

<p>1 <span style="float: right;">Halloween Ereignis</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Religiöser Mob</b></p>  <p>Religiöse Extremisten haben den Mob gegen den heidnischen Brauch aufgestachelt. Sie ziehen jetzt plündernd durch diese Region. Alle Fremden, welche irgendwie mit Magie zu tun haben, werden auf dem Scheiterhaufen verbrannt (Ablage). Orte, die eine Würfeltabelle einhalten, werden als verhext gekennzeichnet und ebenfalls in Brand gesteckt.</p>	<p>1 <span style="float: right;">Ereignis</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Hexensabbat</b></p>  <p>Am Hexen-<del>Feuer</del>feuer in der „Mystic <del>G l a d e</del>“ (Wald) treffen sich alle weiblichen Fremden &amp; Spielerinnen. Jeder wirft einen Würfel, addiert seine Talente und +2 für jeden Vertrauten. Der Spieler mit dem höchsten Wert zieht den „White/Black Hag“ Charakter.</p>	<p>2 <span style="float: right;">Monster-Feind</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Hydra</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Stärke 1+</b></p> <p>Die Hydra ist ein lästiger Gegner. Jedes Mal, wenn Du sie besiegst, wächst ihr ein neuer Kopf (+1 Stärke). Sie verbleibt hier bis jemand sie überwältigt und mit Feuer (Fackel, Feuerball) ihren Leichnam ausbrennt. Tausche die Trophäe dann gegen 1 Stärkepunkt.</p>	<p>2 <span style="float: right;">Monster-Feind</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Wolfspinne</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Stärke 3</b></p> <p>Bevor Du den Kampf mit der Spinne beginnen kannst, musst Du mit zwei Würfeln unter Deinem Talent-Wert würfeln. Gelingt Dir dies nicht, so kannst Du keinen Zauber und keine Gegenstände im Kampf mit der Spinne einsetzen.</p>
<p>3 <span style="float: right;">Pflanzen-Feind</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Tintenfischpilz</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Talent 4</b></p> <p>Der violette Pilz ist bei Hexen sehr beliebt. Er blüht äußerst selten und seine Sporen haben eine halluzinogene Wirkung. Besiegst Du den Pilz, so kannst Du ihn nicht zur Erfahrungsgewinnung nutzen, erhältst aber einen Zauberspruch.</p>	<p>3 <span style="float: right;">Geister-Feind</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Skelett</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Talent 3</b></p> <p>Der blutige Gentleman besteht nur noch aus schlapperig sitzender Kleidung und edlen Knochen. Um etwas Fleisch zwischen die Zähne zu bekommen, versucht er, Dich zu töten. Du bist also Opfer eines gesitteten Mundraubes geworden.</p>	<p>4 <span style="float: right;">Halloween Fremder</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Bucklige Hexe</b></p>  <p>Die Hexe verlangt von Dir ein Leben oder einen lebenden Begleiter/ Vertrauten. Verweigert Du ihr dieses, so verflucht sie Dich (Nimm eine Fluch Karte). Gibst Du ihr den Hexenhut, -stab oder -besen, so schenkt sie Dir einen Talentpunkt, Zauberspruch, Lebenspunkt oder ein Magisches Getränk und verlässt daraufhin das Land (Ablage).</p>	<p>4 <span style="float: right;">Halloween Fremder</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Konsul</b></p>  <p>Der Konsul hasst das geschäftsschädigende Halloween. Er ruft einen Wettstreit aus: Derjenige, der beim Beenden des Halloween-Events die Geister-Trophäe mit dem höchsten Talent-Wert vorweist, wird geadelt. Bist Du bereit adlig, so wirst Du der neue „King's Champion“. Lege die Karte bis zum Event-Ende auf den Town-Square.</p>
<p>5 <span style="float: right;">Gegenstand</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Laterne</b></p>  <p>Mit der Laterne in der Hand kannst Du in den Katakomben (Dungeon) und während des Halloween-Events für Deine Bewegung den Wurf wiederholen, musst aber dann den zweiten Wurf akzeptieren. Du erhältst +2 auf Deinen Gesamtwurf in dem Bergwerk (Obere Region).</p>	<p>5 <span style="float: right;">Gegenstand</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Hexengold</b></p>  <p>Jemand sagt, die lederne Geldbörse sei mit Katzen- oder Hexengold gefüllt. Ein anderer behauptet, das Geld stamme aus dem Hintern eines Esels. Dir ist es einerlei, solange man damit bezahlen kann. Nimm Dir einen Geldsack. Wen interessiert schon der Geruch von Gold.</p>	<p>5 <span style="float: right;">Gegenstand</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Ziegenschädel</b></p>  <p>Der Schädel gehörte einst einer <u>Hexe</u>, die Tierrituale mit ihm durchführte. Führt Du ihn mit Dir, so kann Dir kein Tier-Begleiter, -Vertrauter oder -Gegenstand gestohlen oder verjagt werden. Zudem kannst Du, anstatt Leben zu verlieren, eines Deiner Tiere opfern und sein Blut trinken. Lege das Tier sofort ab und verliere kein Leben.</p>	<p>5 <span style="float: right;">Mag. Gegenstand</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Hexenhut</b></p>  <p>Dieser alte Hut gehörte einst einer <u>Hexe</u>. Wenn Du ihn trägst (nur eine Kopfbedeckung möglich), erhöht sich Dein Talent um +1. Zusätzlich kannst Du aus einem getöteten Pflanzen-Feind einen kräftigen Sud brauen. Lege die Trophäe ab ohne Erfahrung zu sammeln und nimm eine Mystic Brew-Karte.</p>
<p>5 <span style="float: right;">Halloween Begleiter</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Halloween Kinder</b></p>  <p>Die drei Kinder haben sich als Hexen oder Gespenst verkleidet, um Süßigkeiten zu erlangen. Jetzt ist es ihnen aber etwas zu gruselig geworden. Bringst Du sie zum Dorf oder zur Stadt bevor Halloween endet, so geben sie Dir ein Geschenk als Dank (wirf den Würfel): 1,2: Lecker schmeckende Doughnuts. 3: Alte dekorative Drachenknochen. 4: Einen nützlichen Tornister. 5,6: Ein süßiges Magisches Getränk.</p>	<p>6 <span style="float: right;">Halloween Gesetz-Ort</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Kontrollposten</b></p>  <p style="text-align: center;"><b>Stärke 6</b></p> <p>Die Wache hat hier einen vorgelagerten Posten errichtet. Spieler mit einem Steckbrief oder einem <u>Hexen</u>-Gegenstand werden von der Wache angegriffen. Verlierst Du den Kampf, so bringen sie Dich in die Stadt zur Gerichtsverhandlung (lege den Gegenstand ab). Gewinnst Du aber, so erhältst Du einen Steckbrief. Adlige heilen hier 1 Leben.</p>	<p>1 <span style="float: right;">Ereignis</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Schwarze Katze</b></p>  <p>Eine schwarze Katze kreuzt Deinen Weg. Nimm sie sofort als Vertrauten an. Solltest Du bereits einen haben, so tötet sie diesen augenblicklich. Nimm Dir die Vertrauten-Karte „Schwarze Katze“ (auch von einem anderen Spieler) und lege andere Vertrauten-Karten ab.</p>	<p>5 <span style="float: right;">Gegenstand</span></p> <p style="text-align: center;"><b>Geisteröl</b></p>  <p>Ein Hexer hat eine seiner Phiolen verloren. In ihr befindet sich Geisteröl. Du kannst das Öl einmalig nutzen, um mit einer Waffe auch Geister-Feinde zu bekämpfen. Die Waffe addiert für einen Talent-Kampf ihre Stärke-Boni. Lege das Öl nach dem Gebrauch ab.</p>



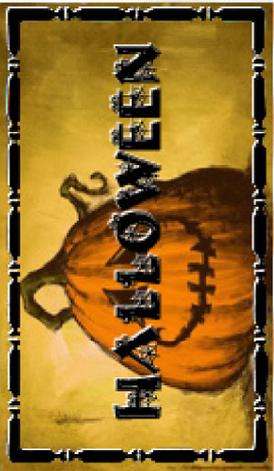
<p>2 Pflanzen-Feind <b>Kürbis Ranken</b></p>  <p><b>Stärke 3</b></p> <p>Die boshafte Kürbis-Laterne hat mit ihren dornigen Wurzeln ein Geflecht am Boden gebildet. Besiegt Du die besetzte Pflanze, so ziehe sofort eine Dornen-Karte (Ereignisse und Fremde legst Du aber ab und ziehst dann erneut).</p>	<p>1 Ereignis <b>Halloween Ball</b></p>  <p>Die Königin veranstaltet einen Maskenball im Schloss (Stadt). Jeder Adlige, Amtsinhaber (Wechselcharakter) und jeder männliche Spieler, der 1 Gold Anmeldegebühr zahlt, ist eingeladen. Zum Ende wirft jeder männliche Charakter einen Würfel und addiert sein Talent-Anfangswert. Der Sieger wird neuer königl. Herold (Wechselcharakter). Bei Gleichstand erhalten beide nur ein Mystic Brew.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Kadaver-Ratten</b></p>  <p><b>Stärke 2+</b></p> <p>Diese Ratten ernähren sich von den unzähligen Leichenfleisch. Ihre Population richtet sich nach der Anzahl der Kadavern in ihrer Region. Für jeden Kadaver erhöht sich die Kampfstärke um eins. Wird sie erschlagen, so erwacht der Ratten-Kadaver mit <b>Talent 2</b> als Geister-Feind erneut. Erst wenn auch dieser besiegt wurde, kann man die Trophäe zum Erlangen von Erfahrung nutzen.</p>	<p>2 Tier-Feind <b>Fledermaus</b></p>  <p><b>Stärke 2</b></p> <p>Eine Fledermaus mit 1 1/2 Meter Flügelspannweite fliegt jagend durch die pechschwarze Nacht auf der Suche nach einem Opfer. Besitzt Du keine Lichtquelle (wie Fackel, Laterne, Flammenschwert, Brandpfeil, Weihkerze oder Prisma), so musst Du 2 Punkte von Deinem Würfelwurf im Kampf abziehen. Dabei kann der Wurf nie unter 1 fallen.</p>
<p>3 Halloween Geister-Feind <b>Myconid-Kadaver</b></p>  <p><b>Talent 6+</b></p> <p>Jemand hat den toten Myconiden in seinem Verwesungsprozess gestört. Er greift keine Spieler mit einer Fackel an und erhält +1 Talent je Pflanzen-Feind oder -Ort in Deiner Region.</p>	<p>3 Halloween Geister-Feind <b>Skeletthorde</b></p>  <p><b>Talent 3 (mehrmals)</b></p> <p>Ein Klappermann ist zu Halloween ganz spaßig, aber wer hat die ganze Horde geweckt. Bekämpfe die Skelette in 3 Kämpfen nacheinander. Gewinnst Du nicht alle Kämpfe, so steigen neue Skelette aus den Gräbern und Du musst das nächste Mal einen mehr bekämpfen.</p>	<p>4 Halloween Fremder <b>Marzanna</b></p>  <p>Die einäugige Oberhexe Marzanna macht sich einen Spaß daraus, jeden Spieler im Land zu verhexen. Jedes Opfer zieht eine Zauberspruch-Karte und wendet diese auf sich selbst an. Ist der Zauber Orts-Regions-gebunden, so wirkt er nur auf das Feld, auf dem der Spieler steht. Bezieht er sich auf eine oder mehrere Personen, so wirkt er nur auf den Spieler. Lauthals lachend reitet sie auf ihrem Besen zum Ablagestapel.</p>	<p>4 Halloween Fremder <b>Domherr</b></p>  <p>Die Kirche möchte das heidnische Treiben Halloween beenden. Deshalb hat sie den Domherren in die Kapelle gesandt. Jeder Spieler, der ihm eine Geister-Trophäe zeigt, erhält einen Segen. Gibst Du ihm einen Hexen-Gegenstand, so erneuert er Dich zum neuen Tempelritter und verlässt die Kapelle (Ablage). Nimm den Tempel-Wechselcharakter.</p>
<p>5 Gegenstand <b>Vampirgebiss</b></p>  <p>Das blutige Vampirgebiss hat noch immer die Kraft für einen Biss. Du kannst mit ihm einen lebenden Fremden aussagen. Heile sofort alle verlorenen Leben und erhalte 1 Talentpunkt, wenn der Fremde mit Magie handelt oder magische Kräfte besitzt (wie Kobold, Magier, Arhending, Hexe...). Lege das Gebiss und das Opfer nach Gebrauch ab.</p>	<p>5 Pfl. Gegenstand <b>Hexenkräuter</b></p>  <p>Eine <u>Hexe</u> hat ihre gesammelten Kräuter zum Trocknen aufgehängt. Du kannst sie mitnehmen und zu Beginn eines Zuges als Tee aufbrühen. Wirf den Würfel: 1 Beruhigend, 1x aussetzen. 2-3 Heilend, 1x aussetzen &amp; +1 Leben. 4-5 Wohltuend, heile zwei Leben. 6 Unbekannte Wirkung, nimm Dir eine Mystic-Brew Karte.</p>	<p>5 Mag. Gegenstand <b>Hexenbesen</b></p>  <p>Der <u>Hexenbesen</u> hat noch drei magische Ladungen. Mit ihm kannst Du, statt für Deine Bewegung zu würfeln, zum Schwarzen Turm, zum Friedhof oder zur „Mystic Glade“ (Wald) reiten. Du kannst nur maximal 1 Begleiter mitnehmen. Alle restlichen Begleiter und flugunfähige Tiere verbleiben an dem Ort, wo Du den Hexenbesen bestiegen hast.</p>	<p>5 Mag. Gegenstand <b>Hexenstab</b></p>  <p>Der Stab gehörte einst einer <u>Hexe</u>. Opferst Du mit dem Stab einen lebenden Begleiter oder eines deiner Leben, so erhältst Du einen Zauberspruch. Den Stab kannst Du auch bei dem Mystiker, dem Einsiedler, der Zauberkünstlerin, dem Kräuterverweib oder dem Hexenschüler für einen zusätzlichen Vertrauten Deiner Wahl oder 1 Talent-Punkt eintauschen.</p>
<p>5 Begleiter <b>Hexer</b></p>  <p>Für einen Sold von 1 Gold kannst Du den weißhaarigen Hexer anwerben. Solltest Du aber einen Zauberer oder Drachen-Feind angreifen, so wird er Dich verlassen. Er erhöht Deinen Wert im Kampf: gegen Personen-Feinde um +1 gegen Untote (Geister-Feinde) um +2 gegen Monster-Feinde um +2</p>	<p>6 Halloween Ort <b>Hexenkessel</b></p>  <p>Eine Hexe hat einen Sud angerührt und hier köcheln lassen. Du kannst das übel riechende Gebräu kosten (würfel): 1 Blähungen, -1 zufälligen Begleiter. 2 Sättigend, 1x aussetzen. 3 Wohltuend, heile ein Leben. 4-5 Nimm Dir ein Magisches Gebräu 6 Nimm Dir einen Zauberspruch.</p>	<p>4 Halloween Fremder <b>Überraschungspaket</b></p>  <p>Der Dorf-Trödler möchte hier seine Ware in mehreren Überraschungspaketen für je 1 Goldsack verkaufen. Wirf zwei Würfel nach der Bezahlung: 2 Pistole 3 Hund (Wahl) 4 Tornister 5 Fackel 6 Doughnuts 7 Plunder (wertlos) 8 Wasservorrat 9 Heilbandage 10 Kurzbogen 11 Mag. Gebräu 12 Schriftrolle mit 2 Zaubersprüchen.</p>	<p>4 Halloween Ort <b>Baba Jagas Hütte</b></p>  <p>Die wandelnde Hütte der Hexe Baba Jaga fühlt sich alleine und lädt Dich zum Betreten ein. Wirf einen Würfel: 1 Springt mit Dir ein Feld nach rechts. 2 Springt mit Dir ein Feld nach links. 3 Springt mit Dir über den Fluss. 4 Die Tür führt in den Schwarzen Turm. 5 Springt mit Dir ins Warp-Gate. 6 Freier Teleport in der Region.</p>



<p>5 Gegenstand <b>Tornister</b></p>  <p>Der Tornister ist ein robuster Rucksack, in den bis zu drei Gegenstände passen. Mit dem Tornister kannst Du jedes Brett (Dungeon, Timescape, Palast ...) betreten. Wird Dir der Tornister allerdings gestohlen, so verlierst Du auch alle Gegenstände in ihm.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Tornister</b></p>  <p>Der Tornister ist ein Fellrucksack, in den bis zu drei Gegenstände passen. Mit dem Tornister kannst Du jedes Brett (Dungeon, Timescape, Palast ...) betreten. Wird Dir allerdings der Tornister gestohlen, so verlierst Du auch alle Gegenstände in ihm.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Tornister</b></p>  <p>Der Tornister ist ein robuster Rucksack, in den bis zu drei Gegenstände passen. Mit dem Tornister kannst Du jedes Brett (Dungeon, Timescape, Palast ...) betreten. Wird Dir der Tornister allerdings gestohlen, so verlierst Du auch alle Gegenstände in ihm.</p>	<p>1 Gesetz-Ereignis <b>Geheimpolizei</b></p>  <p><b>Stärke 10</b></p> <p>Die Geheimpolizei des Königs versucht die alten Verhältnisse wieder herzustellen. Bist Du ein Gläubiger des Drachenkultes, so werden sie dich angreifen (-1 Leben). Wenn nicht, so bieten sie Dir eine neue Stellung an. Nehme den Wechsel-Charakter „Geheimpolizei“.</p>
<p>4 Fremder <b>Dämonenbeschwörer</b></p>  <p>Der böse Magier beschwört bei jedem Besuch eines Spielers die oberste Feindkarte vom Timescape-Stapel. Solltest Du den Kampf bestehen, so gibt er Dir einen Zauberspruch. Sollte das Monster überleben, so tötet es den Beschwörer und verbleibt hier, bis es besiegt wird.</p>	<p>3 Halloween Geister-Feind <b>Ziegen-Kadaver</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Dieser Ziegenbock hat vom Fleisch stinkender Kadaver gekostet und sich verwandelt. Er greift jeden Spieler an, der dieses Feld betritt. Würfel nach dem Kampf für jedes Tier in Deiner Gruppe. Bei einer 1 hat sich das Tier infiziert und wird zu einem Kadaver mit <b>Talent 2</b>.</p>	<p>3 Halloween Geister-Feind <b>Priester-Kadaver</b></p>  <p><b>Talent 4</b></p> <p>Der Priester war einer der Ersten, die gegen die Totenplage auszogen. Er war nicht erfolgreich und hat sich angesteckt. Nun greift er jeden Spieler an, der dieses Feld betritt. Würfel nach dem Kampf für jeden Begleiter in Deiner Gruppe. Bei einer 1 hat er sich infiziert und wird zu einem Kadaver mit <b>Talent 2</b>.</p>	<p>3 Halloween Geister-Feind <b>Huhn-Kadaver</b></p>  <p><b>Talent 2</b></p> <p>Tötet Du das infizierte Huhn, so schlüpfst aus dem Gelege ein neuer Kadaver. Nimm den letzten getöteten Tier-Feind vom Ablagestapel und werte dieses als Kadaver (Stärke = Talent). In dem Ei befindet sich zusätzlich noch 1 Goldsack.</p>
<p>1 Ereignis <b>Heiliges Convent</b></p>  <p>Die Kirche wählt ihr neues Oberhaupt. Jeder Spieler kann sofort zur Kapelle reisen und an der Wahl teilnehmen. Er wirft einen Würfel, addiert seine Talent-Punkte, +2 für jede Segenkarte, -2 wenn er nicht Gut ist und -2 für jeden Vertrauten. Der Spieler mit dem höchsten Wert gewinnt die Wahl und zieht den „Archbishop“ Wechselcharakter.</p>	<p>1 Ereignis <b>Happy Halloween!</b></p>  <p>Es ist die Nacht des Halloween! Die Kinder ziehen von Haus zu Haus, um nach Süßigkeiten zu betteln. Nur diesmal regt sich im Dunkeln das Böse und Tote erwachen aus ihrem Schlaf! Es startet das „Halloween-Event“. Ziehe für jeden Spieler 5 Halloween-Karten, die den Halloween-Stapel bilden.</p>	<p>1 Ereignis <b>Happy Halloween!</b></p>  <p>Es ist die Nacht des Halloween! Die Kinder ziehen von Haus zu Haus, um nach Süßigkeiten zu betteln. Nur diesmal regt sich im Dunkeln das Böse und Tote erwachen aus ihrem Schlaf! Es startet das „Halloween-Event“. Ziehe für jeden Spieler 5 Halloween-Karten, die den Halloween-Stapel bilden.</p>	<p>5 Gegenstand <b>Amtsenthbung</b></p>  <p>Dieses beglaubigte Pergament enthält Beweise für eine Amtsenthebung. Bringst Du diese Beweise zum Schloss, Baron oder gibst Du sie einer Gesetzeskarte, so kannst Du bestimmen, welcher Spieler seinen Wechselcharakter oder Adelsstand verlieren soll. Hierfür wirst Du zum köngl. Agenten ernannt. Nimm den Wechselcharakter „Geheimpolizei“.</p>
<p>1 Halloween Ereignis <b>Nachtgespenst</b></p>  <p><b>Talent 3</b></p> <p>Ist dies nun ein Geist oder nur ein Kind unter einem Bettlaken? Je nach Einstellung erhalten Gute &amp; Neutrale Charaktere einen Malus auf ihren Kampfwurf: -2 Gute Spieler -1 Neutrale Spieler Der Wurf kann nicht unter 1 fallen.</p>	<p>1 Halloween Magisches Gebräu <b>HOBGORLIN</b></p>  <p>Beim Genuss des süßen Hexen-Gebräus bemerkst Du, dass Halloween, die Nacht der Toten, begonnen hat. Es startet das „Halloween Event“ (siehe Regeln). Du kannst die Kraft des Gebäus dazu nutzen, einen beliebigen Wurf während des Halloween Events zu wiederholen. Lege es nach dem Gebrauch oder beim Enden der „Nacht der Toten“ ab!</p>	<p>Vertrauter <b>Schwarze Katze</b></p>  <p>Die Katze gehörte einer Hexe. Der Vertraute ist von nun an mit Dir verbunden. Er kann weder gestohlen noch getötet werden. Er erhöht Dein Talent um +1. Du kannst den Vertrauten opfern, um einen Fluch oder Kröten-Fluch sofort zu beenden. Du kannst ihn auch opfern, um beim Hexenmeister sofort einen Talisman zu erhalten.</p>	<p>1 Halloween Ereignis <b>Los Dias de Muertos</b></p>  <p>In der Stadt und im Dorf feiert man das Totenfest „Los Dias de Muertos“. In dem Durcheinander ist das Stadtrecht außer Kraft gesetzt. Man kann die Tore frei passieren und zieht Halloween- statt City-Karten. Es gelten die Regeln des Halloween-Events. Das Totenfest endet, sobald sich kein Spieler mehr in der Stadt / im Dorf befindet. Alle Karten auf diesen Brettern werden abgelegt.</p>

CITY

ADVENTURE

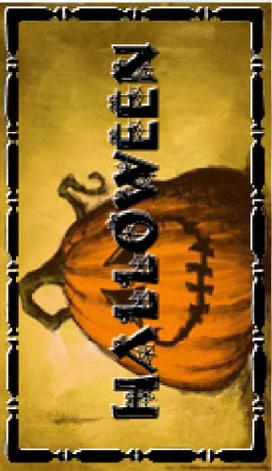


CITY

Cultist

Familiar

ADVENTURE



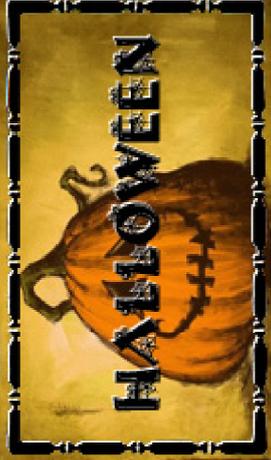
PURCHASE

MYSTIC BREW

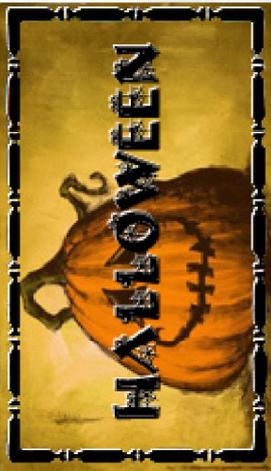
ADVENTURE



PURCHASE



ADVENTURE



PURCHASE

**Archbishop**

Alignment: Good  
Start: High Temple (City)  
*Special Abilities:*

1. Retain all Craft, Strength, Lives, Gold, Followers and Objects.
2. You can't be a victim of a Curse.
3. You can't change your alignment.
4. If you enter the High Temple, Chapel, Temple or Shrine you can't roll a dice. You will be healed to your starting quota and get a Blessing card.
5. You can hold the same number of Blessing cards as you can hold Spells.
6. You automatically destroy any Spirit-Enemy Cards without resort to Combat.
7. You can pass through the City Gates free of charge.
8. You can add one to your dice roll in the Royal Castle, Noble Squire (Village) or Donjon.
9. You lose this Master-Level-Character when the „Night of Tiamat“ Event starts.



OBJECTS FOLLOWERS

**Magisches Gebräu**



Die Kirche wählt einen neuen Erzbischof. Jeder gute Spieler kann sofort in den Hochtempel (Stadt) setzen und an der Wahl teilnehmen. Er wirft einen Würfel, addiert seine Talent-Punkte, +1 für jede Zauberspruch- und Segenkarte & -1 für jeden Vertrauten. Der Spieler mit dem höchsten Wert zieht den „Archbishop“ Wechselcharakter.



**White/ Black Hag**

Alignment: Any  
Start: Forrest  
*Special Abilities:*

1. Retain all Craft, Strength, Lives, Gold, Followers and Objects.
2. You can't be a victim of a Curse.
3. If you are Good you will be a White Hag. White Hags can heal 1 life instead of making movement and miss the whole turn.
4. If you are Evil you will be a Black Hag. When you attack another Player, you may choose to make a Combat Psychic. If you win you can take a Life, Object, Follower, Familiar or give him a Curse-card.
5. Neutral Characters have to choose to be White or Black Hag (can't change later).
5. If you have a Familiar you always have a Spell. Draw one Spell card at the end of your turn if you do not have one.
6. If you encounter the Hag, Sea Hag or Humpy Hag you can take them as a Follower. They will add +1 to you Craft.



OBJECTS FOLLOWERS

**Magisches Gebräu**



Beim Genuss des Brocken-Bräus verwandelst Du Dich in eine alte Vettel. Alle weiblichen Spieler, die noch über einen Vertrauten verfügen, und Du (natürlich) treffen sich auf der „Mystic Glade“ (Wald) zum Hexensabbat. Dort ernennen sie Dich zu ihrer Hexenschwester. Nimm den „White/Black Hag“ Wechselcharakter.



**Geheimpolizei**

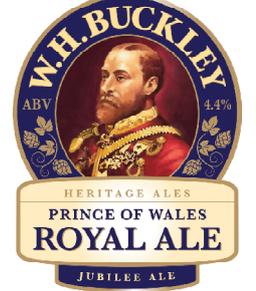
Gesinnung: Jede  
Start: Stadttor (Stadt)  
*Besondere Fähigkeiten*

- 1: Du behältst alle mit Deinem Charakter erworbenen Werte (Stärke, Talent, Leben), Deine Begleiter und Ausrüstung.
- 2: Du kannst nie einen Steckbrief erhalten.
- 3: Du kannst, anstatt einen anderen Charakter anzugreifen, diesem einen Steckbrief geben.
- 4: Du kannst das Stadttor frei passieren.
- 5: Wenn Du auf aufgedeckte Orte, Fremde oder Gegenstände des Drachen-Kultes triffst, kannst Du sie beseitigen und erhältst 2 Gold (für mag. Gegenstände 3 Gold).
- 6: Du kannst für getötete Drachen- oder Drachen-Kultisten-Feinde am Stadttor, Schloss oder beim Baron eine Belohnung von der Höhe ihres Stärke- oder Talent-Wertes in Gold erhalten. Du kannst die Karten dann aber nicht mehr zum Erlangen von Erfahrung nutzen.
- 7: Lege den Charakter ab, wenn Du den Glauben an Tiamat annimmst.



OBJECTS FOLLOWERS

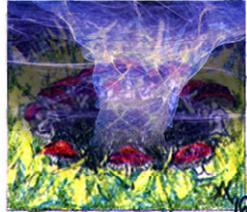
**Magisches Gebräu**



Das dunkle Bier läßt in Dir das innere Verlangen, etwas Gutes für die königliche Familie tun zu müssen, aufkommen. Du schließt Dich als Royal-Agent der Geheimpolizei an. Nimm den Wechselcharakter „Geheimpolizei“.



1 Ereignis  
**Hexenkreis**



Eine Gruppe von Hexen hat in dem Pflanzkreis ein wildes Tor geschaffen. Jeder Spieler muss reihum zwei Karten von unterschiedlichen Stapeln ziehen (wie City, Dornen, Dungeon, Schw.Turm, Mountain, Timescape ...) und diese in den Halloween-Stapel hinein mischen. Leider können Treasure-, Mystic Brew- oder Spell-Karten nicht gewählt werden.

3 Halloween Geister-Feind  
**Wolf-Kadaver**



**Talent 3**

Jemand hat den Wolf erschlagen, aber sein toter, stinkender Leichnam hat sich bei Halloween wiederbelebt. Im Kampf gegen den toten Wolf wird Dir keiner Deiner Begleiter helfen, da sie sich wegen des Gestanks übergeben oder sich in Krämpfen am Boden winden.

3 Halloween Geister-Feind  
**Oger-Magus**



**Talent 6**

Die übellaunige, zaubernde Riesenin haben die Hexen aus ihrer Höhle gelockt. Hast Du noch Deinen Vertrauten, so gibt sie Dir für diesen einen Zauberspruch oder ein Magisches Gebräu. Besitzt Du ihn nicht mehr oder willst ihn nicht hergeben, so musst Du mit der Oger-Magus kämpfen.

3 Geister-Feind  
**Jack o' Fire**



**Talent 4**

Ein belebte Halloween Kürbis-Laterne spukt in dieser Gegend herum. Sie wird jeden, der diesen Landstrich betritt, heimsuchen. Tötest Du den brennenden Geist im Kürbis, so kannst Du die Trophäe ohne Erfahrungsgewinn ablegen und Dir eine Fackel nehmen.

