



ANDOR

**Im Bann der
Mondseehexe
Autor Moneymaker**

A1

25 Karten: A1, A2, A3, A4,
A5, 1.1/2, 2.1/2, A6, D, F, N
Bei den Dorfbewohnern 1-
5, Die Gestalt 1-3, Der
Zaubertrank 1-5

Diese Legende ist für 2 Helden.
Sie spielt auf der Seite, die den
großen See zeigt. Führt zunächst
die Anweisungen auf der Karte
Checkliste aus. Legt den
Geheimgang zwischen die Felder
442 und 436.

Stellt die Mondseehexe auf Feld
462. Legt die Figur „Gestalt“ neben
dem Spielplan bereit. Legt
Sternchen auf die Felder 464, 463,
461, 454, 450. Die **Felder mit
Sternchen** können nicht betreten
werden. Diese Felder werden wie
normale Felder behandelt. Sie
können nicht einbrechen. Es
werden keine Eisplättchen auf
Ihnen abgelegt. Weiter auf A2



ANDOR

**Im Bann der
Mondseehexe**

A2

Entfernt die Eisplättchen von
diesen Feldern und legt sie
verdeckt neben dem Spielplan
bereit.

Entfernt ebenfalls das Eisplättchen
von Feld 462 und legt ein X auf
das Eisplättchensymbol. Feld 462
gilt als normales Feld.

Die übrigen Eisplättchen werden
auf betretene Felder gelegt, wenn
der Held diese verlässt. Somit
kann ein Seefeld mehrmals
betreten werden. Wenn keine
Eisplättchen mehr vorrätig sind, ist
das Feld wie gewohnt nicht
betretbar.

Weiter auf A3



Stellt einen Gor auf das Feld 403.

Stellt Wargors auf die Felder 402 und 415.

Stellt Steppenbüffel auf die Felder 411 und 416.

In dieser Legende war es besonders kalt. Daher schwand die Kraft der Helden stetig. Immer wenn ein Held, durch einen Kampf oder eine Heldenfähigkeit, einen Stärkepunkt erhält **verliert er je Stärkepunkt zwei Willenspunkte**. Sollte ein Held den Stärkepunkt mangels Willenspunkten nicht annehmen können verfällt dieser. Weiter auf A4



Anmerkung: Sollte bei der Startaufstellung der Vorrat für erhaltene Gegenstände nicht ausreichen, nehmt diese beliebig vom Spielplan.

Sollten während der Legende Gegenstände aufgedeckt werden, welche nicht mehr im Vorrat sind, passiert nichts.

Legt Sternchen auf die Buchstaben D, F und N.

Es gab schon immer viele Legenden in dieser Welt, auch um die Helden selbst. Entscheidet, wie ihr Abenteuer begann. Weiter auf A5



Waren die Helden am Anfang
Zusammen (1) oder getrennt (2)
unterwegs gewesen?

Wenn zusammen

- (1) Bei den Dorfbewohnern
- (2) In einer Höhle

Wenn getrennt

- (1) Erkundungsfreudig
- (2) Zerstritten

Wählt je nach Wahl die passende
Legendenkarte und lest dann auf
A6 weiter.



1.1

Stellt beide Helden auf Feld 401.

Die Heldengruppe erhält 1x
Brennholz, 1x Askimar-Klinge, 1x
Reiterhelm, 1x Edelstein

Jeder Held startet mit 2
Stärkepunkten.

1.2

Stellt beide Helden auf Feld 414.

Jeder Held startet mit 14
Willenspunkten und 2
Stärkepunkten.



2.1

Stellt die Helden nach Rang (aufsteigend) auf die Felder 423, 442. Jeder Held erhält ein Fernrohr. Jeder Held startet mit drei Stärkepunkten

Legt den Winterstein auf die 9. Stunde.

2.2

Stellt die Helden nach Rang (aufsteigend) auf die Felder 424, 453.

Jeder Held startet mit 4 Willenspunkten, 4 Stärkepunkten und einem Trinkschlauch.



Die Helden hatten von einer neuen Kreatur erfahren, welche ihr Unwesen treiben würde. Genaueres würden Sie aber erst wissen, wenn sie die Dorfbewohner befragt hatten.

Mindestens einer der Helden muss zu Feld 414 gehen.

Lest dann die Karten „Bei den Dorfbewohnern 1-6“.

Sollten die Helden dort bereits starten lest direkt die Karten.

Der Held, mit dem höchsten Rang beginnt.

ANDOR



ANDOR

Im Bann der Mondseehexe

Bei den Dorfbewoh- nern 1

Als die Helden im Dorf eintrafen, fragten Sie den Dorfvorsteher was an den Gerüchten dran sei.

„Leider entsprechen sie der Wahrheit. Eine Kreatur, eine Hexe, hat zwei Mitglieder unserer Gemeinschaft entführt. Wir wissen sogar, wo sie sich befindet.“

„Und jetzt sollen wir die Hexe besiegen und die Menschen retten, richtig?“, fragte ein Held.

„Wenn es so einfach wäre, hätten wir es bereits selbst getan“, antwortete der Dorfvorsteher. „Wir haben bereits unsere Krieger losgeschickt, sie zu retten.“



ANDOR

Im Bann der Mondseehexe

Bei den Dorfbewoh- nern 2

Sie erzählten uns von einem Bann. Es war weit und breit kein Feind zu sehen und trotzdem konnten sie unsere Bauern nicht retten. Es war, als wären sie betäubt und festgeklebt gewesen. Wir wissen nicht, wie wir diesen Bann brechen können. Auch ist einer meiner Krieger dort nun gefangen.“

„Aber es gibt jemanden, der es wissen könnten. Die Gestalt!“, knurrte eine unheimlich aussendende Person im Hintergrund. „Wanderer berichteten mir von ihr. Weit draußen im Nordwesten des Landes.“

ANDOR



. Ich würde sie ja befragen, aber... ich bin ja nicht der Bürgermeister.“ Die Person zog sich wieder in die Ecke zurück.

Der Bürgermeister war kurz sprachlos, fand dann aber die Fassung wieder. „Nun ja, diese sogenannte Gestalt ist eher ein Mythos. Wir wissen nichts genaues über sie. Aber meine Krieger sind erschöpft. Selbst wenn ich wollte, kann ich sie nicht danach suchen lassen.

Aber wie es aussieht, bleibt uns langfristig nichts andere übrig. Ich würde mich sehr freuen, wenn ihr Helden uns unterstützen würdet.



Sie erzählten uns von einem Bann. Es war weit und breit kein Feind zu sehen und trotzdem konnten sie unsere Bauern nicht retten. Es war, als wären sie betäubt und festgeklebt gewesen. Wir wissen nicht, wie wir diesen Bann brechen können. Auch ist einer meiner Krieger dort nun gefangen.“

„Aber es gibt jemanden, der es wissen könnten. Die Gestalt!“, knurrte eine unheimlich aussendende Person im Hintergrund. „Wanderer berichteten mir von ihr. Weit draußen im Nordwesten des Landes.“



Legt Bauern auf die Felder 464 und 461.

Stellt die Figur Tranuk auf Feld 463.

Zur Erinnerung: Tranuk und die Bauern können nicht wegbewegt werden.

Aufgabe: Ein Held muss zu Feld 424 gehen. Lest dann die Karten „Die Gestalt 1-3“ vor.



Stellt jetzt die Figur „Die Gestalt“ auf Feld 424.

Der Held schaute sich ein wenig auf der trostlosen Erhebung um. Dann sah er einen Wanderer, der sich mit einem weiß schimmernden Wesen unterhielt. Der Held kam dichter und die Gestalt wurde auf ihn aufmerksam.

„Ich glaube, ich weiß, was ihr wollt. Ihr seht stark aus, seid aber kein Wanderer. Eher ein Krieger. Vielleicht sogar ein Magier.“



Das kann nur heißen, dass ihr den Bann der Hexe nicht aufheben könnt. Der Mondseehexe, um genau zu sein.“ Die Gestalt kicherte.

„Um den Bann zu erkennen, müsst ihr euren Feind erkennen. Braut einen Zaubertrank, der euch das Geheimnis offenbart und sprecht die Formel ostende mihi inimicus.“ (Lateinisch für „Zeige meinen Feind“)

Die Gestalt teilt dem Helden die notwendigen Zutaten mit und verschwand in Richtung der naheliegenden Höhlen.



Nehmt die Figur vom Spielplan.

Aufgabe:

Bringt folgende Kräuter zum Dorf. Ihr findet sie unter den Schneeplättchen. Sollte dies nicht mehr möglich sein beginnt die Legende von vorne.

1x Blaubachbeeren

1x rotes Blutkraut

1x weiße Warzwurzel

Lest dann die Karten „Der Zaubertrank 1-5“ vor.



Der Zaubertrank wurde nach den Vorgaben der Gestalt von den Dorfbewohnern gebraut.

Als dieser fertig war erschien auf der Oberfläche eine Geschichte. Wie in einem Comic lesbar, konnten die Anwesenden die Einzelheiten des Banns erkennen.

Jede Figur kann jetzt die mit Sternchen markierten Felder betreten. Wenn eine Figur auf einem der Felder ist, kann sie keine Aktion mehr durchführen.



Es wird immer nur eine Figur festgehalten. Weitere Figuren auf dem Feld werden ignoriert.

Die Helden können ab sofort beim Besiegen einer Kreatur die neue Option „Betäuben“ wählen.

Anstatt eine besiegte Kreatur auf Feld 400 zu stellen, kann sie betäubt werden und wird auf dem aktuellen Feld hingelegt.

Die Belohnung erhalten die Helden trotzdem.



Andere Kreaturen überspringen liegende Kreaturen, solange diese nicht von einem Helden mitbewegt werden.

Ein Held kann eine Kreatur mit seiner Figur mitbewegen.

Gors und Wargors sind kostenfrei, Steppenbüffel kosten je Feld 1 Stunde auf der Tagesleiste zusätzlich, Felltrolle 2 Stunden.

Wenn sich ein Held zusammen mit einer Kreatur auf ein mit Sternchen markiertes Feld bewegt, wird die Kreatur dort festgehalten. Das Feld kann jetzt wie ein normales Feld passiert werden.



Auf dem Feld vorhandene Figuren können gegeneinander ausgetauscht werden. Es muss aber immer eine Figur auf dem Feld zurückbleiben.

Es dürfen auch verbündete Figuren (auch Helden) auf Felder mit Sternchen bewegt werden. Sie bringen dann keinen Vorteil im Kampf.

Tipp: Nutzt die neue Option „Betäuben“ auch um zu viele Kreaturen im Dorf zu verhindern.

Setzt jetzt den Winterstein um 4 Stunden zurück (nach rechts schieben).



Die Mondseehexe hat folgende
Kampfwerte

1 schwarzen Würfel

8 Stärkepunkte

15 Willenspunkte

Legendenziele:

Besiegt die Mondseehexe.

**Rettet mindestens einen Bauern
und bringt in ins Dorf (Feld
401).** Dort wird er als Schild
(Rückseite) verwendet. Wenn ihr
beide Bauern ins Dorf bringt, stellt
die Figur „Großer Yetohe-Krieger“
auf Feld 401. Er wird euch wie
gewohnt unterstützen können.



Neue Kreaturen tauchten auf.

Stellt einen Gor auf Feld 425.

Stellt Steppenbüffel auf die Felder
449 und 437.

Stellt einen Wargor auf Feld 436.

Stellt einen Felltroll auf Feld 451.

ANDOR



Neue Kreaturen erschienen.

Stellt einen Gor auf Feld 451.

Stellt einen Wargor auf Feld 437.

Stellt einen Steppenbüffel auf Feld 429.

Stellt einen Felltroll auf Feld 428.



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn

Die Mondseehexe besiegt worden ist

und

mindestens ein Bauer im Dorf ist.

Die Helden konnten den Dorfbewohnern helfen und feierten dies bei einem leckeren Festessen.

Die Legende nahm ein böses Ende wenn die Mondseehexe nicht besiegt und der Bauer nicht gerettet wurde.

ANDOR



Die Legende nahm ein gutes Ende wenn

Die Mondseehexe besiegt worden ist

und

mindestens ein Bauer im Dorf ist.

Die Helden konnten den Dorfbewohnern helfen und feierten dies bei einem leckeren Festessen.

Die Legende nahm ein böses Ende wenn die Mondseehexe nicht besiegt und der Bauer nicht gerettet wurde.



Schwerer spielen.

Einzelne Vorschläge

Legt den Winterstein zu Beginn zwei Felder nach links.

Erhaltet bei der Betäubung von Kreaturen keine Belohnung.

Versucht beide Bauern zu retten.

Die Seemondhexe hat 13 Stärkepunkte.