

Doppelschlag 30 AP

Der Geisterjäger lässt von seinem Gegner nicht ab und stößt nach: Er greift ein zweites Mal an!

Auswirkung: Der Geisterjäger kann für **2 SP** einen **zusätzlichen Nahkampfangriff** durchführen. Nur einmal je Runde einsetzbar.

Aura des Glaubens 30 AP

Der Wille der Erleuchtung durchstößt die Wolken des Vergessens, um das Licht aufzunehmen und gegen die Finsternis zu richten.

Auswirkung: Statt anzugreifen oder anderweitig im Kampf zu handeln, hebt der Geisterjäger sein Kreuz und erschafft so einen drei Meter durchmessenden **Schutzkreis** um sich. Wer sich in ihm aufhält, profitiert vom Schutz des Kreuzes und erhält dessen **Boni auf seine Verteidigungsfertigkeiten**. Wer schon ein eigenes Kreuz nutzt, wählt den höheren Bonus. Die Boni werden nicht addiert.

Segnen 20 AP

Auswirkung: Der Geisterjäger kann sich und seine Kameraden einmal während des Abenteuers segnen. Dazu investieren **er und alle Gesegneten jeweils 1 SP**. Wer den SP nicht aufbringen kann oder möchte, wird nicht gesegnet und erhält keinerlei Vorteile.

Der Segen hält einen Tag lang an. Während dieses Tages können die Gesegneten bei genau einer Herausforderung **alle 4en als Erfolg** werten. Dies darf auch nach dem Würfeln angesagt werden.

Der Herr ist mein Hirte 10 AP

Ein gemurmelter Stoßgebet, und der Geisterjäger ruht in sich. Seine Seele ist eine Festung, ummantelt von strahlendem Glauben.

Voraussetzung: Wahrer Glaube

Auswirkung: Verteidigt sich der Geisterjäger gegen übernatürliche Wesen, darf er bei Herausforderungen auf **Seele+Willenskraft** immer **einen Würfel neu würfeln**.

Der Pfähler 25 AP

Der Geisterjäger ist trainiert darauf, mit Pflocken auf Vampirjagd zu gehen: Er weiß, wie sich die Schwarzblüter verhalten, wie er ihre Arroganz ausnutzen und ihre Stärke gegen sie wenden kann.

Auswirkung: Kämpft der Geisterjäger mit einer **Pflock-Waffe** (dazu zählt auch die Bolzenpistole) gegen einen Vampir oder einen anderen Dämon mit der Schwäche „Pflock“, so darf er einmal pro Angriff **Würfel in Höhe des Pflock-Angriffsbonus** seiner Waffe neu würfeln. Bei einem Pflock wären das 2 Würfel, bei der Bolzenpistole wären es schon 4 Würfel.

Wasser weihen 15 AP

Klares Wasser schwappt in einer Schüssel. Der Geisterjäger krümelt Salz hinein, hält dann seine Hand darüber und murmelt ein Segensgebet. Das Wasser verändert sich nicht. Welche Macht ihm jetzt innewohnt, wird erst offenbar, wenn es die Haut eines Dämons benetzt, wenn es sich in das faule Fleisch brennt, wenn es materialisierte Sünden unter Zischen zersetzt.

Voraussetzung: Wahrer Glaube

Auswirkung: In einem ruhigen Moment kann der Geisterjäger einmal pro Abenteuer Wasser weihen. Dieses Weihwasser reicht für **drei Anwendungen** (Werte siehe Seite 116). Er benötigt hierfür etwa 200ml Wasser.

Agil 30 AP

Der Geisterjäger hechtet über das Schlachtfeld, schlägt Haken, duckt sich unter den Wurfsternen weg und springt in Deckung. So leicht ist er nicht zu erwischen!

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Geist+Reflexe** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Bastler 10 AP

Mechanik, Elektronik, kein Problem. Improvisation ist alles: neu verdrahten, kurz löten, schnell kleben. Ob Soft- oder Hardware, alles funktioniert in seinen Händen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Technik** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Belesen 10 AP

Der Geisterjäger ist ein wandelndes Lexikon und kann zu fast jedem Thema eine fundierte Aussage machen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Wissen** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Blick fürs Detail

10 AP

Selbst ein scheinbar unbedeutendes Detail kann sich als der große Fund herausstellen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Nachforschung** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Robust

30 AP

Der Geisterjäger ist ein Ausbund an Gesundheit und steckt mehr weg als viele Menschen.

Auswirkung: Der Geisterjäger erhält einen **zusätzlichen Ausdauerpunkt**.

Beinarbeit

30 AP

Der Geisterjäger sieht die Hiebe kommen, schlägt sie beiseite oder duckt sich weg. Auch wenn er einmal getroffen wird, nimmt er dem Angriff mit einer geschickten Drehung die Wucht.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Körper+Widerstand** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Glücklicher Schuss

20 AP

Nur eine kleine Korrektur des Laufs – die schon nicht mehr allein durch Können zu erklären ist! – und die Kugel sitzt.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Fernkampf** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Glücklicher Schlag

20 AP

Im letzten Moment reißt der Geisterjäger seinen Arm hoch und bringt seinen Hieb so ins Ziel: Touché!

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Körper+Nahkampf** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Gewinnendes Lächeln

10 AP

Ein einnehmendes Lächeln, das nicht von dieser Welt zu sein scheint, und das Gegenüber liegt dem Geisterjäger zu Füßen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Seele+Charisma** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Gutes Gespür

10 AP

Die Nackenhaare stellen sich auf, oder im Magen macht sich ein Kribbeln breit. Das Unterbewusstsein rebelliert und drängt an die Oberfläche – es hat dem Geisterjäger etwas mitzuteilen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Seele+Intuition** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Sportlich

10 AP

Iron Man und Marathon sind ein regelmäßiger Teil seines Leben. Dieser Geisterjäger hat seinen Körper gestählt.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Körper+Athletik** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

Starker Wille

20 AP

Ein „Nein!“ donnert durch das Bewusstsein und schlägt eine Bresche in die Nebelfinger der Beeinflussung. Plötzlich verschwinden die Bilder von blutroten Monden, von Schattengestalten und endlosen Öden. Die Gedanken sind klar.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Seele+Willenskraft** kann sich der Geisterjäger für **1 SP** einen **zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Unauffällig

10 AP

Niemand beachtet ihn. Er ist so unauffällig, dass er sich in der Menge tarnen kann. Ein Schatten reicht und er wird quasi unsichtbar.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für 1 SP bei einer Herausforderung auf **Geist+Heimlichkeit** zusätzliche Würfel, erhält er statt 2 jetzt **3 Bonuswürfel**.

In letzter Sekunde

20 AP

Man möchte gar nicht hinschauen: Die Freunde sehen ihn bereits zersiebt, da macht der Geisterjäger einen Schritt zur Seite.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Geist+Reflexe** kann sich der Geisterjäger für 1 SP einen **zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Meditation

10 AP

Die Augen schließen, den Atem spüren, wie er den Körper durchströmt und erfüllt. Die Mitte finden.

Auswirkung: Meditiert der Geisterjäger 15 Minuten lang ungestört, **regeneriert** er einen verlorenen **Ausdauerpunkt**.

Vom Glück verfolgt

30 AP

Der Geisterjäger hat unfassbares Glück, und das nicht rein zufällig.

Auswirkung: Einmal pro Kapitel darf der Geisterjäger **einigen beliebigen Würfelwurf wiederholen**. Aber komplett: Alle Erfolge des letzten Wurfs sind vergessen. Nicht aber die Zahl der Würfel – wurden durch SP Zusatzwürfel erkaufte, dürfen sie jetzt ebenfalls neu gewürfelt werden.

„Vom Glück verfolgt“ kann auch eingesetzt werden, nachdem besondere Eigenschaften aktiviert oder SP investiert wurden.

Reich

5 AP

Der Geisterjäger besitzt ein Vermögen. Er hat von allem immer nur das Beste und Schönste. Hier ein Wohnhaus, dort ein Apartment, passende Fahrzeuge stehen natürlich in der Garage. Erste Klasse auf Reisen gehört selbstverständlich dazu.

Auswirkung: Der Geisterjäger genießt alle Vorteile des Reichtums. Ausrüstung kostet aber immer noch AP, doch seine ist einfach schöner.

Polizeimarke

5 AP

Powell hat Vertrauen in den Geisterjäger, ernennt ihn zum Constable und schiebt ihm eine Polizeimarke über den Tisch. Damit hat das Lotterleben jetzt ein Ende, verstehen wir uns?

Auswirkung: Der Geisterjäger genießt alle Vorteile eines Polizisten des Yards. Im Rang steht er unter einem Inspektor, es sei denn er hat dies als Beruf gewählt. Doch er kann immer noch Leute festnehmen und mit seiner Marke beeindrucken.

Spezialgebiet: Erste Hilfe

10 AP

Auswirkung: Der Geisterjäger kann mit einer Herausforderung auf **Geist+Wissen** Verletzte versorgen. Er heilt diesem dabei so viele **Ausdauerpunkte** (bis zum Maximalwert), wie er **Erfolge** erzielt.

Außerdem kann er Schwerverletzte (die gibt es im Normalfall nur als Figuren, die vom Erzähler geführt werden) durch eine bestandene Herausforderung stabilisieren.

Nach einem Kampf ist in der Regel genug Zeit, um alle im Team zu versorgen. Ein Geisterjäger kann nur einmal pro Tag mit Erster Hilfe bedacht werden. Erste Hilfe kann allerdings nicht während eines laufenden Kampfs eingesetzt werden.

Spüre das Kreuz

20 AP

Das Kreuz erwärmt sich in seiner Hand. Hier und jetzt ist es kein Glaubens-Werkzeug, sondern Glaube und Kreuz erhöhen ihn selbst zu einer Waffe des Lichts.

Auswirkung: Greift der Geisterjäger mit seinem Kreuz an, erhöht sich dessen Angriffswert um +1. Hatte das Kreuz bisher keinen Angriffswert, so gilt es stattdessen in seinen Händen als Waffe mit der Stärke **Geweicht +0**; Seele wird zum Angriffsattribut.

Wahrer Glaube

10 AP

Ich glaube, also bin ich. Der Geisterjäger trägt in seinem Herzen den Glauben an die Lehren des Christentums, und er schöpft Kraft daraus. Den Mächten der Hölle begegnet er mit erhobenem Kinn, weiß er doch, dass das Gute letzten Endes siegen wird.

Auswirkung: Wahrer Glauben ist **Voraussetzung** für mehrere besondere Eigenschaften. Der Geisterjäger muss sich außerdem an die Glaubensgrundsätze seiner Religion halten.

Präziser Schlag

30 AP

Ein beeindruckendes Repertoire an Schlägen und Hieben hat sich der Geisterjäger da angeeignet. Seine Gegner werden überrascht sein, wie er eine scheinbare Niederlage umzudrehen vermag.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Körper+Nahkampf** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Unbeugsam

30 AP

Jede Meinung und jeder Gedankengang sind zur Festung ausgebaut. Wer sich darin verirrt, wird immer wieder auf die Straße zurückgestoßen. Soll dieser Wille gebrochen werden, muss mehr als eine Mauer fallen.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Seele+Willenskraft** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Zäh

20 AP

Ein Prankenhieb bringt ihn nicht aus der Ruhe. Der Geisterjäger ist selber zäh wie ein Werwolf.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Körper+Widerstand** kann sich der Geisterjäger für **1 SP einen zusätzlichen Erfolg** kaufen. Diese Eigenschaft kann nur einmal pro Wurf eingesetzt werden.

Schnellfeuer

30 AP

Feuerstoß um Feuerstoß gibt der Geisterjäger auf seine Gegner ab.

Auswirkung: Der Geisterjäger kann für **2 SP einen zusätzlichen Fernkampfgriff** durchführen. Nur einmal je Runde einsetzbar.

Profunde Einsichten

10 AP

Der Geisterjäger kann die geheimen Schriften deuten. Er weiß, was jenseits der menschlichen Wahrnehmung geschieht, und kennt die verborgenen Absichten der Monster und Dämonen.

Auswirkung: Kauft sich der Geisterjäger für **1 SP** bei einer Herausforderung auf **Geist+Okkultismus** zusätzliche Würfel, erhält er statt **2** jetzt **3 Bonuswürfel**.

Präziser Schuss

30 AP

Richtet er den Lauf der Waffe auf das Ziel aus, sind seine Hände ruhig wie die eines Chirurgen. Und ebenso exakt wie bei einem chirurgischen Eingriff wird auch die Kugel ihr Ziel finden.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf **Geist+Fernkampf** darf der Geisterjäger **alle 1en neu würfeln**. Auch nachdem er andere Eigenschaften oder Schicksalspunkte eingesetzt hat. Sich aus diesem Wurf ergebende 1en werden nicht erneut gewürfelt.

Kontakte: Polizei

5 AP

Der Geisterjäger hat Kontakte bei der **Polizei**.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder **SPs** fordern.

Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Nimm mich!

10 AP

Ein Geisterjäger reißt seinen Freund aus der Schusslinie oder rempelt sich zwischen ihn und den Dämon – heldenhaft, aber gefährlich.

Auswirkung: Bemerkt der Geisterjäger einen Angriff auf jemanden in seiner unmittelbaren Umgebung, kann den **Angriff auf sich umlenken**, muss aber **1 SP** investieren.

Er muss sich schnell entscheiden – unmittelbar nach Ansage des Angriffs und noch vor dem Würfeln.

Presseausweis

5 AP

Schöner Schein: Der Presseausweis ist das Hoheitszeichen der Journalisten, und Journalisten gegenüber sind Menschen redselig (oder eben auch nicht): „Komme ich in die Zeitung?“

Auswirkung: Der Geisterjäger muss nicht schreiben können, und auch das Recherchieren kann ihm abgehen. Ein Nicht-Journalist mit Presseausweise hat gelernt sich zu verstellen und richtig zu fragen. Zusammen mit dem Ausweis ist seine Tarnung perfekt. Nur wenn sein Gegenüber sich beim Verleger nach ihm erkundigt, kann das zu unschönen Situationen führen.

Jäger (Zombies)

20 AP

Er hat sie studiert, kennt ihre Jagdgewohnheiten und ihre Schwächen. Er weiß sie zu reizen und vermag jede Regung zu deuten. Im Kampf verschafft ihm das einen Vorteil.

Auswirkung: Bei **Angriffs- und Verteidigungswürfen** gegen Zombies erhält der Geisterjäger immer einen **Bonuswürfel**.

Experte (Fernkampf)

30 AP

Der Geisterjäger ist den steinigten Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Fernkampf auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Fernkampf darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls als **Erfolg** werten.

Experte (Reflexe)

30 AP

Der Geisterjäger ist den steinigten Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Reflexe auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Reflexe darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls als **Erfolg** werten.

Jäger (Ghule)

20 AP

Er hat sie studiert, kennt ihre Jagdgewohnheiten und ihre Schwächen. Er weiß sie zu reizen und vermag jede Regung zu deuten. Im Kampf verschafft ihm das einen Vorteil.

Auswirkung: Bei **Angriffs- und Verteidigungswürfen** gegen Ghule erhält der Geisterjäger immer einen **Bonuswürfel**.

Jäger (Vampire)

20 AP

Er hat sie studiert, kennt ihre Jagdgewohnheiten und ihre Schwächen. Er weiß sie zu reizen und vermag jede Regung zu deuten. Im Kampf verschafft ihm das einen Vorteil.

Auswirkung: Bei **Angriffs- und Verteidigungswürfen** gegen Vampire erhält der Geisterjäger immer einen **Bonuswürfel**.

Jäger (Werwölfe)

20 AP

Er hat sie studiert, kennt ihre Jagdgewohnheiten und ihre Schwächen. Er weiß sie zu reizen und vermag jede Regung zu deuten. Im Kampf verschafft ihm das einen Vorteil.

Auswirkung: Bei **Angriffs- und Verteidigungswürfen** gegen Werwölfe erhält der Geisterjäger immer einen **Bonuswürfel**.

Kontakte: Unterwelt

5 AP

Der Geisterjäger hat Kontakte in der **Unterwelt**.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder **SPs** fordern. Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Kontakte: High Society

5 AP

Der Geisterjäger hat Kontakte in der **High Society**.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder **SPs** fordern. Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Kontakte: Medien

5 AP

Der Geisterjäger hat Kontakte bei den **Medien**.

Über seine Kontakte kann der Geisterjäger Verschiedenes erreichen. Hier muss der Erzähler beurteilen, ob der Geisterjäger bekommt, was er wünscht. Er kann außerdem eine Herausforderung auf **Seele+Charisma** oder **SPs** fordern. Ausrüstung kann nicht über Kontakte besorgt werden, dafür benötigt der Geisterjäger seine AP.

Experte (Okkultismus) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Okkultismus auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Okkultismus darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Technik) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Technik auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Technik darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Wissen) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Wissen auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Wissen darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Athletik) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Athletik auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Athletik darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Heimlichkeit) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Heimlichkeit auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Heimlichkeit darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Nachforschung) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Nachforschung auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Nachforschung darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Nahkampf) 30 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Nahkampf auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Nahkampf darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Widerstand) 30 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Widerstand auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Widerstand darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Willenskraft) 30 AP

Der Geisterjäger ist den steinigen Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Willenskraft auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Willenskraft darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Willenskraft) 150 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Willenskraft auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Willenskraft darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Athletik) 75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Athletik auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Athletik darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Heimlichkeit) 75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Heimlichkeit auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Heimlichkeit darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Reflexe) 150 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Reflexe auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Reflexe darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Nahkampf) 150 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Nahkampf auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Nahkampf darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Widerstand) 150 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Widerstand auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Widerstand darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Charisma) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigten Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Charisma auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Charisma darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Experte (Intuition) 15 AP

Der Geisterjäger ist den steinigten Weg der Erkenntnis weiter gegangen als die meisten Menschen – wenn auch nicht bis zum Ende. In einer Fertigkeit darf er sich nun als Experte bezeichnen.

Voraussetzung: Intuition auf Stufe 2.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Intuition darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen genau **eine gewürfelte 4** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Fernkampf) 150 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Fernkampf auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Fernkampf darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Wissen)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Wissen auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Wissen darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Nachforschung)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Nachforschung auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Nachforschung darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Intuition)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Intuition auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Intuition darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Okkultismus)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Okkultismus auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Okkultismus darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Charisma)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Charisma auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Charisma darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.

Meisterschaft (Technik)

75 AP

Ein Experte ist einen guten Teil des Weges zur Perfektion gegangen; aber nur der Meister hat das Ziel erreicht.

Voraussetzung: Technik auf Stufe 3.

Auswirkung: Bei einer Herausforderung auf Technik darf er zusätzlich zu den erwürfelten Erfolgen **alle gewürfelten 4en** ebenfalls **als Erfolg** werten.