

Im Schatten des Winters

A

Diese Legende wird auf der **Rückseite des Winter-Spielplans** (Andor) gespielt. Neben „**Die ewige Kälte**“ benötigt ihr das Grundspiel, die Erweiterung „**Die Reise in den Norden**“ 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. Statt Fenn kann jedoch auch bei 2 Helden Fennah gespielt werden. Die besonderen Regeln für Fenn gelten nicht für Fennah.
 - Jeder Spieler legt eine seiner Holzscheiben auf das Sonnenaufgang-Feld.
 - Legt ... **[Material aufzählen]** aus „Die ewige Kälte“ bereit.
 - Legt ... **[Material aufzählen]** aus dem Grundspiel bereit.
 - Legt ... **[Material aufzählen]** aus „Die Reise in den Norden“ bereit.
 - Legt den roten Holzstein für die Stärkepunkte und die rote Holzscheibe für die Willenspunkte der Kreaturen bereit.
 - Legt die roten, weißen und schwarzen Würfel für die Kreaturen bereit.
 - Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.
 - Legt je **1 Feuerplättchen** mit seiner erloschenen Seite nach oben auf die Felder **0** und **57**. Legt **1 Feuerplättchen** mit seiner brennenden Seite oben auf Feld **72**.
 - 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.
 - Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **H** und **N**.
- Schwerer spielen:** Legt ein weiteres Sternchen auf **E**.
- Sortiert die Legendenkarten der Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N“. Legt die Legendenkarten ohne Buchstaben neben dem Spielplan bereit.
 - Wenn ihr die „**Große Kräuterkunde**“ aus „Die ewige Kälte“ bereits kennt, dürft ihr sie auch in dieser Legende verwenden.

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 21**, **26 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, Ewige Feuer oder

Feuerplättchen 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. Zusätzlich gelten folgende Sonderregeln:

- Schneeplättchen „**1 Gold**“: Der Held, der dieses Schneeplättchen aktiviert hat, darf seinen Zeitstein um 1 Stunde zurücksetzen. Liegt sein Zeitstein auf der 1. Stunde, darf er seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld zurücksetzen. [alternativ: Sobald ihr das erste Mal ein solches Schneeplättchen aufdeckt, lest die Karte „Gold“ vor. (Dort kann man die Gold-Schneeplättchen drauflegen und erhält einen Bonus: +2 SP / +6 WP / 1 Trinkschlauch / 1x Ewige-Kälte-Plättchen nach rechts verschieben)]
- Schneeplättchen „**Ruhm +1**“: Zieht eine der Karten „Der Weihnachtsbarde“ und lest sie vor.
- Schneeplättchen „**Kälteeinbruch**“: Würfelt mit dem Winter-Würfel. Jeder Held, der nicht auf einem Feld mit einem brennenden Feuer (Ewiges Feuer oder Feuerplättchen) steht, verliert den Würfelwert an Willenspunkten.

Schwerer spielen: Legt den Winter-Würfel auf das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der Tagesleiste. Wenn das Plättchen bei Sonnenaufgang verschoben wird, führt ihr zusätzlich einen Kälteeinbruch durch.

Ewige Feuer

Ein Held, der bei Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer steht, erhält wie bei einem Feuerplättchen **5 Willenspunkte**. Durch Ewige Feuer haben die Helden keine zusätzlichen Stärkekpunkte im Kampf.

Die Helden beginnen die Legende auf den folgenden Feldern:

- Der Santa Gor startet auf Feld **61**.
- Fenn startet auf Feld **22**. Legt seine Figur hin. Er kann die Aktionen „Laufen“ und „Kämpfen“ vorerst nicht wählen! [es steht noch die Idee im Raum, statt Fenn einen beliebigen Helden in Fenns Höhle einzusperren]
- Alle anderen Helden beginnen auf Feld **72**.

Stellt **Flaps** auf Feld **0** und **den großen Yetohe-Krieger** auf Feld **39**. [evtl. Tranuk statt des großen Yetohe-Kriegers, abhängig davon wie stark das Einhorn ist]

Stellt das **Schwarze Einhorn** auf Feld **30**. [weitere Regeln erklären]

Stellt einen **Gor** auf Feld **20**, **Wargors** auf die Felder **47** und **67**, **Steppenbüffel** auf die Felder **41** und **49** und einen **Felltroll** auf **36**.

[Storytext, Atmosphäre schaffen, dann kommt der Bauer rein und berichtet von den Nachtgors]

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **72** und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld **72** steht, kann **1 Steppenkraut** (bei **4 Spielern: 2 Steppenkräuter**) abgeben und das

Sternchen entfernen. Erst dann kann das Bauernplättchen bewegt und in die Burg gebracht werden.

Stellt **Nachtgors** auf die Felder **27, 31** und **35**.

Nachtgors haben dieselben Stärkepunkte und Willenspunkte und bewegen sich bei Sonnenaufgang wie Gors, benutzen im Kampf aber **1 schwarzen** statt 2 rote **Würfel**. Flaps, der Flederfuchs, kann diesen Würfel nicht stehlen. Nach dem Sieg über einen Nachtgor erhalten die Helden statt 2 Willenspunkten **1 Gegenstand von der Ausrüstungstafel** als Belohnung. Der besiegte Nachtgor wird auf Feld 80 gelegt und der Erzähler bewegt sich 1 Feld weiter auf der Legendenleiste.

Wichtig: Ein Nachtgor, der sich von einem Feld benachbart zu Feld 72 bewegt, bewegt sich nicht entlang des Pfeils, sondern auf die Taverne. Sollte ein Nachtgor 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 verteidigen.
- Die Helden müssen verhindern, dass die Nachtgors die Taverne erreichen.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Ein Held erhält das **Stundenglas**. [oder ein Fernrohr; freie Wahl oder auswürfeln?]

Zieht jetzt noch eine der Karten „Morgen, Kinder, wird's was geben“ und lest sie vor.

Ihr entscheidet, welcher Held beginnt.

E

Ein furchteinflößendes gehörntes Wesen war gesichtet worden.

Würfelt mit einem roten Würfel und führt die entsprechende Anweisung aus:

- 1: Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **19**.
- 2: Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **25**.
- 3: Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **28**.
- 4: Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **32**.
- 5: Stellt einen **Felltroll** auf Feld **30**.
- 6: Stellt einen **Felltroll** auf Feld **45**.

H

[ggf. auf G vorverlegen]

Die Legende ist verloren, wenn der Santa Gor seine Aufgabe von der Karte „Morgen, Kinder, wird's was geben“ noch nicht erfüllt hat.

Stellt **Gors** auf die Felder **34** und **63**, einen **Steppenbüffel** auf Feld **56** und einen **Felltroll** auf Feld **55**.

Schwerer spielen: Stellt einen weiteren **Gor** auf den Buchstaben **J** der Legendenleiste. Wenn der Erzähler den Buchstaben erreicht, wird die Position des Gors mit einem roten (10er) und einem Heldenwürfel (1er) ermittelt.

N

[Spielende]

Karte: „1. Morgen, Kinder, wird's was geben“

[diese Karten bringen Aufgaben für den Santa Gor ins Spiel]

Karte: „2. Stille Nacht“

[Storytext. Die Helden finden den abgestürzten Schlitten, der (falsche) Santa Gor stößt zur Gruppe und sie beschließen, zu Fenn zu gehen.]

Aufgabe:

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

Karte: „3. 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.

[Storytext. Die Helden bemerken, dass der falsche Santa Gor weg ist und müssen die Verfolgung aufnehmen.]

Legt **Zielmarker** verdeckt auf die Felder **15**, **26** und **37**. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Zielmarker steht, kann den Zielmarker aufdecken. Ein roter Zielmarker kommt einfach aus dem Spiel.

Aufgabe:

Die Helden müssen den grünen Zielmarker finden.
Lest dann die Karte „Es kommt ein Schiff geladen“ vor.

Karte: „4. Es kommt ein Schiff geladen“

[Storytext. Die Helden finden Varkur und die Ausrüstungstafel]

Legt die Ausrüstungstafel so neben den Spielplan, dass sie an das Feld mit dem grünen Zielmarker grenzt. Nur über dieses Feld kann die Ausrüstungstafel wie ein Spielplanfeld betreten und verlassen werden. Auf der Ausrüstungstafel können keine Plättchen aufgenommen oder abgelegt werden.

Stellt **Varkur** auf die Ausrüstungstafel. Und zwar auf das Ablagefeld, auf dem die meisten Gegenstände liegen. Bei mehreren gleich hohen Stapeln wird Varkur auf das vorderste Ablagefeld in dieser Reihenfolge gestellt:

Trinkschlauch - Bogen - Schild - Falke - Helm

Varkur hat 20 Willenspunkte und würfelt mit [?] weißen Würfeln. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Er hat je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte:

- **2 Spieler:** 12 Stärkepunkte
- **3 Spieler:** 14 Stärkepunkte *[eigentlich 16, aber das gibt es nicht auf der Kreaturenanzeige]*
- **4 Spieler:** 20 Stärkepunkte

Nach jeder Kampfrunde gegen Varkur wird 1 Gegenstand von dem Ablagefeld, auf dem Varkur gerade steht, von der Ausrüstungstafel genommen und neben die Tafel gelegt. Anschließend wird Varkur auf das nächste Ablagefeld in der obigen Reihenfolge versetzt (vom letzten wieder auf das erste). Dabei überspringt Varkur leere Ablagefelder.

Abhängig von dem Ablagefeld, auf dem Varkur steht, haben die Helden in der aktuellen Kampfrunde einen Nachteil:

- **Trinkschlauch:** Diese Kampfrunde kostet alle Helden 1 Stunde zusätzlich.
- **Bogen:** Alle Helden müssen ihre Würfel nacheinander werfen (wie mit einem Bogen).
- **Schild:** Varkur verliert in dieser Kampfrunde keine Willenspunkte.
- **Falke:** Jedem Helden steht nur 1 Würfel zur Verfügung.
- **Helm:** Der höchste Würfel jedes Helden wird auf die gegenüberliegende Seite gedreht, falls sich der Würfelwert dadurch verkleinert. Der Held Zauberer darf seine Sonderfähigkeit in dieser Kampfrunde nicht einsetzen.

Aufgabe:

Die Helden müssen Varkur besiegen.

Sobald das geschehen ist, lest die Karte „Kling, Glöckchen, klingelingeling“ vor. Dort erfahrt ihr euer Legendenziel.

Karte: „5. Kling, Glöckchen, klingelingeling“

Die Helden auf der Ausrüstungstafel erhalten 1 Gegenstand von jeder Sorte, abzüglich der Gegenstände, die während des Kampfes von der Ausrüstungstafel genommen wurden.

Beispiel: Während des Kampfes wurden 1 Helm und 1 Trinkschlauch entfernt. Dann erhalten die Helden 1 Schild, 1 Bogen und 1 Falken (sofern von diesen Gegenständen noch welche auf der Ausrüstungstafel liegen).

Gegenstände, welche die Helden nicht tragen können, werden auf das Zielmarker-Feld gelegt.

[Storytext, Varkur haut ab; die Nachtgors tauchen auf und berichten von Varkurs Plan und dem Portal]

Nehmt alle Nachtgors, außer solche auf Feld 80 oder goldenen Schilden, vom Spielplan.

Legt die Gegenstände, die während des Kampfes von der Ausrüstungstafel genommen wurden, auf Feld **17** und stellt Varkur darauf. Legt außerdem **1 Portal** auf Feld 17. Solange Varkur auf Feld 17 steht, kann das Feld von den Helden nur über ein Portal betreten werden. Varkur kann nicht von einem angrenzenden Feld angegriffen werden.

Wichtig: Bei der Nutzung eines Portals kommen beide Portale aus dem Spiel. Die Helden können Feld 17 also nur einmal über ein Portal betreten.

Sonderfall: Ein Held, der Feld 17 über ein Portal betreten hat, muss seine Figur nicht vom Feld bewegen, wenn ein Schneepflättchen „Sturm“ aktiviert wurde.

Helden, die aktuell auf Feld 17 stehen, werden auf beliebige angrenzende Felder versetzt. Sollten Schneepflättchen auf diesen Feldern oder Feld 17 liegen, werden sie unbesehen zurück auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt.

Stellt einen **Gor** auf Feld **0** und markiert ihn mit einem Sternchen. *[Kampfwerte von Varkur und Gor festlegen; die beiden sollen gleichzeitig bekämpft werden müssen]*

Legendenziele:

- Die Helden müssen Varkur und den Gor besiegen.
- Je nach Spielerzahl müssen Gegenstände auf bewohnten Gebäuden (Felder 0, 2, 6, 19, 24, 28, 32, 40, 57, 64, 71, 72) liegen:
 - **2 Spieler:** 8 Gebäude
 - **3 Spieler:** 10 Gebäude
 - **4 Spieler:** 12 Gebäude

*[Vorschlag: **Schwerer spielen:** Auf jedem bewohnten Gebäude muss ein Gegenstand liegen. Wenn ihr euch für die schwere Variante entscheidet, erhält die Gruppe jetzt bei 2 Helden 2 Trinkschläuche und bei 3 Helden 1 Trinkschlauch.]*

Sobald beide Legendenziele erfüllt sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben **N** der Legendenleiste vorgesetzt.

Zieht jetzt noch eine der Karten „Ihr *Helferlein*, kommet“ und lest sie vor.

Leichter spielen: Zieht zwei Karten. *[Soll die zweite Karte auch sofort vorgelesen werden oder erst später (z. B. an Legendenleiste anlegen)?]*

Schwerer spielen: Zieht keine Karte.

Karte: „6. Ihr *Helferlein*, kommet“

[*Storytext*]

Stellt **2 Nachtgors** mit grauen Kunststoffhaltern auf das Feld mit dem Zielmarker. Die Nachtgors können von den Helden mitbewegt werden. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Nachtgor steht, darf dem Nachtgor vor einer Kampfrunde 1 Gegenstand schenken (den Gegenstand abgeben) und dafür in dieser Kampfrunde mit einem schwarzen Würfel anstelle seiner Heldenwürfel würfeln. Anschließend kommt der Nachtgor aus dem Spiel.

Karte: „6. Ihr *Helferlein*, kommet“

[weitere mögliche Helfer:

- untote Wardraks
- Wassergeist Vara
- schwarzes Einhorn, ggf. aber von Anfang an
- Taren(?)]

Karte: „Der Weihnachtsbarde“

[Es handelt sich hier um 3 Karten, Unterschiede in geschweiften Klammern]

Inmitten des Schneetreibens erspähte ein Held eine Gestalt mit Zipfelmütze. War dies vielleicht der wahrhaftige Santa Gor? Nein, es war Grenolin, der Barde! Mit einer Hand vorm Gesicht versuchte er sich vor dem eisigen Wind zu schützen, doch seine Finger sahen schon ganz steifgefroren aus. Als er den Helden erkannte, winkte er ihm zu: „He! { König Thorald / Die Bewahrer / Die Schildzwerge } haben mich eingeladen, bei { ihm / ihnen } während der Feierlichkeiten meine Lieder vorzutragen. Leider habe ich mich auf dem Weg { zur Rietburg / zum Baum der Lieder / nach Cavern } im Schnee verirrt. Könnt Ihr mich vielleicht mitnehmen?“

Stellt **Grenolin** auf das Feld des Helden, der diese Karte aktiviert hat.

Grenolin kann einfach von einem Helden mitbewegt werden. Wenn ein Held Grenolin auf Feld { 0 / 57 / 71 } bringt, erhält er zum Dank { 1 **Stärkepunkt** / die **schwarzen Nachtstacheln** / 1 **Edelstein** }. Ab dann kann Grenolin nicht mehr bewegt werden.

Zudem verlischt ein Feuer auf Feld { 0 / 57 / 71 } bei Sonnenaufgang nicht, wenn Grenolin dort steht.

Weitere offene Fragen

- Eine Karte mit Hinweisen für 5/6 Spieler, z. B. wen der Schwarze Herold unterstützt.

- Eine Schwerer-Spielen-Karte (wie in Marsch der Trolle), um die Legendenkarten übersichtlich zu halten
- Sofern sinnvoll, eine Karte mit Anpassungen/Materialersetzungen, wenn man ohne das Grundspiel spielen möchte.