



# HALLOWEEN

## Hexensabbat Edition

Es ist Halloween. Die Bewohner des Landes schmücken ihre Häuser, die kleinen Kinder verkleiden sich, die Süßigkeiten-Verkäufer machen ihren Umsatz des Jahres (und vergessen natürlich den 10tn für den König abzugeben) und die Priester bereiten sich auf das Totengedenken zu Allerheiligen vor. Alles scheint ganz normal zu sein, bis die Nacht anbricht. Denn heute (wie alle 49 Jahre) trifft Halloween mit einer ungünstigen Sternenkongstellatation zusammen, welche man den „Hexenfluch“ nennt.

In der Nacht zu Halloween stehen sich jedes Jahr die materielle Ebene und die Ebene der Toten sehr nahe. In dieser Nacht fällt es Hellschern leicht, mit den Toten zu plaudern, Nekromanten gelingt es, Untote zu beleben, und die Priester loben den Segen ihrer Heiligen. Nur dieses Jahr (zum „Hexenfluch“) liegen die beiden Ebenen nicht nur sehr nahe, sondern überschneiden sich. Vielen Geistern gelingt es, ohne die Magie von Nekromanten in Land zu treten. Viele bereits Verstorbene stehen einfach wieder auf, da ihr alter Geist nicht gezwungen wird, ins Totenreich zu entschwinden. Schon nach wenigen Stunden wird das Land von untoten Kadavern heimgesucht. Zu guter Letzt hat die Oberhexe Marzanna auf der „Mystic Glade“, in den dunklen Tiefen des Waldes, zu einem Hexensabbat geladen und 121 Hexen folgen ihrem Ruf. Doch während die Hexen um ihr mächtiges Feuer mit Feen und Dämonen tanzen, hat sich eine breite Front des Widerstandes gebildet.

Die Magier Gilde der Stadt und die Schule des Mystikers im Dorf haben starke magische Abwehrrschilde errichtet, die Wache patrouilliert im Land und der aufgebrachte Mob übt sich in Lynchjustiz. Mit den ersten Sonnenstrahlen verschwindet der Fluch und Ruhe kehrt ins Land zurück.

### In der Nacht der Toten gelten einige Regeländerungen:

1. **Tötet man eine Feind-Karte, welche über ein Stärke-Wert verfügt**, so stirbt diese Karte zwar, wird aber augenblicklich als untoter Kadaver wiederbelebt. Der Kampf gilt als gewonnen. Die besiegte Karte wird aber nicht abgelegt und kann auch nicht zum Erhalt von Erfahrung genutzt werden. Stattdessen legt man die Karte aufgedeckt, mit dem Kopf nach unten, auf das Spielfeld. Der ehemalige Stärke-Feind ist als Kadaver erwacht und kämpft nun als untoter Geister-Feind mit einem Talent-Wert, der dem alten Stärke-Wert entspricht. Der alte Feind verliert jede besondere Fähigkeit. Ignoriere die alte Beschriftung. Feinde, die über Talent- und Stärke-Werte verfügen, gelten als Stärke-Feinde. Egal ob man in physischen oder psychischen Kampf einen solchen Feind besiegt hat, er erwacht als Kadaver mit dem gespiegelten Talent/ Stärke-Wert. Erst nach einem erneuten Besuch auf dem Feld kann man den Kadaver (jetzt als Geister-Feind mit einem Talentwert) besiegen und endgültig töten.

**Es gibt auch einige Ereignisse, welche einen Stärke-Feind beseitigen.** Hier gilt die Devise, sollte der Leichnam intakt bleiben, so wird er als Kadaver erweckt. Sollte er verschüttet, gefressen oder verbrannt werden, so findet keine Erweckung zum Kadaver statt.

*Beispiel: Der Holzfäller kämpft gegen das Versetzer Biest (Stärke 4 / Talent 5) im psychischen Kampf auf der Ebene und besiegt dieses. Gemäß der Monster-Beschreibung wird gewürfelt, ob das Versetzer Biest sich auf die andere Seite des Spielbrettes teleportieren kann. Der Wurf misslingt und das Monster gilt als getötet. Da die Nacht des Halloween begonnen hat, erwacht das tote Tier als Kadaver mit Talent 4. Der Kadaver wird, mit der Beschriftung „2 Monster-Feind“ zur Außenkante des Spielfeldes zeigend, auf die Ebene gelegt. Der Holzfäller (oder ein anderer Spieler) kann den Kadaver (jetzt gilt er als Geister-Feind) erst beim nächsten Besuch des Ebene-Feldes bekämpfen. Wird der Kampf gegen den „Versetzer-Biest Kadaver“ nun gewonnen, so wird die Karte abgelegt und kann zum Erlangen von Erfahrung (in der Nacht des Halloween gilt er als Talent 4 Feind) genutzt werden. Nach dem Sieg über den „Versetzer-Biest Kadaver“ wird nicht gewürfelt, ob dieser sich auf die andere Seite des Brettes teleportieren kann. Der Kadaver hat alle alten Fähigkeiten verloren.*

2. **Das Erwecken der Toten zu Kadavern betrifft nur das Hauptbrett und direkten Nebentrichter** wie Wood-Realm und Mountain-Realm (Sea-Realm, Dessert, Fearie-Lands, ...). Es betrifft nicht den Dungeon,

das Timescape, den Schwarzen Turm, den Palast des Hexenmeisters, die Pyramide, die Katakomben, das Dorf und die Stadt. Als generelle Regel gilt, dass Bretter, die außerhalb des Landes liegen, unterirdisch angelegt oder durch mächtige Zauber geschützt sind, nicht von dem „Hexenfluch“ (dem Erwecken von Kadavern) heimgesucht werden.

3. In der Nacht von Halloween **gewinnt man durch das Töten von Geister-Feinden und Kadavern Erfahrung**. Für das Sammeln von 7 (oder mehr) Talent-Punkt Trophäen erhält man 1 zusätzlichen Talent-Punkt Erfahrung für seinen Charakter. Überschüssige Talent-Punkte werden bei der Erfahrungsgewinnung nicht angerechnet und verfallen. Man kann die erschlagenen Geister-Feinde nur am Ende seines Spielzuges zur Gewinnung von Erfahrung verrechnen. Theoretisch gibt es zwar immer noch die Möglichkeit, aus dem Töten von Stärke-Feinden Erfahrung zu sammeln, faktisch ist dieses allerdings außer Kraft gesetzt, da die Monster als Kadaver wiederbelebt werden (Siehe Regel 1).  
*Beispiel: Der Priester hat zu Halloween ein Nachtgespenst (Talent 3), ein Skelett (Talent 3) und den Kadaver eines Schnappdrachens (Talent 9; ehemals Stärke 9) besiegt. Er will diese am Ende seiner Runde als Erfahrung für seinen Charakter nutzen. Für den Drachen-Kadaver erhält er einen Talent-Punkt. Die restlichen 2 Punkte des Drachens verfallen. Skelett und Nachtgespenst reichen mit 6 Punkten nicht aus, um neue Erfahrung zu erlangen.*
4. **Überall, wo man Abenteuer-Karten ziehen muss**, zieht man stattdessen Karten vom Halloween-Stapel. Dieses gilt nicht für das Timescape und den Schwarzen Turm. Liegen z.B. noch unaufgedeckte Karten von der Nacht des Tiamats auf dem Spielplan, so werden diese ganz normal gespielt. Da beim Betreten des Feldes keine Abenteuer-Karte neu gezogen wird, besteht auch keine Notwendigkeit eine Halloween-Karte stattdessen zu ziehen. Gleiches gilt für Orte wie den „Jahrmarkt“, „Dornengestrüpp“ und ähnliches. Bei Karten wie „Kreise im Kornfeld“ oder „Feldon's Wanderstab“ zieht man lediglich Halloween-Karten wenn man aufgefordert wird, eine Abenteuer-Karte aufzudecken.
5. Während der Nacht des Halloween sollte keine **andere Erweiterungen** „neu“ in Kraft treten. Zieht man ein solches Ereignis (bzw. ein magisches Gebräu mit dieser Wirkung), so wird die Karte sofort ohne Wirkung abgelegt und eine neue Karte gezogen. Ist bereits eine Erweiterung in Kraft getreten, wie z.B. Anarchie im Dorf, so kann diese weiter gespielt werden, wenn sie den Spielverlauf nicht zu sehr behindert.

### **Beginn / Ende**

**Die Halloween-Erweiterung beginnt** mit dem Ziehen der Abenteuer Karte „Happy Halloween“ oder dem Ziehen des Magischen Gebräus „Hobgoblin“. Die Karte „Los Dias de Muertos“ (Stadtkarte) kann ebenfalls zum Ziehen von Halloween-Karten führen (siehe unten). Sobald jemand eine dieser „Start-Karten“ gezogen hat, werden alle Halloween Karten gemischt und 5 Karten pro Spieler gezogen. Diese Karten bilden den Halloween-Karten Stapel.

*Beispiel: An Brett A sitzen im Turnier 5 Spieler, wovon sich einer im Schwarzen Turm und einer im Timescape befindet. Es werden trotzdem 25 Halloween-Karten gezogen.*

**Die Erweiterung endet**, sobald ein Spieler die letzte Karte des Halloween-Karten Stapels gezogen hat und seinen Zug beendet.

Folgende Schritte werden dann ausgeführt.

1. Ist die Karte „**Konsul**“ im Spiel, zeigt jeder Spieler eine Geister Trophäen-Karte. Die Geister Trophäe mit dem höchsten Wert erhält die Aufmerksamkeit des Konsuls. Der Spieler wird vom König persönlich geadelt und darf eine „Nobleman“ Karte ziehen. Haben zwei Spieler gleich hohe Trophäen, so werden beide Spieler geadelt. Beachte: Jeder Spieler kann nur eine Karte zeigen. Karten mit mehrfach Feinden werden nur einfach gewertet. Im Folgenden werden alle **Talent-Trophäen** (bzw. Stärke-Kadaver-Trophäen) eingesammelt und abgelegt. Dieses betrifft auch die Karten, welche dem Konsul vorgestellt wurden. Sie können nicht mehr für die Gewinnung von Erfahrung genutzt werden.  
*Beispiel: Die „Skletthorde“ zählt beim Konsul nur für Talent 3.*
2. **Alle Kadaver** zerfallen im ersten Sonnenlicht. Dieses gilt nur für die belebten Kadaver (umgedrehte Stärke-Feinde). Die Karten werden abgelegt. Diese gilt nicht für die Karten mit „Kadaver“ im Namen.
3. **Alle Karten, die über den Zusatz „Halloween“** verfügen (über dem Karten Typ), werden vom Spielfeld genommen und abgelegt.

### **Besondere Karten**

**Baba Jagas Hütte:** Die Karte bewegt sich mit Dir. Springt die Hütte allerdings mit den Charakter ins Warp-Gate, so verschwindet sie. Eine Ausnahme bildet die Tür in den „Schwarzen Turm“ (die man bei einer gewürfelten 4 nehmen muss). Hier verbleibt die Hütte vor Ort.

**Buckelige Hexe/ Vampirgebiss/ Hexenstab:** Als „lebender“ Begleiter/ Vertraute gelten alle Tiere, Drachen, Monster und Humanoide. Golems (wie der Homunkulus, Roboter), Elementare, Untote und Pflanzen (wie der „Junger Treant“) wird die Hexe als Bezahlung nicht akzeptieren. Kurz: Alles was blutet.

**Dämonbeschwörer:** Der Beschwörer hat schlechte Erfolgsaussichten. Zu Halloween werden besiegte Stärke-Feinde zu Kadavern wiederbelebt und fressen ihn anschließend.

**Domherr:** Es reicht eine Geister-/ Kadaver-Trophäe zu besitzen, um einen Segen zu erhalten. Die Trophäe muss nicht abgelegt werden. Jeder Spieler darf nur einen Segen zurzeit besitzen (Ausnahme: Arch-Bishop).

**Geisteröl:** Bei der Nutzung des Geisteröls wird nur den Bonus der Waffe auf Deinen Talent-Kampfwert addiert. Dies beinhaltet auch alle magischen Boni, welche durch die Benutzung dieser Waffe entstehen.

**Halloween-Ball:** Bei Gleichstand erhalten alle Spieler mit dem höchsten Wert nur ein Magisches Gebräu und keiner wird zum neuen königlicher Herold ernannt.

**Hexensabbat:** Alle weiblichen Charaktere und Fremden versammeln sich auf der „Mystic Glade“ und tanzen um das Hexenfeuer. Danach werden die Fremden abgelegt. Für sie wird nicht gewürfelt. Sollten zwei Spieler einen Gleichstand erreichen, so muss zwischen diesen erneut gewürfelt werden. Wer diese Runde gewinnt, kann sich den „White/Black Hag“ Wechselcharakter nehmen. Spieler müssen sich vor dem anschließenden Wurf des Bewegungswürfels entscheiden, ob sie in Richtung des Wraith-Lords oder die Woods-Realm wollen.

**Hexer:** Der Hexer verlässt Dich nur, wenn Du aktiv einen Drachen-Feind oder Zauberer (bzw. Hexenmeister oder ähnliche Namen) angreifst, nicht wenn diese Dich angreifen. Das Töten eines Fremden durch Gegenstände oder Zauber (z.B. „Scroll of Banishment“ oder „Vampirgebiss“) gilt ebenfalls als Angriff.

**Hydra:** Die Hydra ist ein kurioses Monster in dieser Erweiterung. Da sie nicht stirbt, sondern ihr immer mehr Köpfe wachsen, wird sie nicht als Kadaver erwachen. Sollte die Hydra mit Feuer besiegt werden (Fackel, Feuerball, Flammenschwert usw.), so wird der Ascherest endgültig abgelegt. Die verbrannte Hydra belebt sich nicht als Kadaver. Die Hydra kann von dem „Staff of Mastery“ nur für einen Kampf versklavt werden.

**Kadaver-Ratten:** Der Wert der Ratten beträgt 2 + 1 je erwecktem Kadaver (umgedrehte Karte mit Stärke-Wert) und +1 für jede Karte in der Region mit „Kadaver“ in ihrem Namen (wie Myconid-Kadaver). Zu der äußeren Region gehört auch das Dorf, die Stadt, die Mountain- und die Woods-Realm. Die Kadaver-Ratten sind die einzigen Feinde, die nach Beenden des Halloween-Ereignisses auch zu Geister-Feinden wiederbelebt werden.

**Konsul:** Diese Karte wird unter dem Punkt „Beginn/Ende“ erklärt. Zeigen zwei (oder mehr) adlige Spieler die höchste Talent-Wert Trophäe, so wird der Spieler, der dem Konsul die höchste Anzahl von Goldsäcken zahlt, zum King's Champion ernannt. Zahlen beide gleich viel, so wird der Charakter mit der höchsten Stärke zum Champion ernannt. Ist auch der Wert der Stärke gleich, so zählt die höchste Anfangsstärke. Ist diese auch gleich, so ist der Konsul verwirrt und es passiert gar nichts.

**Kontrollposten:** Der Kontrollposten wird immer neu besetzt. Er wird nie als Kadaver erweckt.

**Los Dias Muertos:** Dieses Totenfest ist die verkürzte Ausgabe des Halloween Events. Es gelten folgende Änderungen: Kadaver erscheinen nur in der Stadt und im Dorf. Das restliche Land ist davon nicht betroffen. Man zieht Halloween-Karten anstatt von City-Karten. Das Fest der Toten endet, sobald der Halloween Stapel aufgebraucht ist oder sich kein Charakter mehr im Dorf oder in der Stadt befindet. Los Dias Muertos findet nicht statt, wenn in der Stadt oder dem Dorf die Erweiterungen „Anarchie im Dorf“ oder „Dornen“ bereits begonnen haben.

**Skeletthorde:** Die 3 Skelette müssen nacheinander bekämpft werden. Gelingt es einem Charakter nicht, alle Skelette zu erschlagen, so stehen das nächste Mal 4 Skelette an diesem Ort (egal wie viele vorher erschlagen wurden). Werden wieder nicht alle erschlagen, so erscheinen das nächste Mal 5 Skelette usw.

**Wechselcharaktere:** Wird ein Spieler zu einem Wechselcharakter ernannt und es gibt bereits einen solchen Amtsinhaber, so verliert der bisherige sein königliches Amt. In der Ausübung eines Amtes macht man sich nicht viele wirkliche Freunde. Neider, Heuchler, Besserwisser und Querulanten gibt es immer ausreichend.

## Danksagung

Zu dieser Erweiterung hat mich Thomas Erix verleitet. Ich danke Moritz Both für die Nutzung seiner Bilder des skelettierten Gentleman und des Beschwörers, Darren Dew für den „Ogre Mage“, Sam Wallace für den „Arch-Bishop“, Ken Picklesheimer für den „Jack o' Lantern“ und Marijan van der Gaag für den „Wolfskadaver“. Wie immer geht der Dank auch an Lea für das Korrekturlesen und Alpha für den Druck.

Trittau den 8. Januar 2016

Carsten Both

