

RUHE IN KAKARIKO

Ein normaler Tag in
Kakariko, es passiert
nichts

Außergewöhnliches.

Genießt die Ruhe,
ihr wisst nicht, wie
lange sie anhält.

RUHE IN KAKARIKO

Ein normaler Tag in
Kakariko, es passiert
nichts

Außergewöhnliches.

Genießt die Ruhe,
ihr wisst nicht, wie
lange sie anhält.

RUHE IN KAKARIKO

Ein normaler Tag in
Kakariko, es passiert
nichts

Außergewöhnliches.

Genießt die Ruhe,
ihr wisst nicht, wie
lange sie anhält.

KARNEVAL DER ZEIT

Als der Maskenhändler das letzte
Mal zu Besuch war, hat er dieses
Fest nach Kakariko gebracht. Da
alle Spieler nun Masken tragen,
wird die Identität des

Verdächtigen nach der nächsten
Abstimmung nicht verraten (es
sei denn, er ist ein Totengräber).

Es wäre schließlich unhöflich,
einem zu Unrecht Verurteilen
das Fest auch noch zu
verderben.

HOHER BESUCH

Als der Maskenhändler
das letzte Kakariko
bekommt Besuch vom
berühmten Held der
Zeit; Link! Da ihr alle so
aufgeregt seid, lasst ihr
alles stehen und liegen
und vergesst eure Berufe
auszuüben.

LEBEND BEGRABEN

Oh Gott, da hat der
Totengräber wohl unsauber
gearbeitet! Denn das arme
Opfer der letzten Nacht ist
gar nicht tot! Einen Tag
lang musste es nun unter der
Erde verbringen, bevor es
ihm schließlich gelang,
wieder aus seinem Grab
hervor zu steigen.

YOU SHOULDN'T HAVE DONE THAT!

Die Worte des Maskenhändlers
lassen die Dorfbewohner erzittern.
Als Strafe dafür, dass ihr am letzten
Tag wieder einen Unschuldigen
habt ausscheiden lassen, darf der
Spielleiter stellvertretend für den
Maskenhändler einen weiteren
Dorfbewohner bestimmen, der das
Dorf verlassen muss. Das hättet ihr
nicht tun sollen!
(Sollte am Vortag ein Totengräber
vertrieben worden sein, ist diese
Karte nicht gültig)

GERUDOANGRIFF!

Oh nein, eine Bande von
Gerudokriegerinnen hat euer
Dorf überfallen und eure
Männer entführt! Sie zu retten
dauert einen Tag lang, das heißt,
die männlichen Spieler dürfen
weder nachts ihre Fähigkeiten
einsetzen (sie können auch nicht
vom Totengräber getötet
werden), noch am Tag
diskutieren oder abstimmen.

MISS HYRULE

Die alljährliche Wahl zur Miss Hyrule steht an. Die weiblichen Spieler begeben sich alle bis Ende des nächsten Tages nach Stadt Hyrule, um an der Wahl teilzunehmen und können somit nachts ihre Fähigkeiten nicht einsetzen (sie können auch nicht vom Totengräber getötet werden). Auch können sie am Tag nicht diskutieren oder abstimmen.

TRUNKENHEIT

Da haben sich wohl einige Spieler zu lange in der Milchbar aufgehalten! Das Kind und die Pilzkundige sind betrunken, was ihre Fähigkeiten wie folgt beeinflusst:

Das Kind hat nun Probleme die Minishsprache zu verstehen. Der Spielleiter darf selbst entscheiden, ob er dem Kind die Identität des gewünschten Spielers verrät oder es lieber bleiben lässt.

Die Pilzkundige weiß nicht mehr, welche Pilze welche Wirkung haben. Sollte sie einen Pilz einsetzen wollen, darf der Spielleiter über dessen Wirkung entscheiden. Das gilt auch, wenn die Pilzkundige nur noch einen Pilz übrig hat!

DIE SPRACHE VERSCHLAGEN

Am folgenden Tag habt ihr aufgrund eines Grippevirus eure Stimmen verloren. Ihr dürft während der Diskussion und der Abstimmung nicht reden. Wie ihr stattdessen kommuniziert, ist eurer Fantasie überlassen

GROSSBRAND!

Kakariko steht mal wieder in Flammen. Ihr flieht auf den Friedhof, wo der Totengräber in der folgenden Nacht natürlich leichtes Spiel hat. Der oder die Totengräber darf/dürfen nun zwei Opfer wählen!

GRUPPENZWANG

Einer von euch findet die Totengräber so cool, dass er am liebsten auch einer wäre. Der Spielleiter tippt in der folgenden Nacht, wenn alle schlafen, einen Spieler an. Dieser macht sich daraufhin mit den Totengräbern bekannt und ist ab sofort Verbündeter der Totengräber. Er kann nicht mehr von den Totengräbern getötet werden, muss aber versuchen, die Schuld von den Totengräbern abzulenken.

FEENZAUBER

Jemand findet eine Feenquelle. Die große Fee der Quelle erlaubt euch diese Nacht, mit den Feen zu reden, die haben nämlich noch Kontakt zu den Geistern der Toten! Am folgenden Tag dürft ihr den Toten (die als ausgeschiedene Spieler nachts ja nun alles beobachten können) eine einzige Frage stellen. Die Frage muss mit ja oder nein beantwortbar sein und darf keine Frage zur Identität einzelner Spieler sein.

(Beispiel:

Verboten: Ist Spieler xy der Werwolf?

Erlaubt: Hat der Werwolf Haarfarbe xy?)

FEENZAUBER

Jemand findet eine Feenquelle. Die große Fee der Quelle erlaubt euch diese Nacht, mit den Feen zu reden, die haben nämlich noch Kontakt zu den Geistern der Toten! Am folgenden Tag dürft ihr den Toten (die als ausgeschiedene Spieler nachts ja nun alles beobachten können) eine einzige Frage stellen. Die Frage muss mit ja oder nein beantwortbar sein und darf keine Frage zur Identität einzelner Spieler sein.

(Beispiel:

Verboten: Ist Spieler xy der Werwolf?

Erlaubt: Hat der Werwolf Haarfarbe xy?)

FEENZAUBER

Jemand findet eine Feenquelle. Die große Fee der Quelle erlaubt euch diese Nacht, mit den Feen zu reden, die haben nämlich noch Kontakt zu den Geistern der Toten! Am folgenden Tag dürft ihr den Toten (die als ausgeschiedene Spieler nachts ja nun alles beobachten können) eine einzige Frage stellen. Die Frage muss mit ja oder nein beantwortbar sein und darf keine Frage zur Identität einzelner Spieler sein.

(Beispiel:

Verboten: Ist Spieler xy der Werwolf?

Erlaubt: Hat der Werwolf Haarfarbe xy?)

FEENZAUBER

Jemand findet eine Feenquelle. Die große Fee der Quelle erlaubt euch diese Nacht, mit den Feen zu reden, die haben nämlich noch Kontakt zu den Geistern der Toten! Am folgenden Tag dürft ihr den Toten (die als ausgeschiedene Spieler nachts ja nun alles beobachten können) eine einzige Frage stellen. Die Frage muss mit ja oder nein beantwortbar sein und darf keine Frage zur Identität einzelner Spieler sein.

(Beispiel:

Verboten: Ist Spieler xy der Werwolf?

Erlaubt: Hat der Werwolf Haarfarbe xy?)

FEENZAUBER

Jemand findet eine Feenquelle. Die große Fee der Quelle erlaubt euch diese Nacht, mit den Feen zu reden, die haben nämlich noch Kontakt zu den Geistern der Toten! Am folgenden Tag dürft ihr den Toten (die als ausgeschiedene Spieler nachts ja nun alles beobachten können) eine einzige Frage stellen. Die Frage muss mit ja oder nein beantwortbar sein und darf keine Frage zur Identität einzelner Spieler sein.

(Beispiel:

Verboten: Ist Spieler xy der Werwolf?

Erlaubt: Hat der Werwolf Haarfarbe xy?)

TAKE THIS - IT MIGHT HELP YOU ON YOUR QUEST

Der alte Mann aus alten Zeiten kommt das kleine Dorf besuchen. Da er, ganz wie in alten Tagen, sehr fürsorglich ist, hilft er euch bei der Ausübung eurer Berufe.

Jeder Spieler, der seine einmalige Berufsfähigkeit bereits eingesetzt hat, bekommt seine Marke nun zurück und kann die Fähigkeit erneut einsetzen.