



Karte 1

*Es waren die Tage des Vollmonds, und er schien seltsam gefärbt und größer als sonst zu sein... Da schallte von weit her ein furchtbares Heulen über das Land – es ging jedem durch Mark und Bein, und auch die Helden erschranken zutiefst, denn sie kannten aus alten Sagen dieses grausame Geheul: Ein Mondwolf war in Andor eingefallen!*

Jeder Held würfelt nun mit einem seiner Heldenwürfel und verliert Willenspunkte (WP) in Höhe des Ergebnisses, mindestens aber 3 (der Zauberer kann den Würfel nicht umdrehen). Jeder kann seinen Schild gegen den eigenen Verlust einsetzen. Würfelt nun mit einem schwarzen und einem roten Würfel, addiert beide Werte zu 35, und ihr erhaltet das Startfeld des Mondwolfs, der dort (und auch später stets) Bauern schlägt. Eine Kreatur dort wird in Pfeilrichtung bis zu einem Feld ohne Kreatur versetzt, alle anderen Figuren dort nur um ein Feld.

*Alte Geschichten erzählen auch, dass Wölfe diesen entfernten Verwandten fürchteten und Kreaturen oft von diesem aufgeschreckt würden.*

Wölfe betreten nur dann das Feld des Mondwolfs, wenn dort ein Held mit mindestens 14 WP steht, und die grauen Wölfe haben dort nur einen Stärkewert, der Leitwolf zwei. Falls noch kein Wardrak auf dem Spielplan steht, so stellt einen auf Feld 65, sonst einen Gor auf 65 und einen Skral auf 45. Werden später Kreaturen oder ungezähmte Wölfe bewegt, überspringen sie das Feld des Mondwolfs.

**Lest nun die Mondwolfkarte 2.**



Karte 2

*Jeder Held wusste, dass er dieses Angst und Verzweiflung verbreitende Geheul nun noch oft würde zu ertragen haben. Nur auf der Burg und in Cavern würde man die Nächte noch nicht fürchten müssen.*

Ab sofort wandert, heult, wandert und heult der Mondwolf unmittelbar vor der Auffrischung der Brunnen; legt den Markierungsring zur Erinnerung auf das Brunnensymbol im Sonnenaufgangsfeld, und legt ferner dort auch noch zwei Sternchen ab.

**1. Bewegung:** Würfelt einen roten Würfel. Ist die Zahl des Ausgangsfelds größer als 6, so wird von ihr der Würfelwert abgezogen, sonst addiert. Das Ergebnis ist die Zahl des Zielfelds. Versetzt nun in Pfeilrichtung eine eventuell dort stehende Kreatur bis zum nächsten Feld ohne Kreatur, Helden mit unter 14 WP nur um ein Feld. Verbleibt kein Held auf dem Zielfeld, so versetzt alle dortigen Figuren.

**2. Bewegung:** Würfelt einen schwarzen Würfel. Ist die Zahl des Ausgangsfelds (= Zielfeld der 1. Bewegung) größer als 12, so wird von ihr der Würfelwert abgezogen, sonst addiert. Das Ergebnis ist die Zahl des Zielfelds mit einer Ausnahme: Wenn auf diesem Feld eine Kreatur steht, auf dem Brunnensymbol mindestens ein Sternchen liegt und bei der 1. Bewegung bereits eine Kreatur versetzt wurde, so wird vom soeben ermittelten Feld aus gesehen das nächstgelegene Feld ohne Kreatur außerhalb der Burg, bei mehreren mit gleicher Entfernung das mit der kleinsten Zahl über 0 zum endgültigen Zielfeld. Versetzt dann dort befindliche Figuren so wie oben.

**Lest nun die Mondwolfkarte 3.**







**Heulen:** Der Mondwolf heult nach der 1. und erneut nach der 2. Bewegung. Jeder sich nicht auf der Burg (Feld 0) oder in der Mine (Feld 71) befindliche Held würfelt einen seiner Heldenwürfel. Steht er höchstens zwei Felder vom Feld des Mondwolfs entfernt, verliert er WP in voller Höhe des Würfelwerts, sonst höchstens 3. Er kann den eigenen Verlust mit seinem Schild abwehren.

Liegen noch ein oder zwei Sternchen am Brunnen-symbol, so entfernt eines nach dem 2. Heulen.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den Mondwolf besiegen, ehe der Erzähler den Buchstaben „N“ erreicht.

Der Mondwolf besitzt 14 WP und bei zwei Helden 20 Stärkekpunkte, bei drei Helden 30 und bei vier Helden 40. Er würfelt mit zwei schwarzen Würfeln, bei weniger als 7 WP nur noch mit einem.

Nur Helden mit **mindestens 14 WP** können das Feld des Mondwolfs betreten, passieren und/oder ihn angreifen. Fallen die Willenspunkte eines Helden im Kampf gegen den Mondwolf unter 14, so wird er sofort ein Feld in Pfeilrichtung versetzt, ein Fernkämpfer eventuell mehrfach, bis er in der Burg oder nicht mehr benachbart zum Mondwolf steht.

Vorschläge für leichtere Spielvarianten:

- Senkt die mehrfach erwähnte WP-Grenze auf z.B. 10.
- Durch das Heulen des Mondwolfs verliert ein Held schon in zwei Feldern Entfernung nur noch höchstens 3 WP.
- Stellt den Wardrak/Gor auf Feld 66 auf, den Skral auf 65.
- Jeder Wolf hat bis zu 3 Stärkekpunkte gegen den Mondwolf.
- Senkt die Willenspunkte des Mondwolfs auf z.B. 7.

