

Im Schatten des Winters

A

Diese Legende wird auf der **Rückseite des Winter-Spielplans** (Andor) gespielt. Neben „**Die ewige Kälte**“ benötigt ihr die Erweiterung „**Die Reise in den Norden**“ [ggf. ergänzen] und den Zusatzhelden **Santa Gor**, den ihr hier herunterladen könnt:
<https://legenden-von-andor.de/zusatzheld-santa-gor/>

Vorbereitungen:

- Legt den Spielplan mit der **Seite, die das Land Andor zeigt**, auf den Tisch.
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel mit der dazugehörigen Heldenfigur und erhält in der Farbe des Helden 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Wichtig:** Ein Held muss den Santa Gor spielen. Es ist nicht möglich, diese Legende nur mit Santa Gor und Fenn zu spielen. Auch bei 2 Helden kann statt Fenn jedoch Fennah gespielt werden. Die besonderen Regeln für Fenn gelten nicht für Fennah. [Ob Santa Gor und/oder Fenn Pflichthelden werden, ist noch nicht abschließend geklärt.]
- Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld.
- Legt den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
- Legt die roten und schwarzen Würfel für die Kreaturen bereit.
- Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.
- Legt ... [Material aufzählen] aus „Die ewige Kälte“ bereit.
- Legt ... [Material aufzählen] aus „Die Reise in den Norden“ bereit.
- Legt je **1 Feuerplättchen** mit seiner erloschenen Seite nach oben auf die Felder **0** und **57**.
- Legt die **Ausrüstungstafel** (mit der Hadria-Seite oben) bereit und verteilt die darauf abgebildeten Gegenstände darauf.
- Legt ein **rotes X** auf das Händlersymbol auf Feld **18**.
- Legt das „**Ewige Kälte**“-**Plättchen** auf das äußerste Feld bei der Tagesleiste. Verschiebt es bei 3 Spielern um 1 und bei 4 Spielern um 2 Felder nach links.
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben **A** der Legendenleiste.
- Sortiert die Legendenkarten der Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“.

Die Schneeplättchen

Legt „**Ewige Kälte**“-**Schneeplättchen** auf die Schneefelder (Quadrate), außer auf die Felder 47 und 49. Legt anschließend **Nord-Schneeplättchen** auf die noch unbeschnittenen Felder des Rietlands (**Feldzahlen 1 bis 46, 64 und 65**). Legt die übrigen Schneeplättchen auf mehrere Stapel verteilt auf das Sonnenaufgang-Feld. Jeden Sonnenaufgang werden die schneefreien Felder des Rietlands neu eingeschneit (kleinste Feldzahlen zuerst). Felder, auf denen sich Helden, Portale oder Feuer befinden, werden nicht eingeschneit. Ihr dürft dabei selbst entscheiden, welche Art von Schneeplättchen ihr auf welches Feld legt (sofern ihr sie anhand der Rückseite unterscheiden könnt).

Ein Held, der ein Feld mit einem Schneeplättchen betritt, muss seine Bewegung beenden und das Schneeplättchen aktivieren. Die besonderen Nord-Schneeplättchen werden auf der Ausrüstungstafel erläutert.

[Hier müssen noch Besonderheiten für individuelle Schneeplättchen erklärt werden, insbesondere Ruhm und Gold.]

Die Helden beginnen die Legende auf den folgenden Feldern:

- Der Santa Gor startet auf Feld ... [wo soll der Santa Gor starten?].
- Fenn startet auf Feld **22**. Legt seine Figur hin. Er kann die Aktionen „Laufen“ und „Kämpfen“ vorerst nicht wählen! [alternativ: wir nutzen den Spielplan „Trollhöhle“ für Fenns Höhle, in dem er sich bewegen kann]
- Alle anderen Helden beginnen auf Feld **72**.

Stellt **Tranuk** auf Feld **72** und **Flaps** auf Feld **0**. [oder andere Helfer; wichtig, damit Fenn irgendetwas tun kann]

Stellt ... [Kreaturen aufstellen, die die Rietburg angreifen]

Legt einen **Bauern** (Iquarplättchen) auf Feld **72**. [Kann dieser Bauer in die Burg gebracht werden? Oder erst später (wenn er wieder gesund ist)?]

Stellt **Nachtgors** auf die Felder **31** und **35**.

[Hier müssen noch die Werte der Nachtgors definiert werden. Folgende, teilweise kombinierbare, Ideen wurden geäußert:

- a) Nachtgors haben die gleichen Grundwerte wie Gors.
- b) Nachtgors benutzen einen schwarzen Würfel.
- c) Nachtgors geben einen Ausrüstungsgegenstand als Belohnung.
- d) Nachtgors schwächen die Helden im Kampf, z. B. Würfel abgeben.]

Wichtig: In dieser Legende bewegt sich eine Kreatur, die benachbart zu Feld 72 steht, bei Sonnenaufgang nicht entlang des Pfeils, sondern auf die Taverne. Sollte eine Kreatur Feld 72 erreichen, ist die Legende sofort verloren!

Lest die Karte „Stille Nacht“ vor, sobald ihr einen Nachtgor besiegt habt.

Aufgaben:

- Die Helden müssen die Burg und die Taverne verteidigen.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.

[Regeln für den Santa Gor, z. B. eigene Legendenkarte (vor)lesen]

Ihr entscheidet, welcher Held beginnt.

Karte: „Stille Nacht“

[Hier passiert ein bisschen Story: Die Helden finden den abgestürzten Schlitten, der (falsche) Santa Gor stößt zur Gruppe und sie beschließen, zu Fenn zu gehen.]

Aufgabe:

- Ein Held (außer Fenn) muss auf Feld 22 stehen. Lest dann die Karte „Macht hoch die Tür“ vor.

Karte: „Macht hoch die Tür“

Ein Held, der auf Feld 22 steht, darf in seinem Zug für 1 Stunde auf der Tagesleiste eine Stärkeprobe durchführen (eigene Aktion). Dabei würfelt der Held mit einem seiner Heldenwürfel. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich seinen aktuellen Stärkepunkten, so hat er die Stärkeprobe geschafft. Lest dann hier weiter. [\[wie genau Fenn befreit wird, steht noch zur Diskussion\]](#)

Fenn kann ab jetzt wieder die Aktionen „Laufen“ und „Kämpfen“ wählen.

[\[Die Helden bemerken, dass der falsche Santa Gor weg ist und müssen die Verfolgung aufnehmen.\]](#)

Legt **Zielmarker** verdeckt auf die Felder **5, 26** und **37**. [\[alternativ: 24, 25 und 26, aber das wäre wohl zu leicht\]](#) Ein Held, der auf einem Feld mit einem Zielmarker steht, kann den Zielmarker aufdecken. Lest die Karte „Es kommt ein Schiff, geladen“ vor, sobald ein Held den grünen Zielmarker aufgedeckt hat.

Karte: „Es kommt ein Schiff, geladen“

Legt die Ausrüstungstafel so neben den Spielplan, dass sie an das Feld mit dem grünen Zielmarker grenzt. Nur über dieses Feld kann die Ausrüstungstafel für 1 Stunde auf der Tagesleiste betreten und verlassen werden. [\[Hier müssen genauere Regeln für Helden auf der Ausrüstungstafel her.\]](#)

Stellt Varkur auf die Ausrüstungstafel. [\[Kampfwerte angeben; eine Idee war, dass sich Varkur über die Ausrüstungstafel bewegt und abhängig von den Gegenständen bestimmte Eigenschaften erhält\]](#)

[\[Hier sind auch noch einige Details offen:](#)

- Sollen die Nachtgors als Figuren hier irgendetwas machen?
- Kommen die untoten Wardraks irgendwie ins Spiel? Evtl. schon früher? Muss man sie zähmen? Kann Fenn irgendwie besonders mit ihnen interagieren?]

Aufgabe:

Varkur muss besiegt werden.

Sobald das geschehen ist, lest die Karte „Kling, Glöckchen, klingelingeling“ vor.

Karte: „Kling, Glöckchen, klingelingeling“

[\[Hier ist im Prinzip noch alles offen:](#)

- Wird Varkur direkt zur Burg / auf ein Feld in der Nähe der Burg versetzt?

- Ist der falsche Santa Gor ein zu bekämpfender zweiter Gegner?
- Um das Portal zu Varkur zu nutzen, müssen die Helden:
 - Option 1) 14 Willenspunkte besitzen
 - Option 2) ein Portal im Schnee finden (und dieses regulär nutzen)
(theoretisch sind beide Optionen kombinierbar)
- Was passiert danach?]

Weitere offene Fragen

- Die Legendenkartennamen hier sind nur Arbeitstitel.
- Nebengeschichte für den Santa Gor
- Wollen wir noch weihnachtliche Zusatzaufgaben machen? (Wie sollen die ins Spiel kommen – von Anfang an, Buchstabenfeld, Schneeplättchen, ...?)
- Sollen die Helden am Ende noch Geschenke an die Andori und/oder die Nachtgors verteilen müssen?