## Situation: Umstürzende Statue

*Ein Vampir greift eine lebensgroße Statue und wuchtet sie um. In wenigen Sekunden wird die Statue kippen und eine alte Frau unter sich begraben. Ihr müsst sofort dorthin, um die Frau zu schnappen und in Sicherheit zerren.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

**Herausforderung auf Körper + Athletik (3)**

Wenn mindestens ein Geisterjäger die Herausforderung besteht, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 1, **Potenzielle Opfer:** 1

## Situation: In die Höhe gerissen

*Ein Vampir in Fledermausform versucht, einen Mann zu packen und in die Höhe zu reißen. Nur mit einem ordentlichen Schlag könnt ihr den Blutsauger von seinem Vorhaben abbringen.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

**Herausforderung auf Körper + Nahkampf (3) ohne Waffenbonus!**

Wenn mindestens ein Geisterjäger die Herausforderung besteht, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 1, **Potenzielle Opfer:** 1

## Situation: Das Kohlebecken

*Eines der großen, brennenden Kohlebecken droht in die Menschenmenge zu stürzen, das darf auf keinen Fall passieren! Einer von euch muss das glühend heiße Metallungetüm festhalten, bis alle in Sicherheit sind.*

Ein Geisterjäger darf sich in zwei aufeinanderfolgenden Runden der folgenden Herausforderung stellen (der Geisterjäger darf zwischen den Runden nicht wechseln!):

**Herausforderung auf Körper + Widerstand (2)**

Sobald er in einer Runde versagt, ist die Situation verloren. In jeder Runde, in der der Geisterjäger nicht mindestens 3 Erfolge erzielt, verliert er einen Punkt Ausdauer.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Tödliche Umarmung

*Ein Vampir umarmt eine junge Frau. Was erst liebevoll aussieht, stellt sich einen Wimpernschlag später als Würgegriff heraus. Ein Ruck nur, und ihr Genick wird brechen! Auf diese Entfernung hilft nur ein gut platzierter Schuss.*

Die Geisterjäger müssen den neugeborenen Vampir mit Fernkampfangriffen (nur mit Fernkampfwaffen möglich) außer Gefecht setzen. Er hat **Verteidigung** 3 (der Vampir nutzt die junge Frau als Deckung), **Ausdauer** 2 und **Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer & Pflock.

Erledigen die Geisterjäger den Vampir rechtzeitig, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 1, **Potenzielle Opfer:** 1

## Situation: Unbemerkt

*Die Vampire versuchen, die Menschen in eine Ecke zu treiben. Das könnte übel ausgehen, wenn es euch nicht gelingt, unbemerkt hinter die Blutsauger zu kommen und einige auszuschalten, um so einen Fluchtweg zu öffnen.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Geist + Heimlichkeit

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: In der Menge

*Einer der Blutsauger in Menschenform hat sich unter die flüchtenden Gäste gemischt und lässt sich mit dem Strom treiben. Sobald der Moment günstig ist, wird er sich zu erkennen geben und eine zusätzliche Panik verursachen. Könnt ihr ihn vorher ausfindig machen?*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Geist + Nachforschung

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Im Zirkel der Vampire

*Einige der Blutsauger scheinen eine mystische Formation einzunehmen. Egal zu welchem Zweck sie dies tun, es kann nichts Gutes bedeuten. Das müsst ihr verhindern, nur wird die Zeit knapp. Mehr als einen Vampir könnt ihr nicht mehr ausschalten, aber welchen?*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Geist + Okkultismus

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Die Sicherheitstür

*Vor einer der Sicherheitstüren sammelt sich eine Traube von Menschen. Anscheinend ist die Tür abgeschlossen, und wenn hier nicht Schlimmeres passieren soll, müsst ihr die Tür so schnell wie möglich öffnen!*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Geist + Technik

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Bei der Vitrine

*Der Herr, der vor wenigen Augenblicken die Ansprache gehalten hat, brüllt über den Lärm hinweg in eure Richtung „Hinter der Vitrine mit den Statuen des Sebek ist eine Tür in den Keller." Gute Idee, auf diesem Weg könnt ihr bestimmt ein paar Leute raus schaffen, stellt sich nur die Frage, was ist ein Sebek?*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Geist + Wissen

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Panik

*Die Menschen rennen in Panik davon. Einige stürzen und drohen zertrampelt zu werden. Nur wenn ihr den Mob beruhigt, könnt ihr sie retten.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Seele + Charisma

Sobald die Geisterjäger insgesamt mindestens (Anzahl der Geisterjäger x 1,5 – aufrunden) Erfolge gesammelt haben, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 2, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Links oder rechts

*Die drei Blutsauger in Fledermausgestalt werden die kleine Gruppe Menschen von links oder rechts angreifen. Wenn ihr sie aufhalten wollt, müsst ihr euch JETZT richtig positionieren.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Seele + Intuition (3)

Wenn mindestens ein Geisterjäger die Herausforderung besteht, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 1, **Potenzielle Opfer:** 2

## Situation: Aus dem Weg

*Ein alter Vampir mit schlohweißen Harren tritt auf euch zu und spricht mit einer Stimme, die kaum mehr ist als ein Flüstern „Zur Seite! Stellt euch nicht zwischen den Vampir und sein Futter." Hoffentlich schafft es wenigstens einer von euch, ihm die Stirn zu bieten.*

Jeder Geisterjäger darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

### Herausforderung auf Seele + Willenskraft (3)

Wenn mindestens ein Geisterjäger die Herausforderung besteht, ist die Situation gewonnen.
**Dauer:** 1, **Potenzielle Opfer:** 1

## Hilfe von Huxley +1 ESP

*Ah, Sie sind es! Was kann ich für Sie tun, wie kann ich zu Diensten sein?*

Die Geisterjäger dürfen bei einer gerade abgelegten Herausforderung auf **Geist + Nachforschung** oder **Geist + Wissen** alle Würfel, die keinen Erfolg zeigen, erneut würfeln, da Huxley ihnen mit seinem umfassenden Wissen einen entscheidenden Hinweis geben kann.

## Freie Auswahl +1 bis +3 ESP

*Das ist ja wie Weihnachten und Ostern zusammen!*

Die Geisterjäger dürfen sich eines der Artefakte aus der Asservatenkammer für dieses Abenteuer ausleihen. Dies kostet keine AP, bringt aber dem Erzähler ESP. Auch Artefakte mit der Eigenschaft „Unter Verschluss!" können ausgewählt werden.

Die Menge an ESP, die der Erzähler erhält, hängt von den AP-Kosten des ausgewählten Artefakts ab.

| | |
|---|---|
| Bis zu 40 AP | 1 ESP |
| Zwischen 41 bis 60 AP | 2 ESP |
| Mehr als 60 AP | 3 ESP |

## Den nicht +2 ESP

*Manche Geisterjäger schmecken einfach nicht.*

Ein verschlungener Geisterjäger wird wieder ausgespuckt. Er benötigt den Rest der Runde um sich zu sammeln. Ab der nächsten Runde kann er wieder normal agieren.

## Fackeln im Gewölbe +1 ESP

Einer der Geisterjäger entdeckt Fackeln an den Wänden und entzündet sie. Der Geisterjäger muss sich hierfür frei bewegen können, über ein Feuerzeug oder Streichhölzer verfügen und seine Handlung opfern.

Im Gegenzug entfallen alle Abzüge durch schlechte Sicht bis zum Ende der Szene.

## Freunden hilft man gerne +1 ESP

*Mallmann zieht verdutzt die Augenbrauen hoch, als ihr ihm eure Beweismittel aus dem Chateau D'Amour überreicht. „Danke" sagt er langsam. „Das spart uns eine Menge Arbeit, und wer weiß, wie lange das alte Gemäuer noch stehen wird."*

Jeder Geisterjäger erhält sofort einen Schicksalspunkt.

## Ich kenne da jemanden +1 ESP

*Frau Kassinski kennt jemanden, der den Geisterjägern weiterhelfen kann.*

Die Geisterjäger erringen bei einer beliebigen Herausforderung auf **Geist + Nachforschung** oder **Geist + Technik** automatisch 2 Erfolge. Mehrfach einsetzbar.

## Die Eisenstange +1 ESP

*Aus dem Staub ragt eine Eisenstange. Sie ist alt und krustig vom Rost, aber sie ist auch dick und noch immer stabil. Einer von euch setzt sie an der Tür an und wuchtet mit aller Kraft: Die Stange knarzt und zerbricht mit einem Knall wie ein spröder Knochen, doch sie reißt auch eine Planke aus dem Hindernis.*

Die Ausführung dieser Gruppenaktion kostet einen Geisterjäger seine Handlung für die laufende Runde. Dafür erhöhen sich die Gesamterfolge um 5.

## Schepper +1 ESP

Diese Gruppenaktion kann ab der 4. Runde eingesetzt werden.

*Die neuerlichen Erschütterungen lassen die verbliebene Metallspange bersten, die das Schwert an der Wand hält. Mit einem lauten Scheppern fällt das gute Stück zu Boden, schlittert euch einen halben Meter entgegen und bleibt dann liegen.*

Die Geisterjäger können das Schwert des Herolds jetzt auch ohne die Aktion „Das Schwert holen" an sich nehmen. Dies gilt nicht als Handlung.

## Ein Telefonat mit Sheila +1 ESP

*Sheila Conolly ist nicht nur die wunderschöne Frau von Bill Conolly, sie ist auch die Tochter eines schwerreichen Industriellen und in der gehobenen Gesellschaft aufgewachsen. Sie kennt die Spielregeln der Upper-Class, weiß aber auch allerlei Klatsch und Tratsch zu berichten.*

Ein Geisterjäger darf sich der Herausforderung für „Kontakte: High Society" stellen, selbst wenn er diese nicht besitzt, oder erhält einen zusätzlichen Erfolg, wenn er sie besitzt.

## Eine kurze Nacht –1 ESP

*Die Nacht ist kurz und der zurückliegende Tag war anstrengend.*

Alle Geisterjäger beginnen den neuen Tag mit einem Punkt Ausdauer unter ihrem Maximum.

## Blitzgewitter –1 ESP

In dieser Runde betrifft der Seelenblitz alle Geisterjäger, egal wer der Startspieler ist. Diese Erzähleraktion kann nur eingesetzt werden, wenn das Steingesicht in dieser Runde seinen Seelenblitz einsetzen würde und wird an dessen Stelle durchgeführt.

## Arme, überall Arme –1 ESP

In dieser Runde wird jeder Geisterjäger von 2 abzgl. der Anzahl der von ihm in dieser Runde zerstörten Steinarme angegriffen. Jeder Geisterjäger wird mindestens von einem Steinarm angegriffen. Ansonsten gelten die normalen Regeln. Der Erzähler muss diese Aktion zu Beginn der Runde einsetzen.

## Was ist denn hier los? –1 ESP

Ein Auto hält plötzlich neben den Anwesenden und zwei Uniformierte steigen aus. „Was ist denn hier los?“ Der Alte ergreift sofort das Wort. „Die Herrschaften hier haben mich bedroht! Jawohl, die wollten mir ans Leder!“

Der Polizist runzelt die Stirn. „Ist das so, Herr Kassinski?“ Er wendet sich euch zu. „Würden die Herrschaften uns bitte nach Eichthal begleiten?“

Um unnötigen Ärger mit der lokalen Polizei zu vermeiden, folgt ihr ihnen kurz auf die Wache. Dort lässt sich die Situation schnell aufklären und ihr könnt euren Weg zur Pension fortsetzen. Seltsamer alter Kauz.

## Nach Luft gegriffen –1 ESP

*Du rutschst doch noch ab. Deine Hände fahren über den glatten Stein, finden aber keinen neuen Halt.*

Ein Geisterjäger, der die Herausforderung ohne den Einsatz von SP bestanden hat, verliert dennoch plötzlich den Halt und rutscht in die Tiefe.

## Etwas ungeschickt heute –1 ESP

*Du stolperst und rempelst eine der Kanopen von ihrer Säule ...*

Der Geisterjäger muss eine Herausforderung auf **Geist+Reflexe (3)** bestehen, um die Kanope gerade noch zu fangen und wieder sicher auf ihren Platz zu stellen. Misslingt ihm dies, zerplatzt das Gefäß und entlässt einen der Kleinen Seelenschlinger, der in dieser Runde nicht mehr angreifen kann.

## Brems doch, verdammt! –2 ESP

*Ihr rast die schmalen, von hohen Hecken gesäumten Straßen entlang und ahnt nicht, dass hinter der nächsten Kurve eine neue Herausforderung auf euch wartet: Eine Schafherde versperrt euren Weg.*

## Ich hatte 17 Uhr gesagt! –1 ESP

*Powell ist sichtlich verärgert. Er hält euch einen ausführlichen Vortrag über Disziplin, Ordnung und Pünktlichkeit. Das geht ja so nicht!*

Alle Geisterjäger verlieren 1 SP.

## „Was heißt für Sie unauffällig?“ –0 ESP

*Das Telefon klingt und Powell hebt völlig entnervt ab. „Ja?“ Eine kurze Pause. „Das ist ein Scherz, oder?“ Sein Gesicht nimmt die Farbe eine reifen Tomate an und er knallt den Hörer auf die Gabel. „Was zum Teufel nochmal, heißt für Sie UNAUFFÄLLIG? Das war ein Bekannter, der mir gerade berichtet hat, dass Ihr Bild morgen das Titelblatt der Sun zieren wird. Untertitel: ‚Beamte des Scotland Yard lassen Wohltätigkeitsempfang in Flammen aufgehen‘. Sind Sie eigentlich noch ganz bei Trost?!“*

*Schlechtes Karma liegt in der Luft, ganz schlechtes Karma.*

Der Erzähler erhält zwei Erzählerschicksalspunkte.

## Ein Telefonat mit Bill +1 ESP

*Bill Conolly kennt sich aus in der Welt der Medien. Gute Berichterstattung basiert auf umfassendem Wissen und tiefgehenden Recherchen.*

Ein Geisterjäger darf sich der Herausforderung für „Kontakte: Medien“ stellen, selbst wenn er diese nicht besitzt, oder erhält einen zusätzlichen Erfolg, wenn er sie besitzt.

## Nach Ihnen, bitte! +1 ESP

*Ihr seid bewandert im Umgang mit Mitgliedern der Upper-Class und wisst, wie ihr euch zu benehmen habt, damit ihr nicht auffallt.*

Bei einer Herausforderung **Seele+Charisma** kann einer der Geisterjäger einen automatischen Erfolg zu seinem Ergebnis addieren.

## Hier muss es sein! +1 ESP

*Ihr wisst, wonach ihr suchen müsst, weshalb es ein Leichtes ist zu finden, was nicht gefunden werden soll.*

Bei der Herausforderung auf **Geist + Nachforschung** für die Durchsuchung des Van-Cordtland Sanatoriums darf jeder Geisterjäger zwei automatische Erfolge zu seinem Ergebnis addieren.

## Eine alte Öllampe +1 ESP

*Die alte Öllampe da ist doch noch gut gefüllt, oder?*

Einer der Geisterjäger kann den Zombies den Inhalt der Öllampe entgegen schleudern und anzünden. Dies kostet ihn seine Handlung und er benötigt hierfür etwas, mit dem er ein Feuer entzünden kann (z.B. Streichhölzer, Feuerzeug etc.). Dafür gehen zwei der Zombies in Flammen auf und verbrennen binnen weniger Sekunden zu Asche.

## Bannzauber gegen Wüstengeister +1 ESP

*Die Worte gehen euch aufgrund ihrer Fremdartigkeit nur schwer über die Lippen, aber ihre Wirkung ist beeindruckend.*

Jeder Wüstenzombie, mit dem sich die Geisterjäger im direkten Kampf befinden, erleidet einen Angriff Magisch mit 5 Würfeln. Dies gilt für einen der Geisterjäger als seine Handlung für diese Runde.

## Daisy, was machst du da? +1 ESP

*Der kleine Handtaschenhund mit der Punkfrisur rennt plötzlich kläffend in Richtung Lady Farincroft, verbeißt sich in ihrem Kleid und zehrt wie wild daran. Das sorgt für eine willkommene Ablenkung.*

Alle Geisterjäger erhalten für diese Szene einen Bonus von +2 auf ihre Herausforderung auf **Geist + Heimlichkeit**. Diese Gruppenaktion muss vor den Würfelwürfen eingesetzt werden.

## Ein großer Fauxpas +2 ESP

*Ok, jetzt wisst ihr es, das Eis schmilzt schneller als gedacht. Die Bowle schwappt in einer roten Welle über das Buffet, reißt die Hummer mit sich und ersäuft das Weißbrot. Gäste springen zurück und kreischen, mit einem dumpfem Krachen zersplittert die Eisskulptur auf dem Boden. Für einen Augenblick starrt alles wie gebannt zum Ort des Geschehens.*

Die Geisterjäger müssen nicht auf **Geist + Heimlichkeit** würfeln, sondern es wird direkt der Text für „Erfolg“ vorgelesen. Diese Gruppenaktion muss vor den Würfelwürfen eingesetzt werden.

## Teer für Brandpfeile +1 ESP

*Auf dem Wehrgang steht ein Eimer mit Teer, der wohl für Brandpfeile bestimmt war. Aber eine brennende Nahkampfwaffe dürfte bei den Wüstenzombies ebenfalls Eindruck schinden.*

Jede Babylonische Axt und jeder Babylonische Speer der Geisterjäger erhält die Stärke: Feuer +0. Hierzu muss wenigstens einer der Geisterjäger über die Möglichkeit verfügen, ein Feuer zu entzünden (z.B. Streichhölzer, Feuerzeug etc.). Am Ende der 4. Kampfrunde ist das Feuer aber abgebrannt und zurück bleibt die normale Waffe mit einer um eins niedrigeren Stärke Physisch (nur noch +1, statt +2).

## Mauereinsturz +1 ESP

*Direkt hinter den Geisterjägern bricht die Mauer in sich zusammen und nimmt einen Teil der Wüstenzombies mit sich.*

Die Geisterjäger werden in dieser Runde nur von halb so vielen Wüstenzombies wie normal (abgerundet) angegriffen.

**Falsche Freunde** | **Beweispkt.**

Lady Farincroft verfügt über einen zweifelhaften Umgang. War ihre gute Freundin Linda Blaine doch eine Dienerin von Asmodis, ehe sie von John Sinclair zur Strecke gebracht wurde (siehe Fallakte 0013).

**Tödliche Verwicklung** | **Beweispkt.**

Es sieht so aus, als könnte es sich sehr schlecht auf die eigene Gesundheit auswirken, wenn man Lady Farincroft und ihren Machenschaften zu nahe kommt. Und dann die falschen Angaben im Fall Watson. Alles sehr mysteriös und sehr verdächtig.

**Verfluchte Interessen** | **Beweispkt.**

Wie es scheint, hat Lady Farincroft ein unnatürlich starkes Interesse an okkulten Gegenständen. Zufall? Wohl kaum.

**Mehr als eine Kapitalanlage** | **B.-Pkt.**

Sehr verdächtig, dass die Lady trotz hoher Gewinne nie Geld aus der Firma entnommen hat.

Die Investition in das Sanatorium kann also nicht der Wertsteigerung ihres Vermögens gedient haben.

**Erlauschte Vermutung** | **Beweispkt.**

Ihr habt mitbekommen, dass Lady Farincroft möglicherweise ihre aristokratischen Freunde ins Van-Cordtland Sanatorium einladen wollte, und dass sie vielleicht auch über die Rituale informiert war. Dass sie sogar eigene Rituale plant. Vielleicht.

**Seltsame Praktiken** | **Beweispkt.**

Für sich alleine genommen ist es nicht besonders aussagekräftig, wenn Lady Farincroft sich mit okkulten und esoterischen Praktiken beschäftigt. In der Summe passt es aber sehr gut ins Bild.

**Eine neue Hand** **6 Beweispkt.**

Die Röntgenaufnahmen beweisen eindeutig, dass die rechte Hand von Lady Farincroft nicht mehr ihre eigene ist. Was immer sie sich da hat annähen lassen, ist ein mehr als eindeutiger Beweis für ihre Verbindungen zu den Mächten der Hölle.

**Kurzurlaub in Sandwich** | **Beweispkt.**

Sandwich ist eine ehemalige Hafenstadt in Kent, ganz in der Nähe liegt das Van-Cordtland Sanatorium. Sicherlich ist es kein Zufall, dass sich die Lady dort für einige Wochen aufgehalten hat.

**Der heiße Wind der Wüste** **–2 ESP**

*Die Mumienhand reckt sich in die Höhe und es ertönen wieder Worte in dieser kehligen Sprache. Plötzlich fegt ein glühend heißer Wind durch den Raum, der euch sofort die Zunge an Gaumen festklebt und die Augen austrocknet.*

Für den Rest der Szene erleiden alle Angriffe der Geisterjäger einen Malus von –1. Dies kostet Lady Farincroft ihre Handlung für die laufende Runde.

### „Holen Sie die Leute da raus!“ +1 ESP

*Die tapferen Männer von der Feuerwehr retten alle Geisterjäger, die ohnmächtig im brennenden Anwesen Lady Farincrofts zurückgeblieben sind.*

Nochmal Glück gehabt, ein paar Minuten länger und ihr wärt erstickt.

### Pater McCormacks Segen +1 ESP

*Der Segen des Paters scheint wirklich zu helfen. Ihr spürt wie ein kribbelndes Gefühl durch eure Glieder fährt und ein unerschütterlicher Glaube an die Macht des Guten euch wie ein Panzer umgibt.*

Die Geisterjäger erhalten in der Runde, in der sie diese Gruppenaktion nutzen, zwei zusätzliche Würfel bei allen Herausforderungen auf **Körper + Widerstand**.

### „Jetzt bin ich aber sauer!“ +1 ESP

*Was bilden sich diese Vampire eigentlich ein? Platzen mitten in euer schönes Ritual, unglaublich! Dafür werden sie büßen.*

Diese Gruppenaktion erlaubt es den Geisterjägern, die Hordenregel (siehe Grundregelwerk Seite 88) auf die jungen Vampire anzuwenden, sobald diese nur noch einen verbleibenden Punkt Ausdauer besitzen.

### „Fresst das!“ +1 ESP

*Ihr tretet eine der brennenden Feuerschalen in Richtung der Vampire. Diese schrecken zurück und greifen nicht an.*

Die Hälfte (aufrunden) der verbliebenen neugeborenen Vampire greift diese Runde nicht an. Das Auslösen dieser Gruppenaktion kostet keine Handlung.

### „Lassen Sie mich mal sehen.“ +1 ESP

*Der Butler Ranjid versorgt eure Wunden mit geübten Handgriffen.*

Jeder Geisterjäger darf einmal mit 4 Würfeln entsprechend der Regeln auf Seite 109 des Grundregelwerks für Erste Hilfe würfeln.

### Zu Gast bei Mrs Smitherson +1 ESP

*Ihr hattet es dem Pater versprochen und nach der hinter euch liegenden Nacht freut ihr euch sogar doppelt auf ein herzhaftes Frühstück und eine gute Tasse Kaffee.*

Jeder Geisterjäger bekommt einen Punkt Ausdauer zurück.

### Hilfe von Nancy +1 ESP

*Ihr sitzt ziemlich niedergeschlagen in der Kantine. All eure Ermittlungen verliefen bisher im Sand. Nancy setzt sich zu euch und ihr klagt ihr euer Leid. Plötzlich fängt sie an zu lachen. Auf die Frage, was so witzig sei, liefert sie euch einen entscheidenden Hinweis.*

### Ein Anruf bei Powell +1 ESP

*„Ja, bitte?“, blafft Powell in den Hörer. Ihr erklärt ihm eure missliche Lage und er lässt sich den Wachmann geben. Powell fegt ihm sein selbstsicheres Grinsen aus dem Gesicht. Der Mann wird kreidebleich und entschuldigt sich bei euch für die Unannehmlichkeiten.*

Weiter bei: „Eine helfende Hand“.

### Hilfe von John +1 ESP

*Noch während er einen der Vampire im Flug erschießt, eilt John euch zur Hilfe, um die Kastanien aus dem Feuer zu holen.*

John Sinclair darf sich in dieser Runde ebenfalls einer beliebigen Herausforderung stellen. Seine Werte finden Sie auf Seite 220 des Grundbuchs. Er darf zusätzlich einen seiner SP und seine besondere Eigenschaft „Sohn des Lichts“ einsetzen.

## Mit den Waffen einer Frau +1 ESP

*„Fahrt zur Hölle, ihr widerlichen Flatterviecher!", Jane Collins knallt einen Vampir über den Haufen und schaut über ihre Schulter in eure Richtung. „Braucht ihr Hilfe?"*

Jane Collins darf sich in dieser Runde ebenfalls einer beliebigen Herausforderung stellen. Ihre Werte finden Sie auf Seite 223 des Grundbuchs. Sie darf zusätzlich einen ihrer SP einsetzen.

## Auf der Durchreise +1 ESP

*Die Jagd auf die Vampire, die Jane entführt haben, führt John kreuz und quer durch das Museum. Und gerade jetzt auch durch den Saal, in dem die Geisterjäger gerade kämpfen.*

John Sinclair darf in dieser Runde ebenfalls einen beliebigen Gegner angreifen. Seine Werte finden Sie auf Seite 220 des Grundbuchs. Er darf zusätzlich einen seiner SP und seine besondere Eigenschaft „Sohn des Lichts" einsetzen.

## Bei meinem Leben +1 ESP

*Manchmal muss man Opfer bringen, wenn man seine Freunde retten möchte. Und die Energie, die der Geisterjäger aufbringen muss, um das Ritual in dieser Weise voranzutreiben, bringt in an den Rand seiner körperlichen Kräfte ... vielleicht sogar darüber hinaus.*

Ein Geisterjäger, der sich in dieser Runde einer Herausforderung auf **Geist + Okkultismus** gestellt hat, darf sich dieser Herausforderung sofort ein weiteres Mal stellen. Hierdurch verliert er einen Punkt Ausdauer.

## „Imah Koraela Denet" +1 ESP

*Ihr intoniert die drei einfachen Worte, die Moussawies Aufzeichnungen zu Folge den Tausendfachen Tod abwehren sollen. Und tatsächlich, die Käfer ziehen sich zurück und verschwinden so plötzlich, wie sie gekommen sind.*

Der Fluch „Tausendfacher Tod" endet und kann bis zum Ende des Kampfes nicht mehr gewirkt werden. Dies kostet die Geisterjäger keine Handlung.

## Glückliche Flucht –1 ESP

*Du hältst die Hand in Händen. Unglaublich, du hast es geschafft. Die Freude wärt jedoch nicht lange. Du stolperst über eine der umgeworfenen Feuerschalen nach vorne, fällst unglücklich und lässt dabei die Hand fallen.*

*Diese nutzt ihre Chance sofort und flüchtet endgültig.*

## „Diese Augen!" –1 ESP

*Ein alter Vampir mit schlohweißen Haaren blickt dir direkt in die Augen und versucht, deinen Willen zu lähmen.*

Dies wirkt wie der „Hypnotische Blick" eines alten Vampirs (Grundbuch Seite 195). Der betroffene Geisterjäger nach Wahl des Erzählers muss eine Herausforderung auf **Seele + Willenskraft (2)** bestehen oder er ist zu jeder Bewegung unfähig. Als einzige Handlung darf der Geisterjäger jede Runde den Würfelwurf wiederholen und so versuchen, den Bann zu brechen.

## Frische Truppen –2 ESP

*Wie aus dem nichts fegt Sand durch das Casino und setzt sich zu humanoiden Formen zusammen. In wenigen Augenblicken haben sich aus den feinen Körnern neue Wüstenzombie-Krieger gebildet.*

Ab nächster Runde können die (Anzahl der Geisterjäger/2, aufrunden) Wüstenzombies in den Kampf eingreifen. Werte siehe Seite 111 (es wird ein neuer Wurf auf **Geist + Okkultismus** durchgeführt). Dies kostet Lady Farincroft ihre Handlung für die laufende Runde. Diese Erzähleraktion darf in dieser Szene mehrmals benutzt werden.

## Tausendfacher Tod –1 ESP

*Tausende schwarze Käfer pressen sich aus Ritzen, erklimmen die Geisterjäger, suchen sich einen Weg in Nase und Mund.*

Jeder Geisterjäger muss sich am Ende jeder Runde einer Herausforderung auf **Körper + Widerstand (1)** stellen, oder er erleidet 1 Schadenspunkt. Körperschutz hilft hier nicht. Der Käferstrom verebbt erst, wenn die Mumie vernichtet wurde.

Den Fluch zu sprechen zählt für die Mumie als Handlung.

## Sandsturm –2 ESP

*Auf eine Handbewegung der Mumie hin kommt wie aus dem Nichts ein Wind auf, der feine Sandkörner mit sich führt. Der Wind wird immer stärker, bis er sich zu einem waschechten Sandsturm gemausert hat.*

Alle Geisterjäger (nicht die Mumie!) erleiden bis zum Ende der Szene einen Malus von –2 auf alle Fernkampfangriffe. Dies zählt für die Mumie nicht als Handlung, muss aber zu Beginn der Runde angesagt werden.

## Steingesicht

**Schwächen:** Geweiht, Magisch
**Angriff** Speziell (Siehe unten), **Schaden** Speziell (Siehe unten), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger x 2, **Okkult** 4
**Manöver:** Wenn wenigstens ein Geisterjäger von zwei Steinarmen festgehalten wird, versucht das Steingesicht, ihn zu verschlingen (siehe Besondere Eigenschaften: Verschlingen). Wird mehr als ein Geisterjäger von zwei Steinarmen festgehalten, wird derjenige angegriffen, der näher am Startspieler sitzt (im Uhrzeigersinn).

Wird kein Geisterjäger von zwei Steinarmen festgehalten, greift das Steingesicht den Startspieler mit seinem Seelenblitz an.

## Steingesicht

**Seelenblitz:** Das Steingesicht Kalas schleudert einem der Geisterjäger aus seinen Augen einen Blitz aus Seelen raubender Energie entgegen. Dieser ätherische Blitz findet sicher sein Ziel und reißt und zerrt an dessen Seele.

Der Geisterjäger muss eine Herausforderung auf **Seele + Willenskraft (2)** bestehen oder er erleidet einen Punkt Schaden.

**Die Essenz Kalas:** Sowohl das Steingesicht wie auch die Steinarme sind ausschließlich durch die Essenz Kalas belebt. Jeder zerstörte Arm kostet auch das Steingesicht einen Punkt Ausdauer. Sobald es den letzten Punkt Ausdauer verloren hat, stößt das Steingesicht einen langgezogenen Schrei aus und zerfällt zusammen mit den Steinarmen in Sekunden zu Staub. Verschlungene Geisterjäger fallen hierdurch buchstäblich von der Decke.

## Steingesicht

**Verschlingen:** Das Steingesicht reißt sein Maul auf und versucht, den Geisterjäger mit einem Haps zu verschlingen. Dem Opfer steht als Verteidigung lediglich eine Herausforderung auf **Körper + Athletik (3)** zu, um sich für diese Runde vor dem bevorstehenden Unheil zu retten, oder er landet im Inneren des klaffenden Mauls. Ab der kommenden Runde verliert der Geisterjäger jede Runde einen Punkt Ausdauer und ist nicht mehr in der Lage zu agieren. Hat er keine Ausdauer mehr, verliert er jede Runde einen SP und das Steingesicht heilt einen Punkt Ausdauer

## Steinarme

**Schwächen:** Physisch, Magisch
**Angriff** 2 (Körper + Widerstand), **Schaden** Speziell (Siehe unten), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 1 (Hordenregel beachten), **Okkult** 3
**Manöver:** Jeder Geisterjäger wird in jeder Runde einmal von den Steinarmen angegriffen, ganz gleich wie viele Arme schon vernichtet wurden oder wo er sich befindet. Erst wenn ein Geisterjäger von zwei Armen gehalten wird, wird er nicht mehr weiter attackiert.

## Steinarme

**Hart wie Stein:** Wenn ein Angriff mit einer Fernkampfwaffe fehlschlägt, besteht die Gefahr, dass einer der Geisterjäger von einem Querschläger getroffen wird. Der Startspieler muss eine Herausforderung auf **Geist + Reflexe (1)** bestehen oder er verliert einen Punkt Ausdauer.
Wenn ein Angriff mit einer Nahkampfwaffe fehlschlägt, besteht die Gefahr, dass dem Angreifer die Waffe aus der Hand geschlagen wird. Er muss eine Herausforderung auf **Geist + Reflexe (1)** bestehen oder muss die nächste Handlung damit verbringen, seine Waffe aufzuheben. Wenn er über mehr als eine Waffe verfügt, kann er stattdessen auch auf seine Ersatzwaffe zurückgreifen und mit dieser ohne Verzögerung weiterkämpfen.
**Unzählige:** Egal wie viele Arme die Geisterjäger vernichten, es sind immer genügend da, um sie anzugreifen

## Steinarme

**Festhalten:** Die Arme verletzen die Geisterjäger nicht automatisch, wenn sie einen Treffer landen. Stattdessen halten sie sie fest und beginnen ihnen das Leben aus dem Leib zu quetschen. Ab der folgenden Runde verursacht ein Steinarm, der einen Geisterjäger festhält, pro Runde automatisch einen Punkt Schaden. Außerdem darf der Geisterjäger nur noch den Arm angreifen, der ihn festhält, und er ist zu keiner Handlung fähig, für die er sich nennenswert bewegen müsste. Sobald der Steinarm zerstört ist, ist der Geisterjäger wieder frei – seine Freunde können ihm dabei helfen, indem sie ebenfalls diesen Arm angreifen, sofern sie nicht schon selbst festgehalten werden.

Ganz gleich, wie viele Arme einen Geisterjäger festhalten, nimmt er immer nur einen Punkt Schaden. Sobald zwei Arme einen Geisterjäger festhalten wird er von diesen zum Steingesicht getragen, siehe hierzu „Steingesicht: Verschlingen".

## Ausgewachsener Seelenschlinger

**Schwächen:** Geweiht, Magisch
**Angriff** 3 (Seele + Willenskraft), **Schaden** 2 (raubt einen Teil der Seele), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 4
**Manöver:** Der Seelenschlinger greift automatisch den Startspieler an, allerdings kann sich ein anderer heroischer (oder vielleicht auch nur lebensmüder) Geisterjäger dazwischen werfen und den Angriff auf sich umleiten.

## Ausgewachsener 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.

## 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 schlecht, dass alle Angriffe mit Fernkampfwaffen einen Malus von -1 erleiden.

## Wahnsinniger Simon Kassinski

**Schwächen:** Physisch
**Angriff** 2 (Körper + Widerstand), **Schaden** 2 (zweihändiger Kriegshammer), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Okkult** 4
**Manöver:** Simon Kassinski versucht in jeder Runde, eine der Kanopen zu zerschlagen. Wenn ihm dies gelingt, wird der darin gefangene Kleine Seelenschlinger befreit, dieser greift in der laufenden Runde allerdings niemanden mehr an. Wenn sich einer der Geisterjäger Kassinski in den Weg stellt, greift er stattdessen ihn an.

## Wahnsinniger Simon Kassinski

**Mensch:** Ein Geisterjäger kann bei einem Angriff gegen einen Menschen ankündigen, dass er versucht, ihn nur auszuschalten und nicht zu töten. Erzielt er bei seinem darauffolgenden Angriff mindestens 4 Erfolge, so wird der Mensch außer Gefecht gesetzt, bleibt aber am Leben. Erzielt der Geisterjäger 2 oder 3 Erfolge, so nimmt der Mensch normal Schaden und kann dadurch sterben. Würfelt der Geisterjäger 1 oder gar keinen Erfolg, hat er seinen Gegner wie üblich verfehlt.
**Rüstungsreste:** Das Metall wirkt zwar schon sehr angegriffen, aber es bietet trotzdem einen gewissen Schutz. Jeder Nah- und Fernkampfangriff gegen Simon Kassinski erleidet einen Malus von –1.

## Wüstenzombie-Krieger

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer
**Angriff** 2 (gegen Körper + Widerstand), **Schaden** 1 (schlagen mit alten Waffen zu), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Okkult** 2
**Manöver:** Die Wüstenzombie-Krieger verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

## Wüstenzombie-Krieger

**Fataler Schaden:** Ein Zombie kann auch durch massiven Einsatz physischer Waffen vernichtet werden. Jeder Angriff mit einer physischen Waffe, der mindestens das Doppelte der Verteidigung erreicht, verursacht einen Schadenspunkt.
**Babylonischer Untoter:** Angriffe mit Geweiht, die keine antike Weihe erhalten haben (babylonisch, ägyptisch etc.) erhalten einen Malus von –1.
**Staubtrocken:** Angriffe mit Feuer erhalten einen Bonus von +2.

## Wüstenzombie-Leibgarde

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer
**Angriff** 2 (gegen Körper + Widerstand), **Schaden** 1 (schlagen mit alten Waffen zu), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3
**Manöver:** Die Wüstenzombie-Leibgardisten verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

## Wüstenzombie-Leibgarde

**Fataler Schaden:** Ein Zombie kann auch durch massiven Einsatz physischer Waffen vernichtet werden. Jeder Angriff mit einer physischen Waffe, der mindestens das Doppelte der Verteidigung erreicht, verursacht einen Schadenspunkt.
**Babylonischer Untoter:** Angriffe mit Geweiht, die keine antike Weihe erhalten haben (babylonisch, ägyptisch etc.) erhalten einen Malus von –1.
**Staubtrocken:** Angriffe mit Feuer erhalten einen Bonus von +2.
**Geübte Nahkämpfer:** Jeder Geisterjäger, der ohne Nahkampfwaffe gegen diese Zombies antritt, muss bei jeder Herausforderung auf **Körper + Widerstand** einen seiner Erfolge erneut würfeln.

## Lady Farincroft mit der Hand des Bintamit

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer
**Angriff** 3 (gegen Geist + Reflexe), **Schaden** 1 (schleudert einen Sandstrahl mit der Mumienhand), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 4
**Manöver:** Lady Farincroft greift den Startspieler mit ihrem Sandstrahl an.
**Meine Leibgarde:** Jedes Mal, wenn Lady Farincroft einen Punkt Schaden erleiden würde, kann statt dessen einer ihrer Wüstenzombie-Leibgardisten nach Wahl des Erzählers den Schaden erleiden. Er wirft sich in den Schlag/den Schuss.

## Neugeborener Vampir

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, Pflock
**Angriff** 2 (gegen Körper + Widerstand), **Schaden** 1 (Schlag mit den Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Okkult** 2
**Manöver:** Die neugeborenen Vampire verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

## Neugeborener Vampir

**Sonnenlicht:** Fährt nur ein Strahl Sonnenlicht über die bleiche Haut des Vampirs, brennt er sich tief in das untote Fleisch: Der Vampir erhält einen Schadenspunkt.
Ist er dem Tageslicht vollständig ausgesetzt, fängt er Feuer und zerfällt innerhalb von Sekunden zu Staub und Asche.
**Fataler Schaden:** Ein junger Vampir kann auch durch massiven Einsatz physischer Waffen vernichtet werden. Jeder Angriff mit einer physischen Waffe, der mindestens das Doppelte der Verteidigung erreicht, verursacht einen Schadenspunkt.

## Alter Vampir

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, Pflock

**Angriff** 3 (gegen Körper + Widerstand), **Schaden** 1 (Schlag mit den Klauen), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3
**Manöver:** In der ersten Kampfrunde versucht der alte Vampir den Geisterjäger, der ihn aufgehalten hat, mit seinem Hypnotischen Blick auszuschalten. In den folgenden Runden greift er jeweils den Geisterjäger mit den meisten verbliebenen Ausdauerpunkten an (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt).

## Alter Vampir

**Sonnenlicht:** Fährt nur ein Strahl Sonnenlicht über die bleiche Haut des Vampirs, brennt er sich tief in das untote Fleisch: Der Vampir erhält einen Schadenspunkt.
Ist er dem Tageslicht vollständig ausgesetzt, fängt er Feuer und zerfällt innerhalb von Sekunden zu Staub und Asche.
**Hypnotischer Blick:** Der alte Vampir kann als Handlung versuchen, einen Geisterjäger zu hypnotisieren. Er muss ihm dazu in die Augen schauen. Gelingt dem Geisterjäger daraufhin eine Herausforderung auf **Seele + Willenskraft (2),** kann er sich losreißen, sonst ist er zu jeder Bewegung unfähig. Angriff und Verteidigung inbegriffen. Als einzige Handlung kann er jede Runde den Wurf wiederholen und so versuchen, den Bann zu brechen

## Vampir im Blutrausch

**Schwächen:** Geweiht, Magisch, Feuer, Pflock
**Angriff** 3 (gegen Körper + Widerstand), **Schaden** 1 (Schlag mit den Klauen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Okkult** 3
**Manöver:** Die Vampire im Blutrausch verteilen sich gleichmäßig auf die Geisterjäger (beginnend beim Startspieler).

## Vampir im Blutrausch

**Sonnenlicht:** Fährt nur ein Strahl Sonnenlicht über die bleiche Haut des Vampirs, brennt er sich tief in das untote Fleisch: Der Vampir erhält einen Schadenspunkt.
Ist er dem Tageslicht vollständig ausgesetzt, fängt er Feuer und zerfällt innerhalb von Sekunden zu Staub und Asche.
**Fataler Schaden:** Ein junger Vampir kann auch durch massiven Einsatz physischer Waffen vernichtet werden. Jeder Angriff mit einer physischen Waffe, der mindestens das Doppelte der Verteidigung erreicht, verursacht einen Schadenspunkt.

## Mumie des Bintamit

**Schwächen:** Magisch, Feuer
**Angriff** 3 (gegen Geist + Reflexe), **Schaden** 1 (Sandstrahl), **Verteidigung** 4, **Ausdauer** Anzahl der Geisterjäger, **Okkult** 4
**Manöver:** Die Mumie des Bintamit greift immer den Geisterjäger an, der in der laufenden Runde die meisten Erfolge bei seiner Herausforderung auf **Geist + Okkultismus** zur Vollendung des Rituals erzielt hat (bei Gleichstand den Geisterjäger, der im Uhrzeigersinn am nächsten am Startspieler sitzt). Hat sich keiner der Geisterjäger dieser Herausforderung gestellt, greift die Mumie den Startspieler an.

## Mumie des Bintamit

**Schwäche: Antike Weihe:** Angriffe mit Geweiht, die eine antike Weihe erhalten haben (babylonisch, ägyptisch etc.), können dieses Monster verletzen, erleiden aber einen Malus von -1.
**Günstling des Schwarzen Todes:** Obwohl sie ein Endgegner ist, kann die Mumie des Bintamit die Erzähleraktion „Günstling der Hölle“ für 1 ESP einsetzen