

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 1

Diese Karte wird als allererstes vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

- Legt den Spielplan mit der Seite, die das verschneite Andor zeigt, auf den Tisch.
- Legt aus „**Die ewige Kälte**“ bereit: den roten und die schwarzen Holzsteine, die rote Holzscheibe, die roten und schwarzen Würfel, die Kreaturen, den Großen Yetohe-Krieger, den Flederfuchs, den Erzähler, die Sternchen, die Zielmarker, das rote X, das „Ewige Kälte“-Plättchen, die Feuerplättchen, die Edelsteine, die Kräuter, das Brennholz, Carlion, die Tafeln der drei Brüder, die Eisplättchen, die Schneeplättchen und den Geheimgang.
- Legt aus „**Die Reise in den Norden**“ bereit: die weiße Holzscheibe, die weißen Würfel, den blau-grünen Winter-Würfel, den roten Feuerwürfel, die Ausrüstungstafel, die Nerax, die Meerestrolche, Merrik, Grenolin, Garz, die Vision, Kenvilar mit schwarzem Kunststoffhalter, die Taren, den Seeriesen, Warx, die Nixe Irja, den Unbekannten Krieger mit grauem Kunststoffhalter, das Schiff, die Nord-Brunnen, die Nebelplättchen „Garz“, „Stärkepunkte +1“ und „Willenspunkte -2“, die Ewigen Feuer, die Portale, das Tarensymbol, die Gaben des Nordens, das Stundenglas, die Fässer, die Schmuckkette, die Magischen Waffen, das Holz, die Muscheln, den schwarzen Kristall, die Federplättchen und die Schneeplättchen.

Lest jetzt weiter auf der Karte

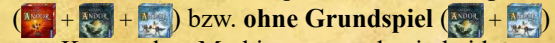
„Spielmaterial und Vorbereitungen 3“. ➡

Diese Legende wird auf der **Rückseite des Winter-Spielplans** (Andor) gespielt. Neben „**Die ewige Kälte**“ benötigt ihr 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>

Die Legende kann sowohl mit als auch ohne Material aus dem Grundspiel gespielt werden, wobei es mit Grundspiel keine Materialersetzungen und mehr mögliche Handlungselemente gibt.

Sortiert die Karten zum Spielen **mit Grundspiel**



bzw. **ohne Grundspiel** bzw. ohne Markierung werden in beiden Fällen benötigt.

In dieser Legende muss ein Held den **Santa Gor** spielen. Es ist nicht möglich, die Legende nur mit Santa Gor und **Fenn** zu spielen. Manche Helden benötigen Anpassungen für den Winter-Spielplan, welche ihr z. B. aus „Alle Helden ins Land der Steppe“ übernehmen könnt:

► <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=8615>

Beachtet bei **5 oder 6 Helden** die Karte „Hinweise für 5 oder 6 Helden“.

Lest jetzt weiter auf der Karte

„Spielmaterial und Vorbereitungen 2“. ➡

- Legt aus dem **Grundspiel** bereit: die Wardraks, den Dunklen Magier (Varkur) mit weißem Kunststoffhalter, die Hexe, das Gift, die Heilkräuter, die Pergamente, die Runensteine, die Bauernplättchen, die Ausrüstungsgegenstände, die Geröllplättchen und die Edelsteine.
- Legt 3 schwarze und 3 graue Kunststoffhalter von nicht benötigten Figuren bereit.
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel und erhält dazu passend die Heldenfigur, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Legt für jeden Helden außer den Santa Gor sein **Heldenwappen** bereit. Je nach Held ist es in „Die Reise in den Norden“, „Dunkle Helden“ oder „Magische Helden“ enthalten. Legt zusätzlich ein **neutrales** (graues oder beiges) **Wappen** bereit.
- Legt die **Ausrüstungstafel** mit der Hadria-Seite oben bereit und verteilt die darauf abgebildeten Gegenstände darauf.
- Legt den roten Holzstein, die rote Holzscheibe sowie die roten, weißen und schwarzen Würfel für die Kreaturen bereit.
- Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.
- Stellt **1 Ewiges Feuer** auf Feld 6.

Lest jetzt weiter auf der Karte

„Spielmaterial und Vorbereitungen 4“. ➡

- Legt den Spielplan mit der Seite, die das verschneite Andor zeigt, auf den Tisch.
- Legt aus „**Die ewige Kälte**“ bereit: den roten und die schwarzen Holzsteine, die rote Holzscheibe, die roten und schwarzen Würfel, die Kreaturen, den Großen Yetohe-Krieger, den Flederfuchs, den Erzähler, die Sternchen, die Zielmarker, das rote X, das „Ewige Kälte“-Plättchen, die Feuerplättchen, die Edelsteine, die Kräuter, das Brennholz, Carlion, die Tafeln der drei Brüder, die Eisplättchen, die Schneeplättchen und den Geheimgang.
- Legt aus „**Die Reise in den Norden**“ bereit: die weiße Holzscheibe, die weißen Würfel, den blau-grünen Winter-Würfel, den roten Feuerwürfel, die Ausrüstungstafel, die Nerax, die Meerestrolche, Merrik, Grenolin, Garz, die Vision, Kenvilar mit schwarzem Kunststoffhalter, die Taren, den Seeriesen, Warx, die Nixe Irja, den Unbekannten Krieger mit grauem Kunststoffhalter, das Schiff, die Nord-Brunnen, die Nebelplättchen „Garz“, „Stärkepunkte +1“ und „Willenspunkte -2“, die Ewigen Feuer, die Portale, das Tarensymbol, die Gaben des Nordens, das Stundenglas, die Fässer, die Schmuckkette, die Magischen Waffen, das Holz, die Muscheln, den schwarzen Kristall, die Federplättchen und die Schneeplättchen.

Lest jetzt weiter auf der Karte

„Spielmaterial und Vorbereitungen 3“. ➡

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 4

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Spielmaterial und Vorbereitungen 5

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Nach den Vorbereitungen gibt es 51 Karten:

- 12 Buchstabenkarten: A1-6, C, E, H, N1-3
- 8 „♫“-Karten
- 20 benannte Legendenkarten
- 1 Karte „Hinweise für 5 oder 6 Helden“
- 10 Wichtelkarten

- Legt je **1 Feuerplättchen** mit seiner erloschenen Seite oben auf die Felder **0** und **57**. Legt **1 Feuerplättchen** mit seiner brennenden Seite oben auf Feld **72**.
- Legt je **1 Muschel** verdeckt auf die Felder **12**, **32**, **47** und **49**. Muscheln dürfen eingesammelt werden, werden aber nur für bestimmte Aufgaben benötigt.
- Legt das **rote X** auf das Händlersymbol auf Feld **18**.
- Legt das „**Ewige Kälte**“-Plättchen auf das äußerste rechte Feld bei der Tagesleiste. Verschiebt es bei 3 Spielern um 1 Feld und bei 4 Spielern um 2 Felder nach links.
- Sortiert die Buchstabenkarten der Legende nach Alphabet, sodass oben „A1“ liegt und unten „N3“. Bildet einen zweiten Stapel aus den „♫“-Karten, sodass oben „1“ liegt und unten „8“. Legt die restlichen Legendenkarten ebenfalls nach Alphabet sortiert bereit. Sollte es mehrere **gleichnamige Karten** geben, kommt von diesen nur jeweils eine ins Spiel.
- Legt die **10 Wichtelkarten** bereit (davon je 1 Karte für verschiedene Unterstützer-Figuren).
- Stellt den **Erzähler** auf den Buchstaben A der Legendenleiste.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Spielmaterial und Vorbereitungen 5“. ➔

- Legt 3 schwarze und 3 graue Kunststoffhalter von nicht benötigten Figuren bereit.
- Jeder Spieler wählt eine Heldentafel und erhält dazu passend die Heldenfigur, 2 Holzscheiben, 1 Holzstein und die Würfel.
- Legt für jeden Helden außer den Santa Gor sein **Heldenwappen** bereit. Je nach Held ist es in „Die Reise in den Norden“, „Dunkle Helden“ oder „Magische Helden“ enthalten. Legt zusätzlich ein **neutrales** (graues oder beiges) **Wappen** bereit.
- Legt die **Ausrüstungstafel** mit der Hadria-Seite oben bereit und verteilt die Trinkschläuche, den Falken, die Reiterhelme (Helme), den Sturmschild (Schild) und die Askimar-Klingen (Bögen) darauf. *Hinweis: Askimar-Klingen behalten im Spiel ihre übliche Funktion.*
- Legt den roten Holzstein, die rote Holzscheibe sowie die roten, weißen und schwarzen Würfel für die Kreaturen bereit.
- Legt die 2 schwarzen Holzsteine auf die „Gemeinsam kämpfen“-Leiste.
- Stellt **1 Ewiges Feuer** auf Feld **6**.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Spielmaterial und Vorbereitungen 4“. ➔

Diese Legende basiert auf der 2024 erschienenen Fan-Geschichte „Im Schatten des Winters“, welche ihr in Gänze hier nachlesen könnt (Spoiler-Warnung!):

► <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=26&t=11528>

Sowohl die Geschichte als auch die Legende sind eine Gemeinschaftsleistung der Tavernengäste, namentlich Legolas Grünblatt, Butterbrotbär, Qurunatobra213, Mivo, TroII und Bewahrer Melkart. Die Legendenkarten wurden von Mivo mit UhrMensch's L^AT_EX-Vorlage gestaltet.

Lest zuerst die Karte „Spielmaterial und Vorbereitungen 1“.

Seit der Ewigen Kälte war kein Winter in Andor mehr so kalt gewesen. Es schneite bereits seit einigen Tagen und das Rietland war von einer dicken Schneedecke bedeckt. Der Wachsame Wald wirkte kahl und trostlos, doch die Bewahrer hatten Holz für ein großes Feuer aufgeschichtet. Auch Cavern lag ruhig da, denn eine Schneewehe versperrte den Eingang zur Mine. Und auch im Rietland war es still, als würden die Andori ihren Winterschlaf abhalten.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ➔

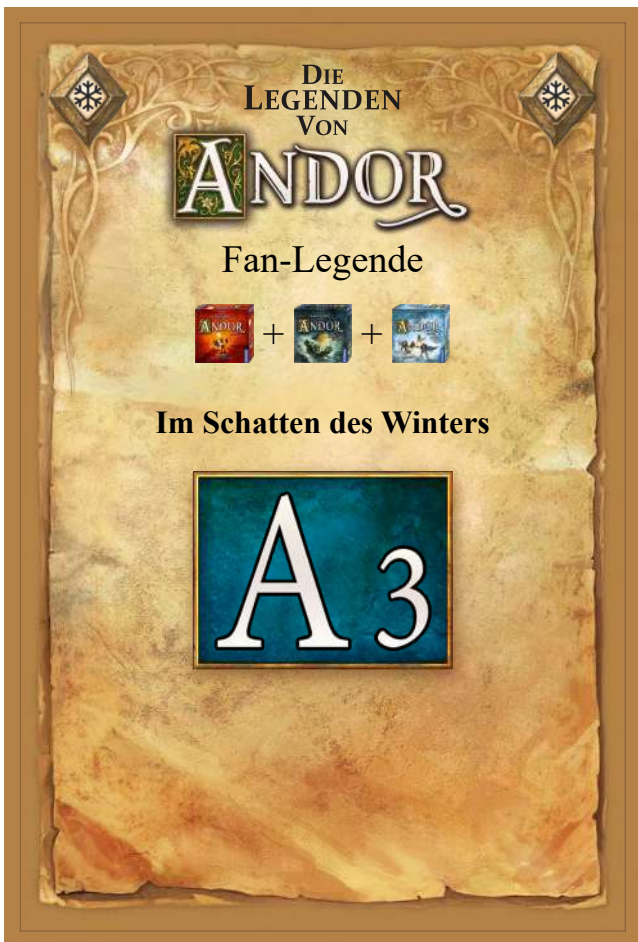
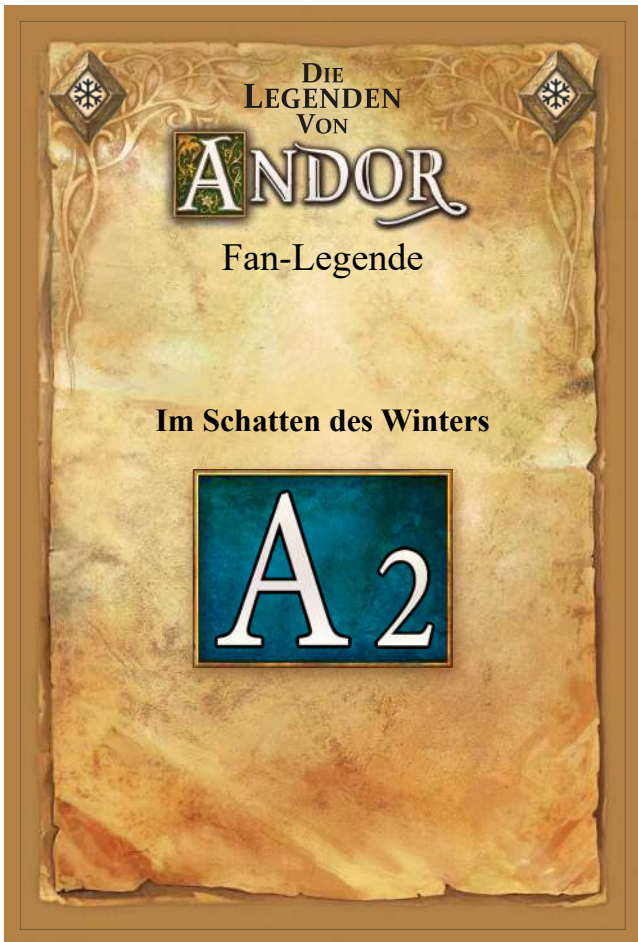
- Legt **Sternchen** auf die Buchstaben **H** und **N** sowie bei **4 Spielern** ein Sternchen auf **C**. **Schwerer spielen:** Legt ein weiteres Sternchen auf **E**.
- Legt die Karte „Der Seeriese“ an den Buchstaben **K**.
- Wenn ihr die „Große Kräuterkunde“ aus „Die ewige Kälte“ bereits kennt, dürft ihr sie auch in dieser Legende verwenden.

Kälteeinbruch und Ewiges Feuer

Legt den Winter-Würfel auf das „Ewige Kälte“-Plättchen auf der Tagesleiste. Wenn das Plättchen bei Sonnenaufgang verschoben wird oder wenn ein Schneeplättchen „Kälteeinbruch“ aktiviert wird, würfelt ihr 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. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Ewigen Feuer steht, erhält stattdessen den Würfelwert an Willenspunkten hinzu. Durch Ewiges Feuer haben die Helden keine zusätzlichen Stärkepunkte im Kampf.

Spielvariante: Der Held Eis-Dämon kann durch den Winter-Würfel keine Willenspunkte verlieren oder erhalten.

Lest jetzt weiter auf der Karte „♫ Leise rieselt der Schnee“. ➔



Stellt den **Großen Yetohe-Krieger** auf Feld **39**.

Als der Bauer kurze Zeit später vorläufig versorgt und wieder ansprechbar war, berichtete er, im Südlichen Wald von Nachtgors angegriffen worden zu sein.

Die Helden stutzten. Hatte der Mann in seinem Toteskampf vielleicht einen Gor oder Wargor für einen Nachtgor gehalten? Aber wenn es wirklich eine dieser hadrischen Kreaturen aus dem hohen Norden war, mussten sie der Sache auf den Grund gehen.

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **72** und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** abgeben, um das Sternchen zu entfernen. Erst dann könnt ihr das Bauernplättchen bewegen und als zusätzlichen Schild in die Burg bringen. Dies ist die gesamte Legende über möglich!

Stellt Gors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Nachtgors**) auf die Felder **27, 31** und **33**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

Einzig aus der Taverne drangen laute Geräusche. Trotz des Wetters ließen es sich die Andori nicht nehmen, sich bei einem Met mit ihren Freunden und Bekannten zu treffen. Auch die Helden von Andor hatten die Taverne zu dieser späten Stunde aufgesucht. Nach einem Trinkspiel war die Stimmung ausgelassen und niemand bemerkte, dass die Tür plötzlich aufgestoßen wurde und ein Mann hereinstürzte. Er trug einfache Kleidung und an der Seite eine Schwertscheide, in der sich merkwürdigerweise keine Waffe befand. Einer der Helden warf ihm einen beiläufigen Blick zu und erstarnte. Der Mann presste seine Hand auf eine Fleischwunde an seiner Schulter. Das Gesicht des Fremden war schmutzig und blutverschmiert. Ein schmerzerfülltes Stöhnen entwich ihm, dann brach er zusammen.

Die Helden starten auf den folgenden Feldern:

- Der Santa Gor startet auf Feld **61**.
- Wenn Fenn mitspielt, startet er auf Feld **22**. Legt seine Figur hin. Er kann das Feld vorerst nicht verlassen! Außerdem verliert er bei einem Kälteeinbruch keine Willenspunkte.
- Alle anderen Helden starten auf Feld **72**.

Stellt **Flaps**, den Flederfuchs, auf Feld **0**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. →

Als der Bauer kurze Zeit später vorläufig versorgt und wieder ansprechbar war, berichtete er, im Südlichen Wald von Nachtgors angegriffen worden zu sein.

Die Helden stutzten. Hatte der Mann in seinem Toteskampf vielleicht einen Gor oder Wargor für einen Nachtgor gehalten? Aber wenn es wirklich eine dieser hadrischen Kreaturen aus dem hohen Norden war, mussten sie dem auf den Grund gehen. Und während sie noch vom Norden sprachen, trat der Unbekannte Krieger aus den Flammen des Ewigen Feuers, um die Helden zu unterstützen.

Stellt den **Unbekannten Krieger** auf Feld **6**. Der Unbekannte Krieger kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden (eigene Aktion) und zählt im Kampf **6 Stärkepunkte** zusätzlich für die Helden.

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **72** und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** abgeben, um das Sternchen zu entfernen. Erst dann könnt ihr das Bauernplättchen bewegen und als zusätzlichen Schild in die Burg bringen. Dies ist die gesamte Legende über möglich!

Stellt Gors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Nachtgors**) auf die Felder **27, 31** und **33**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

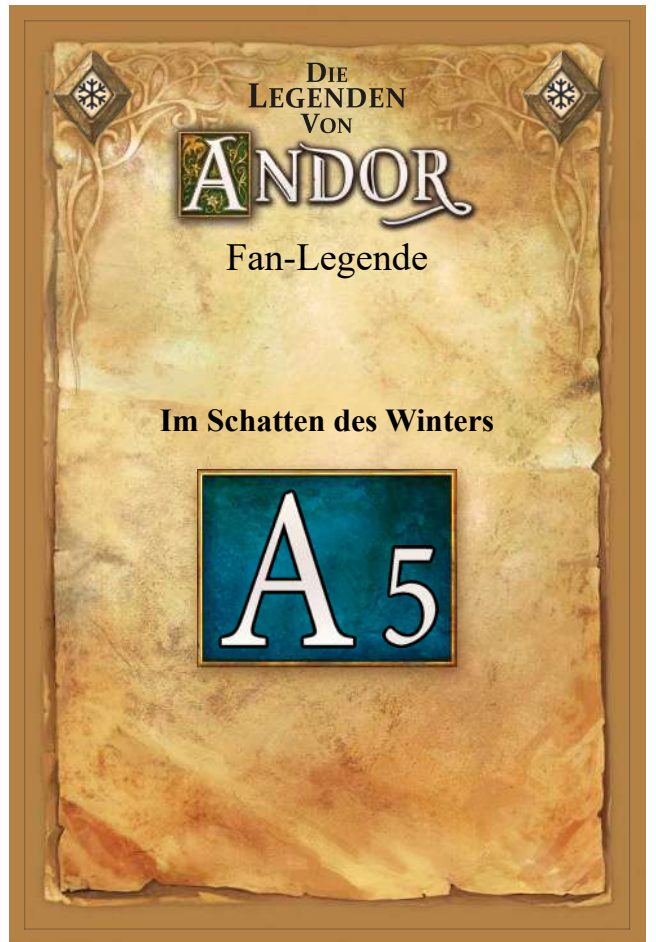
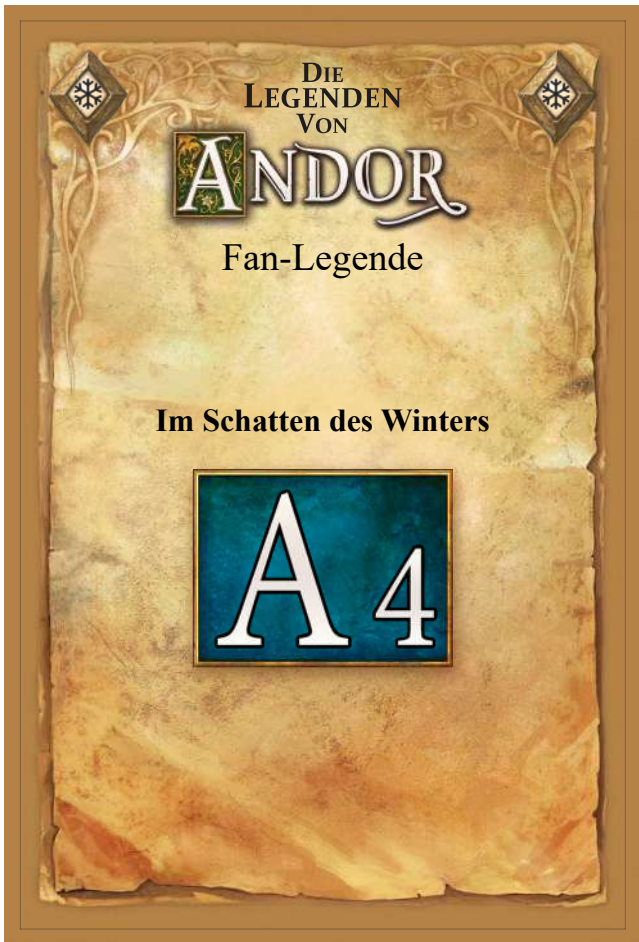
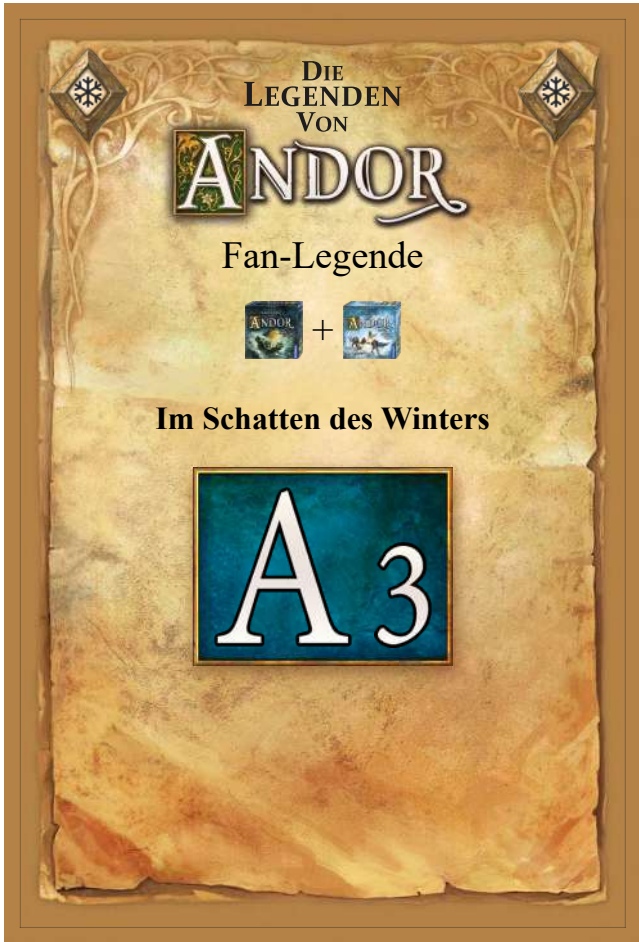
Als der Bauer kurze Zeit später vorläufig versorgt und wieder ansprechbar war, berichtete er, im Südlichen Wald von Nachtgors angegriffen worden zu sein. – Die Helden stutzten. Hatte der Mann in seinem Toteskampf vielleicht einen Gor oder Wargor für einen Nachtgor gehalten? Aber wenn es wirklich eine dieser hadrischen Kreaturen aus dem hohen Norden war, mussten sie dem auf den Grund gehen. Und als sie gerade vom Norden sprachen, betraten Bragor und Rhega die Taverne, die einander über die Festtage besuchten.

Stellt die **Taren** auf Feld **72**. Wählt einen Helden, der das **Tarensymbol** über die **6 Stärkepunkte** auf seiner Heldentafel legt und die Taren fortan für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen kann (eigene Aktion). Im Kampf zählen die Taren 6 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden.

Legt ein **Bauernplättchen** auf Feld **72** und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** abgeben, um das Sternchen zu entfernen. Erst dann könnt ihr das Bauernplättchen bewegen und als zusätzlichen Schild in die Burg bringen. Dies ist die gesamte Legende über möglich!

Stellt Gors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Nachtgors**) auf die Felder **27, 31** und **33**.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →



Als der Bauer kurze Zeit später vorläufig versorgt und wieder ansprechbar war, berichtete er, im Südlichen Wald von Nachtgors angegriffen worden zu sein.

Die Helden stutzten. Hatte der Mann in seinem Toteskampf vielleicht einen Gor oder Wargor für einen Nachtgor gehalten? Aber wenn es wirklich eine dieser hadrischen Kreaturen aus dem hohen Norden war, mussten sie dem auf den Grund gehen. Und während sie noch vom Norden sprachen, trat der Unbekannte Krieger aus den Flammen des Ewigen Feuers, um die Helden zu unterstützen.

Stellt den **Unbekannten Krieger** auf Feld 6. Der Unbekannte Krieger kann für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegt werden (eigene Aktion) und zählt im Kampf **6 Stärkepunkte** zusätzlich für die Helden.

Legt ein **Iquarplättchen** auf Feld 72 und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** abgeben, um das Sternchen zu entfernen. Erst dann könnt ihr das Iquarplättchen bewegen und als zusätzlichen Schild in die Burg bringen. Dies ist die gesamte Legende über möglich!

Stellt Gors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Nachtgors**) auf die Felder 27, 31 und 33.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

Stellt den **Großen Yetohe-Krieger** auf Feld 39.

Als der Bauer kurze Zeit später vorläufig versorgt und wieder ansprechbar war, berichtete er, im Südlichen Wald von Nachtgors angegriffen worden zu sein.

Die Helden stutzten. Hatte der Mann in seinem Toteskampf vielleicht einen Gor oder Wargor für einen Nachtgor gehalten? Aber wenn es wirklich eine dieser hadrischen Kreaturen aus dem hohen Norden war, mussten sie der Sache auf den Grund gehen.

Legt ein **Iquarplättchen** auf Feld 72 und legt ein Sternchen darauf. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** abgeben, um das Sternchen zu entfernen. Erst dann könnt ihr das Iquarplättchen bewegen und als zusätzlichen Schild in die Burg bringen. Dies ist die gesamte Legende über möglich!

Stellt Gors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Nachtgors**) auf die Felder 27, 31 und 33.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. →

Jeder Held außer der Santa Gor erhält 1 zufälliges **Heldenwappen** und sieht es sich im Geheimen an. Sollte ein Held sein eigenes Wappen erhalten haben, werden alle Wappen erneut verdeckt gemischt und verteilt, bis kein Held sein eigenes Wappen erhalten hat. Legt das überzählige Wappen verdeckt auf die Wichtelkarte eures Unterstützers (Yetohe-Krieger, Taren oder Unbekannter Krieger). Die Unterstützer-Wichtelkarte wird jetzt noch nicht vorgelesen!

Jeder Held muss für seinen Zielhelden (entsprechend dem erhaltenen Wappen) bzw. für den Unterstützer (im Falle des neutralen Wappens) ein Geschenk besorgen. Dafür zieht jeder Held eine **Wichtelkarte**, die keinen Unterstützer zeigt, und liest sie vor.

Lest die Karte „Die Weihnachtswichtel“ vor, sobald alle Helden (außer der Santa Gor) mit ihren besorgten Geschenken und dem Unterstützer auf einem Feld stehen. *Tipp: Je früher ihr die Karte vorlest, desto eher können die Helden ihre Wichtelgeschenke nutzen.*

Aufgaben:

1. Die Helden müssen die Burg verteidigen.
2. Die Helden müssen verhindern, dass die Nachtgors die Taverne erreichen.
3. Die Helden müssen die Karte „Die Weihnachtswichtel“ aktivieren.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A6. →

Nachtgors haben dieselben Stärkepunkte und Willenspunkte und bewegen sich bei Sonnenaufgang wie Gors, benutzen im Kampf aber **1 schwarzen Würfel** statt 2 rote. 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 Tagesleiste.




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!

Stellt einen **Gor** auf Feld 20, **Wargors** auf die Felder 47 und 67, **Steppenbüffel** auf die Felder 41 und 49 und einen **Felltroll** auf Feld 36. Stellt bei **4 Spielern** zusätzlich einen **Wargor** auf Feld 10.

Also leerten die Helden ihre Becher und brachen auf. Vorher griff aber jeder einmal in ein kleines Säcklein, das die Wirtin Gilda auf dem Tisch platziert hatte. Das Wichteln hatte im Rietland eine lange Tradition und auch die Helden wollten sich beteiligen.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A5. →



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 +  + 

Im Schatten des Winters

A 6

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + 

Im Schatten des Winters

A 6

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters

C









DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende


Im Schatten des Winters


E

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Ein beliebiger Held erhält ein **Fernrohr** oder das **Stundenglas**. Ihr entscheidet, welcher Gegenstand es sein soll und welcher Held ihn erhält. Zudem erwürfelt jeder Held auf Feld 72 mit einem Heldenwürfel sein letztes Getränk:

-  **ein Glas zu viel**
Der Held verliert 2 Willenspunkte.
-  **Tasse Kräutertee**
Der Held erhält 2 Willenspunkte.
-  **Becher Brunnenwasser**
Der Held erhält 3 Willenspunkte.
-  **Wegtrunk**
Der Held erhält 1 Trinkschlauch.
-  **Gildas Met**
Der Held erhält 1 Stärkepunkt.
-  **Drachenfass Rachenputzer**
Der Held erhält 1 Stärkepunkt. Legt 1 Fass auf Feld 72, wenn dort noch keines liegt. *Hinweis: Fässer haben vorerst keine spezielle Funktion.*







Lest jetzt die Karte „ Morgen, Kinder, wird's was geben“ vor.


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


Der Held mit dem größten Tatendrang beginnt.

Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten** und **7 Willenspunkten**. Ein beliebiger Held erhält ein **Fernrohr** oder das **Stundenglas**. Ihr entscheidet, welcher Gegenstand es sein soll und welcher Held ihn erhält. Zudem erwürfelt jeder Held auf Feld 72 mit einem Heldenwürfel sein letztes Getränk:

-  **ein Glas zu viel**
Der Held verliert 2 Willenspunkte.
-  **Tasse Kräutertee**
Der Held erhält 2 Willenspunkte.
-  **Becher Brunnenwasser**
Der Held erhält 3 Willenspunkte.
-  **Wegtrunk**
Der Held erhält 1 Trinkschlauch.
-  **Gildas Met**
Der Held erhält 1 Stärkepunkt.
-  **Drachenfass Rachenputzer**
Der Held erhält 1 Stärkepunkt. Legt 1 Fass auf Feld 72, wenn dort noch keines liegt. *Hinweis: Fässer haben vorerst keine spezielle Funktion.*

Lest jetzt die Karte „ Morgen, Kinder, wird's was geben“ vor.

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

Der Held mit dem größten Tatendrang beginnt.

Ein gehörntes Wesen versetzte die Bauern in Angst und Schrecken.

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

 Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **19**.

 Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **25**.

 Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **28**.



 Stellt einen **Steppenbüffel** auf Feld **32**.



 Stellt einen **Felltroll** auf Feld **30**.



 Stellt einen **Felltroll** auf Feld **45**.

Auf der Suche nach einer kleinen Wichtelgabe bekam ein Held unerwartet Unterstützung.

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest vor:

  **Casimirs Falkenpost**
Legt ein Sternchen auf Feld 18. Ein Held, der auf Feld 18 steht, kann das Sternchen entfernen und ein beliebiges Plättchen, das von einem Falken transportiert werden kann, von einem anderen Feld auf seine Heldentafel legen.

  **Feenzauber**
Legt ein Portal auf diese Karte. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Portal steht, kann das Portal auf dieser Karte entfernen und ein beliebiges Plättchen, das auf der Ablage für Gold und Edelsteine getragen werden kann, von einem anderen Feld auf seine Heldentafel legen.

  **Gepuzte Stiefel**
Legt ein Sternchen auf die Ablage für Gold und Edelsteine des Santa Gors. Wenn der Santa Gor ein Plättchen auf seine Ablage für Gold und Edelsteine legen würde, kann er das Sternchen entfernen und das Plättchen stattdessen auf die Heldentafel eines beliebigen anderen Helden legen, der seinen Tag bereits beendet hat.



Die Legende nahm ein **gutes Ende**, wenn ...
... die Burg verteidigt wurde,
... Varkur und der Gor besiegt wurden,
... alle Eisplättchen entfernt wurden und
... „Die Weihnachtswichtel“ aktiviert wurde.

Versetzt alle Helden außer den Santa Gor auf Feld **0**. Versetzt den Santa Gor auf Feld **17**.

Die Geschenke waren verteilt, Varkur wieder einmal vertrieben und der falsche Santa Gor wurde gefesselt in den Thronsaal gebracht – gerade rechtzeitig um zu sehen, wie König Thorald laut rülpsend eine abgeleckte Gabel auf seinen Teller legte und sich genüsslich die Lippen leckte. „Thorald!“, schrie ein Held. „Was hast du da gerade gegessen?“ Thorald runzelte die Stirn. „Einen Kuchen, den mir der Santa Gor gebracht hat. Stell dir das nur vor! Der Santa Gor! Da ist er ja! Warum habt ihr ihn gefesselt?“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N2. →

Die Legende nahm ein **böses Ende**, wenn ...
... die Burg nicht verteidigt wurde,
... Varkur und der Gor nicht besiegt wurden,
... nicht alle Eisplättchen entfernt wurden oder
... „Die Weihnachtswichtel“ nicht aktiviert wurde.

Neunfaches zustimmendes Schnauben war die Antwort. „Na ja, trotzdem hat alles funktioniert, wie es sollte. Fenn übernimmt das Bescheren weiterhin hier und dieser verkleidete Gor, der sich nun den Nachtgors angeschlossen hat, zukünftig in Hadria. Was meint ihr; wie lange noch, bis ich mich wirklich zur Ruhe setzen kann?“ Neunfaches ungläubiges Schnauben war die Antwort. Er gähnte. „Was denkt ihr, welches Geschenk verteile ich nächstes Jahr? Wohl kaum etwas Besseres als die beiden Fliege-Wardraks, die ich Fenn für seinen Schlitten geschenkt habe, oder?“ Neunfaches belustigtes Schnauben war die Antwort. „Stimmt schon, das Portal, das ich letztes Jahr den Nachtgors geschenkt habe, war auch nicht übel. Und dieses Jahr der Kuchen für den verkleideten Gor. Aber ich kann mit Stolz behaupten, dass mein Kuchen immer noch schöner war als das Allerschönste, was dieser fiese Magier zustande bekommt.“ Neunfaches ungeduldiges Schnauben war die Antwort. „Also schön, für dieses Jahr sind wir fertig.“ Ein Schnipsen ertönte und kurz erstrahlte ein grelles, bläuliches Glühen. Neun fliegende schwarze Einhörner mit rot glühenden Augen setzten sich in Bewegung. Und das Letzte, was man hörte, war ein lustiges: „Ho, Ho, Ho!“

Fröhliche Weihnachten! :P

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

Auch einige Meerestrolche hatten sich auf den Weg zur Rietburg gemacht. Doch die Helden waren sich sicher, dass König Thorald jene nicht zu seiner Weihnachtsfeier eingeladen hatte.

Stellt einen **Gor** auf Feld **63** und **Meerestrolche** auf die Felder **31, 55** und **56**. Stellt bei **4 Spielern** zusätzlich einen **Gor** auf Feld **35**.

Meerestrolche haben dieselben Stärkepunkte und bewegen sich bei Sonnenaufgang wie Felstrolche, haben aber nur **6 Willenspunkte** und benutzen im Kampf **3 weiße Würfel**. Nach dem Sieg über einen Meerestroll erhalten die Helden die normale Belohnung, der besiegte Meerestroll kommt jedoch aus dem Spiel (nicht auf Feld 80) und der Erzähler bewegt sich nicht weiter auf der Legendenleiste.

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

Der Held warnte eindringlich: „Dieser Kuchen kam von Varkur und war vergiftet! Holt sofort Reka!“ „Nein, nein, der Kuchen war nicht von Varkur, sondern von Santa Gor!“, beharrte nun selbst der gefesselte falsche Santa Gor grinsend. „Ich mag Geschenke! Ich verschenke gerne. Nur der allerschönste Kuchen für den König. Aber ich habe noch andere Kuchen. Willst du den zweitschönsten Kuchen?“

Ein weiterer Held eilte zum König. „Thorald, wie geht es dir? Fühlst du dich gut? Fühlst du dich wie ... eine Kuh?“ Die letzte Frage brachte den jungen König anscheinend so sehr aus dem Konzept, dass er aus seiner Schockstarre entkam. „Ähm ... wie redest du mit mir?! Ich ... fühle mich ... nur ein bisschen ... überfressen ...“

* * *

Von hoch oben sah die Schneedecke, die sich über das Rietland gelegt hatte, wahrlich malerisch aus. Entfernte Musik drang von der hell erleuchteten Rietburg und der festlich geschmückten Taverne bis unter seine Zipfelmütze und er nickte zufrieden. „Wenn ich euch das nächste Mal sage, dass ihr einen anderen Schlitten aufhalten sollt, dann müsst ihr nicht ganz so rabiat sein“, erklärte er in gespielter Strenge.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte N3. →

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♪ Leise rieselt der Schnee

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

Ein Hilferuf vom königlichen Falkner Casimir drang an die Ohren des Santa Gors: „Mein Bruder und seine Familie wollen in den Wachsamem Wald aufbrechen, um den prächtigsten Weihnachtsbaum zu schlagen. Ich mache mir Sorgen um sie, da sie für die Kälte und den langen Weg nicht gewappnet sind.“ Das durfte der Santa Gor nicht zulassen! Lieber würde er einen prächtigen Weihnachtsbaum ein bisschen näher zum Ziegenhof von Casimirs Bruder bringen.

Legt je **1 Holzstamm** auf die Felder **50** und **60**. Nur der Santa Gor kann diese tragen, wenn sie links neben seinem Stärkestein Platz haben.

Aufgabe:

Ein Holzstamm muss auf Feld **40** liegen, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

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**), außer auf Feld 6. Legt die übrigen Schneeplättchen auf mehrere Stapel verteilt auf das Sonnenaufgang-Feld. Zu Beginn jedes Sonnenaufgangs werden die schneefreien Felder des Rietlands neu eingeschnitten (kleinste Feldzahlen zuerst). Felder, auf denen sich Helden, Portale, Ewige Feuer oder Feuerplättchen befinden, werden nicht eingeschnitten. 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**“: Sobald ihr das erste Mal ein solches Schneeplättchen aufdeckt, lest die Karte „Gold“ vor.
- Schneeplättchen „**Ruhm +1**“: Lest die Karte „Der Weihnachtsbarde“ vor.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A1. →

Selbst an Weihnachten ließen die Kreaturen nicht von der Rietburg ab. Der Santa Gor verurteilte sie nicht dafür, denn er bevorzugte weder Menschen noch Zwerge noch Gors. Doch vielleicht würde ein gut platzierter prächtiger Weihnachtskuchen dafür sorgen, dass heute größerer Schaden ausbliebe.

Aufgabe:

Der Santa Gor muss dem Gor auf der kleinsten Feldzahl einen Kuchen schenken, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Zunächst bräuchte der Santa Gor eine Teigschüssel. Ob ihm der Handelszweig Garz weiterhelfen könnte?

Legt die bereitgelegten **Nebelplättchen** verdeckt auf die Felder **55**, **66** und **71**. Nur der Santa Gor kann die Nebelplättchen aufdecken und aktivieren. Lest die Karte „Der Handelszweig Garz“ vor, sobald er das Nebelplättchen „Garz“ aktiviert hat.

Sowohl der in Cavern residierende Fürst Hallgard als auch der im Wachsamem Wald umherstreifende Handelszweig Garz von überall und nirgendwo gierten auf glänzende Gemmen. Obwohl andere diese Schätze vielleicht eher verdient hätten, war der Santa Gor nicht hier, um dies zu beurteilen, sondern, um ihnen eine Freude zu bescheren.

Legt je 1 zufälligen **Edelstein** (aus dem Grundspiel) verdeckt auf die Verbindungslinie neben den wegzeigenden Pfeil der Felder **42**, **45**, **46**, **47**, **57**, **60**, **63** und **64**. Legt auf jeden Edelstein ein zufälliges aufgedecktes **Geröllplättchen**.

Nur der Santa Gor kann ein Geröllplättchen entfernen (eigene Aktion), wenn er auf einem der beiden verbundenen Felder steht, indem er eine Anzahl Stunden und Willenspunkte abgibt, deren Summe der Zahl auf dem Geröllplättchen entspricht. Lag darunter ein Edelstein, erhält er diesen und legt ihn aufgedeckt auf seine Heldentafel. Edelsteine mit einem Zahlenwert kann der Santa Gor nicht auf einem Feld ablegen oder an einen anderen Helden weitergeben.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Ein Geschenk für einen Zwerg“. →

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 +  + 

Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 +  + 

Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



 +  + 

Im Schatten des Winters




♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + 

Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

Schwermütig stand Thorald auf Brandurs Turm, ließ seinen Blick bis zu den Ausläufern des Grauen Gebirges schweifen und deklamierte: „Hier steh' ich allein, jemand zum Knuddeln wär' fein ...“

Als der Santa Gor diese traurigen Worte vernahm, beschloss er, dem jungen König ein Kuschtier zu schenken. Einem unschuldigen Wesen dafür das Fell abzuziehen, war für ihn natürlich keine Option. Aber einen Felltroll, der sich beim Angriff auf die Rietburg ohnehin den Schädel einschlug, könnte er genauso gut mittels etwas Nixenstaub in einen großen Plüsch troll verwandeln, den Thorald am Weihnachtsmorgen vor dem Burgtor fände.

Legt die **3 Gaben des Nordens** verdeckt auf die Felder **37, 67** und **71**. Sie können nicht wie üblich aufgedeckt oder aufgenommen werden.

Steht der Santa Gor auf einem Feld mit einer Gabe des Nordens, so kann er sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf das Feld eines **Felltrolls** versetzen (eigene Aktion), sofern dort nicht bereits eine Gabe des Nordens liegt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Ein Geschenk für König Thorald“.



Der oberste Bewahrer Melkart blickte vom Baum der Lieder auf die verschneite Landschaft, zwirbelte seinen Schnurrbart und lamentierte gegenüber Hohepriesterin Gända mangelnde Kreativität. Dabei blieben nur noch wenige Tage, bis er den Bewohnern des Baums der Lieder ihr jährliches neustes Weihnachtslied vorstellen sollte. Wenn ihm nur jemand passende Inspiration schenken könnte.

Legt je 1 zufälliges **Pergament** verdeckt auf die Felder **57, 58, 60, 61, 64** und **67**. Sie können nicht wie üblich aufgedeckt oder aufgenommen werden.

Aufgabe:

Jedes Pergament muss offen auf dem Feld liegen, das seinem Wert **+50** entspricht, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Erwürfelt mit einem Heldenwürfel die Positionen der **6 Federplättchen** an der Legendenleiste (max. 2 pro Buchstabe). Wenn der Erzähler Federplättchen erreicht, werden diese nicht aufgedeckt, sondern der Santa Gor darf pro Federplättchen ein beliebiges Pergament aufdecken.

Steht der Santa Gor auf einem Feld mit einem Pergament, darf er **3 Willenspunkte** abgeben, um sich auf ein Feld mit einem anderen Pergament zu versetzen und die beiden Pergamente zu vertauschen.

Ein Hilferuf vom königlichen Falkner Casimir drang an die Ohren des Santa Gors: „Mein Bruder und seine Familie wollen in den Wachsam Wald aufbrechen, um den prächtigsten Weihnachtsbaum zu schlagen. Ich mache mir Sorgen um sie, da sie für die Kälte und den langen Weg nicht gewappnet sind.“ Das durfte der Santa Gor nicht zulassen! Lieber würde er einen prächtigen Weihnachtsbaum ein bisschen näher zum Ziegenhof von Casimirs Bruder bringen.

Legt je **1 Holzstamm** auf die Felder **50** und **60**. Nur der Santa Gor kann diese tragen, wenn sie links neben seinem Stärkestein Platz haben.

Aufgabe:

Ein Holzstamm muss auf Feld **40** liegen, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Ermittelt die Positionen der **3 Gaben des Nordens** mit 2 roten Würfeln, indem ihr die Würfelwerte addiert, das Ergebnis verdoppelt und 36 addiert. *Beispiel: Gewürfelt wurden 3 und 5, in Summe 8, verdoppelt 16, +36 ergibt 52.*

Würfelt erneut, wenn auf dem Feld bereits eine Gabe des Nordens liegt.

Warx wünschte sich nichts sehnlicher als ein neues Schwert. So viel hatte der Santa Gor beim Überflug über das Hadrische Meer aufgeschnappt. Und es war seine Aufgabe, jeden Geschenkwunsch so gut er konnte zu erfüllen, selbst wenn er vom König der Nerax kam.

Aufgabe:

Der Santa Gor muss Warx ein neues Schwert schenken, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Steht **der Santa Gor** auf einem Feld mit einer Gabe des Nordens, muss er die Gabe aufdecken und mit einem seiner Heldenwürfel würfeln. Lest dann den entsprechenden Abschnitt auf der zugehörigen Legendenkarte „Gabe des Nordens“ vor.

Zudem muss er jetzt mit einem Heldenwürfel würfeln.

Lest dann weiter auf der Karte „Ein Geschenk für Warx“.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters




♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ Morgen, Kinder, wird's was geben

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♪ Stille Nacht

Schwermütig stand Thorald auf Brandurs Turm, ließ seinen Blick bis zu den Ausläufern des Grauen Gebirges schweifen und deklamierte: „Hier steh' ich allein, jemand zum Knuddeln wär' fein ...“

Als der Santa Gor diese traurigen Worte vernahm, beschloss er, dem jungen König ein Kuschtier zu schenken. Einem unschuldigen Wesen dafür das Fell abzuziehen, war für ihn natürlich keine Option. Aber einen Felltroll, der sich beim Angriff auf die Rietburg ohnehin den Schädel einschläge, könnte er genauso gut mittels etwas Nixenstaub in einen großen Plüsch troll verwandeln, den Thorald am Weihnachtsmorgen vor dem Burgtor fände.

Legt die **3 Gaben des Nordens** verdeckt auf die Felder **37, 67** und **71**. Sie können nicht wie üblich aufgedeckt oder aufgenommen werden.

Steht der Santa Gor auf einem Feld mit einer Gabe des Nordens, so kann er sie für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf das Feld eines **Felltrolls** versetzen (eigene Aktion), sofern dort nicht bereits eine Gabe des Nordens liegt.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Ein Geschenk für König Thorald“.



Selbst an Weihnachten ließen die Kreaturen nicht von der Rietburg ab. Der Santa Gor verurteilte sie nicht dafür, denn er bevorzugte weder Menschen noch Zwerge noch Gors. Doch vielleicht würde ein gut platzierter prächtiger Weihnachtskuchen dafür sorgen, dass heute größerer Schaden ausbliebe.

Aufgabe:

Der Santa Gor muss dem Gor auf der kleinsten Feldzahl einen Kuchen schenken, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.


Zunächst bräuchte der Santa Gor eine Teigschüssel. Ob ihm der Handelszweig Garz weiterhelfen könnte?

Legt die bereitgelegten **Nebelplättchen** verdeckt auf die Felder **55, 66** und **71**. Nur der Santa Gor kann die Nebelplättchen aufdecken und aktivieren. Lest die Karte „Der Handelszweig Garz“ vor, sobald er das Nebelplättchen „Garz“ aktiviert hat.

Verschreckt humpelte der Nachtgor durch den tiefen Schnee davon. „Lass dich hier nicht mehr blicken!“, rief ein Held ihm nach. „Sagt mal, war der nicht schon vor dem Kampf verwundet?“ Die Helden folgten der Nachtgor spur in die Richtung, aus der er gekommen war. Nicht lange mussten sie gehen, bis sie auf einen mysteriösen Krater stießen. Ein großer Schlitten steckte kopfüber im Schnee. Überall lagen bunte Geschenke, teils in Fetzen. Blutspritzer und tiefe Hufabdrücke deuteten auf einen wilden Kampf mehrerer Kreaturen hin. In einer Schneewehe fanden die Helden das verlorene Schwert des verletzten Andori – sowie Fetzen einer festlichen roten Verkleidung. „Der Schlitten vom Santa Gor? Erlaubt sich jemand einen Scherz mit uns? Ich dachte, der wäre nur eine Legende, die die Hohepriester von Mutter Natur erzählen, um den Nachwuchs brav zu halten.“ Keinerlei Kufenspuren ließen erkennen, woher dieser Schlitten angereist war – als wäre er direkt vom Himmel gefallen. Zum Glück nannten die Helden von Andor den besten Fährtenleser diesseits des Grauen Gebirges ihren Waffenbruder. Zeit, Fenns Höhle einen Besuch abzustatten!

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.

Ermittelt die Positionen der **3 Gaben des Nordens** mit 2 roten Würfeln, indem ihr die Würfelwerte addiert, das Ergebnis verdoppelt und 36 addiert. *Beispiel: Gewürfelt wurden 3 und 5, in Summe 8, verdoppelt 16, +36 ergibt 52.*

Würfelt erneut, wenn auf dem Feld bereits eine Gabe des Nordens liegt.

Warx wünschte sich nichts sehnlicher als ein neues Schwert. So viel hatte der Santa Gor beim Überflug über das Hadrische Meer aufgeschnappt. Und es war seine Aufgabe, jeden Geschenkwunsch so gut er konnte zu erfüllen, selbst wenn er vom König der Nerax kam.

Aufgabe:

Der Santa Gor muss Warx ein neues Schwert schenken, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Steht **der Santa Gor** auf einem Feld mit einer Gabe des Nordens, muss er die Gabe aufdecken und mit einem seiner Heldenwürfel würfeln. Lest dann den entsprechenden Abschnitt auf der zugehörigen Legendenkarte „Gabe des Nordens“ vor.

Zudem muss er jetzt mit einem Heldenwürfel würfeln.

Lest dann weiter auf der Karte „Ein Geschenk für Warx“.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♫ Macht hoch die Tür

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♫ Bald nun ist Weihnachtszeit

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♫ Es kommt ein Schiff geladen

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



♫ Kling, Glöckchen, klingelingeling


Frisch befreit und neu eingekleidet begutachtete Fenn die Stelle, an welcher der umgestürzte Schlitten gelegen hatte. Dieser war nämlich verschwunden, wenn auch nicht spurlos: Der aufgewühlte Boden und die Blutflecken zeugten davon, dass er noch vor Kurzem hier gewesen war. „Diese drei Spuren sind am frischsten“, meinte Fenn mit kundigem Blick. „Mindestens eine davon wird zeigen, wohin der Schlitten und die Geschenke gebracht wurden.“

Entfernt das Sternchen von Feld 22.

Wenn Fenn mitspielt, wird seine Figur jetzt aufgestellt. Er kann sich ab sofort frei bewegen und verliert bei einem Kälteeinbruch Willenspunkte.

Legt **Zielmarker** verdeckt auf die Felder 5, 15 und 26. 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.

Krude in den Stein gerammte Metallstangen versperrten dem Helden den Zugang zur sonst eigentlich ganz gemütlichen Höhle. Von der anderen Seite kam eine Gestalt angehumpelt, die der Held erst auf den zweiten Blick als Fenn erkannte.

„Hast du Angst vor Strauchdieben? Und warum hast du nichts an?“

Fenn murrte: „Ich habe das Gitter da nicht hingemacht. Irgendjemand muss es hergezaubert haben, nachdem mich ein ungewöhnlich großer Gor k. o. geschlagen hat. Meine Kleidung hat er auch mitgenommen. Und mein Kostüm angezogen. Ich verkleide mich doch jedes Jahr für ein paar Bauernfamilien in der Umgebung als Santa Gor. Die Kinder sind immer ganz aus dem Häuschen, wenn sie mich sehen. In diesen harten Zeiten ist das doch das Mindeste, was ich für sie tun kann.“

„Wir haben Fetzen dieses Kostüms neben einem prächtigen Santa-Schlitten gefunden.“

Zornig antwortete Fenn: „Also haben sie auch meinen Schlitten geraubt! Zum Glück steht der begabteste Fährtenleser Andors vor euch. Wenn ihr nun endlich die Güte hättet, ihn zu befreien und ihm etwas zum Anziehen zu geben, wird er euch sicher dabei helfen, diesen falschen Santa Gor aufzuspüren.“

Lest jetzt weiter auf der Karte „Fenns Befreiung“.



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 noch welche auf der Ausrüstungstafel liegen).

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

Gerade noch rechtzeitig gelang es Varkur, die beiden Pfeile, die auf seinen Kopf zuflogen, mit einer Windböe beiseitezuwischen. Ungläubig beobachteten die Helden, wie der Schlitten sanft in die Luft glitt und allmählich an Höhe gewann.

„Santa, zu mir!“, schrie Varkur. Der große Gor in Zipfelmütze landete mit einem gewaltigen Satz auf dem Schlitten, just bevor er endgültig außer Reichweite war.

Legt die Gegenstände, die während des Kampfes von der Ausrüstungstafel genommen wurden, auf Feld 17 und stellt Varkur darauf.

Die Nachtgors blieben zurück und hatten die Helden umzingelt. In ihren weißen Augen glomm Zorn.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Bescherung 1“.



Ein fast schon surreales Spektakel spielte sich vor den Helden ab: Gut zwei Dutzend Nachtgors wuselten umher, packten Gegenstände von einer großen Ausrüstungstafel in Geschenkpapier ein, trugen sie zu dem wiederaufgestellten Schlitten und verstauten alles auf einer Ladefläche, deren Ladekapazität nicht den Regeln der Naturgesetze zu folgen schien. Vor dem Schlitten waren untote Zugwardraks mit roten Nasen angebunden. Und in der Mitte des Treibens stand Varkur, der Dunkle Magier, die Hände in den Hüften, und überwachte das geschäftige Treiben. An seiner Seite saß ein großer Gor mit dem ikonischen roten Mantel und der Zipfelmütze des Santa Gors.

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.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Der Kampf gegen Varkur 1“.



DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende


 + +

Im Schatten des Winters




♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

Mit einem großen Rucksack voller Landkarten beladen, stapfte der Kartograph Merrik auf die Helden zu. Er hatte diese Lande so lange an der Seite von Wolfskriegerern und Bewahrern durchstreift, dass er alle Abkürzungen über Stock und Stein kannte.

Stellt **Merrik** auf das Sonnenaufgang-Feld. Jeder Held kann für seine Aktion anstelle seines Zeitsteins nun auch Merrik wie einen Zeitstein auf der Tagesleiste bewegen. Wenn der letzte Held seinen Tag beendet, wird Merrik wieder auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt.

Ein Meerestroll mit einer roten Zipfelmütze und ein breit grinsender Nerax erreichten die Küste des Kontinents. Vom friedlichen Geist dieser Nacht beseelt, wollten sie nicht kämpfen, sondern handeln.

Stellt einen **Meerestroll** mit grauem Kunststoffhalter auf Feld **8** und einen **Nerax** mit grauem Kunststoffhalter auf Feld **55**. Die üblichen Kreaturen-Regeln gelten nicht für sie und sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Ein Held, der auf Feld 8 oder Feld 55 steht, kann eine Muschel abgeben und pro Perlenwert **1 Stärkepunkt, 1 Trinkschlauch** oder **3 Willenspunkte** erhalten.



In einen flauschigen Wintermantel gekleidet, saß die Kräuterhexe Reka an einem Lagerfeuer und wärmte ihre alten Knochen und ihre Hausschlange Maro. In einem Kessel aus bestem Zwergenstahl blubberte ein rötlicher Trank, der heldenhafte Kraft versprach.

Stellt die **Hexe** auf ein beliebiges Feld mit einem Ewigen Feuer und legt **1 Trank der Hexe** dazu. Ein Held, der auf diesem Feld ein Feuer entzündet, darf je 1 weiteren Trank der Hexe erhalten.

Hinweis: Es muss nicht jedes Mal Brennholz für ein neues Feuerplättchen abgegeben werden, um einen Trank der Hexe zu erhalten. Es genügt, ein auf dem Feld liegendes erloschenes Feuer wieder zu entzünden.

„Wir mögen den Varkur eigentlich auch nicht, der ist immer so gemein“, meinte Kder Hrglimpf, Häuptling der Nachtgors. „Aber letztes Jahr sagte der Santa Gor, dass wir dieses Jahr selber unsere Geschenke abholen müssten, und Varkur versprach uns so viele Geschenke, wenn alles vorbei ist ...“ Die Helden schüttelten ihre Köpfe. „Es gäbe sehr viel besseres, was ihr für eure Bescherung tun könntet. Und Varkur ist nicht der einzige, der Geschenke verteilen kann.“

Stellt zwei **Nachtgors** mit grauen Kunststoffhaltern auf das Zielmarker-Feld. Die Nachtgors können von den Helden mitbewegt werden. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Nachtgor steht, darf 1 Gegenstand abgeben und dafür in dieser Kampfrunde mit einem schwarzen Würfel anstelle seiner Heldenwürfel würfeln. Der Gegenstand muss auf der Vorderseite liegen und kommt aus dem Spiel (nicht zurück auf die Ausrüstungstafel). Anschließend kommt der Nachtgor aus dem Spiel.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters




♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + +

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

Im tiefen Schnee wurde ein Pfad breiter Fußspuren zum Verlassenen Turm sichtbar. Dunkel und still lag er da, doch vor einigen Tagen hatte der Zwergenwächter Mart Licht aus der Ruine scheinen sehen. Wenn die Helden dort zum Rechten sehen würden, würden sie wohl einen hilfsbedürftigen Eremiten vorfinden oder vielmehr vergessene Vorräte eines Verfluchten?

Legt das **Gift** und 2 zufällige verdeckte **Heilkräuter** auf Feld **83**. Legt den **Geheimgang** zwischen die Felder **66** und **83** (sofern er nicht bereits dort liegt). Diese Felder gelten nun als angrenzend.

War das zu glauben? Ein Seekrieger aus Werftheim segelte mit einem großen Schiff die Narne hinab, hoch gerüstet und voll beladen!

Stellt das **Schiff** auf Feld **8**. Ein Held kann das Schiff für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf ein beliebiges Feld versetzen, das an den Fluss grenzt (eigene Aktion).

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest vor:

  **Achterballista**

Steht das Schiff auf einem Feld mit einem Gegner oder auf einem angrenzenden Feld, darf ein(!) Held im Kampf 2 Würfel addieren. Dies kann nicht mit einem Helm kombiniert werden.

  **Kajüte**

Legt 1 Fass und die Schmuckkette auf diese Karte. Wenn das Schiff auf einem Feld steht, könnt ihr Gegenstände von dieser Karte auf das Feld oder von dem Feld auf diese Karte legen. Dabei können jedoch höchstens ein großer und ein kleiner Gegenstand auf dieser Karte liegen.

  **Bug-Figur**

Steht das Schiff auf einem Feld mit einem Gegner oder auf einem angrenzenden Feld, zählt es im Kampf 4 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden.

„Wie hast du eigentlich diesen gewaltigen Schlitten bewegt?“, wollte ein Held von Fenn wissen. Dieser druckte ein bisschen herum. „Naja, durch diese Wardraks, die ich im Südlichen Wald gefunden habe.“
„Warte, du hast zwei Wardraks vor deinen Schlitten gespannt und ihnen ... rote Nasen gemalt? Und sie das restliche Jahr irgendwo im Südlichen Wald herumstehen lassen, wo sie irgendwelchen Wanderern einen unbekanntem Schrecken einjagen?“
„Aber keine lebendigen Wardraks!“, verteidigte sich Fenn. „Irgendwelche Krahdereperimente oder so. Anders kann ich mir nicht erklären, weshalb sie immer in der Mittwinternacht zu fliegen beginnen. Aber ich versichere euch, sie sind lammfromm. Ich habe sie lange trainiert, damit sie gut auf meine Hornsignale hören!“

Legt 2 **Wardraks** auf Feld **17**. Ein Held, der auf Feld 17 steht, kann einen Wardrak aufstellen, indem er 2 beliebige Gegenstände abgibt. Wenn er einen auf die Rückseite gedrehten Gegenstand abgibt oder einen Gegenstand auf die Rückseite dreht, zählt dies als ein halber abgegebener Gegenstand. Der Held Fährentleser darf seine besonderen Gegenstände auf die Rückseite drehen, aber nicht abgeben. Ein aufgestellter Wardrak zählt im Kampf so viele Stärkepunkte zusätzlich für die Helden auf Feld 17, wie sich besiegte Kreaturen auf Feld **80** befinden.

Der Wassergeist Vara unterstützte die Helden schon lange. Doch kaum jemand hatte je gesehen, dass Vara die unterschiedlichsten Formen annehmen konnte.

Sollte der **Wassergeist** noch nicht im Spiel sein, wird er jetzt auf Feld **72** gestellt. (Ersatzweise könnt ihr die Figur „Vision“ verwenden.) Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann der Wassergeist bis zu 4 Felder weit bewegt werden (eigene Aktion).

Hinweis: Der Wassergeist-Würfel kommt durch diese Karte nicht ins Spiel.

Fortan gilt: Anstatt 1 Feld weit zu laufen, kann der Wassergeist auf seinem Feld hingelegt werden – und zwar so, dass der Kopf auf ein angrenzendes Feld zeigt – oder wieder aufgestellt werden. Solange der Wassergeist auf dem Spielplan liegt, bewegt sich eine Kreatur auf dem Feld des Wassergeists nicht entlang des Pfeils, sondern entlang des Wassergeists. Bewegt sich ein Held entlang des Wassergeists, muss er für diesen Schritt keine Stunde ausgeben. Der Wassergeist kann nicht gleichzeitig liegen und im Kampf unterstützen.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

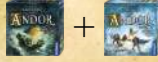


Im Schatten des Winters




♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende




Im Schatten des Winters




♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

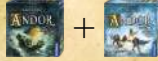


Im Schatten des Winters




♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende



Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

Mit einem großen Rucksack voller Landkarten beladen, stapfte der Kartograph Merrik auf die Helden zu. Er hatte diese Lande so lange an der Seite von Wolfskriegern und Bewahrern durchstreift, dass er alle Abkürzungen über Stock und Stein kannte.

Stellt **Merrik** auf das Sonnenaufgang-Feld. Jeder Held kann für seine Aktion anstelle seines Zeitsteins nun auch Merrik wie einen Zeitstein auf der Tagesleiste bewegen. Wenn der letzte Held seinen Tag beendet, wird Merrik wieder auf das Sonnenaufgang-Feld gestellt.

Ein Meerestroll mit einer roten Zipfelmütze und ein breit grinsender Nerax erreichten die Küste des Kontinents. Vom friedlichen Geist dieser Nacht beseelt, wollten sie nicht kämpfen, sondern handeln.

Stellt einen **Meerestroll** mit grauem Kunststoffhalter auf Feld **8** und einen **Nerax** mit grauem Kunststoffhalter auf Feld **55**. Die üblichen Kreaturen-Regeln gelten nicht für sie und sie bewegen sich bei Sonnenaufgang nicht.

Ein Held, der auf Feld 8 oder Feld 55 steht, kann eine Muschel abgeben und pro Perlenwert **1 Stärkepunkt, 1 Trinkschlauch** oder **3 Willenspunkte** erhalten.



War das zu glauben? Ein Seekrieger aus Werftheim segelte mit einem großen Schiff die Narne hinab, hoch gerüstet und voll beladen!

Stellt das **Schiff** auf Feld **8**. Ein Held kann das Schiff für 1 Stunde auf der Tagesleiste auf ein beliebiges Feld versetzen, das an den Fluss grenzt (eigene Aktion).

Würfelt mit einem Heldenwürfel und lest vor:

☐☐☐ Achterballista

Steht das Schiff auf einem Feld mit einem Gegner oder auf einem angrenzenden Feld, darf ein(!) Held im Kampf 2 Würfel addieren. Dies kann nicht mit einem Helm kombiniert werden.

☐☐☐ Kajüte

Legt 1 Fass und die Schmuckkette auf diese Karte. Wenn das Schiff auf einem Feld steht, könnt ihr Gegenstände von dieser Karte auf das Feld oder von dem Feld auf diese Karte legen. Dabei können jedoch höchstens ein großer und ein kleiner Gegenstand auf dieser Karte liegen.

☐☐☐ Bug-Figur

Steht das Schiff auf einem Feld mit einem Gegner oder auf einem angrenzenden Feld, zählt es im Kampf 4 Stärkepunkte zusätzlich für die Helden.

„Wir mögen den Varkur eigentlich auch nicht, der ist immer so gemein“, meinte Kder Hrglimpf, Häuptling der Nachtgors. „Aber letztes Jahr sagte der Santa Gor, dass wir dieses Jahr selber unsere Geschenke abholen müssten, und Varkur versprach uns so viele Geschenke, wenn alles vorbei ist ...“ Die Helden schüttelten ihre Köpfe. „Es gäbe sehr viel besseres, was ihr für eure Bescherung tun könntet. Und Varkur ist nicht der einzige, der Geschenke verteilen kann.“

Stellt zwei **Nachtgors** mit grauen Kunststoffhaltern auf das Zielmarker-Feld. Die Nachtgors können von den Helden mitbewegt werden. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Nachtgor steht, darf 1 Gegenstand abgeben und dafür in dieser Kampfrunde mit einem schwarzen Würfel anstelle seiner Heldenwürfel würfeln. Der Gegenstand muss auf der Vorderseite liegen. Anschließend kommt der Nachtgor aus dem Spiel.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende


 + 

Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

 + 


Im Schatten des Winters



♪ *Ihr Helferlein, kommet*

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters




Bescherung 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE LEGENDEN VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Bescherung 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

„Wie hast du eigentlich diesen gewaltigen Schlitten bewegt?“, wollte ein Held von Fenn wissen. Dieser druckte ein bisschen herum. „Naja, durch diese Wardraks, die ich im Südlichen Wald gefunden habe.“
 „Warte, du hast zwei Wardraks vor deinen Schlitten gespannt und ihnen ... rote Nasen gemalt? Und sie das restliche Jahr irgendwo im Südlichen Wald herumstehen lassen, wo sie irgendwelchen Wanderern einen unbekanntem Schrecken einjagen?“
 „Aber keine lebendigen Wardraks!“, verteidigte sich Fenn. „Irgendwelche Krahdereperimente oder so. Anders kann ich mir nicht erklären, weshalb sie immer in der Mittwinternacht zu fliegen beginnen. Aber ich versichere euch, sie sind lammfromm. Ich habe sie lange trainiert, damit sie gut auf meine Hornsignale hören!“

Legt 2 Wargors mit schwarzen Kunststoffhaltern (**Wardraks**) auf Feld 17. Ein Held, der auf Feld 17 steht, kann einen Wardrak aufstellen, indem er 2 beliebige Gegenstände abgibt. Wenn er einen auf die Rückseite gedrehten Gegenstand abgibt oder einen Gegenstand auf die Rückseite dreht, zählt dies als ein halber abgegebener Gegenstand. Der Held Fährentleser darf seine besonderen Gegenstände auf die Rückseite drehen, aber nicht abgeben.
 Ein aufgestellter Wardrak zählt im Kampf so viele Stärkepunkte zusätzlich für die Helden auf Feld 17, wie sich besiegte Kreaturen auf Feld 80 befinden.

Der Wassergeist Vara unterstützte die Helden schon lange. Doch kaum jemand hatte je gesehen, dass Vara die unterschiedlichsten Formen annehmen konnte.

Sollte der **Wassergeist** noch nicht im Spiel sein, wird er jetzt auf Feld 72 gestellt. (Ersatzweise könnt ihr die Figur „Vision“ verwenden.) Für 1 Stunde auf der Tagesleiste kann der Wassergeist bis zu 4 Felder weit bewegt werden (eigene Aktion).

Hinweis: Der Wassergeist-Würfel kommt durch diese Karte nicht ins Spiel.

Fortan gilt: Anstatt 1 Feld weit zu laufen, kann der Wassergeist auf seinem Feld hingelegt werden – und zwar so, dass der Kopf auf ein angrenzendes Feld zeigt – oder wieder aufgestellt werden. Solange der Wassergeist auf dem Spielplan liegt, bewegt sich eine Kreatur auf dem Feld des Wassergeists nicht entlang des Pfeils, sondern entlang des Wassergeists. Bewegt sich ein Held entlang des Wassergeists, muss er für diesen Schritt keine Stunde ausgeben. Der Wassergeist kann nicht gleichzeitig liegen und im Kampf unterstützen.

Legt ein **Portal** auf Feld 17. Solange Varkur auf Feld 17 steht, kann das Feld von den Helden nur über ein Portal betreten 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. Helden, die aktuell auf Feld 17 stehen, werden auf beliebige angrenzende Felder versetzt. Sollten Schneeplättchen auf diesen Feldern oder auf Feld 17 liegen, werden sie verdeckt zurück auf das Sonnenaufgang-Feld gelegt.

Stellt einen **Gor** auf Feld 0 und markiert ihn mit einem Sternchen. Varkur und der Gor können nur gleichzeitig angegriffen werden. Dazu müsst ihr euch und eure Helfer auf Feld 0 und Feld 17 verteilen. Varkur und der Gor können nicht von angrenzenden Feldern angegriffen werden. In jeder Kampfrunde werden die Kampfwerte der Helden auf Feld 0 und Feld 17 getrennt voneinander berechnet.

Wichtig: Nur der kleinere der beiden Werte zählt!

Nachdem die Helden gewürfelt haben, wird der gemeinsame Kampfwert für Varkur und den Gor berechnet. Sie haben **11 Willenspunkte** und würfeln mit **2 weißen und 2 roten Würfeln**. Gleiche Würfelwerte **gleicher Würfelfarbe** werden addiert.

Lest jetzt weiter auf der Karte „Bescherung 3“.



„Varkur ist weg!“, knurrte der größte der Nachtgors, „und er hat unsere Geschenke mitgenommen!“
 „Wir scheinen einen gemeinsamen Feind zu haben. Vielleicht können wir ... zusammenarbeiten?“, sagte einer der Helden zögerlich.

Der große Nachtgor nickte. „Ich bin Kder Hrglimpf, Häuptling der Nachtgors.“

„Kennt ihr Varkurs Pläne?“ Erneut nickte Kder.

„Sein Santa Gor verteilt Geschenke! Und wenn alle ihm vertrauen, dann schenkt er irgendeinem König den allerschönsten Kuchen. Und wenn der König den isst, dann verwandelt er sich in eine Kuh. Und dann lacht Varkur. Und dann holt er die Geschenke wieder und gibt sie uns, weil wir ihm geholfen haben.“

Die Helden wechselten besorgte Blicke. „Wir müssen sofort zur Rietburg, sonst wird König Thorald noch mehr zum Hornochsen. Aber wir müssen auch Varkur aufhalten, der aktuell auf einem fliegenden Schlitten umherreist. Und wir können nicht fliegen ...“

„Kein Problem!“ Kder Hrglimpf kicherte. „Santa Gor hat uns letztes Jahr ein Portal geschenkt. Damit sind wir in euer Land gereist. Damit können wir sicher auch zu diesem Geschenkesschlitten reisen.“

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

Lest jetzt weiter auf der Karte „Bescherung 3“.



DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Bescherung 3

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Bescherung 4

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Handelszwerg Garz

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Santa Gor das Nebelplättchen „Garz“ aktiviert hat.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Kampf gegen Varkur 1

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

Sollten jetzt bereits Gegenstände auf Eisplättchen-Feldern liegen, dürft ihr solche Gegenstände und Eisplättchen direkt entfernen.

Sobald **5 Eisplättchen** neben der Kreaturenanzeige liegen, wird das Stärkepunkte-Sternchen auf der Kreaturenanzeige um **1 Position nach links** verschoben und die 5 Eisplättchen kommen aus dem Spiel. Auf diese Weise kann der Kampfwert für Varkur und den Gor bis zu zweimal gesenkt werden.

Leichter spielen: Entfernt bei 3 Helden bis zu 2 Eisplättchen und bei 2 Helden bis zu 4 Eisplättchen von beliebigen Feldern eurer Wahl und legt sie neben die Kreaturenanzeige.

Legendenziele:

1. Die Helden müssen Varkur und den Gor besiegen. Die beiden Figuren kommen dann aus dem Spiel (nicht auf Feld 80) und der Erzähler bewegt sich nicht weiter auf der Legendenleiste.
2. Die Helden müssen alle Eisplättchen entfernen.
3. Die Helden müssen die Karte „Die Weihnachtswichtel“ aktivieren.

Sobald alle Legendenziele erfüllt sind, wird der Erzähler auf den Buchstaben N vorgesetzt.

Lest jetzt weiter auf der Karte
„*♪ Ihr Helferlein, kommet!*“



Markiert die Stärkepunkte von Varkur und dem Gor auf der Kreaturenanzeige mit einem **Sternchen**:

- **2 Spieler: 12 Stärkepunkte**
- **3 Spieler: 14 Stärkepunkte**
- **4 Spieler: 20 Stärkepunkte**

Erst nach dem Sieg über Varkur und den Gor können die Helden die Gegenstände auf Feld 17 einsammeln.

Fenn meldete sich zu Wort: „Die wahre Bescherung soll auch nicht vergessen gehen. Viele Kinder warten darauf, dass der Santa Gor ihnen Geschenke bringt – und dieses Jahr schaffe ich das nicht alleine. Wollen wir uns vor oder nach Varkur darum kümmern?“

Legt **Eisplättchen** auf alle Felder mit einem bewohnten Gebäude (Felder **0, 2, 6, 19, 24, 28, 32, 40, 57, 64, 71** und **72**). Die Eisplättchen dienen nur zur Markierung und können nicht aufgedeckt oder aktiviert werden. Wird ein Gegenstand auf ein Eisplättchen-Feld gelegt, **dürft** ihr das Eisplättchen mit dem Gegenstand entfernen. Als Gegenstand gilt, was auf einem großen, kleinen oder Helm-Ablagefeld getragen werden kann. Der Gegenstand muss auf der Vorderseite liegen und kommt aus dem Spiel (nicht zurück auf die Ausrüstungstafel). Legt die entfernten Eisplättchen neben die **Kreaturenanzeige**.

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 **3 weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Er hat je nach Spielerzahl folgende Stärkepunkte:

- **2 Spieler: 8 Stärkepunkte**
- **3 Spieler: 12 Stärkepunkte**
- **4 Spieler: 14 Stärkepunkte**

Nach jeder (auch der letzten!) 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.

Lest jetzt weiter auf der Karte
„*Der Kampf gegen Varkur 2!*“



Eine Schüssel hatte Garz nicht im Angebot, aber an seinem großen Rucksack war auch ein leeres Fass verzurrt. „Das wollte ich eigentlich schon längst zurück zu Gilda in die Taverne bringen!“

Nehmt Garz vom Spielplan. Er hat in dieser Legende nicht die übliche Händler-Funktion. Legt ein **Fass** auf das große Ablagefeld des Santa Gors und die **weiße Holzscheibe** auf **0 Willenspunkte** auf seiner Willenspunkteanzeige. Jedes Mal, wenn der Santa Gor Willenspunkte erhält, kann er anstelle seiner eigenen die weiße Holzscheibe verwenden. **Wichtig:** Solange der Santa Gor die weiße Holzscheibe nutzt, kann er weder das Fass ablegen noch auf Feld 72 stehen bleiben.

Zutaten sammeln, Teig anrühren, Feuer machen ... Es war noch viel zu tun und die Zeit war knapp. Der Santa Gor würde den Kuchen wohl per Falkenpost verschicken müssen ... Per Falke? Nein, der Kuchen würde viel zu schwer für einen Falken sein! Zum Glück hatte der Santa Gor viele fliegende Freunde.

Lest die Karte „Der schönste Kuchen“ vor, sobald die weiße Holzscheibe **11 Willenspunkte** erreicht hat und der Santa Gor auf einem Feld mit Flaps, dem Flederfuchs, steht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Kampf gegen Varkur 2

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der schönste Kuchen

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald die weiße Holzscheibe 11 Willenspunkte erreicht hat und der Santa Gor auf einem Feld mit dem Flederfuchs steht.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Seeriese

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Erzähler das Buchstabenfeld erreicht hat, auf das der Pfeil zeigt.

DIE
LEGENDEN
VON

ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Weihnachtsbarde

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schneeplättchen „Ruhm +1“ aufgedeckt wurde.

Eilig packte der Santa Gor den schönsten Kuchen weit und breit in Geschenkpapier ein, tätschelte Flaps den Kopf und sah zu, wie dieser mit dem Kuchen davonsauste.

Markiert Flaps, den Flederfuchs, mit einem Sternchen. Sobald Flaps auf einem Feld mit dem Gor auf der kleinsten Feldzahl steht, wird das Sternchen entfernt und der Gor kommt aus dem Spiel.

Sonderfall: Sollte der Gor mit einem Sternchen markiert sein, kommt er nicht aus dem Spiel.

Der Kuchen war also rechtzeitig fertig geworden. Nun blieb nur noch, Gilda ihr Fass wiederzubringen.

Wenn ein Held mit dem Fass auf Feld **72** steht, kommt das Fass aus dem Spiel und der Held erhält **3 Willenspunkte**. Das Fass kann nur weitergegeben, aber nicht auf einem Feld abgelegt werden. Legt zur Erinnerung die weiße Holzscheibe auf das Fass.


Bildquelle (Vorderseite):

<https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=11&t=7428>

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.

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 hat mich eingeladen, bei ihm während der Feierlichkeiten meine Lieder vorzutragen. Leider habe ich mich auf dem Weg zur Rietburg 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** bringt, erhält er zum Dank **1 Stärkepunkt**. Ab dann kann Grenolin nicht mehr bewegt werden.

Zudem verlischt ein Feuer auf Feld **0** bei Sonnenaufgang nicht, wenn Grenolin dort steht.

An der Küste des Wachsamens Waldes hievte sich eine graue Gestalt aus dem eisigen Ozean. Seetang und Muscheln rieselten vom grinsenden Gesicht. Auf seinem Kopf trug der Seeriese eine nur leicht feuchte Zipfelmütze. In seinen Händen trug er eine gerne gesehene Gabe: Leuchtende Steintafeln aus fernen Ländern, die krude gekritzelte legendäre Wesen zierten.

Legt den **Seeriesen** oberhalb des „Ewige Kälte“-Plättchens über die Tagesleiste. Einmal in dieser Legende dürft ihr ihn aufstellen. Dann wird das „Ewige Kälte“-Plättchen auf die andere Seite gedreht und die Helden können an diesem Tag alle Stunden und Überstunden nutzen, egal wo das „Ewige Kälte“-Plättchen liegt. Bei Tagesende wird das Plättchen wieder zurückgedreht und der Seeriese kommt aus dem Spiel.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Weihnachtsbarde
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schneepflättchen „Ruhm +1“ aufgedeckt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Der Weihnachtsbarde
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald das Schneepflättchen „Ruhm +1“ aufgedeckt wurde.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende


Im Schatten des Winters



Die Weihnachtswichtel
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald alle Helden die Geschenke von ihren Wichtelkarten besorgt haben und zusammen mit dem Unterstützer auf einem Feld stehen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR
Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Die Wichtelgeschenke
Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

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! Die Schildzwerge mich eingeladen, bei ihnen während der Feierlichkeiten meine Lieder vorzutragen. Leider habe ich mich auf dem Weg 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 **71** bringt, erhält er zum Dank **1 Edelstein**. Ab dann kann Grenolin nicht mehr bewegt werden.

Zudem verlischt ein Feuer auf Feld **71** bei Sonnenaufgang nicht, wenn Grenolin dort steht.

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! Die Bewahrer haben mich eingeladen, bei ihnen während der Feierlichkeiten meine Lieder vorzutragen. Leider habe ich mich auf dem Weg zum Baum der Lieder 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 **57** bringt, erhält er zum Dank **1 Steppenkraut** seiner Wahl. Ab dann kann Grenolin nicht mehr bewegt werden.

Zudem verlischt ein Feuer auf Feld **57** bei Sonnenaufgang nicht, wenn Grenolin dort steht.



Gibt der Held das rote Blutkraut vor einem Kampf gegen einen Gegner mit roten Würfeln ab, hat der Gegner in der 1. Kampfrunde 1 roten Würfel weniger.



Gibt der Held die weißen Warzwurzeln vor einem Kampf gegen einen Gegner mit weißen Würfeln ab, hat der Gegner in der 1. Kampfrunde 1 weißen Würfel weniger.



Gibt der Held die Blaubachbeeren bei Sonnenaufgang auf einem Feld mit einem brennenden Feuerplättchen ab, erhält er 1 Stärkepunkt.



Gibt der Held die schwarzen Nachtstacheln ab, darf er an diesem Tag das „Ewige Kälte“-Plättchen ignorieren.



Gibt der Held den Edelstein auf Feld 18 ab, erhält er 1 auf dem Feld abgebildeten Gegenstand.



Gibt der Held das Feuerholz ab, darf er 1 Feuerplättchen auf dem Spielplan auf sein Feld versetzen und entzünden.



Gibt der Held die Muschel auf Feld 5 oder 55 ab, darf er 1 zufälligen Nord-Brunnen aufdecken und den abgebildeten Bonus erhalten (1 Stärkepunkt statt 1 Gold).

Dem Weihnachtsstress zum Trotz hatten sich die Helden für einen kurzen Moment der Besinnung versammelt.

Beginnend beim Helden mit dem niedrigsten Rang und dann im Uhrzeigersinn folgend deckt nun jeder Held das Heldenwappen seines Zielhelden auf und übergibt ihm das Geschenk. Das Wappen bleibt unter dem Geschenk-Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf der Heldentafel **des beschenkten Helden** liegt.

Die Geschenk-Plättchen können in ihrer üblichen Funktion eingesetzt werden. Darüber hinaus kann nur der beschenkte Held das auf seinem Wappen liegende Plättchen in einer besonderen Funktion einsetzen. Lest diese Funktion jeweils auf der Karte „Die Wichtelgeschenke“ vor, wenn das Geschenk übergeben wird (sofern ihr mit der Aktivierung dieser Karte nicht bereits alle Legendenziele erfüllt habt).

Das Geschenk für den Unterstützer (neutrales Wappen) kommt aus dem Spiel. Deckt zuletzt das Wappen auf der Unterstützer-Wichtelkarte auf. Der Held, zu dem das Wappen gehört, liest die Unterstützer-Wichtelkarte vor.

Sonderfall: Sollte das neutrale Wappen auf der Karte gelegen haben, wird die Karte nicht vorgelesen.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Ein Geschenk für einen Zwerg

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Ein Geschenk für König Thorald

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende



Im Schatten des Winters



Ein Geschenk für König Thorald

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Ein Geschenk für Warx

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

Bevor sich der Felltroll bei Sonnenaufgang bewegt, wird die Gabe des Nordens aufgedeckt und der entsprechende Effekt ausgeführt:

- **Kompass** (*Vorwarnung!*): Sollte sich der Felltroll diesen Sonnenaufgang in die Burg bewegen, wird zuvor 1 Iquarplättchen als zusätzlicher Schild neben die Burg gelegt. Der Kompass kommt aus dem Spiel.
- **Marder** (*Ablenkung!*): Der Felltroll bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht. Der Marder kommt aus dem Spiel.
- **Nixenstaub** (*Verwandlung!*): Stellt den Felltroll auf den Nixenstaub. Der Felltroll bewegt den Nixenstaub ab jetzt mit sich und kann nicht mehr angegriffen werden.

Aufgabe:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht, muss der verwandelte Felltroll auf einem goldenen (oder braunen) Schild an der Burg stehen. Entfernt auf **H** alle verbliebenen verdeckten Gaben des Nordens vom Spielplan.

Für einen kurzen Moment fragte sich der Santa Gor, ob die Verwandlung durch Nixenstaub überhaupt von Dauer sei. Nun, das würde sich schon zeigen ...

Solange ein Geröllplättchen zwischen zwei Feldern liegt, gelten diese Felder für Helden und unterstützende Figuren nicht mehr als benachbart. Überquert eine Kreatur ein Geröllplättchen, kommt der darunterliegende Edelstein aus dem Spiel.

Der Santa Gor muss jetzt mit einem seiner Heldenwürfel würfeln. Lest die entsprechende Aufgabe vor:

Aufgabe:

Stellt **Garz** auf Feld **55**. Er hat in dieser Legende nicht die übliche Händler-Funktion. Der Santa Gor muss Edelsteine im Wert von mindestens **8** bei Garz abgeben, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.



Der Santa Gor muss Edelsteine im Wert von mindestens **8** in der Mine (Feld **71**) abgeben, bevor der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht.

Nach der Erfüllung der Aufgabe kommen die übrigen Grundspiel-Edelsteine und Geröllplättchen aus dem Spiel.



Eine Klinge so heiß wie die Flamme auf Varatans Leuchtturm – das würde Warx gefallen.

Steht der Santa Gor auf dem Feld mit dem Nixenstaub, so kann er ein Schneeplättchen „Feuerholz“ von seiner Heldentafel abgeben, um das **Flammenschwert** zu erhalten. Der Nixenstaub kommt anschließend aus dem Spiel.



Eine Klinge so kalt wie das Eis vor Hadrias Küste – das würde Warx gefallen.

Wenn der Santa Gor ein Schneeplättchen „Eis“ aktiviert, darf er das Plättchen auf seine Ablage für Gold und Edelsteine legen, wenn dort nicht bereits ein Schneeplättchen „Eis“ liegt. Seine Figur muss er trotzdem versetzen. Steht der Santa Gor auf dem Feld mit dem Nixenstaub, so kann er ein Schneeplättchen „Eis“ von seiner Heldentafel abgeben, um das **Eisschwert** (Carlion) zu erhalten. Der Nixenstaub kommt anschließend aus dem Spiel.

Nachdem der Santa Gor das Schwert zu Warx gebracht hat, kommen sowohl das Schwert als auch Warx aus dem Spiel.

Bevor sich der Felltroll bei Sonnenaufgang bewegt, wird die Gabe des Nordens aufgedeckt und der entsprechende Effekt ausgeführt:

- **Kompass** (*Vorwarnung!*): Sollte sich der Felltroll diesen Sonnenaufgang in die Burg bewegen, wird zuvor 1 Iquarplättchen als zusätzlicher Schild neben die Burg gelegt. Der Kompass kommt aus dem Spiel.
- **Marder** (*Ablenkung!*): Der Felltroll bewegt sich diesen Sonnenaufgang nicht. Der Marder kommt aus dem Spiel.
- **Nixenstaub** (*Verwandlung!*): Stellt den Felltroll auf den Nixenstaub. Der Felltroll bewegt den Nixenstaub ab jetzt mit sich und kann nicht mehr angegriffen werden.

Aufgabe:

Wenn der Erzähler den Buchstaben **H** erreicht, muss der verwandelte Felltroll auf einem goldenen (oder braunen) Schild an der Burg stehen. Entfernt auf **H** alle verbliebenen verdeckten Gaben des Nordens vom Spielplan.

Für einen kurzen Moment fragte sich der Santa Gor, ob die Verwandlung durch Nixenstaub überhaupt von Dauer sei. Nun, das würde sich schon zeigen ...

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



Fenns Befreiung

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald ihr von einer anderen Karte dazu aufgefordert werdet.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



**Gabe des Nordens
Hadrischer Kompass**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Santa Gor auf dem Feld mit dem Kompass steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



**Gabe des Nordens
Nixenstaub**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Santa Gor auf dem Feld mit dem Nixenstaub steht.

DIE
LEGENDEN
VON
ANDOR

Fan-Legende

Im Schatten des Winters



**Gabe des Nordens
Diebischer Streifenmarder**

Diese Karte wird aufgedeckt, sobald der Santa Gor auf dem Feld mit dem Streifenmarder steht.



*Warx, der König der Nerax, erschnupperte in der Ferne den Duft von frischen Plätzchen. An diesem Abend war er den Menschen milde gestimmt. Nehmt den Kompass vom Spielplan und stellt **Warx** auf das Feld. Solange Warx im Spiel ist, hat ein Nerax nur **2 statt 8 Stärkepunkte**.*




*Ausgerechnet am heiligen Abend hatte Kenvilar, die Tückische, Warx gefangen genommen, um selbst Königin der Nerax zu werden. Nehmt den Kompass vom Spielplan, stellt **Warx** auf das Feld und **Kenvilar** dazu. Kenvilar hat **10 Stärkepunkte** und würfelt mit **2 schwarzen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Wenn ihr Kampfwert einmal übertroffen wurde, kommt sie aus dem Spiel. Der Santa Gor muss Kenvilar alleine (ohne andere Helden) besiegen. Er darf nur in diesem Kampf das neue Schwert einsetzen und muss dafür keinen Ruhm oder Willenspunkte abgeben. Nach dem gewonnenen Kampf kann Warx das Schwert entgegennehmen. *Hinweis: Durch das Flammenschwert würfelt der Santa Gor mit dem großen Feuerwürfel anstelle seiner Heldenwürfel. Durch das Eisschwert würfelt Kenvilar mit einem Würfel weniger.**

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 Heldenwürfel. Ist die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich seinen aktuellen Stärkepunkten, so hat er die Stärkeprobe geschafft.

Aufgabe:

Ein Held muss die Stärkeprobe schaffen.

**STÄRKEPROBE**

Gelingt sie, lest weiter auf der Karte „ Bald nun ist Weihnachtszeit“.



Ein Streifenmarder stibitzte dem Santa Gor eine Kleinigkeit. Der aber lächelte nur und sah es als Weihnachtsgeschenk für das verspielte Tier. Wenn der Santa Gor Schneepfätzchen auf seiner Ablage für Gold und Edelsteine trägt, muss er eines davon abgeben. Der Streifenmarder kommt aus dem Spiel.



*Der Santa Gor bot dem vor Kälte bibbernden Nager einen Platz in seiner Manteltasche an. Dort war es kuschelig und warm und auch die eine oder andere Apfelnuss. Steckt den Streifenmarder in einen grauen Kunststoffhalter. Nur der Santa Gor kann den Streifenmarder mit seiner Figur mitbewegen und im Kampf einsetzen – in dieser Legende jedoch nicht 1x pro Tag, sondern **1x pro Kampf** in der ersten Kampfrunde. Hat der Santa Gor einen Kampf mit Hilfe des Streifenmarders gewonnen, kommt der Streifenmarder aus dem Spiel.*



Stellt die Nixe **Irja** auf den Nixenstaub. *Auf einem Stein unweit des Ufers saß die Nixe Irja und sang: „Jahr für Jahr beschenkt hast du mich, doch heute habe ich etwas für dich!“ Mit diesen Worten warf sie dem Santa Gor ein kleines Säckchen zu, sprang in die Fluten und war verschwunden.*

Entfernt Irja wieder vom Spielplan.



*Im Uferwasser erspähte der Santa Gor einen verräterischen geschuppten Schwanz. War dies die Nixe Irja, die ihm immer so artig vorsang? Oder war es einer von den ungezogenen Kerlen? Stellt einen **Nerax** auf den Nixenstaub. Der Nerax bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht und kann mit anderen Kreaturen auf einem Feld stehen. Er hat **8 Stärkepunkte** und würfelt mit **3 weißen Würfeln**. Gleiche Würfelwerte werden addiert. Wenn sein Kampfwert einmal übertroffen wurde, kommt er aus dem Spiel (nicht auf Feld 80). Der Santa Gor muss den Nerax alleine (ohne andere Helden) besiegen. Erst danach kann er den Nixenstaub nutzen.*



Erschwerte Kämpfe

Es werden keine Kämpfe erschwert, bei denen ein Held alleine (ohne andere Helden) kämpfen muss. Ihr könnt entweder den schwarzen Augenwürfel aus „Dunkle Helden“ oder den Bannkreis von Choranat aus „Magische Helden“ nutzen. Alternativ dazu könnt ihr bei 5 Helden 2 Unwetterplättchen und bei 6 Helden 4 Unwetterplättchen aus „Die Reise in den Norden“ mit der Rückseite oben neben die Kreaturenanzeige legen. Sofern ihr nicht den Bannkreis von Choranat nutzt, kommt außerdem der Schwarze Herold ins Spiel und unterstützt Varkur bzw. den Endgegner mit 4 Stärkepunkten bei 5 Helden und 8 Stärkepunkten bei 6 Helden.

Weniger Zeit

Ihr könnt entweder die neutralen Zeitsteine aus „Neue Helden“ oder „Dunkle Helden“ oder eine Spielvariante für farbige Zeitsteine nutzen:

- ▶ <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=10670&p=130491#p130491>
- ▶ <https://legenden-von-andor.de/forum/viewtopic.php?f=8&t=10670&p=132952#p132952>

Solltet ihr keine dieser Varianten nutzen können oder wollen, könnt ihr bei der Startausrüstung für die Helden auch einfach das Fernrohr/Stundenglas weglassen. Dadurch wird das Spiel allerdings deutlich leichter als mit den anderen Spielvarianten.

Wenn ein Held ein Schneepflättchen „1 Gold“ aktiviert, darf er es auf diese Karte legen. Der Held erhält dann sofort und einmalig den abgebildeten Bonus (schwarze Nachtstacheln / 6 Willenspunkte oder 2 Stärkepunkte / „Ewige Kälte“-Plättchen um 1 Feld nach rechts verschieben). Einmal abgelegte Schneepflättchen dürfen nicht wieder entfernt werden.



Der Yetohe-Krieger war letzten Sommer während einer Mutprobe tief im Drachenschlund über einen schwarzen Kristall gestolpert, unter dessen Oberfläche tintenähnliche Schemen Erinnerungen an bessere Tage weckten. Er selbst konnte Klunkern wenig abgewinnen, doch hatte er das Gefühl, dass dieses Mysterium einem bestimmten Helden besonders gefallen würde.

Du erhältst den **schwarzen Kristall**.



schwarzer Kristall

Nur du kannst den auf deinem Heldenwappen liegenden schwarzen Kristall zu einem beliebigen Zeitpunkt auf deine aktuellen Willenspunkte auf deiner Heldentafel legen (auf oder unter die Willenspunkte-Holzscheibe). Fortan kannst du als freie Handlungsmöglichkeit die Positionen des schwarzen Kristalls und deiner Willenspunkte-Holzscheibe vertauschen.

Auf seinem Ritt durch das östliche Rietland hatte der Große Yetohe-Krieger einige wertvolle Edelsteine im Schnee blitzen sehen.

Du erhältst 1 zufälligen verdeckten **Edelstein** (aus dem Grundspiel). Der verdeckte Edelstein kann nicht aufgedeckt werden und funktioniert exakt so wie ein grüner Edelstein aus „Die ewige Kälte“.



Edelstein (verdeckt)

Nur du kannst den auf deinem Heldenwappen liegenden Edelstein in einer besonderen Funktion nutzen: Gibst du den Edelstein auf Feld 71 ab, wird der Edelstein aufgedeckt und du erhältst entweder den Wert des Edelsteins an Willenspunkten oder die Hälfte des Werts an Stärkepunkten hinzu.



Der Yetohe-Krieger war letzten Sommer während einer Mutprobe tief im Drachenschlund über einen schwarzen Kristall gestolpert, unter dessen Oberfläche tintenähnliche Schemen Erinnerungen an bessere Tage weckten. Er selbst konnte Klunkern wenig abgewinnen, doch hatte er das Gefühl, dass dieses Mysterium einem bestimmten Helden besonders gefallen würde.

Du erhältst den **schwarzen Kristall**.



schwarzer Kristall

Nur du kannst den auf deinem Heldenwappen liegenden schwarzen Kristall zu einem beliebigen Zeitpunkt auf deine aktuellen Willenspunkte auf deiner Heldentafel legen (auf oder unter die Willenspunkte-Holz-scheibe). Fortan kannst du als freie Handlungsmöglichkeit die Positionen des schwarzen Kristalls und deiner Willenspunkte-Holz-scheibe vertauschen.

Auf seinem Ritt durch das östliche Rietland hatte der Große Yetohe-Krieger einige wertvolle Edelsteine im Schnee blitzen sehen.

Du erhältst den **schwarzen Kristall**. Der schwarze Kristall funktioniert exakt so wie ein grüner Edelstein aus „Die ewige Kälte“.



schwarzer Kristall

Nur du kannst den auf deinem Heldenwappen liegenden schwarzen Kristall in einer besonderen Funktion nutzen: Gibst du den schwarzen Kristall auf Feld 71 ab, darfst du mit einem deiner Heldenwürfel würfeln und erhältst entweder den Würfelwert an Willenspunkten oder die Hälfte des Würfelwerts (aufgerundet) an Stärkepunkten hinzu.

„Ein Schluck Wasser bringt dir Stärke“, besagte ein wohlbekanntes Sprichwort der Sturmtäler. Dass viele ihren Stärketrunke mit gehörig Schuss präferierten, wurde nicht an dieselbe große Glocke gehängt. Gereifter Trunk aus Braumeisterin Thendras Eichenfässern war ein Geheimitipp ... und ein wertvolles Wichtelgeschenk, selbst wenn bereits angetrunken.

Du erhältst **1 halbvollen Trank der Hexe**. Der Trank kann wie gewohnt eingesetzt werden.



Trank der Hexe (halbvoll)

Nur du kannst den auf deinem Heldenwappen liegenden Trank auch auf deiner Ablage für Gold und Edelsteine tragen.

Sonderfall: Sollte aktuell kein Trank der Hexe vorrätig sein, erhältst du stattdessen **1 Stärkepunkt**.

Taren verließen ihr friedliches Sturmtal nur äußerst selten und nur mit triftigem Grund. Der Besuch eines weit im Kontinent verweilenden Familienmitglieds war ein solcher Grund. Würziges Wurzelkraut von den Hängen des Möwenbergs konnte ihr Heimweh gekonnt lindern ... und Bewichtelten versüßte Momente schenken.

Du erhältst **1 zufälliges Heilkraut**. Das Heilkraut kann wie gewohnt eingesetzt werden.



Heilkraut

Nur du kannst das auf deinem Heldenwappen liegende Heilkraut wie ein Steppenkraut auf deiner Ablage für Gold und Edelsteine tragen.



Plötzlich spürte der Held eine starke Verbindung zwischen sich, dem Unbekannten Krieger und seinen Mitstreitern.

Du erhältst die Magische Waffe „Helm“. Lege ihn auf deine Ablage für Gold und Edelsteine. Er gilt in dieser Legende nicht als Gegenstand und kann nicht abgelegt oder weitergegeben werden.



Helm

Nur du kannst den Helm in einer besonderen Funktion nutzen: Gibst du den Helm vor einem Kampf ab, darfst du in der ersten Kampfrunde mit allen Würfeln gleichzeitig würfeln, die dir maximal zur Verfügung stehen, und mit allen Würfeln eines beliebigen anderen Helden, der nicht am Kampf beteiligt ist. Gleiche Würfelwerte werden addiert.

Plötzlich spürte der Held eine Verbindung zu der magischen Rüstung, die auch über weite Distanzen hinweg bestehen würde.

Du erhältst die Magische Waffe „Helm“. Lege ihn auf deine Ablage für Gold und Edelsteine. Er gilt in dieser Legende nicht als Gegenstand und kann nicht abgelegt oder weitergegeben werden.



Helm

Nur du kannst den Helm zu einem beliebigen Zeitpunkt abgeben, um die Position deiner Heldenfigur mit der des Unbekannten Kriegers zu tauschen.

Aus Warzwurzeln so weiß wie Meeresschaum konnte man wundersame Tinkturen bereiten.

Du musst **1x weiße Warzwurzeln** für deinen Zielhelden besorgen.



weiße Warzwurzeln

Wenn das abgebildete Plättchen ins Spiel kommt, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt. **Wichtig:** Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!

Die Stängel des roten Blutkrauts ließen sich zu allerlei nützlichen Pulvern zermahlen.

Du musst **1x rotes Blutkraut** für deinen Zielhelden besorgen.



rotes Blutkraut

Wenn das abgebildete Plättchen ins Spiel kommt, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt. **Wichtig:** Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!



Die seltenen schwarzen Nachtstacheln vermochten vor Kälte starre Glieder wieder zu erwärmen.

Du musst die **schwarzen Nachtstacheln** für deinen Zielhelden besorgen.



schwarze Nachtstacheln

Wenn das abgebildete Plättchen ins Spiel kommt, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt.

Wichtig: Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!

Kombiniert mit den legendären grünen Blättern des Westerwaldes verliehen Blaubachbeeren jedem Gericht eine feine Note.

Du musst **1x Blaubachbeeren** für deinen Zielhelden besorgen.



Blaubachbeeren

Wenn das abgebildete Plättchen ins Spiel kommt, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt.

Wichtig: Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!

In den kalten Wintertagen pflegten die Andori zu singen: „Wenn Frost die stille Nacht durchzieht, ein Feuer Trost und Wärme biet'.

Du musst **1x Feuerholz** für deinen Zielhelden besorgen.



Feuerholz

Wenn das abgebildete Plättchen aufgedeckt wird, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt.

Wichtig: Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!

Edelsteine waren nicht nur schön anzusehen, sondern auch ein weit verbreitetes Zahlungsmittel.

Du musst **1 Edelstein** für deinen Zielhelden besorgen.



Edelstein

Wenn das abgebildete Plättchen ins Spiel kommt, wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter. (Sollte das Wappen bereits unter einem anderen Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner** Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt.

Wichtig: Du kannst das Plättchen nur als Geschenk verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!



*Es hieß, in einer leeren Muschel könne man die
Magie des Nordens hören.*

Du musst die **leere Muschel** (Wert 0) für deinen
Zielhelden besorgen.



leere Muschel

Wenn das abgebildete Plättchen aufgedeckt wird,
wird es auf das jeweilige Feld gelegt. Lege das
Heldenwappen deines Zielhelden verdeckt darunter.
(Sollte das Wappen bereits unter einem anderen
Plättchen liegen, **darfst** du es umlegen.) Das
Wappen bleibt unter dem Plättchen liegen, solange
das Plättchen auf einem Feld oder auf **deiner**
Heldentafel liegt, und es wird entfernt, sobald ein
anderer Held das Plättchen auf seine Heldentafel
legt oder das Plättchen aus dem Spiel kommt.
Wichtig: Du kannst das Plättchen nur als Geschenk
verwenden, wenn das Wappen darunter liegt!