

Schlecht gesichert - I ESP

Der Boden unter einem der Geisterjäger nach Wahl des Erzählers sackt plötzlich ab und rutscht mitsamt Gelände in die Tiefe. Nur mit einer bestandenen Herausforderung auf **KÖRPER+ATHLETIK (3)** kann sich der Geisterjäger gerade noch in Sicherheit bringen. Stürzt er inmitten der Lawine aus Kiesel und Staub und Dreck hinunter in die Ebene, erleidet er **2 SCHADENPUNKTE** und verstaucht sich den Knöchel. Bis zum Ende des Abenteuers erleidet er einen **MALUS**.

VON -1 AUF ALLE ATHLETIK-HERAUSFORDERUNGEN.

Angriff auf Anwohner - I ESP

Bignor scheint nur verlassen. Plötzlich tritt aus einer Gasse zwischen zwei Fachwerkhäusern ein junges Pärchen. Als es die wogenden Schemen erblickt, erstarrt es.

Sofort greifen die Wiedergänger an. Gelingt es den Geisterjägern nicht, die vier angreifenden Schemen zumindest zu zerstäuben, wird das Pärchen in die Höllendimension entführt.

Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Runde gespielt werden.

Segen des Schw. Exorzisten - I ESP

Die Macht des Schwarzen Exorzisten reicht über Zeit und Raum hinaus bis in die kleine Kirche von Big-nor. Sein höllischer Segen entfaltet sogar hier seine Wirkung.

Die Verteidigung der Wiedergänger steigt für eine Runde um +1.

Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Kampf-runde eingesetzt werden.

Seelensturm -2 ESP

All die Seelen, die hier gequält und geopfert wurden, werden durch das nahende Erscheinen des Schwarzen Todes in einen wilden Totentanz geführt. Jeder Geisterjäger muss eine Herausforderung auf **SEELE + WILLENSKRAFT (3)** bestehen oder erleidet **EINEN SCHADENPUNKT**.

Diese Erzähleraktion muss zu Beginn einer Kampf-runde eingesetzt werden.

Schwache Batterien - I ESP

Der Lichtstrahl deiner Taschenlampe slackt und geht aus. Dunkelheit umfängt dich.

Ein denkbar ungünstiger Zeitpunkt. Allerdings fällt nur die Taschenlampe eines einzelnen Geisterjägers nach Wahl des Erzählers aus.

Sarah wird ohnmächtig - I ESP

Selbst wenn die Geisterjäger Sarah vor dem schlängelnden Nissan in Sicherheit bringen konnten, wird sie jetzt durch den Schreck ohnmächtig. Dies hat dieselben Auswirkungen, als ob sie verletzt worden wäre.

Ablenkung + I ESP

Aufgeschreckt durch den Kampflärm kommt eine Truppe Männer herbeigeilt. Ihre Gesichter sind blass, und sie klammern sich an ihre Knüppel und Gewehre, als würde ihr Leben daran hängen.

Die Wiedergänger wenden sich für diese Kampfrunde von den Geisterjägern ab und greifen sie nicht an. Diese können aber weiterhin angreifen.

Die Männer fliehen, sobald sie die Wiedergänger erblicken und entkommen so dem Grauen.

Pater McCormack greift ein + I ESP

Der Pater verspritzt Weihwasser in alle Richtungen.

Jeder Spieler darf einen Angriff „Ge-weiht“ mit 6 Würfeln gegen einen beliebigen Wiedergänger durchführen.