attacke auf ein Feld durchführen, also bei 4 Erfolgen 2 Attacken, bei 6 Erfolgen 3 Attacken usw.

Misserfolg: Die Energie gleitet einfach durch dich hindurch ... Der Geisterjäger darf keine Attacke durchführen.

Atlantischer Sandwurm

Mythologisches Monster

Schwächen Physisch **Angriff 2** (gegen Geist + Reflexe) **Schaden 1** (Biss), **Verteidigung 1**, **Ausdauer 1** (Hordenregel beachten), **Okkult 1**
Manöver: Die Atlantischen Sandwürmer verteidigen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Der Drachensohn

Herold

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder **2** (gegen Geist + Reflexe), **Schaden 1** (mit den Krallen) oder **1** (Flammenstrahl aus dem Maul) **Verteidigung 2**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 2**
Schnuppenleib: Angriffe mit nicht-magischen Waffen erleiden einen Malus von -1.

Menhit, Königin der Katzen

Herold

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand) oder **2** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (mit den Krallen) oder speziell (Schnurren), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 3**
Manöver: Menhit greift jede Runde den Geisterjäger an, der aktuell über die meisten Ausdauerpunkte verfügt (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt). Die Angriffsart hängt von den Werten des Geisterjägers ab. Hierzu werden seine Verteidigungswerte miteinander verglichen. Ist Körper + Widerstand sein niedrigster Wert, greift sie ihn im Nahkampf an. Ist es Seele + Willenskraft, greift Menhit mit ihren Schnurren an.

Kultisten des Kults der Heroide

Menschen

Schwächen Physisch, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (mit dem Dolch), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 2**
Manöver: Jede Runde versuchen zwei Kultisten des Kults der Heroide, den Heiler Nearktos zu töten. Wird Nearktos zweimal getroffen, stirbt er. Wenn Nearktos stirbt, fliehen die restlichen Kultisten, da ihre Aufgabe erfüllt ist – andernfalls kämpfen sie bis zum bitteren Ende. Die Übrigen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Der Drachensohn

Manöver: Der Drachensohn greift jede Runde den Startspieler an. Die Angriffsart hängt von den Werten des Geisterjägers ab. Ist sein Körper + Widerstand Wert höher als sein Geist + Reflexe Wert, greift der Drachensohn im Fernkampf an. Ist sein Körper + Widerstand Wert niedriger als sein Geist + Reflexe Wert, greift der Drachensohn im Nahkampf an. Sind beide Werte gleich, greift der Drachensohn im Nahkampf an.

Menhit, Königin der Katzen

Schnurren: Um dem Schnurren zu widerstehen, muss dem Geisterjäger eine Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2) gelingen. Ansonsten ist er zu jeder Bewegung oder Handlung unfähig, er kann sich aber normal verteidigen. Der Geisterjäger kam in jeder Runde als Handlung versuchen, die Trance abzuschütteln.

Gifkrallen: Zu Beginn jeder folgenden Runde muss der Geisterjäger eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) bestehen, oder er ist die Runde komplett handlungsunfähig und kann sich nur mit einem Malus von -1 verteidigen. Sobald der Geisterjäger die Herausforderung besteht, endet die Wirkung der Gifkrallen und er kann normal handeln.
Anfälligkeit: Antike Weihe: Angriffe mit Waffen, die eine antike Weihe (babylonisch, atlantisch etc.) erhalten haben, erhalten einen Bonus von +1.

Kultisten des Kults der Heroide

Fanatismus: Siehe Seite 208 im Grundregelwerk.

Atlantier: Normalerweise gibt es Probleme mit der Politik, wenn man einen Menschen tötet (siehe Seite 208/Grundregelwerk), doch wir sind in der Vergangenheit und wie sagt man so schön: Wo kein Kläger, da kein Richter. Ob die Geisterjäger mit so einer Tat leben könnten, müssen sie selbst entscheiden, und die Geisterjäger können die Kultisten natürlich auch ausschalten, ohne sie zu töten (wie im Grundregelwerk beschrieben).

Der Drachensohn

Napalmatem/Feuer: Zu Beginn der folgenden Runde muss er eine Herausforderung auf Körper+Widerstand (2) (Körperschutz hilft) bestehen, oder er verliert einen Punkt Ausdauer. Anschließend verlischt das Feuer automatisch.

Anfälligkeit: Antike Weihe: Angriffe mit Waffen, die eine antike Weihe (babylonisch, atlantisch etc.) erhalten haben, erhalten einen Bonus von +1.

Der Schwarze Exorzist

Herold

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (mit seinem Knochenstab), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 3**

Manöver: Der Schwarze Exorzist attackiert immer die Geisterjäger, die ihm in der laufenden Runde Schaden zugefügt haben (ausgehend vom Startspieler im Uhrzeigersinn). Hierbei greift er jeden dieser Geisterjäger einmal an. Hat nur ein Geisterjäger ihm in der laufenden Runde Schaden zugefügt, greift er diesen zweimal an.

Knochenstab: Mit diesem Waffe kann der Schwarze Exorzist eine beliebige Anzahl Geisterjäger auf einmal angreifen oder einen einzelnen Geisterjäger zweimal hintereinander (siehe Manöver).

Schwarze Skelette auf Flugechsen

Atlantischer Untoter: Angriffe mit Geweiht, die keine antike Weihe erhalten haben (altbabylonisch, atlantisch etc.) erleiden einen Malus von -1.
Beritten: Die Schwarzen Skelette bewegen sich fortwährend und können sich blitzschnell neu positionieren, so dass es den Geisterjägern nicht möglich ist, sie gezielt anzugreifen. Nach jedem Angriff wird zufällig bestimmt, welches der Schwarzen Skelette auf Flugechse den Schaden erleidet.
Feuerball: Der Feuerball richtet sich gegen alle Geisterjäger, die sich am Boden befinden, jeder von ihnen muss sich gegen diesen Angriff verteidigen.
Flammenpeitsche: Wenn ein Geisterjäger erfolgreich von einem Schwarzen Skelet auf Flugechse mit der Flammenpeitsche angegriffen wird, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (1) (Körperschutz hilft nicht) stellen, oder er wird von der Peitsche umschlungen und dem Vogelmenschen aus den Armen gerissen. In diesem Fall muss der Geisterjäger sich sofort der Herausforderung/Absturz stellen.

Schwarze Skelette auf Flugechsen im Bodenkampf

Skelett
Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Flammenpeitsche), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 3**
Manöver: Die Schwarzen Skelette auf Flugechsen im Bodenkampf verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend bei Startspieler).
Atlantischer Untoter: Angriffe mit Geweiht, die keine antike Weihe erhalten haben (altbabylonisch, atlantisch etc.) erleiden einen Malus von -1.

Schwarze Skelette auf Flugechsen im Bodenkampf

Beritten: Die Schwarzen Skelette bewegen sich fortwährend und können sich blitzschnell neu positionieren, so dass es den Geisterjägern nicht möglich ist, sie gezielt anzugreifen. Nach jedem Angriff wird zufällig bestimmt, welches der Schwarzen Skelette auf Flugechse den Schaden erleidet.
Flugechse: Nur Geisterjäger, die in der letzten Runde von einem Schwarzen Skelett auf Flugechse im Bodenkampf angegriffen wurden, können eines der Schwarzen Skelette auf Flugechse im Bodenkampf angreifen.
Flammenpeitsche im Bodenkampf: Wenn ein Geisterjäger erfolgreich von einem Schwarzen Skelet auf Flugechse im Bodenkampf angegriffen wird, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (1) (Körperschutz hilft nicht) stellen, oder er wird von der Peitsche umschlungen und ungerissen. Der Geisterjäger wird niedergeschmettert (siehe Sondereffekte, Seite 13).

Kultisten des Kults der Herolde

Menschen
Schwächen Physisch, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (mit dem Dolch), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 2**
Manöver: Die Kultisten des Kults der Herolde verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Kultisten des Kults der Herolde

Loyalität: Die Kultisten lassen sich nicht einschüchtern, solange Pytheas noch an ihrer Seite kämpft. Sobald dieser aber besiegt ist, fliehen sie sofort oder ergeben sich, wenn es nicht anders geht.
Schützt den Meister: Solange auch nur ein einziger Kultist noch am Kampf beteiligt ist, können die Geisterjäger Pytheas nur im Fernkampf angreifen. Dieser kann sie aber sehr wohl im Nahkampf angreifen. Er fliegt einfach zu seinem Opfer, hackt nach diesem und verschwindet wieder. Sobald alle Kultisten ausgeschaltet sind, können die Geisterjäger Pytheas normal angreifen.

Schwarze Skelette auf Flugechsen

Skelett
Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder 2 (gegen Geist + Reflexe), **Schaden 1** (Flammenpeitsche) oder 1 (Feuerball), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 3**
Manöver: Eines der Schwarzen Skelette auf Flugechsen greift die Geisterjäger auf dem Boden mit einem Feuerball an. Die restlichen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger in der Luft (beginnend beim Startspieler) und greifen diese mit ihren Flammenpeitschen an. Befindet sich keiner der Geisterjäger auf dem Boden, verteilen sich alle Schwarzen Skelette auf Flugechsen gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend bei Startspieler) und greifen diese mit ihren Flammenpeitschen an.

Pytheas, Untoter Rabe

Herold
Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder 2 (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (Schnabel und Krallen), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger x2), **Okkult 5**
Manöver: Pytheas greift zunächst den Geisterjäger an, der ihm in der laufenden Runde als letzter Schaden zugefügt hat. Diesen greift er mit „Schnabel und Krallen“ an. Wurde er nicht verletzt, greift er den Startspieler an. Außerdem wendet er jede Runde seinen „Hypnotischen Gesang“ gegen den Geisterjäger rechts vom Startspieler an.

Pytheas, Untoter Rabe

Schnabel und Krallen: Nachdem der Geisterjäger sich gegen den Angriff (3) verteidigt hat, muss er sich direkt noch einmal gegen einen Angriff (2) und anschließend noch einmal gegen einen Angriff (1) verteidigen.
Günstig des Schwarzen Todes: Obwohl er ein Endgegner ist, kann Pytheas die Erzähleraktion „Günstig der Hölle“ für 1 ESP einsetzen.
Hypnotischer Gesang: Der Geisterjäger muss sich gegen den Angriff mit einer erfolgreichen Herausforderung auf Seele + Willenskraft verteidigen, sonst gerät er in Pytheas' Bann. Die Konsequenzen findet der Erzähler auf Seite 78.

Pytheas, Untoter Rabe

Ein Schwall Maden: Wenn ein Geisterjäger Pytheas im Nahkampf Schaden zufügt, muss er eine Herausforderung auf Seele + Intuition (1) meistern, um den Maden zu entgehen. Wird er getroffen, muss er eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (3) (Körperschutz hilft) meistern, sonst verliert er einen Ausdauerpunkt.
Schwache Resistenz: Nicht-Antike Weihe: Angriffe mit Waffen, die keine antike Weihe (babylonisch, atlantisch etc.) erhalten haben, erleiden einen Malus von -1.

Choul des Höllensumpfs

Ghoul

Schwächen Silber, Geweiht, Magisch, Feuer, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Faustschlag), **Verteidigung 2, Ausdauer 2, Okkult 2**

Manöver: Die Ghoule des Höllensumpfs verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Atlantischer Dämon: Angriffe mit Geweiht, die keine antike Weihe erhalten haben (altbabylonisch, atlantisch etc.) erleiden einen Malus von -1.

Schleimig: Angriffe mit Feuer erleiden einen Malus von -1.

Der Grüne Magier

Hexer

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (Grüner Blitz), **Verteidigung 3, Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 5**

Manöver: Der Grüne Magier greift immer den Geisterjäger mit den meisten SP an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt).

Schwache Resistenz: **Nicht-Antike Weihe:** Angriffe mit Waffen, die keine antike Weihe (babylonisch, atlantisch etc.) erhalten haben, erleiden einen Malus von -1.

Spinnendämon

Dämon

Schwächen Geweiht, Magisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Beißwerkzeug), **Verteidigung 2, Ausdauer 3, Okkult 3**

Manöver: Der Spinnendämon greift immer den Startspieler an. Er greift mit seinen Spinnenfäden an, es sei denn sein Gegner ist bereits eingesponnen, dann greift er mit seinen Beißwerkzeugen an.

Riesendiener des Grünen Magiers

Dämon

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Speerstoß), **Verteidigung 3, Ausdauer 4, Okkult 4**

Manöver: Die Riesendiener des Grünen Magiers greifen immer den Startspieler an.

Resistenz: **Nicht Antike-Weihe:** Die Verteidigung der Riesendiener des Grünen Magiers gegen Geweihte Angriffe, die nicht über eine Antike Weihe (altbabylonisch, atlantisch etc.) verfügen, beträgt 4.

Der Grüne Magier

Günstig des Schwarzen Todes: Obwohl der Grüne Magier ein Endgegner ist, könne Sie für ihn die Erzähleraktion „Günstig der Hölle“ für 1 ESP einsetzen.

Mächtiger Magier: Innen wenn ein Geisterjäger einen SP einsetzt, um bei einem Angriff gegen den Grünen Magier zusätzliche Würfel zu würfeln, muss der Geisterjäger zunächst einen Würfel werfen. Bei einer 5 oder 6, ist der SP zwar ausgegeben, der Geisterjäger darf aber keine zusätzlichen Würfel würfeln.

Meine Leibgarde: Jedes Mal, wenn der Grüne Magier einen Punkt Schaden erleiden würde, kann stattdessen einer der Riesendiener des Grünen Magiers nach Wahl des Erzählers den Schaden erleiden. Er wirft sich in den Schlag/den Schuss.

Spinnendämon

Zäh wie Leder: Alle Angriffe mit nicht-magischen Waffen erleiden gegen den Drachendämon einen Malus von -2.

Spinnenfäden: Um dem Angriff zu entgehen muss der Geisterjäger eine Herausforderung auf Geist + Reflexe (3) bestehen, sonst ist er eingesponnen und handlungsunfähig, bis er sich mit einer Herausforderung gegen Körper (2) losreißt. Dieser Herausforderung darf er sich jede Runde stellen; ein Versuch, ob erfolgreich oder nicht, zählt als Handlung.

Riesendiener des Grünen Magiers

Magischer Schock: Wenn ein Geisterjäger vom Angriff eines Riesendieners des Grünen Magiers getroffen wird, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2) stellen. Besteht er diese nicht, erleidet er „Geschockt (1)“ (siehe Sonderfekte, Seite 13).

Riese: Alle Angriffe gegen einen Riesendiener des Grünen Magiers erhalten einen Bonus von +2. Alle Verteidigungswürfe gegen einen Riesendiener des Grünen Magiers erleiden einen Malus von -2.

Dicke Haut: Alle Angriffe mit nicht-magischen Waffen müssen einen Erfolg neu würfeln.

Drachendämon in Hybridform

Dämon

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Frankenhieb), **Verteidigung 3, Ausdauer 3, Okkult 3**

Manöver: Die Drachendämonen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Schuppenbleib: Alle Angriffe mit nicht-magischen Waffen erleiden gegen die Drachendämonen einen Malus von -2.

Drachenhaut: Nimmt der Dämon in einer Runde Schaden durch eine geweihte Waffe, regeneriert er am Ende der Runde 1 Ausdauerpunkt. Fällt seine Ausdauer auf Null, setzt die Regeneration aus. Der Dämon ist vertriebt.

Geist des Henkers

Geist

Schwächen Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Geisterhafter Axthieb), **Verteidigung 3, Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 4**

Manöver: Der Geist des Henkers versucht immer einen Geisterjäger mit „Wahrer Glaube“ anzugreifen (gibt es davon mehrere, den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt). Besitzt keiner der noch am Kampf beteiligten Geisterjäger diese besondere Eigenschaft, greift er den Geisterjäger mit dem höchsten Seelenswert an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt).

Höllenkatz

Höllenwesen

Schwächen Magisch, Geweiht, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder 2 (gegen Geist + Reflexe), **Schaden 1** (Biss), **Verteidigung 2**, **Ausdauer** (Anzahl Geisterjäger x2), **Okkult 3**

Manöver: Die Höllenkatz greift den Startspieler mit ihrem Biss an und die Geisterjäger rechts und links von ihm mit ihrem Flammenstrahl.

Fürchterliches Gebrüll: Der Startspieler erleidet auf alle Handlungen einen Malus von -1.

Höllenkatz

Der Verteidigungswurf auf **Geist + Reflexe** erhält zusätzlich die folgende Patzermöglichkeit:

Patzer (2): Die Flammen stecken deine Kleidung in Brand!

Zu Beginn jeder Runde muss der Geisterjäger eine Herausforderung auf **Körper+ Widerstand (3) (Körperschutz hilft)** bestehen oder er verliert einen Ausdauerpunkt.

Als Handlung kann der Geisterjäger versuchen, die Flammen zu löschen. Hierzu muss er sich einer Herausforderung auf **Geist+Reflexe (2) (Körperschutz hilft nicht)** stellen. Bei Erfolg kann er das Feuer löschen, bei Misserfolg brennt er weiter.

Menhit, Königin der Katzen

Heroldin

Schwächen Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder 3 (gegen Geist + Reflexe) oder 2 (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (mit den Krallen) oder 1 (verschleift ihre Krallen) oder speziell (Schnurren), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger +1), **Okkult 4**

Anfälligkeit: Atlantische Weihe: Angriffe mit Waffen, die eine atlantische Weihe erhalten haben, bekommen einen Bonus von +1.

Meine Leibgarde: Jedes Mal, wenn Menhit einen Punkt Schaden erleiden würde, kann stattdessen eine der Katzen nach Wahl des Erzählers den Schaden erleiden. Sie wirft sich in den Schlag den Schuss.

Bessener O'Callahan

Geist

Schwächen Physisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Wilde Schläge), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 2**
Manöver: Der Geist des Henkers versucht immer einen Geisterjäger mit „Wahrer Glaube“ anzugreifen (gibt es davon mehrere, den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt). Besitzt keiner der noch am Kampf beteiligten Geisterjäger diese besondere Eigenschaft, greift er den Geisterjäger mit dem höchsten Seelwert an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt).

Mensch: Siehe Seite 208 im Grundregelwerk.

Mit bloßen Händen: Die Geisterjäger erhalten auf die Verteidigungsherausforderung auf Körper + Widerstand einen Bonus von +1.

Werkatz

Werwesen

Schwächen Silber, Magisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallenhieb), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 2**

Manöver: Die Werkatzen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

Katzenhaft: Wenn ein Geisterjäger eine Werkatz im Fernkampf angreift, muss er nach dem Würfelwurf einen seiner Erfolge neu würfeln.

Anfälligkeit: Weihwasser: Die Geisterjäger können die Werkatzen mit Weihwasser angreifen, als hätten diese die Schwäche „Geweiht“.

Wertiger

Werwesen

Schwächen Silber, Magisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallenhieb), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** (Anzahl der Geisterjäger), **Okkult 3**

Manöver: Der Wertiger greift mit seinem Doppelschlag den Ritualführer an. Sollte dieser schon vom ersten Schlag ohnmächtig werden, verfällt der zweite Angriff des Wertigers. Existiert noch kein Ritualführer, greift der Wertiger stattdessen den Startspieler mit seinem Doppelschlag an.

Doppelschlag: Der Wertiger kann zweimal pro Runde angreifen.

Anspringen: Die Regeln hierfür kann der Erzähler auf Seite 177 nachlesen.

Regeneration: Der Wertiger regeneriert am Ende jeder Runde automatisch 1 Ausdauerpunkt (bis zu seinem Anfangswert). Fällt seine Ausdauer auf Null, setzt die Regeneration aus und der Wertiger ist vernichtet.

Geist des Henkers

Geisterhafter Angriff: Der Angriff ignoriert jeden nicht-magischen Körperschutz.

Anfälligkeit: Kruzifix & Weihwasser: Angriffe mit Weihwasser oder Kruzifixen können diesem Monster Schaden zufügen. Der Angreifer darf den Angriff allerdings nur mit seinem Seelwert (ohne den Geweiht-Bonus der Waffe) durchführen. Der Einsatz von SP oder besonderen Eigenschaften ist aber weiterhin ohne weiteres möglich.

Plagegeister

Geist

Schwächen Magisch, **Angriff 3** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden** Speziell (Plagen), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 3**

Manöver: Die Plagegeister verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (ausgehend vom Startspieler).

Plagegeister

Plagen: Ein Geisterjäger, der von diesem Angriff getroffen wird, muss zum Ende der kommenden Runde bei jeder Herausforderung, der er sich stellt (auch Verteidigung), einen Erfolg neu würfeln. Dieser Effekt ist kumulativ, sollte ein Geisterjäger in einer Runde mehrfach von diesem Angriff getroffen werden.

Anfälligkeit: Kruzifix & Weihwasser: Angriffe mit Weihwasser oder Kruzifixen können diesem Monster Schaden zufügen. Der Angreifer darf den Angriff allerdings nur mit seinem Seelwert (ohne den Geweiht-Bonus der Waffe) durchführen. Der Einsatz von SP oder besonderen Eigenschaften ist aber weiterhin ohne weiteres möglich.

Menhit, Königin der Katzen

Manöver: Menhit greift jede Runde den Geisterjäger an, der aktuell über die meisten Ausdeutpunkte verfügt (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt). Die Angriffsfart hängt von den Werten des Geisterjägers ab. Hierzu werden seine Verteidigungswerte miteinander verglichen. Ist Körper + Widerstand sein niedrigster Verteidigungswert, greift Menhit im Nahkampf an. Ist Geist + Reflexe sein niedrigster Verteidigungswert, greift Menhit im Fernkampf an. Ist Seele + Willenskraft sein niedrigster Verteidigungswert, greift Menhit mit ihren Schnurren an. Sind alle drei Verteidigungswerte gleich greift Menhit mit ihren Schnurren an auf Null! setzt die Regeneration aus und der Wertiger ist vernichtet.

Menhit, Königin der Katzen

Schnurren: Menhit kann als Handlung versuchen, ihr Opfer durch sanftes Schnurren in einen tranceartigen Halbschlaf zu versetzen. Um den Schnurren zu widerstehen, muss dem Geisterjäger eine **Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2)** gelingen. Ansonsten ist er zu jeder Bewegung oder Handlung unfähig, er kann sich aber normal verteidigen. Der Geisterjäger kann in jeder Runde als Handlung versuchen, die Trance abzuschütteln.

Giftkrallen: Erleidet ein Geisterjäger Schaden durch einen Nah- oder Fernkampfangriff Menhits, wird er automatisch vergiftet. Zu Beginn jeder folgenden Runde muss der Geisterjäger eine **Herausforderung auf Körper + Widerstand (3)** bestehen oder er ist die Runde komplett handlungsunfähig und kann sich nur mit einem Malus von -1 verteidigen. Sobald der Geisterjäger die Herausforderung besteht, endet die Wirkung der Giftkrallen und er kann normal handeln.

Gorgone

Mythologisches Monster
Schwächen Magisch, Physisch, Licht, **Angriff 2** (gegen Seele + Willenskraft) **Schaden 1** (Gorgonen-Blick) **Verteidigung 3**, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult 2**

Manöver: Eine Gorgone greift immer den Geisterjäger mit den meisten Schicksalspunkten an. Bei einem Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt.

Gorgonen-Blick: Erleidet ein Geisterjäger durch den Angriff einer Gorgone Schaden, erleidet er in der folgenden Runde einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen (auch Verteidigungswürfe).

Schlangenhaare: Jedes Mal, wenn ein Geisterjäger eine Gorgone im Nahkampf angreift, muss er eine Herausforderung auf Geist + Reflexe (2) (Körperschutz hilft nicht) bestehen oder er verliert einen Ausdeutpunkt.

Harpye

Mythologisches Monster
Schwächen Magisch, Physisch, Geweiht, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand) **Schaden 1** (Krallen), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 1** (Hordengefühl beachten), **Okkult 2**

Manöver: Die Harpyen verteilen sich in Gruppen zu möglichst dreien auf die Geisterjäger (ausgehend vom Startspieler).

Fliegen: Nur Geisterjäger, die in der letzten Runde von einer Harpye angegriffen wurden, können die Harpyen im Nahkampf angreifen. Alle Fernkampfangriffe erleiden einen Malus von -1.

Lamia

Mythologisches Monster
Schwächen Magisch, Physisch, Licht, **Angriff 2** (gegen Geist + Reflexe) **Schaden 1** (Äzendes Gift), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 2**

Manöver: Eine Lamia greift immer den Geisterjäger ohne Körperschutz an, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt. Besitzen alle Geisterjäger Körperschutz, greift die Lamia den Startspieler an.

Echsenstichpuppen: Alle Angriffe erleiden einen Malus von -1.

Äzendes Gift: Erleidet ein Geisterjäger durch den Angriff einer Lamia Schaden, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (2), Körperschutz hilft nicht, stellen oder er erleidet den Sondermalus: Vergiftet (siehe Seite 133).

Minotaurus

Mythologisches Monster
Schwächen Magisch, Physisch, Silber, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) **Schaden 1** (Horn), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 2**

Manöver: Ein Minotaurus greift immer den Geisterjäger mit den meisten Ausdeutpunkten an. Bei einem Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt.

Hornangriff: Erleidet ein Geisterjäger durch den Angriff eines Minotaurus Schaden, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (2) (Körperschutz hilft) stellen, oder er wird niedergeschmettert (siehe Seite 13).

Zyklop

Mythologisches Monster
Schwächen Magisch, Physisch, Geweiht, Silber, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand) **Schaden 1** (Schlag) **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 2**

Manöver: Eine Zyklop greift immer einen Geisterjäger mit einer Fernkampfwaffe an. Besitzen mehrere Geisterjäger eine Fernkampfwaffe, dann den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt. Besitzt keiner der Geisterjäger eine Fernkampfwaffe, greift der Zyklop den Startspieler an.

Brutaler Schlag: Erleidet ein Geisterjäger durch den Angriff eines Zyklopes Schaden, muss er sich sofort einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (2), Körperschutz hilft nicht, stellen oder er verliert einen weiteren Ausdeutpunkt.

Sehr groß: Alle Angriffe gegen einen Zyklophen erhalten einen Bonus von +1. Alle Verteidigungswürfe gegen einen Zyklophen erleiden einen Malus von -1.

Laverna

Mythologische Göttin
Schwächen Licht (speziell), **Angriff 3** (gegen Seele + Willenskraft) **Schaden** (speziell) **Verteidigung 3**, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger x3, **Okkult 5**

Manöver: Laverna greift in der Runde nach ihren Erscheinen alle Geisterjäger mit ihrer „Dunkelwelle“ an. In den darauffolgenden Runden greift sie den Startspieler mit „In Dunkelheit baden“ an.

Dunkelwelle: Alle Geisterjäger müssen sich einer der folgenden Herausforderungen stellen: **Körper + Widerstand (3)** **Geist + Reflexe (3)** oder **Seele + Willenskraft (3)** (Körperschutz hilft nicht). Bei einem Misserfolg wird der Geisterjäger niedergeschmettert.

Laverna

In Dunkelheit baden: Kann ein Geisterjäger sich nicht erfolgreich gegen diesen Angriff verteidigen, erhält er einen Dunkelheitsmarker. Für jeden Dunkelheitsmarker erleidet ein Geisterjäger einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen (auch Verteidigungswürfe).

Schwäche: Licht: Laverna kann nur durch Licht besiegt werden, jede Lichtquelle, die erfolgreich auf sie ausgerichtet wird (siehe Sonderhandlungen), verursacht X Lichtpunkte. Es müssen insgesamt (Lavernas Ausdauer) Lichtpunkte auf Laverna ausgerichtet werden, um sie zu vernichten. Einmal auf sie ausgerichtete Lichtquellen bleiben erhalten, können aber nicht noch einmal auf sie ausgerichtet werden.

Huxley, der Herold

Herold

Schwächen Magisch, Geweiht, **Angriff** 4 (gegen Körper + Widerstand) **Schaden** 1 (Schwert des Herolds), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 5
Manöver: Huxley, der Herold, greift in jeder Runde den Startspieler an und setzt zusätzlich seine besondere Eigenschaft „Eiterblasen“ ein.

Eiterblasen: Jeder Geisterjäger muss sich einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (1) (Körperschutz hilft) stellen. Bei Misserfolg verliert der Geisterjäger einen Ausdauerpunkt.

Huxley, der Herold

Sekret: Nach jedem Treffer (egal ob im Nah- oder Fernkampf) muss sich der Geisterjäger einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (2) (Körperschutz hilft) stellen. Bei Misserfolg verliert der Geisterjäger einen Ausdauerpunkt.

Günstling des Schwarzen Todes: Obwohl er ein Endgegner ist, kann Huxley, der Herold, die Erzähleraktion „Günstling der Hölle“ für 1 ESP einsetzen.



Ranjid, der Affendämon

Dämon

Schwächen Magisch, Geweiht, **Angriff** 3 (gegen Geist + Reflexe) **Schaden** 1 (Wurfgeschoss), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 4

Manöver: Ranjid greift mit seinem ersten Angriff immer den Geisterjäger mit dem höchsten Seelwert an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt). Mit seinem zweiten Angriff greift Ranjid immer den Geisterjäger mit dem höchsten Geisteswert an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt).

Ranjid, der Affendämon

Doppelwurf: Ranjid der Affendämon kann pro Runde zweimal im Fernkampf angreifen.

Hinduistischer Dämon: Angriffe mit Geweiht, die keine hinduistische Weihe erhalten haben, erleiden einen Malus von -1.

Vierarmige Abwehr: Ein Geisterjäger, der diesen Dämon im Nahkampf angreift, muss bei jedem Angriff einen seiner Erfolge erneut würfeln.

Geflügelte Dämonenaffen

Höllwesen

Schwächen Magisch, Geweiht, **Angriff** 2 (gegen Körper + Widerstand) **Schaden** 1 (Krallen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2 (Hordenregel beachten), **Okkult** 2

Manöver: Die Geflügelten Dämonenaffen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (ausgehend vom Startspieler).

Fliegen: Nur Geisterjäger, die in der letzten Runde von einem Geflügelten Dämonenaffen angegriffen wurden, können die Geflügelten Dämonenaffen im Nahkampf angreifen. Alle Fernkampfangriffe erleiden einen Malus von -1.
Hinterhältig: Wenn ein Geisterjäger sich gegen die Angriffe der Geflügelten Dämonenaffen verteidigt, darf er keine besondere Eigenschaft einsetzen, die auf Körper + Widerstand wirkt (z.B. Beinarbeit, Expertise (Widerstand) oder Zäh).

