

Wiedergänger

Schwächen: Magisch (speziell)
Angriff 2 (gegen Seele+Willenskraft), **Schaden 1** (sie schlagen mit ihren geschwärtzten Klauen), **Verteidigung 2**, **Ausdauer 1** (Horndenregel beachten), **Okkult 4**

Schemen: jeder erfolgreiche Angriff mit nicht-magischen Waffen zerstäubt den Wiedergänger zu einer Dunstwolke. In der nächsten Kampfrunde fließt er allerdings wieder zusammen, um in der darauf folgenden Runde erneut anzugreifen, d.h. jeder getroffene Wiedergänger verliert zwei seiner Kampfrunden
Nur ein magischer Angriff stößt ihn für diese Nacht in seine Höllendimension zurück.

Materialisierte Wiedergänger

Schwächen: Geweiht, Magisch
Angriff 2 (Körper+Widerstand) oder 2
(Seele+Willenskraft), **Schaden 1**/speziell,
Verteidigung 2, **Ausdauer 2**, **Okkult 3**

Manifestiert: Die Treffer der Geisterjäger schlagen tiefe Wunden in das trockene Fleisch. Fällt die Ausdauer eines Wiedergängers auf Null, zerfällt er zu Erde und wird in dieser Nacht nicht wieder auferstehen.

Der Schwarze Exorzist

Schwächen: Geweiht, Magisch
Angriff 3 (gegen Körper+Widerstand) oder 2
(gegen Geist + Reflexe), **Schaden 1**, **Verteidigung 4**,
Ausdauer Anzahl der Geisterjäger, **Okkult 5**

Knochenrolche: Der Schwarze Exorzist kämpft mit zwei Knochenrollchen, während das Ritual weiter seinen Gang nimmt. Mit den Waffen kann er **ZWEIMAL PRO RUNDE ANGREIFEN**, auch unterschiedliche Ziele. Außerdem kann er die Dolche werfen. Gleichgültig, ob sie ihr Ziel getroffen haben oder nicht, kehren sie sofort zu ihm zurück. Er ist also zu keinem Zeitpunkt unbewaffnet.

Teufelsriege

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

Besondere Eigenschaften: keine

Untote Bewohner Uthnors

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

Besondere Eigenschaften: keine

Höllenhund

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

Dem Licht entrisen: Der Höllenhund kann mit dem Strahl einer Taschenlampe verletzt werden. Dazu muss dem Geisterjäger ein Angriff mit **GEIST+REFLEXE** gelingen. Trifft er, so erleidet der Höllenhund einen Schadenspunkt. Pro Runde kann er nicht mehr als einen Punkt Schaden durch Licht erhalten.
Nutzen die Geisterjäger den Fingerknochen des Hector de Valois, vergeht Hetzer innerhalb einer Sekunde.

Materialisierte Wiedergänger

Unheiliger Gesang: Der Wiedergänger richtet einen Unheiligen Gesang gegen einen Geisterjäger. Dieser muss sich gegen einen Angriff auf seine Seele schützen (mit **SEELE+WILLENSKRAFT (2)**), sonst fällt er in den Gesang ein und ist dem Bann des Wiedergängers erlegen. In diesem Zustand kann er nicht angreifen. Er hat jedoch jede Kampfrunde die Möglichkeit, als Handlung mit einer bestandenen Herausforderung auf **SEELE+WILLENSKRAFT (2)** den Bann zu brechen.

Der Bann hält selbst dann an, wenn der materialisierte Wiedergänger vernichtet wurde oder zum Nahkampf übergegangen ist.

Skelette

Schwächen: Geweiht, Magisch
Angriff 3 (gegen Körper+Widerstand),
Schaden 2, **Verteidigung 2**, **Ausdauer 2**
(Knochen werden herausgeschlagen), **Okkult 4**

Unheilige Resistenz: Ein Skelett muss in einer Runde komplett vernichtet werden, sonst regeneriert es den erlittenen Schaden am Ende der Kampfrunde.

Verfluchtes Buch

Schwächen: Physisch, Geweiht, Magisch, Feuer
Angriff 3 (gegen Geist+Reflexe),
Schaden 1, **Verteidigung 3**,
Ausdauer 1, **Okkult 3**

Besondere Eigenschaften: keine