

### Sonderhandlung: Wagen bergen

Zunächst einmal muss der Wagen aus dem Graben geholt werden. Dazu müssen die Geisterjäger zusammenarbeiten, indem sie sich der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER+ATHLETIK (ANZAHL DER GEISTERJÄGER)**

**Erfolg:** Gemeinsam schiebt ihr den Wagen zurück auf die Straße. Ab der kommenden Runde können die Geisterjäger sich der „Sonderhandlung: Reifen wechseln“ stellen.

**Misserfolg:** Ihr schiebt, der Wagen ist fast wieder auf der Straße, da rutscht einer von euch weg und das Auto kracht erneut in den Graben.

*Fall: Schrecken aus dem Nebel*

### Sonderhandlung: In den Wagen und weg

Hierzu muss sich jeder der Geisterjäger der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (2)**

**SPORTSCHUHE HELFEN / MALUS VON -1 PRO BEWUSSTLOSEM GJ**

**Erfolg:** Du hechtest in den Wagen und trittst dem Kläffer hinter dir nochmal auf die Nase, ehe du flink die Tür zuziehst.

**Misserfolg:** Bevor du die Tür zuziehen kannst, beißt dir eines der Biester in die Wade. Die Wunde schmerzt höllisch.

Der Geisterjäger verliert einen Punkt Ausdauer.

*Fall: Schrecken aus dem Nebel*

### Sonderhandlung: Reifen wechseln

Um den platten Reifen zu wechseln, müssen sich die Geisterjäger der folgenden Sammelherausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+TECHNIK (ANZAHL DER GEISTERJÄGER x3)**

**WERKZEUGSET HILFT**

**Bei der Hälfte der notwendigen Erfolge:** Der Wagenheber sitzt, der alte Reifen ist gelöst. Jetzt muss nur noch der neue Reifen dran.

**Bei Erreichen der notwendigen Erfolge:** Der Reifen ist gewechselt. Ab der kommenden Runde können die Geisterjäger sich der „Sonderhandlung: In den Wagen und weg“ stellen.

*Fall: Schrecken aus dem Nebel*

### Sonderhandlung: Mallmann beschützen

*Sie dürfen Mallmann nicht bekommen. Obwohl die beiden Ritter den Kommissar geschickt vor euch abschirmen, eilst du ihm zur Hilfe.*

Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (2)**

**Erfolg:** Der Geisterjäger schafft es, einen der beiden Berittenen Skelett-Templer, die Will angreifen, in dieser Runde abzulenken. Er darf sofort den Berittenen Skelett-Templer angreifen und wird im Gegenzug auch von diesem angegriffen. Will erleidet in dieser Runde einen Angriff weniger.

**Misserfolg:** Der Geisterjäger schafft es nicht, einen der beiden Berittenen Skelett-Templer, die Will angreifen, abzulenken. Er kann in dieser Runde nicht mehr angreifen, wird aber normal angegriffen.

*Fall: Der Erbe des Templers*

## Sonderhandlung: Die Bombe am Staudamm 1 - Die Kiste

*Bevor ihr an die Bombe herankommt, gilt es zunächst, die Kiste aufzubekommen. Naja, eigentlich sieht das Schloss gar nicht so kompliziert aus. Einmal pro Runde darf sich einer der Geisterjäger der folgenden Herausforderung stellen:*

### HERAUSFORDERUNG AUF GEIST+TECHNIK (2) ELEKTROPICK HILFT

**Erfolg:** Ein Kinderspiel! Im Nu ist die Kiste auf.

**Misserfolg:** Mist, das war nichts. Und das Schloss scheint auch noch mit der Uhr der Bombe in Innern verbunden – das Ticken wird schneller.

Die Uhr der Bombe wird sofort um eine Zahl weitergedreht. Die Geisterjäger können beliebig oft versuchen, das Schloss zu öffnen (ohne den üblichen Malus), aber jeder Misserfolg kostet sie eine weitere Würfeldrehung und pro Runde ist nur ein Versuch möglich.

*Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet*

## Sonderhandlung: Leinen los!

Pro Runde kann einer der Geisterjäger versuchen, sich O'Tool unbemerkt zu nähern. Hierzu muss er sich der folgenden Herausforderung stellen:

### HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + HEIMLICHKEIT (2)

**Erfolg:** Unbemerkt gehst du hinter O'Tool in die Hocke und löst seine Fesseln. Er spuckt den Knebel aus und nickt dir dankbar zu, ehe er eine puterroten Kopf bekommt, aufspringt und sich mit einem, du vermutest irrischen, Kampfschrei auf den nächsten Kultisten stürzt.

Bis zum Ende des Kampfs beschäftigt O'Tool einen der Kultisten, der somit die Geisterjäger nicht mehr angreifen kann.

**Misserfolg:** Verdammte, im letzten Moment hat einer der Kultisten deine Absicht durchschaut und sich dir in den Weg gestellt.

*Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet*

## Sonderhandlung:

### Die Bombe am Staudamm 2 - Die technische Bombe

*Eigentlich eine ganz einfache Konstruktion, die genau genommen nicht einmal funktionieren dürfte. Wer zum Teufel benutzt denn Pfendehaar als Erdleiter? Egal wie, sie tickt. Also schnell die richtigen Schnachpunkte finden und die zurechtigen Kabel abknippen.*

Einmal pro Runde darf sich einer der Geisterjäger der folgenden Herausforderung stellen:

### HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + TECHNIK WERKZEUGSET HILFT SONDERBONUS „BOMBENBAUTEILE BEKANNT“ HILFT.

*Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet*

## Sonderhandlung:

### Die Bombe am Staudamm 3 - Die dämonische Bombe

*Die magischen Bestandteile sind auf dir nahezu unverständliche Weise mit den Stromkabeln verbunden. Auch wenn du keine Ahnung hast wie, so scheinen sie als eine Art Relais zu fungieren und sind wohl ebenso wichtig, wie die technischen Komponenten.*

Einmal pro Runde darf sich einer der Geisterjäger der folgenden Herausforderung stellen:

### HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + OKKULTISMUS

*Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet*



### Sonderhandlung: Brennende Menschen löschen

Du wirfst den Mann zu Boden, ehe er weiter ziellos durch das Kino rennen kann und schlägst das Feuer auf seinem Rücken mit deiner Jacke aus. Gleichzeitig nimmt einer deiner Kollegen einen alten Feuerlöscher von der Wand und nebelt eine ganze Gruppe schreitender Menschen damit ein.

Jeder Geisterjäger der sich bei der Rettung der in Flammen stehenden Menschen beteiligen möchte, darf sich einer der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK  
ODER  
HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + WISSEN**

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet

### Sonderhandlung: Mit der flachen Seite

Du schlägst nur mit der flachen Seite deiner Waffe bzw mit dem Knopf deiner Pistole zu. Dies hier sind schließlich nur fehlgeleitete Menschen, die sich noch nicht dem Bösen verschrieben haben. Zum Glück sind sie aus diesem Grunde auch nicht besonders hart im nehmen.

Der Geisterjäger greift mit **KÖRPER + NAHKAMPF +1** (kein weiterer Waffenbonus oder andere Effekte durch die eingesetzte Waffe) an. Dieser Angriff ist nicht tödlich, sondern führt lediglich zur Ohnmacht bei den Frischen Kultisten. Deren besondere Eigenschaft „Mensch“ kommt hier bei nicht zum Einsatz.

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet

### Sonderhandlung: Die Kette des Ra 2 - Angriff

Ein anderer Geisterjäger (nicht der, der zuvor die Sonderhandlung „Die Kette des Ra 1“ durchgeführt hat), muss sich unbemerkt an Menhit anschleichen oder sie überraschend anspringen. Er muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (3)  
ODER: HERAUSFORDERUNG AUF GEIST + HEIMLICHKEIT (3)**

(SONDERBONI „AM BESTEN VON EINER FRAU“ & „DAS ELEMENT DES RA“ HELFEN)

**Erfolg:** Damit hat das Katzenbiest nicht gerechnet. Ehe sie weiß, wie ihr geschieht, wirfst du ihr die Kette um den Hals.

Der zweite Schritt ist getan. In der folgenden Runde kann der Geisterjäger mit „Die Kette des Ra 3 – Festziehen“ fortfahren.

**Misserfolg:** Die riesige Raubkatze schüttelt sich und die Kette gleitet von ihr ab. Nächste Runde können die Geisterjäger wieder mit der Sonderhandlung „Die Kette des Ra 1“ versuchen den Drachensohn abzulenken, um die Katzenkönigin anschließend zu bändigen.

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet

### Sonderhandlung: Die Kette des Ra 1 - Ablenkung

Einer der Geisterjäger muss den Drachensohn ablenken. Hierzu bedarf es einiger Finten und halbschwerer Manöver.

Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + ATHLETIK (2)**

(SONDERBONI „AM BESTEN VON EINER FRAU“ & „DAS ELEMENT DES RA“ HELFEN NICHT!!!)

**Erfolg:** Der Drachensohn brüllt, als du kurz antäuschst und dich dann mit einem Hechtsprung aus seiner Reichweite katapultierst.

Der erste Schritt ist getan. Ein anderer Geisterjäger kann jetzt mit „Die Kette des Ra 2 – Angriff“ fortfahren.

**Misserfolg:** Augenscheinlich lässt sich der Drachensohn von deinen Verrenkungen nicht beeindrucken.

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod euch scheidet

## Sonderhandlung: Die Kette des Ra 3 - Festziehen

Der Geisterjäger, der in der letzten Runde erfolgreich die Sonderhandlung „Die Kette des Ra 2“ durchgeführt hat, muss diese jetzt noch festziehen und die Katzenkönigin somit endgültig bannen. Der Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

(SONDERBONI „AM BESTEN VON EINER FRAU“ & „DAS ELEMENT DES RA“ HELFEN)  
**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER (2)**

**Erfolg:** Es ist geschafft!

Lesen Sie bitte den Abschnitt „Gut verschürt“ vor.

**Misserfolg:** Du zielst an der Kette, doch bevor du es schaffst, sie festzuhalten, streift Menhit sie sich über den Kopf und springt mit einem wütenden Fauchen außer Reichweite. Verdamm! Du tust so naht atm.

Nächste Runde können die Geisterjäger wieder mit der Sonderhandlung „Die Kette des Ra 1“ versuchen, den Drachensohn abzulenken, um die Katzenkönigin anschließend zu bändigen.

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod auch scheidet

## Sonderhandlung: Der Kuss

Ein Geisterjäger kann pro Runde versuchen, den Herold zu küssen, indem er sich der folgenden Herausforderung stellt:

**HERAUSFORDERUNG AUF KÖRPER + NAHKAMPE (2)**

DIES ZÄHLT NICHT ALS NAHKAMPANGRIFF! SOWIT HABEN WAFEN, DIE BESONDEREN EIGENSCHAFTEN „GUTLOCKER SCHLAC“ & „PEREKTER SCHLAC“, ALS AUCH DER DRACHENHEB DES DRACHENSOWNS KEINEN EINFLUSS AUF DIESE HERAUSFORDERUNG.

**Erfolg:** So widerwärtig es ist, drückst du dem schlüpfrigen Monstrum doch einen Kuss auf die Lippen – wenigstens nicht mit gespalter Zunge! Der Herold röchelt auf.

Der Herold kann nun keine besonderen Eigenschaften mehr einsetzen und seine Ausdauer sinkt um drei Punkte (Minimum 1).

**Misserfolg:** Das Ungeheum greift dich mit beiden Händen, ehe du ihm zu nahe kommen kannst und wirft dich einige Meter von sich in den Nebel.

Der Geisterjäger steht in der folgenden Runde keine Handlung zur Verfügung, er muss sich zunächst stöhnend aufheben und schaukelnd zum Kampf zurückkehren.

Fall: Bis das der (Schwarze) Tod auch scheidet

## Thomas Huxley, Privatier

Während einer Herausforderung auf Geist+(Nachforschung, Okkultismus, Technik oder Wissen) kann ein Geisterjäger beliebig viele Wirfel von dieser Karte entfernen und diese als Bonuswürfel wirfeln. Dies kann auch nach dem eigentlichen Wirfelwurf und beliebig oft passieren (also auch ein einzelner Wirfel nach dem anderen). Die Geisterjäger müssen wie bei einer Gruppenaktion darüber abstimmen, ob und wie sie Huxley benutzen wollen. Sind die Wirfel aufgebraucht, ist ihnen Huxley keine Hilfe mehr.





### Lebendes Schutzschild

- I ESP

Es ist den Geisterjägern unmöglich den Erleuchteten des Kults der Herrschaft in dieser Runde anzugreifen. Außerdem können die Geisterjäger die Sonderhandlung: „Leinen los!“ in dieser Runde nicht einsetzen. Allerdings wird in dieser Runde auch keiner der Kultisten des Kults der Herrschaft O'Tool angreifen. Bei dem Würfelwurf um festzustellen, wie die Geisterjäger von den Kultisten angegriffen werden, wird jede 6 erneut gewürfelt. Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Kampfunde eingesetzt werden und hält bis zum Ende der Kampfunde an.

### Entzündeter Biss

- I ESP

Bis zum Ende des Abenteuers leidet einer der Geisterjäger nach Wahl des Erzählers an einem entzündeten Katzenbiss. Zu Beginn jeder Szene muss der betroffene Geisterjäger eine Herausforderung auf **KÖRPER + WIDERSTAND (1)** bestehen, oder er verliert sofort einen Punkt Ausdauer (bis zu einem Minimum von 1). Am Ende des Abenteuers wird der Katzenbiss behandelt und der Geisterjäger ist für das nächste Abenteuer wieder voll einsatzbereit.

### Wegschleppen!

- I ESP

Der angegriffene Geisterjäger (nach Wahl des Erzählers) muss sich einer Herausforderung auf Geist-Reflexe (2) stellen, sonst wird er von dem Monstrum gepackt, verschleppt und erst in einiger Entfernung wieder fallen gelassen. Der Geisterjäger benötigt die gesamte kommende Runde um zum Kampfeschehen zurückzukehren. Er kann während dieser Runde keine Handlungen durchführen, wird aber auch nicht angegriffen (seine Kollegen dafür umso mehr).

### Nachschub!

- I ESP

*Es werden einfach immer mehr Kultisten, die auf euch einstürmen. Wo kommen die denn alle her?*

Erhöhe die Anzahl der Frischen Kultisten um (Anzahl der Geisterjäger). Die Frischen Kultisten können auch in dieser Runde schon in den Kampf eingreifen.

### In den Fluten verschollen

- I ESP

*Angel und Serapho stürzen sich über die Kante hinab in die Fluten des Abfalls. Das werden sie kaum überlebt haben, oder...?*

Entfernen sie Angel Pollock und Serapho aus dem Spiel, sie werden in diesem Abenteuer nicht mehr vorkommen. Diese Erzähleraktion können Sie in jedem Fall einsetzen, selbst wenn beide ohnmächtig sind und keine Initiierten Kultisten mehr da sind, um sie zu verteidigen. (siehe Seitenkasten „Feiges Pack?“ Seite 209).

### Sturzangriff

- I ESP

*Plötzlich stoßen aus dem Himmel riesige, drachenartige Flugungeheuer auf euch herab und attackieren euch.*

Jeder der Geisterjäger muss sich sofort der folgenden Herausforderung stellen:

**HERAUSFORDERUNG AUF SEELE + INTUITION (2)**

**Erfolg:** Du springst gerade noch in Deckung.  
**Misserfolg:** Autsch!

Der Geisterjäger verliert einen Punkt Ausdauer.

### Reingelegt!

- I ESP

*Einer der vermeintlich Bekehrten wirbelt plötzlich herum und greift dich an.*

Der Startspieler muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

**Herausforderung auf Seele+Intuition (2)**

### Gift-Wolke / Fluch

- I ESP

*„Was ist das für ein gelber Dampf?“*

Angel Pollock beschwört eine Wolke giftiger Dämpfe herauf, die sich über das Schlachtfeld bewegt. Zu Beginn jeder Runde muss sich der Startspieler der folgenden Herausforderung stellen:

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

Gasmaske hilft

### Katzenallergie

- I ESP

*Bei der Menge Katzenhaare in der Luft wird man selbst als kerngesunder Mensch zum Allergiker. Hatschi!*

Ein Geisterjäger nach Wahl des Erzählers erleidet bis zum Ende des Kapitels einen heftigen Allergieschub. Dies bedeutet für ihn neben tränenden Augen und heftigen Niesanfällen einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen.

### Situation: Brauen – Feuerholz

„Das Feuer wird zu klein. Mehr Holz!“, verlangt Orwell. Aber woher nehmen? Das meiste Holz hier ist viel zu nass.

Einer der Geisterjäger darf sich einer **Herausforderung auf Geist+Nachforschung (3)** stellen, um trockenes Holz zu finden.

### Situation: Brauen – Wolfshaar

„Wir brauchen ein Wolfshaar!“, ruft Orwell. Ein Haar vom Rücken des Wervolfs wird es hoffentlich auch tun.

Einer der Geisterjäger darf sich einer **Herausforderung auf Geist+Heimlichkeit (3)** stellen, um sich an den Werwolf heranzuschleichen und ihm ein Haar auszureißen.

### Situation: Brauen – Mehr Wasser

„Es wird zu dick! Wir brauchen mehr Wasser“, ruft Orwell. Aber die offensichtlichsten Quellen habt ihr bereits geleert.

Einer der Geisterjäger darf sich einer **Herausforderung auf Seele+Intuition (3)** stellen, um eine weitere Pütze zu finden.

### Situation: Brauen – Seite nachschlagen

Orwell wirft dir die Kladda mit dem Trank rüber. „Schau mal nach, was als nächstes rein muss.“

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Geist+Okkultismus (3)** stellen, um die richtige Stelle zu finden und den Trank richtig weiterzubrauen.

### Situation: Brauen – Kühlen

„Wir müssen den Sud abkühlen und zwar schnell!“ Orwells Anweisung ist eindeutig, aber das bekommt ihr nur mit einer gewogenen Konstruktion hin, die das Wasser auf dem Dach mit einem Rohr ableitet, damit es den Kessel umspülen kann.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Geist+Technik (3)** stellen, um das Wasser abzuleiten.

### Situation: Brauen – Rühren

„Hier!“, Orwell drückt dir einen langen Holzlöf-fel in die Hand. „Gleichmäßig im Kreis rühren!“

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Körper+Athletik (3)** stellen, um regelmäßig weiterzurühren.

### Situation: Brauen – Erde an Orwell

Orwell schaut plötzlich Gedanken verloren in den Kessel und setzt ein entrücktes Grinsen auf. Jemand muss ihn ganz schnell zurück in unsere Welt holen.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Seele+Charisma (3)** stellen, damit Orwell ohne Unterbrechung weiterbraut.

### Situation: Brauen: Anobium punctatum

„Verdammt, ich wusste, dass wir was vergessen haben.“ Orwell flucht lautstark. „Ich brauche schnell einen Anobium punctatum.“ Klar, kein Problem, wenn er euch noch verrät, was das ist.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Geist+Wissen (3)** stellen, damit er realisiert, dass dies der wissenschaftliche Name für den gemeinen Holzwurm ist. Und von dem gibt es hier in jedem Stück Holz ausreißend.

### Situation: Brauen – Erde an Orwell

Orwell schaut plötzlich Gedanken verloren in den Kessel und setzt ein entrücktes Grinsen auf. Jemand muss ihn ganz schnell zurück in unsere Welt holen.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Seele+Charisma (3)** stellen, damit Orwell ohne Unterbrechung weiterbraut.



### Situation: Brauen – Amanita muscaria

Orwell sieht dich ein wenig ratlos an, „Weißt du zufällig gerade, ob der Amanita muscaria der Fliegenpilz oder der Knollenblätterpilz ist?“ Klar, schließlich sind Pilze dein Spezialgebiet.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Geist+Wissen (3)** stellen, damit er sich erinnert, dass dies der wissenschaftliche Name für den Fliegenpilz ist.

### Situation: Brauen – Spinnenbein

„Hier, kau die mal klein!“, sagt Orwell und reicht dir einige dicke, haarige Spinnenbeine.

Ein Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Seele+Willenskraft (3)** stellen, um seinen Ekel zu überwinden und die Beine kleinzukauen.

### Schwierigkeit: Nicht überkochen lassen

„Den Topf zur Seite, das kocht über“, warnt Orwell

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Körper+Widerstand** stellen, um den heißen Topf zur Seite zu schieben. Bei drei Erfolgen gelingt es ihm; bei zwei Erfolgen ebenfalls, aber er verliert dabei einen Ausdauerpunkt. Bei einem oder keinem Erfolg wird eine zufällig bestimmte „Brauen“ Karte der Geisterjäger wieder unter den verdeckten Stapel geschoben.

### Schwierigkeit: Geisterjägerweitwurf

Der Werwolf packt dich und will dich durch ein Loch nach draußen werfen.

Wenn der Startspieler keine **Herausforderung auf Geist+Reflexe (2)** meistert, fliegt er durch ein Loch in der Wand, verliert einen Ausdauerpunkt bei der Landung und verliert seine Handlung für die kommende Runde.

### Schwierigkeit: Klauenhände aus dem Boden

Plötzlich brechen Klauenhände durch den Boden, packen Orwell und zerren an ihm.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Geist+Fertigkeitskampf (mit Waffenbonus Silber) (2)** stellen, um Orwell zu befreien. Gelingt ihm dies nicht, bleibt die Karte liegen, bis die Herausforderung gemeistert wird. Solange diese Karte ausliegt, können die Geisterjäger sich an keiner „Brauen“ Karte versuchen, sie werden einfach unbeachtet wieder unter den verdeckten Stapel geschoben.

### Schwierigkeit: Klauenhände aus der Wand

Plötzlich brechen Klauenhände durch die Wand, packen Orwell und zerren an ihm.

Einer der Geisterjäger muss sich einer **Herausforderung auf Körper+Nahkampf (mit Waffenbonus Silber) (2)** stellen, um Orwell zu befreien. Gelingt ihm dies nicht, bleibt die Karte liegen, bis die Herausforderung gemeistert wird. Solange diese Karte ausliegt, können die Geisterjäger sich an keiner „Brauen“ Karte versuchen, sie werden einfach unbeachtet wieder unter den verdeckten Stapel geschoben.

### Schwierigkeit: Keine Schwäche zeigen

Der Werwolf baut sich vor euch auf und jault Grauen erregend in die Nacht. Hoffentlich ruft das mal nicht noch mehr Wolfsmenschen auf den Plan.

Einer der Geisterjäger muss sich dem Werwolf mutig entgegenstellen oder sein anhaltendes Jaulen wird noch mehr der Verwandelten Dörfler herbeirufen. Hierzu muss er eine **Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2)** meistern. Schafft er dies nicht, stößt sofort ein weiterer Verwandelter Dörfler zum Kampfgeschehen hinzu und kann in dieser Runde auch schon normal handeln.

### Sondermalus: High

Dein Geist macht alles Mögliche, nur nicht mehr das, was du möchtest.

Der Geisterjäger erleidet einen Malus von -2 auf alle Herausforderungen, die das Attribut Geist benutzen.

### Bombenbauteile bekannt

Es hilft wirklich ungemein, wenn man bei einer Bombe weiß, womit man zu rechnen hat und welche die zentralen Bauteile sind.

Die Geisterjäger erhalten einen Bonus von +2 auf alle Herausforderungen auf Geist + Technik zum Entschärfen der aus diesen Einzelteilen gebauten Bombe.

### Fallstrick

+1 ESP

*Ihr seht die berittenen Angreifer heransprechen. Im gleichen Augenblick nimmt ihr im Gras eine alte Kette wahr. Geistesgegenwärtig zieht ihr sie stramm, wodurch einige der Pferde ins Straucheln kommen. Zuor stützt keines, aber der Sturmangriff verliert doch an Durchschlagskraft. **Wichtig!!** Diese Gruppenaktion kann nur in der ersten Kampfunde eingesetzt werden. Die Hälfte (aufgerundet) der berittenen Skelett-Templer greift diese Runde nicht an. Das Auslösen dieser Gruppenaktion kostet einen der Geisterjäger seine Handlung für diese Runde.*

### Nachgeladen

+1 ESP

*Huxley hat endlich nachgeladen und nimmt direkt den nächsten Aschegeist aufs Korn. Einer der Aschegeister der Novizen wird aus dem Kampf entfernt.*

### Moment mal!

+1 ESP

*Sylene steht auf und steigt auf die Kommode, die unter dem Wandgemälde steht. Sie streckt ihren Arm aus – genau wie Petrus bei dieser Darstellung. „Der Balken, da muss es sein, da deutet er hin!“ sagt sie.*

*Weiter bei „Der Fels und der Schlüssel“.*

### Gerechter Zorn

+1 ESP

*Gerechte Wut flammte wild lodend in euch auf. Diese Schreie! Wie konnten sie diese armen, unschuldigen Kinder opfern?*

*Die Geisterjäger dürten jeweils zwei Angriffe ausführen, ehe die Kreaturen des Bösen zurückschlagen. Diese Gruppenaktion kann nur in der ersten Runde des nächsten Kampfs eingesetzt werden.*

### Will wehrt sich

+1 ESP

*Will nimmt seine letzten Kraftreserven zusammen, zieht seine mit geweihten Silberkugeln geladene Dienstpistole und feuert auf den nächsten Skelett-Templer.*

*Will Mallmann darf sofort zweimal die Berittenen Skelett-Templer angreifen. Seine Werte finden Sie auf Seite 225 des Grundbuchs. Er darf zusätzlich bei jedem Angriff einen seiner SP und seine besondere Eigenschaft „Glücklicher Schuss“ einsetzen.*

### Bischof John

+2 ESP

*„Bischof John!“ Euer Ruf hallt durch die Halle. Ja, es ist eine schwarze Stunde und ihr braucht seine Hilfe, aber ist es wirklich die schlimmste Stunde? Ein helles, sanftes Licht erhellt den Raum. Es berührt eure Seelen und erfüllt euch mit Kraft.*

*Alle Geisterjäger heilen sofort alle Ausdauerpunkte. Diese Gruppenaktion kann auch aktiviert werden, wenn alle Geisterjäger gerade ohnmächtig geworden sind.*

### Heilende Quelle

+1 ESP

*Ihr trinkt aus der Quelle. Das Wasser ist kalt und klar. Ihr wuschelt euch damit und lasst es über eure Wunden fließen und es heilt eure Wunden.*

*Jeder Geisterjäger erhält sofort zwei Ausdauerpunkte zurück (bis zu seinem Maximum).*

### Ich hab es!

+1 ESP

*Ihr habt schon vor einer Stunde die Suche aufgegeben. Ihr sitzt in einer Ecke und unterhaltet euch leise als Huxley ruft: „Ich habe es!“ Ihr kommt zu ihm und er deutet auf einen Eintrag von Vater Emile Adrissac aus dem Jahr 1278.*

*Weiter bei: Auf den Spuren von Vater Beauvais*

### Unterstützung der Dorfbewohner

+2 ESP

*Hier und da erblickt ihr ein Gewehr, doch die meisten Dorfbewohner sind nur mit Mischkloben, Schanfein oder Nudelholzern bewaffnet, als sie den Raum stürmen und euch zur Hilfe eilen. Als sie das Gemetzel erblicken, werden sie aber so von Angst ergriffen, dass sie sofort den Rückzug antreten. Dennoch reicht ihr Erscheinen aus, um eure Gegner abzulenken und euch eine Atempause zu verschaffen.*

*Die Skelett-Templer und Aschegeister der Novizen können eine Runde lang nicht angreifen.*



### Bills Hilfe

+1 ESP

„Ach ihr seid es, schön dass ihr euch meldet. Klar, da kann ich ein paar Leute fragen. Ich melde mich wieder, dauert nur ein paar Minuten.“

Bei einer Herausforderung auf **GEIST** + **NACHFORSCHUNG** oder **GEIST** + **OKKULTISMUS** oder **GEIST** + **WISSEN** außerhalb eines Kampfes, darf einer der Geisterjäger alle 4en als Erfolg zählen.

### Hustenattacke

-1 ESP

Die aschegeschwängerte Luft füllt deine Lungen und du hast Schwierigkeiten deine Gegner gezielt anzugreifen.

Der Geisterjäger mit den meisten Schicksalspunkten verliert einen SP. Bei Gleichstand darf der Erzähler entscheiden, wer betroffen ist.

### Tolpatschiger Tölpel

-1 ESP

Ach, du Schreck. Ihr weicht entsetzt nach hinten und stoßt eine weitere Vase um. Der kleine Seelenschlinger windet sich ebenfalls auf euch zu.

Ein weiterer Kleiner Seelenschlinger greift die Geisterjäger an. Diese Erzähleraktion kann nur zu Beginn des Kampfes ausgelöst werden, bevor die erste Kampfrunde begonnen hat.

### Eure schwärzeste Stunde

0 ESP

Triumphierend steht der Schwarze Tod über euch, als plötzlich ein gleißendes Licht erscheint, aus dem ein leuchtende Gestalt tritt. Bischof lohnt! Ihr spürt, wie neue Kraft euch durchströmt und erhebt euch, um dem Superdämon erneut die Stirn zu bieten. Doch in seinen glühenden Augen könnt ihr erkennen, dass ihr gestiegen habt, der Schwarze Tod weiß, dass dieser Tag für ihn verloren ist!

Alle Geisterjäger erhalten am Ende des Abenteuers 4 SP weniger.

### Koste es, was es wolle!

Mallmann und Miette zählen auf euch. Ihr dürft nicht versagen. Ihr müsst die Templer aufhalten, koste es, was es wolle!

Die Geisterjäger erhalten im nächsten Kampf in der ersten Kampfrunde einen Bonus von +1 auf ihre Handlungen.

### Gemeiner Verrat

-1 ESP

Ihr habt keine Zeit euch von den Geschehnissen zu erholen. Die Zeit drängt, dennoch sitzt die Enttäuschung tief.

Jeder Geisterjäger muss einen Würfel würfeln. Würfelt er keine 5 oder 6, verliert er sofort einen Schicksalspunkt.

### Seht den Siegelring

+1 ESP

Ihr streckt den Untoten den Siegelring entgegen und sie weichen zurück. „Seht den Siegelring, dessen Träger euch schon einmal besiegt hat.“ Erst mit einiger Verzögerung setzen sie sich wieder in Bewegung.

Alle Skelett-Templer und Aschegeister der Novizen erleiden in dieser Kampfrunde einen Malus von -1 auf ihren Angriffswert. Die Gruppenaktion muss vor dem ersten Verteidigungswurf eingesetzt werden.

### Französische Liebe

Vielleicht ist es nicht die große Liebe fürs Leben, aber mit Sicherheit mehr als nichts.

Der Geisterjäger erhält bei jeder Herausforderung, bei der dieser Sonderbonus zum Tragen kommt, einen Bonus von +1.

### Der Meister duldet kein Versagen

-2 ESP

De Cavenac dreht sich zu seinen Truppen um. Ihr könnt nicht verstehen, was er zu ihnen sagt, doch es klingt nicht sonderlich freundlich.

In dieser Runde werden 2 Karten (statt einer) vom Templerdeck aufgedeckt.

### Eine große Hundefeife

+1 ESP

*Jetzt bist du froh, dir bei dem Halt an der Tankstelle noch eine Original „Dartmoor Hundefeife“ besorgt zu haben. Der Slogan „Beschützt sie vor dem Hund von Baskerville“ war einfach zu cool. Und sie wirkt wirklich. Einige der Biesler verschwinden jauchend im Nebel.*

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

### Weghupen

+1 ESP

*Du haust durch das geöffnete Seitenfenster auf die Hupe und der schrille Ton lässt alle Hunde kurz zusammen zucken.*

Jeder Dartmoor Hund, der sich festgebissen hat, lässt sein Opfer sofort los, dieses erleidet in dieser Runde keinen Malus.

### Suchen Sie das hier?

+1 ESP

*Ihr sucht alles ab, findet aber keinen Hinweis. „Suchen Sie vielleicht das hier?“ fragt Jones plötzlich und hebt ein ganzes Bündel Efeuranken zur Seite. Tatsächlich, da sind einige Markierungen zu sehen.*

Die Geisterjäger dürfen die Herausforderung auf Geist + Nachforschung sofort noch einmal ohne Malus wiederholen und erhalten sogar alle einen automatischen Erfolg.

### Schlammloch

+1 ESP

*Du stößt deinen Gegner zurück und er versinkt in einem Schlammloch. Das wird ihn eine Weile beschäftigen.*

Einer der verwandelten Dörfler versinkt bis zur Hüfte in einem Schlammloch und scheidet aus dem Kampf aus. Dies zählt nicht als Handlung für einen der Geisterjäger.

### Versilberung

+1 ESP

Die Geisterjäger können bis zum Ende des Abenteuers so vielen ihrer Waffen wie sie wollen, die Stärke „Silber +1“ geben. Dies gilt auch für spezielle Waffen wie Weihwasser oder Kruzifix, wobei sich hierdurch die Angriffsfähigkeiten verändern. Statt des normalen Bonus auf Seele erhalten diese Waffen jetzt den +1 Silberbonus.

Nach 24 Stunden verfällt die Wirkung und am Ende des Abenteuers besitzen die Geisterjäger ganz normale Waffen.

### Vade Retro

+1 ESP

*Du formst das keltische Schutzzeichen, dass ihr auf dem Mienhir gefunden habt und die Kreatur zerschrocken vor dir zurück.*

Ein Monster mit der Schwäche „Magisch“ weicht vor dem Zeichen zurück und verliert hierdurch seine nächste Handlung. Seine Verteidigung für diese Runde sinkt um 1. Das Zeichen zu formen gilt als seine Handlung für diese Runde.

### Masters eilt zur Rettung

+1 ESP

*Plötzlich schimmert die Luft und Masters erscheint. Einige Dörfler greifen ihn an, aber ihre Krallen fahren durch ihn hindurch, doch er treibt sie dennoch durch das Loch in der Wand zurück in die Dunkelheit.*

Es verbleiben nur (Anzahl der Geisterjäger) Verwandelte Dorfbewohner im Kampf, die restlichen werden sofort entfernt.

### Karma

+1 ESP

Der verdeckte Stapel mit den Situationskarten wird neu gemischt. Anschließend wird die oberste Karte aufgedeckt. Handelt es sich um eine „Brauen“ Karte, erhalten die Geisterjäger diese sofort, ohne eine Herausforderung ablegen zu müssen. Handelt es sich um eine „Schwierigkeit“ Karte, wird der negative Effekt der Karte sofort ausgeführt und die Karte wieder unter den verdeckten Stapel geschoben.

### Eleonore hilft

+1 ESP

*Die durchscheinende Gestalt einer Frau erscheint kurz in eurer Mitte und wendet sich den ohnmächtigen Geisterjägern zu.*

Alle ohnmächtigen Geisterjäger (Ausdauer = 0), erhalten sofort 3-Anzahl ihrer aktuellen SP Punkte Ausdauer zurück. Die Geisterjäger können auch in der laufenden Runde wieder handeln, sofern diese Gruppenaktion zu Beginn der Kampfrunde eingesetzt wurde.



### Mit dem Stock geht es besser + I ESP

Ihr greift euch einen Stock und schnickt das widerliche Schlangentier damit in die Büsche. Wäre ja noch schöner, sich von dem Vieh beißen zu lassen.

Die Geisterjäger entledigen sich sofort und ohne weitere Herausforderung der Schlange.

### Die auch noch - I ESP

Plötzlich gesellen sich zu den Verwandelten Dörflern und dem Verfluchten Blackstone Werwolf auch noch (Anzahl der Geisterjäger) Dartmoor Hunde zu den Gegnern der Geisterjäger (Werte siehe Seite 111). Diese können schon in dieser Runde in den Kampf eingreifen. Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Kampfunde eingesetzt werden.

### Stolperfalle - I ESP

Einer der Hunde springt dir vorwitzig zwischen die Beine. Du stolperst und kannst dich gerade noch am Wagen festhalten, ehe du zu Boden stürzt. Nicht auszudenken, bei den blutrünstigen Biestern.

Ein Geisterjäger nach Wahl des Erzählers verliert seine Handlung für diese Runde.

### Wolfsbann + I ESP

Du wirfst dem Werwolf das Bündel Wolfsbann in die fiese Schmauze und das Biest heult entsetzt auf. Es springt mit einem Satz nach hinten und beginnt, sich die Schmauze zu putzen.

Der Verfluchte Blackstone Werwolf verliert seine Handlung für diese Runde. Diese Gruppenaktion zählt nicht als Handlung für einen der Geisterjäger.

### Viel Spaß beim Suchen - I ESP

„Ich habe aber gar keine Lust, zurück ins Dorf zu gehen!“ knurrt Jones. „Dann sucht euch doch den Weg alleine!“ Mit einem Satz springt euer Führer ins Moor und verschwindet. Na Danke, dann mal viel Spaß beim Suchen!

So schnell werden die Geisterjäger den Weg zurück ins Dorf nicht finden. Von nun an sind sie auf sich alleine gestellt.

### Verunreinigung - I ESP

Einer der Dörfler zieht geräuschvoll die Nase hoch und spuckt in eure Suppe.

Einer der Geisterjäger darf sich einer Herausforderung auf Körper+Athletik (3) stellen, um dies zu verhindern. Versagt er, landet die Spucke im Topf und verunreinigt den Trank. Die Geisterjäger müssen eine ihrer „Brauen“ Karten wieder ablegen, die unter den verdeckten Stapel geschoben wird.

### Eine Prise Salz + I ESP

Da hat sich ein Fehler in die Rezeptur eingeschlichen ... der Traum hat euch gequält.

Der Geisterjäger kann sofort einen erneuten Versuch (ohne „Zweiter Versuch“-Malus) unternehmen, eine Brauenkarte zu erhalten, bevor sie wieder unter den Stapel geschoben wird.

### Verdammtes Gift - I ESP

Plötzlich wird dir schwindelig und du siehst alles doppelt.

Jeder Geisterjäger, der vergiftet wurde, erleidet in dieser Runde einen Malus von -2 auf alle Herausforderungen.

### Sitz! - I ESP

Jeder bisher vom Verfluchten Blackstone Werwolf verwundete Geisterjäger wird kann den Werwolf oder sein „Rudel“ nicht angreifen oder gegen ihn zu handeln. Die Geisterjäger verlieren ihre aktive Handlung in dieser Runde, können sich aber normal verteidigen. Diese Erzähleraktion kann in diesem Abenteuer beliebig oft eingesetzt werden.

### Hier muss es sein

*Du erinnerst dich, wie du in deinem Traum die Frau mit den schmutzigen Händen gesehen hast. Irgendwo hier muss sie gegraben haben.*

Für die dazugehörige Herausforderung erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +2.

### Sonderbonus: High

*Deine Wahrnehmung ist zwar ein wenig verschoben, aber dein Verständnis für deine Umgebung und ihre Zusammenhänge ist so scharf wie selten.*

Der Geisterjäger erhält einen Bonus von +1 auf alle Herausforderungen, die das Attribut Seele benutzen.

### Immer ruhig, die sind alle so...

*OK, ihr habt es verstanden, diese Dörfler wollen ihre Ruhe und jeder Versuch, mit ihnen zu kommunizieren, endet auch gerne mal mit einer zuge schlagenen Tür. Also ruhig Blut, sich aufzuregen macht auch nichts besser.*

Für die dazugehörige Herausforderung erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +1.

### Eine anstrengende Reise

–1 ESP

*Die Fahrt war lang und anstrengend und die letzten Stunden in dem engen Wagen ohne Klimaanlage bei sommerlichen Temperaturen kaum zum Aushalten.*

Alle Geisterjäger müssen sich sofort einer Herausforderung auf Körper + Widerstand oder Seele + Willenskraft stellen. Jeder von ihnen, der nicht auf mindestens 2 Erfolge kommt, verliert einen Punkt Ausdauer.

### Nachhut

–1 ESP

*Aus dem Nebel prescht ein weiterer Skelett-Templer auf seinen untoten Schlachtross heran.*

Ein weiterer Berittener Skelett-Templer erscheint und greift in den Kampf ein. Er kann auch in dieser Runde bereits agieren und angegriffen werden. Diese Erzähleraktion kann nur zu Beginn einer Kampfrunde eingesetzt werden.

### Er gehört uns

–2 ESP

*Unglaublich, ihr habt es geschafft. Die Untoten sind zurückgeschlagen. Ihr dreht euch zu Willi herum, der sich zitternd an dem Türnähmen hochzieht, als es passiert. Aus dem Nichts ballt sich eine gewaltige, dicke Nebelwand um ihn herum. Willi schreit. Im nächsten Moment ist der Nebel weg und Willi Mallmann verschwunden.*

Es geht weiter bei „Und was nun?“.

### Am besten von einer Frau

*Mentiri ist anfällig gegen die Kräfte der Kette das Ra, wird diese von einer Frau eingesetzt, ist sie sogar fast hilflos.*

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

### Bello-Alarm

–1 ESP

*Wer hätte gedacht, dass es in Stidengland so viele rüudige Hunde gibt. Da kommen schon wieder welche!*

(Anzahl der Geisterjäger) Dartmoor Hunde mischen sich in den Kampf ein. Diese können schon in dieser Runde in den Kampf eingreifen. Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Kampfrunde eingesetzt werden.

### Mehr Aschegeister

–1 ESP

*Ein Windstoß trägt eine rußige Wolke in den Raum, aus der sich binnen Sekunden weitere Aschegeister formen.*

(Anzahl der Geisterjäger/2) weitere Aschegeister greifen in den Kampf ein. Sie können bereits in dieser Kampfrunde angegriffen und angegriffen werden. Diese Erzähleraktion kann nur zur Beginn einer Kampfrunde eingesetzt werden. Diese Erzähleraktion kann in diesem Kampf beliebig oft zum Einsatz kommen.



### Wenn wir Sie nicht hätten + I ESP

*Ihr sucht jetzt schon eine halbe Ewigkeit nach einem Hinweis, kommt aber keinen Schritt weiter. Ihr überlegt schon, die Suche aufzugeben, als Huxley gut gelaunt mit einem Buch herein kommt. „Sehen Sie mal, was ich gefunden habe.“*

*Lesen Sie alle Ergebnisse der Herausforderung „Die Katzensgöttin in der Geschichte“ bis zum Abschnitt für 2 Erfolge vor.*

### Notarzt + I ESP

*„Meine Güte, was ist Ihnen denn widerfahren? Sie sehen aus, als hätten Sie sich eine Messerstecherei geliefert.“ „Wenn Sie wüssten Doc, wenn Sie wüssten...“*

*Jeder Geisterjäger darf einmal mit 5 Würfeln entsprechend der Regeln auf Seite 109 des Grundregelwerks für Erste Hilfe würfeln.*

### Ich rette dich! + I ESP

*Einer der Bekehrten, ein junger Mann in Lederjacke, wirft sich vor dich, um einen Angriff abzufangen.*

*Einer der Geisterjäger erleidet keinen Schaden durch einen erfolgreichen Angriff.*

### Powells Anti-Fluch-Amulette + I ESP

*Sie wirken zwar auf den ersten Blick, als hätte Powell gestern einen Esoterikladen geplündert, aber nichtsdestotrotz scheinen sie zu wirken.*

*Wenn diese Gruppenaktion eingesetzt wird, enden sofort alle Flüche, mit denen die Geisterjäger im Moment belegt wurden und es ist bis zum Ende der Runde nicht möglich, sie mit weiteren Flügen zu belegen.*

### Rücken an Rücken + I ESP

*Ihr nehmt euren Freund in die Mitte und schirmt ihn so vor den wilden Angriffen der fauchenden Hexenkatzen ab.*

*Die Geisterjäger gruppieren sich um einen ihrer Mitstreiter und schirmen ihn so gegen die Katzen ab. Einer der Geisterjäger muss sich bis zum Ende des Kampfes nicht mehr gegen Hexenkatzenangriffe verteidigen.*

### Katzendusche + I ESP

*Ein schneller Griff und du hast die Karaffe in der Hand. Mit einer einzigen Bewegung schleuderst du den gesamten Inhalt in Richtung der Katzenhexe, die angeekelt zurückspringt und faucht.*

*Der Geisterjäger ergreift eine herumstehende Karaffe Wasser und übergießt die Katzenhexe damit. Sie schüttelt sich, faucht und ist so abgelenkt, dass sie in dieser Runde nicht angreifen kann.*

### Schützt sie! + I ESP

*„Schützt sie!“, ruft du und stellst dich vor deine Gefährten. Bei dieser Gruppenaktion können die Geisterjäger die verbleibenden Angreifer dazu bringen, bis zum Ende des Kampfs nur noch Gruppenmitglieder anzugreifen, die gerade nicht mit der Bombe beschäftigt sind. Die Feinde werden gleichmäßig auf die übrigen Geisterjäger verteilt und der Startspielermarker überspringt die Geisterjäger, die an der Bombe arbeiten. Sollte nicht mindestens ein Geisterjäger noch aktiv gegen die Gegner kämpfen (z.B. weil alle ohnmächtig sind) endet diese Gruppenaktion sofort.*

### Myxin greift ein +2 ESP

*„Das kann man sich ja nicht mitanschen“, stöhnt der kleine Magier. Einige gelbe Feuerlanzen fahren plötzlich auf die Skelett-Dämonen nieder und verbrennen sie zu Asche. „Ich hoffe, mit dem Rest kommt ihr alleine zurecht“, spottet der grünhäutige Gnom.*

*Alle noch verbliebenen Skelett-Dämonen werden sofort aus dem Kampf entfernt.*

### Maria voller Gnaden + I ESP

*Eine der Bekehrten, eine ältere Dame in Strickjacke, sinkt auf die Knie und betet ein Ave Maria. Aus irgendeinem Grunde scheinen eure Gegner kurz inne zuhalten, ob aus Abscheu oder aus Ergriffenheit ist nicht zu erkennen.*

*Die Frischen Kultisten greifen in dieser Runde nicht an.*

### Ding-Dong

+1 ESP

*Einer von euch lässt mit einem beherzten Schlag auf den Schalter die Klingel ertönen und der Erleuchtete des Kults der Herrschaft verzieht vor Schmerzen das Gesicht.*

Das Glockenspiel sorgt dafür, dass der Verteidigungswert des Erleuchteten des Kults der Herrschaft für den Rest des Kampfes um 1 sinkt. Dies zählt für den Geisterjäger nicht als Handlung.

### Eine magische Dimension

+1 ESP

*Im Reich des Schwärzen Todes ist die Magie stärker als in der irdischen Welt. Die Tränen der Bastet scheinen besonders intensiv darauf zu reagieren, den sie beginnen förmlich zu glühen.*

Bis zum Ende des Abenteuers kann jeder der Geisterjäger „Die Tränen der Bastet“ einsetzen, nicht nur der Besitzer des Artefakts.

### Katzenminze

+1 ESP

*Ihr schleudert der Katzenkönigin Huxleys Katzenminze vor die Füße und stellt überrascht fest, dass es wirkt. Menhit stürzt sich mit Eifer auf die Blätter und scheint völlig abgetan.*

Menhit kann sich in dieser Runde nur verteidigen und alle Angriffe oder Sonderhandlungen gegen sie erhalten einen automatischen Erfolg.

### Schilde für alle

+1 ESP

*Was für Ritter recht war, ist euch nur billig ...*

Wand und reicht sie an seine Gefährten weiter. Für den Rest des Kampfs erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigung im Nahkampf und Fernkampf (nicht aber gegen die Donnerstimme).

### Es sind nur Skelette

+1 ESP

*Und die sind nicht besonders stabil auf den Beinen. Ein paar gezielte Tritte und die Ungetümernissen erstmal wieder ihre Knochen sortieren.*

Die Skelett-Dämonen können in dieser Runde nicht angreifen.

### Geh schwimmen!

+1 ESP

*Der Gegner steht gefährlich nah am Rand – ein kleiner Schups, und schon geht er baden!*

Der Geisterjäger schupst einen der Initiierten Kultisten (nicht Serapho oder Angel Pollock) in den Sausee. Der Gegner wird aus dem Kampf entfernt. Dies zählt nicht als Handlung.

### Schlaues Kerlchen

+1 ESP

*Gut, dass Sie mich anrufen, ich habe da eine Idee ...*

O'Tool hat Einiges drauf. Wird er angerufen, gibt er den Geisterjägern wichtige Hinweise, die es ihnen erlauben, eine beliebige Herausforderung auf Geist (egal welche Fertigkeit gefragt ist), ohne Malus zu wiederholen. Vorausgesetzt, die Herausforderung kann überhaupt wiederholt werden. Diese Gruppenaktion kann nicht eingesetzt werden, um einen Angriff oder eine Verteidigung zu wiederholen.

### Nur ein Traum

+1 ESP

*„Es sind nur Träume, Freunde!“*

Einer der Geisterjäger realisiert, dass die von den Dämonen geschickten Alpträume ihre Macht aus ihrer eigenen Angst beziehen und ruft dies auch seinen Kollegen zu. Der Angriff der Skelett-Dämonen auf (Seele + Willenskraft) sinkt für den Rest des Kampfs auf 1.

### Löschen!

*Du reißt den alten Feuerlöscher aus dem Kino hoch und nebst deinen brennenden Gefährten ein. Die Flammen sind nach Sekunden gelöscht und dein Kollege zum leicht verzist aber wohl auf.*

Kann einmal eingesetzt werden, um einem Geisterjäger, der versucht, die Wirkung des „Nepalmatems“ zu beenden, einen automatischen Erfolg zu geben. Der Einsatz zählt nicht als Handlung.



## Kleiner Seelenschlinger

**Schwächen:** Geweiht, Magisch  
**Angriff 2:** (Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (raubt einen Teil der Seele), **Verteidigung 1**, **Ausdauer 1** (Hordenregel beachten), **Okkult 4**  
**Manöver:** Ein kleiner Seelenschlinger greift automatisch den Startspieler an, außer dieser wird bereits angegriffen. Dann wendet er sich dem nächsten Geisterjäger im Uhrzeigersinn zu, der diese Runde noch nicht angegriffen wurde.

## Kleiner Seelenschlinger

**Seelenaas:** Jedes Mal, wenn der Seelenschlinger mindestens einen Punkt Schaden verursacht, wächst er merklich an, das Leuchten verstärkt sich und er erhält einen weiteren Ausdauerpunkt.  
**Resistenz:** **Geweiht:** Die Verteidigung des Seelenschlingers gegen Geweihte Angriffe beträgt 4.  
**Lichtfresser:** Solange der Kleine Seelenschlinger nicht wenigstens einmal seine besondere Eigenschaft „Seelenaas“ eingesetzt hat, scheint sein Körper das Licht in seiner Umgebung förmlich aufzusaugen. Wenn wenigstens zwei Kleine Seelenschlinger dies gleichzeitig tun, wird das Licht in der Kammer so schleicht, dass alle Angriffe mit Fernkampfaffen einen Malus von -1 erleiden.

## Aschegeister der Novizen

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, **Angriff 2** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (ihre Berührung löst übernatürliche Angst aus), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 3**  
**Manöver:** Einer der Aschegeister der Novizen greift Huxley an (Siehe „Deckung Huxley“), die restlichen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).  
**Schwäche:** **Kruzifix & Weihwasser:** Bei einem Angriff mit einem Kruzifix oder Weihwasser, erhält der Geisterjäger einen Bonus von +2.

## Skelett-Templer

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, **Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (schlagen mit ihren Schwertern zu), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 3**, **Okkult 3**  
**Manöver:** Die Skelett-Templer verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).  
**Gelbte Nahkämpfer:** Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampfwaffe gegen die berittenen Skelett-Templer antritt, muss bei jeder Herausforderung auf Körper + Widerstand einen seiner Erfolge erneut würfeln.  
**Rüstungsreste:** Die Rüstungen der Templer sind zwar schon teilweise verrostet, bieten aber trotzdem einen gewissen Schutz. Jeder Nah- oder Fernkampfangriff gegen die Berittenen Skelett-Templer erleidet einen Malus von -1.

## Aschegeister der Novizen

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, **Angriff 2** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (ihre Berührung löst übernatürliche Angst aus), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 3**  
**Manöver:** Die Aschegeister verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).  
**Schwäche:** **Kruzifix & Weihwasser:** Bei einem Angriff mit einem Kruzifix oder Weihwasser, erhält der Geisterjäger einen Bonus von +2.

## Berittene Skelett-Templer

**Gelbte Nahkämpfer:** Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampfwaffe gegen die Berittenen Skelett-Templer antritt, muss bei jeder Herausforderung auf Körper + Widerstand einen seiner Erfolge erneut würfeln.  
**Rüstungsreste:** Die Rüstungen der Templer sind zwar schon teilweise verrostet, bieten aber trotzdem einen gewissen Schutz. Jeder Nah- oder Fernkampfangriff gegen die Berittenen Skelett-Templer erleidet einen Malus von -1.  
**Beritten:** Die Skelett-Templer können sich fortwährend neu positionieren und ihre Feinde durch die Gegend treiben, so dass es den Geisterjägern nicht möglich ist, sie gezielt anzugreifen. Nach jedem erfolgreichen Angriff der Geisterjäger wird zufällig bestimmt, welcher der Berittenen Skelett-Templer den Schaden erleidet.

## Ein großer Schluck

*Du holst den Flachmann aus der Tasche und schüttst deinem keuchenden Gefährten den Whisky in den Rachen. Er hustet kurz, ob von dem Alkohol oder auf Grund des Giftes kannst du nicht sagen und kommt wieder auf die Beine. Kann einmal eingesetzt werden, um einem Geisterjäger, der versucht, die Wirkung der „Giftkrallen“ zu beenden, einen automatischen Erfolg zu geben. Der Einsatz zählt nicht als Handlung.*

## Das Element des Ra

Um diesen Sonderbonus nutzen zu können, muss einer der Geisterjäger seine Handlung opfern und über eine Möglichkeit verfügen, eine kleine Flamme zu entzünden (z.B. Feuerzeug oder Streichhölzer).  
Für die laufende Szene erhalten die Geisterjäger einen Bonus von +2 auf die dazugehörigen Herausforderungen.

## Berittene Skelett-Templer

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (schlagen mit ihrem Morgenstern zu), **Verteidigung 3**, **Ausdauer 3**, **Okkult 3**  
**Manöver:** Zwei der Berittenen Skelett-Templer spalten sich von den anderen ab und halten auf Will Mallmann zu, um ihn zu verschleppen. Die Regeln hierfür finden Sie unter „Sie haben Will!“. Die Geisterjäger können aber mit der Sonderhandlung „Mallmann beschützen“ diese Angriffe auf sich umlenken. Die verbliebenen verteilen sich gleichmäßig auf die restlichen Geisterjäger (beginnend beim Startspieler), die keinen Angriff auf sich umgelenkt haben.

## Der Schwarze Tod (geschwächt)

**Der Superdämon:** Es gibt nur wenige, die so mächtig sind wie er...und das ist auch gut so! Wenn der Schwarze Tod seinen letzten Ausdeuerpunkt verloren hat, wird er hierdurch nicht ausgeschalten, sondern zieht sich nur zurück. Es ist nicht möglich, ihn durch etwas anderes, als seine Tödlische Schwäche zu vernichten.

## Der Schwarze Tod

**Schwächen:** Magisch, **Angriff 5** (gegen Körper+Widerstand), **Schaden 2** (greift mit seiner Sense an), **Verteidigung 4**, **Ausdauer 10**, **Okkult 5**  
**Manöver:** Der Schwarze Tod greift immer den Geisterjäger mit den meisten verbliebenen Ausdeuerpunkten an (bei Gleichstand denjenigen, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.)  
**Tödlische Schwäche:** **Der silberne Bumerang:** Es gibt nur eine Waffe, die diesen Dämon vernichten kann, der Silberne Bumerang! Wenn ein Geisterjäger den Schwarzen Tod mit dem Silbernen Bumerang angreift und seine Verteidigung überwindet, wird der Schwarze Tod sofort vernichtet und seine besondere Eigenschaft „Superdämon“ kommt nicht zum Einsatz.

## Verwandelte Döfler

**Schwächen:** Physisch, Silber, **Angriff 2** (Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallen oder Biss), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 1**  
**Manöver:** Die verwandelten Döfler verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).  
**Orwell stören:** Wenn mehr Verwandelte Döflerbewohner als Geisterjäger an dem Kampf teilnehmen, werden sich nur (Anzahl der Geisterjäger) mit diesen beschäftigen. Die restlichen werden Orwell und wer auch immer versucht, ihm zu helfen, bei der Arbeit stören. Jeder Verwandelte Döflerbewohner, der nicht angreift, verursacht einen kumulativen Malus von -1 für jede in Zusammenhang mit einer Situationskarte stehende Herausforderung.

## Der Schwarze Tod

**Ich bin der Schwarze Tod:** Eine unerträgliche Aura des Schreckens umgibt den Schwarzen Tod. Nur wenige sind stark genug, sich ihm im Kampf zu stellen. Jedes Mal, wenn ein Geisterjäger den Schwarzen Tod angreifen möchte, muss er sich zunächst einer Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2) stellen. Ist er nicht erfolgreich, verliert er seine Handlung, da er vor Schreck erstarrt.

**Der Superdämon:** Es gibt nur wenige, die so mächtig sind wie er...und das ist auch gut so! Wenn der Schwarze Tod seinen letzten Ausdeuerpunkt verloren hat, wird er hierdurch nicht ausgeschaltet, sondern zieht sich nur zurück. Es ist nicht möglich, ihn durch etwas anderes, als seine Tödlische Schwäche zu vernichten.

## Dartmoor Hunde

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Biss), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 1**, **Okkult 1**  
**Manöver:** Die Dartmoor Hunde verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).  
**Festhalten:** Solange sich in der laufenden Runde kein Dartmoor Hund an dem betreffenden Geisterjäger festgebissen hat, wird ein Dartmoor Hund bei einem Angriff diese besondere Eigenschaft einsetzen. Kann der Geisterjäger den Angriff nicht abwehren, verbleibt sich das Tier in seinem Arm oder seinem Bein. Hierdurch erleidet der Geisterjäger in der gesamten kommenden Runde einen Malus von -1 auf alle Herausforderungen (auch Verteidigung!).

## Verwandelte Döfler

**Schwächen:** Physisch, Silber  
**Angriff 2** (Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallen oder Biss), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 1**  
**Manöver:** Die verwandelten Döfler verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

## Der Schwarze Tod (geschwächt)

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, **Angriff 5** (gegen Körper+Widerstand), **Schaden 2** (greift mit seiner Sense an), **Verteidigung 4**, **Geweiht, 3** Magisch, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult 5**

**Manöver:** Der Schwarze Tod greift immer den Geisterjäger mit den meisten verbliebenen Ausdeuerpunkten an (bei Gleichstand denjenigen, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt.)  
**Tödlische Schwäche:** **Der silberne Bumerang:** Es gibt nur eine Waffe, die diesen Dämon vernichten kann, der Silberne Bumerang. Wenn ein Geisterjäger den Schwarzen Tod mit dem Silbernen Bumerang angreift und seine Verteidigung überwindet, wird der Schwarze Tod sofort vernichtet und seine besondere Eigenschaft „Superdämon“ kommt nicht zum Einsatz.

## Verfluchter Blackstone Werwolf

**Anspringen:** Wenn nicht wenigstens einer der GJ vor Beginn des Kampfes eine Herausforderung auf Seelenthronen (3) besteht, wird die Gruppe von dem Angriff überrascht. In diesem Fall springt der Verfluchte Blackstone Werwolf den Startspieler an, bevor die GJ handeln dürfen. Dies gilt als normaler Angriff (Doppelschlag beachten!), allerdings muss der GJ zusätzlich eine Herausforderung auf Geist+Feinde (2) ablegen, oder er wird von der Bestie zu Boden gerissen und verliert seine nächste Handlung.  
**Dieser Ausgrenzung Angriff läuft außerhalb der normalen Reihenfolge und ersetzt nicht die normale Handlung des Verfluchten Blackstone Werwolves!** In der ersten Runde nach dem Anspringen dürfen die GJ den Verfluchten Blackstone Werwolf nur im Feindkampf angreifen. Nebenanfrage sind sind erst ab der darauffolgenden Runde möglich.  
**Doppelschlag:** Das Mörserum ist schnell. Es kann zweimal pro Runde angreifen.

## Verfluchter Blackstone Werwolf

**Schwächen:** Silber, Magisch, Feuer, **Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallen oder Biss), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 1** (Anzahl der Geisterjäger +2), **Okkult 3**  
**Manöver:** Der Verfluchte Blackstone Werwolf greift immer mit seinem Doppelschlag den Startspieler an. Sollte dieser schon vom ersten Schlag ohnmächtig werden, verfällt der zweite Angriff des Verfluchten Blackstone Werwolves.  
**Willkommen im Rudel:** Der Biss des Verfluchten Blackstone Werwolves verwandelt seine Opfer nicht ebenfalls in Werwölfe, macht sie aber für den Willen des Mörsers gefügig, siehe Erzähleraktion „Sitz“. Wenn ein Geisterjäger von dem Verfluchten Blackstone Werwolf verwundet wird, muss dies festgehalten werden. Die Wirkung endet erst mit dem Ende des Abenteuers.



## Kultisten des Kults der Herrschaft

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (gegen Körper+Widerstand) oder **2** (gegen Geist+Reflexe), **Schaden 1** (mit dem Dolch) oder **1** (mit Feuerwaffen), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 1**

**Manöver:** Die Kultisten des Kults der Herrschaft verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler). Vor dem Verteidigungswurf muss jeder Geisterjäger zunächst ermitteln, womit der Kultist ihn angreift. Hierzu würfelt er einen Würfel, der Erzähler teilt dann das Ergebnis mit.

## Angel Pollock

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (gegen Geist+Reflexe), **Schaden 1** (Pistole), **Verteidigung 3**, **Ausdauer** Anzahl der GJ -1 (min. 2), **Okkult 3**

**Manöver:** In der ersten Runde setzt Angel Pollock seine besondere Eigenschaft: „Niedere Energieblase“ gegen den GJ mit dem höchsten Wert auf Körper + Nahkampf ein (bei Gleichstand, auf den GJ, der sich im Uhrzeigersinn näher am Startspieler befindet). In den folgenden Runden schießt Angel Pollock mit seiner Pistole auf den Startspieler. **Nichts wie weg!** Sobald Angel Pollock und Serapho zusammen mindestens 3 Punkte Ausdauer verloren haben, wenden sie sich zur Flucht (siehe „Nichts wie weg!“ Seite 210).

## Angel Pollock

**Niedere Energieblase:** Seine erste Handlung benutzt Angel, um einen der Geisterjäger in einer Blase aus magischer Energie gefangen zu nehmen, die diesen daran hindert, sich fortzubewegen. Bis der Geisterjäger sich mit einer Herausforderung auf Körper + Athletik (3) befreit und den Fluch abschüttelt, kann er nur mit Fernkampfwaffen angreifen und keine anderen Handlungen durchführen. Der Geisterjäger darf sich dieser Herausforderung immer zu Beginn seiner Runde stellen, sobald er an der Reihe ist, dies zählt für ihn nicht als Handlung. Sobald Angel besiegt wird oder er aus dem Kampf flüchtet, endet die Niedere Energieblase sofort.

## Erleuchteter des Kults der Herrschaft

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 3** (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden** speziell (s.h. Donnerstimme), **Verteidigung 4**, **Ausdauer** Anzahl der GJ, **Okkult 3** **Manöver:** Er greift den Startspieler mit seiner Donnerstimme an. Sollte der Startspieler bereits unter der Wirkung der Donnerstimme stehen, greift er stattdessen den nächsten GJ im Uhrzeigersinn an.

**Donnerstimme:** Der GJ muss eine Herausforderung auf Seele + Willenskraft (3) bestehen oder ist so eingeschüchtert von der Macht des Erleuchteten, dass er sich nicht traut anzugreifen. Er kann sich nur noch verteidigen und als Handlung diese Herausforderung in jeder der folgenden Runden erneut angehen, um sich von der Wirkung der Donnerstimme zu befreien. Danach kann er wieder normal handeln.

## Initiierte Kultisten des Kults der Herrschaft

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (gegen Körper+Widerstand) oder **2** (gegen Geist+Reflexe), **Schaden 1** (mit dem Dolch) oder **1** (Gewehr), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**, **Okkult 1**

**Manöver:** Die Initiierten Kultisten verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

**Gewehre:** Gewehre sind im Fernkampf um einiges treffsicherer als Pistolen. Wenn ein Geisterjäger SP einsetzt, um sich für einen Verteidigungswurf auf Geist + Reflexe gegen einen Fernkampf-Angriff der Initiierten Kultisten Bonuswürfel zu kaufen, darf er hierfür einen Würfel weniger würfeln als normal.

## Initiierte Kultisten des Kults der Herrschaft

**Mensch mit Terrorabsichten:** Es gelten die Regeln für Menschen (siehe Seite 208 im Grundregelwerk), um die Initiierten Kultisten lebendig gefangen zu nehmen, allerdings sind die Geisterjäger nicht gezwungen, sich in dieser Situation große Gedanken darüber zu machen. Diese Kultisten sind dabei, einen Staudamm zu sprengen, eindeutig ein terroristischer Akt. In diesem Fall ist ihnen der Einsatz tödlicher Gewalt ausnahmsweise gestattet.

**Waffenwechsel:** Gewehre sind nicht wirklich für den Nahkampf geeignet. Aus diesem Grunde müssen die Initiierten Kultisten in der ersten Kampfunde zunächst ihre Waffen wechseln. Hierdurch haben sie in der ersten Kampfunde nur einen Angriffswert von 1.

## Lilly, die Katzenhexe

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, **Angriff 3** (gegen Körper+Widerstand) oder **2** (gegen Geist+Reflexe), **Schaden 1** (mit Katzenkrallen) oder **1** (spitze Fellpeile), **Verteidigung 3**, **Ausdauer 3**, **Okkult 3**

**Manöver:** Solange noch mindestens die Hälfte ihrer Hexenkatzen am Leben sind, bleibt sie auf Abstand und greift den Startspieler mit ihren Fellpeilen an. Sobald die Hälfte oder mehr ihrer Hexenkatzen getötet wurden, stürzt sie sich in den Nahkampf und greift immer den Geisterjäger mit dem niedrigsten Verteidigungswert auf Körper & Widerstand (ohne Rüstung) an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt).

## Lilly, die Katzenhexe

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

**Eine Wand aus Katzen:** Bis nicht mindestens die Hälfte der Hexenkatzen ausgeschaltet wurden, kann keiner der Geisterjäger Lilly im Nahkampf angreifen.

**Tränen der Bastet:** Lilly besitzt ein magisches Amulett, das sie im Bedarfsfall komplett heilen und vor dem Tod bewahren kann. Wenn Lilly zum ersten Mal ihre komplette Ausdauer verloren hat, heilt sie sofort wieder auf drei Punkte Ausdauer. Erst nachdem sie zum zweiten Mal ihre komplette Ausdauer verloren hat, ist sie endgültig besiegt.

## Hexenkatzen

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (Körper + Widerstand), **Schaden 1** (Krallen), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 1** (Hordenregel beachten), **Okkult 1**

**Manöver:** Die Hexenkatzen springen die Geisterjäger immer wieder an und versuchen sie zu beißen oder ihnen das Gesicht zu zerkratzen. Sie hören damit erst auf, wenn Lilly besiegt ist. Die Katzen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler), allerdings wird jeder Geisterjäger pro Runde von maximal zwei Katzen angegriffen. **Weihwasser:** Ein Angriff mit Weihwasser bricht automatisch den Bann, der auf die Tiere gelegt wurde. Der GJ muss nicht würfeln, kann aber auch nicht mehrere Hexenkatzen mit einem Angriff (Hordenregel) von ihrem Bann befreien.

## Serapho

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 3** (gegen Körper+Widerstand), **Schaden 1** (mit den Schrauberzähnen), **Verteidigung 2, Ausdauer** Anzahl der GJ -1 (im. 2), **OKult 3**

**Manöver:** Serapho greift immer den Geisterjäger an, der sich in der laufenden Runde als erstes an der Bombe zu schaffen gemacht hat (egal welche Sonderbehandlung durchgeführt wurde). Hat sich kein Geisterjäger an der Bombe zu schaffen gemacht, greift er den Geisterjäger mit dem höchsten Geist Attribut an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn näher am Startspieler sitzt).

## Serapho

**Erschaffer der Dämonenbombe:** Serapho ist mit der Dämonenbombe, die er erschaffen hat, noch immer verbunden. Jedes Mal, wenn er einen Punkt Ausdauer verliert, springt der Zähler sofort eins weiter. Drehen Sie den Würfel um eine Zahl herunter.

**Nichts wie weg:** Sobald Angel Pollock und Serapho zusammen mindestens 3 Punkte Ausdauer verloren haben, wenden sie sich zur Flucht (siehe „Nichts wie weg“ Seite 210).

## Frische Kultisten

**Schwächen:** Physisch, **Angriff 2** (gegen Körper+Widerstand), **Schaden 1** (mit den Fäusten), **Verteidigung 2, Ausdauer 1** (Hordenregel beachten), **OKult 1** // **Besondere Eigenschaften:** Mensch & Fanatismus

**Manöver:** Die Kultisten des Kults der Herrschaft verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler), jeder Geisterjäger wird in jeder Kampfrunde von maximal zwei Frischen Kultisten angegriffen. Die restlichen ringen mit den Bekehrten oder kommen nicht an die Geisterjäger heran.

**Mit bloßen Händen:** Die Frischen Kultisten greifen die Geisterjäger mit bloßen Händen an. Das ist zwar äußerst mutig, aber nicht besonders effektiv. Die Geisterjäger erhalten auf die Verteidigungsherausforderung auf Körper + Widerstand einen Bonus von +1.

## Der Drachensohn (Herold)

**Schwächen:** Gewicht, **Magisch, Angriff 3** (gegen Körper+Widerstand) oder 2 (gegen Geist+Reflexe), **Schaden 1** (mit den Krallen) oder 2 (Flammenstrahl aus dem Maul), **Verteidigung 2, Ausdauer** Anzahl der GJ +2, **OKult 3**

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

**Stärkendes Ritual:** Haben die GJ die Sprängung des Staudamms nicht verhindert, besetzt der Drachensohn eine Ausdauer von Anzahl GJ +4.

**Schuppeneib:** Die Schuppen des Drachensohns sind nahezu undurchdringlich. Alle Angriffe mit nicht-magischen Waffen erleiden daher einen Malus von -2.

## Der Drachensohn (Herold)

**Napalaten:** Erleidet ein GJ durch den Flammenstrahl Schaden, muss er zu Beginn jeder Runde eine Herausforderung auf Körper+Widerstand (3) (Könperschutz hilft) bestehen oder er verliert einen Punkt Ausdauer. Als Handlung kann der Geisterjäger versuchen, die Flammen zu löschen. Hierzu muss er sich einer Herausforderung auf Geist+Reflexe (2) (Körperpschutz hilft nicht) stellen. Bei Erfolg kann er das Feuer löschen, bei Misserfolg brennt er weiter.

**Dämonenliebe:** Wenn einer der Geisterjäger Menhit angreifen möchte, wird sich der Drachensohn diesem Angriff in den Weg stellen und sich so zum Ziel des Angriffs machen. Diese besondere Eigenschaft kann in jeder Runde beliebig oft zum Einsatz kommen.

**Günstling des Schwarzen Todes:** Obwohl er ein Endgegner ist, kann der Drachensohn die Erzähleraktion „Günstling der Höhle“ für 1 ESP einsetzen.

## Skelett-Dämonen

**Schwächen:** Gewicht, **Magisch, Angriff 2** (gegen Körper + Widerstand) oder 3 (gegen Seele+Willenskraft), **Schaden 1** (mit der Keule) oder 1 (die Aprtanne des Opfers werden wahr), **Verteidigung 2, Ausdauer 2, OKult 2**

**Manöver:** Die Skelett-Dämonen verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler). Der angegriffene Geisterjäger würfelt zunächst einen Würfel.

1-4 Der Skelette-Dämon greift ihn im Nahkampf an.  
5-6 Der Skelette-Dämon lässt die Aprtanne des Geisterjägers wahr werden (Angriff über Seele + Willenskraft).

**Knochenkörper:** Weil es schwer ist, die blauen Knochen zu treffen, unterliegt jeder Fernkampfangriff gegen die Skelette einen Malus von -2.

## Menhit, Königin der Katzen (Heroldin)

**Schwächen:** Gewicht, **Magisch, Angriff 3** (gegen Körper + Widerstand) oder 3 (gegen Geist + Reflexe) oder 2 (gegen Seele + Willenskraft), **Schaden 1** (mit den Krallen) oder 1 (verschleiß ihre Krallen) oder 3 (Schmerzen), **Verteidigung 3, Ausdauer** Anzahl der GJ +1, **OKult 4**

**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 Angriffskraft 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 ihrem Schmnuren an. Sind alle drei Verteidigungswerte gleich, greift Menhit mit ihrem Schmnuren an.

## Menhit, Königin der Katzen (Heroldin)

**Stärkendes Ritual:** Haben die Geisterjäger die Sprängung des Staudamms nicht verhindert, besetzt die Katzenkönigin eine Ausdauer von Anzahl der Geisterjäger +3.

**Schmnuren:** Menhit kann als Handlung versuchen, ihr Opfer durch sanftes Schmnuren in einen tranceartigen Halbschlaf zu versetzen. Um den Schmnuren zu widerstehen, muss der 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 abzustufen.

**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.

**Schwäche Antike Weib:** Angriffe mit Waffen, die eine antike Weib erhalten haben, bekommen einen Bonus von +1.

## Huxley greift zu den Waffen 2x

*Huxley hebt die schwere Vorderladerpistole und drückt ab. Ein ohrenbetäubender Knall überhört den Kampfstärm.*

Der Startspieler darf für Huxley sofort einen Fernkampf-Angriff (Gewehr) mit 7 Würfeln gegen einen Gegner seiner Wahl durchführen. Dieser Angriff zählt für ihn nicht als Handlung, denn es ist Huxley, der agiert. Allerdings kann er natürlich auch keine seiner besonderen Eigenschaften oder SP nutzen.

Schneigt Huxley auf einen der Skelett-Tempel, erleidet er ebenfalls den Malus von -1 für die Rüstungsreste.



### Durchnässt bis auf die Knochen

*Ihr zielt eine Kette aus Tropfen hinter euch her, dass man denken könnte, es würde gerade feucht gewischt. Das macht sich auf den teuren Möbeln des Auktionshauses besonders gut.*

Für die dazugehörige Herausforderung erleiden alle Geisterjäger einen Malus von -1.

### Wir fangen schon mal an

*Es bringt immer eine Menge Vorteile mit sich, wenn man keine Zeit verliert, weil man schon weiß, wonach man sucht. Vor allem wenn man sich durch Huxleys unendlich große Bibliothek wühlen muss.*

Für die dazugehörige Herausforderung erhalten alle Geisterjäger einen Bonus von +2.

### Ein schrecklicher Ort!

*In dieser grausamen Welt fällt es dir schwer, an die Macht des Guten und des Lichts zu glauben. Jeder Schatten wirkt bedrohlich, jede Nebelschwade scheint ein weiteres Monster zu enthüllen. Du bist mit den Nerven völlig zu Fuß.*

Der betroffene Geisterjäger erleidet auf alle Herausforderungen, die er in der Welt des Schwarzen Todes durchführt, einen Malus von -1. Sobald er 2 Herausforderungen erfolgreich bestanden hat, verliert er diesen Sondermalus.

### Will Mallmann befreien

**3x**  
Einer der Geisterjäger darf sich in dieser Runde als Handlung der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist+Reflexe (3)  
Mit jeder aufgedeckten „Will Mallmann befreien“-Karte sinkt der Erfolgsgrad dieser Herausforderung um 1.

Erfolg: Mallmann ist frei und beschäftigt direkt zwei der Skelett-Templer, die in dieser Runde nicht angreifen können.

Misserfolg: Verdammst, das müsst ihr später noch einmal versuchen.  
**Ist Mallmann bereits befreit, wenn diese Karte aufgedeckt wird:** Die Skelett-Templer (sind keine vorhanden, die Aschegeister) jagen den Kommissar immer noch. Zwei der Untoten greifen euch in dieser Runde nicht an.

### Die bösen Mächte kriegen Verstärkung

**3x**  
Verdammst, jedes Mal, wenn ihr denkt, der Sieg sei zum Greifen nahe, kommen mehr der finsternen Kreaturen und stellen sich euch entgegen.

Der nächste Block Gegner trifft ein. Sollten bereits alle Blöcke in den Kampf verwickelt sein, kommen (Anzahl der Geisterjäger / 2 - aufrunden) Aschegeister der Novizen hinzu.

### Huxley angreifen

**2x**  
Die Kreaturen der Dunkelheit richten ihren Zorn gegen euren Verbündeten. Bedrohlich kommen sie auf Huxley zu.

Die Geisterjäger können verhindern, dass Huxley angegriffen wird. Einer von ihnen kann einen SP ausgeben, um sich selbst dem Angriff zu stellen. Geisterjäger mit der Fertigkeit „Nimm mich!“ zahlen keinen Schadenspunkt. Der betroffene Geisterjäger verliert einen Punkt Ausdauer durch den Angriff.

Kommen oder wollen die Geisterjäger den Angriff nicht verhindern, werden in der nächsten Runde zwei Karten (statt einer) vom Tempeldeck aufgedeckt.

### Die Bestimmung des Fingerknöchels

**3x**

Einer der Geisterjäger (nicht zwingend der Träger des Fingerknöchels) darf sich in dieser Runde als Handlung der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele+Willenskraft (4/2/0)

Jede bereits aufgedeckte „Die Bestimmung des Fingerknöchels“-Karte senkt den Erfolgsgrad um 2.

Erfolg: siehe Buch

Misserfolg: Verdammst, du warst dir so sicher, dass der Fingerknöchel euch helfen könnte.

Diese Handlung kann auch durchgeführt werden, wenn der „normale“ Lichtblitz des Artefakts bereits eingesetzt wurde.

### Miette befreien

**2x**

Einer der Geisterjäger darf sich in dieser Runde als Handlung der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist+Reflexe (2)

Sonderbonus: Französische Liebe hilft

Mit jeder aufgedeckten „Miette befreien“-Karte sinkt der Erfolgsgrad dieser Herausforderung um 1.

Erfolg: Miette ist frei, ihr könnt jetzt nichts mehr passieren.

Misserfolg: Verdammst, das müsst ihr später noch einmal versuchen. Ist Miette bereits befreit, wenn diese Karte aufgedeckt wird: Die Skelett-Templer (sind keine vorhanden die Aschegeister) jagen die Französin. Einer der Untoten greift euch in dieser Runde nicht an.

Ist Miette bereits tot, wenn diese Karte aufgedeckt wird: Kein Effekt.

### Das Ritual durchführen

**5x**

Mit monotoner Stimme singt der Erbe des Tempplers seine Litanenien. Jeder Geisterjäger muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele+Willenskraft (1)

Erfolg: Dir läuft ein Schauer über den Rücken, aber mehr passiert nicht.  
Misserfolg: Du geräst langsam aber sicher in Panik.

Der Geisterjäger erleidet einen Malus von -1 auf alle seine Handlungen in dieser Runde.

Bitte lesen Sie zusätzlich den passenden Abschnitt aus dem Buch vor (ab Seite 97).