

# Im Schatten des Winters

## A

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

### Vorbereitungen:

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

### Die Schneeplättchen

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

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

- Schneeplättchen „**1 Gold**“: Der Held, der dieses Schneeplättchen aktiviert hat, darf seinen Zeitstein um 1 Stunde zurücksetzen. Liegt sein Zeitstein auf der 1. Stunde, darf er seinen Zeitstein auf das Sonnenaufgang-Feld zurücksetzen.
- Schneeplättchen „**Ruhm +1**“: Deckt eine der beiden Karten „Weihnachtslieder“ [ggf. **Anzahl der Karten anpassen**] auf und lest sie vor.

[Hier müssen noch die Regeln für Ewige Feuer und Kälteeinbrüche für diese Legende erklärt werden.]

Die Helden beginnen die Legende auf den folgenden Feldern:

- Der Santa Gor startet auf Feld **61** [ggf. **ändern**].
- Fenn startet auf Feld **22**. Legt seine Figur hin. Er kann die Aktionen „Laufen“ und „Kämpfen“ vorerst nicht wählen!
- Alle anderen Helden beginnen auf Feld **72**.

Stellt das **Schwarze Einhorn** auf das Feld des Santa Gors. Nur der Santa Gor kann das Einhorn für 1 Stunde auf der Tagesleiste bis zu 4 Felder weit bewegen. [weitere Regeln **erklären**]

Stellt **Tranuk** auf Feld **72** und **Flaps** auf Feld **0**. [evtl. statt Tranuk den großen Yetohe-Krieger, abhängig davon wie stark das Einhorn ist]

Stellt **Gors** auf die Felder **12** und **20**, **Wargors** auf die Felder **33**, **46**, **52** und **67**, **Steppenbüffel** auf die Felder **41** und **49** und einen **Felltroll** auf **36**.

Legt einen **Bauern** (Iquarplättchen) auf Feld **72**. Legt ein Sternchen auf den Bauern. Ein Held, der auf Feld 72 steht, kann **1 Steppenkraut** (bei **4 Spielern: 2 Steppenkräuter**) abgeben und das Sternchen entfernen. Erst dann kann der Bauer bewegt und in die Burg gebracht werden.

Stellt **Nachtgors** auf die Felder **25**, **31** und **35**.

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

**Wichtig:** Ein Nachtgor, der sich von einem Feld benachbart zu Feld 72 bewegt, bewegt sich nicht entlang des Pfeils, sondern auf die Taverne. Sollte ein Nachtgor Feld 72 erreichen, ist die Legende sofort verloren!

Lest die Karte „1. Stille Nacht“ vor, sobald ihr einen Nachtgor besiegt habt.

#### **Aufgaben:**

- Die Helden müssen die Burg verteidigen.
- Die Helden müssen verhindern, dass die Nachtgors die Taverne erreichen.

### **Ausrüstung:**

Jeder Held startet mit 2 Stärkepunkten und 7 Willenspunkten.

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

**Ihr entscheidet, welcher Held beginnt.**

## E

Würfelt mit einem roten Würfel und führt die entsprechende Anweisung aus: [auf welche Felder?]

- 1: Stellt einen Steppenbüffel auf Feld ...
- 2: Stellt einen Steppenbüffel auf Feld ...
- 3: Stellt einen Steppenbüffel auf Feld ...
- 4: Stellt einen Steppenbüffel auf Feld ...
- 5: Stellt einen Felltroll auf Feld ...
- 6: Stellt einen Felltroll auf Feld ...

## H

[Hier (oder an einem anderen Buchstaben) müssen noch einmal Kreaturen aufgestellt werden.]

## Karte: „1. Stille Nacht“

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

### **Aufgabe:**

- Ein Held (außer Fenn) muss auf Feld 22 stehen.
- Lest dann die Karte „2. Macht hoch die Tür“ vor.

## Karte: „2. Macht hoch die Tür“

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

---

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

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

Legt **Zielmarker** verdeckt auf die Felder **5**, **26** und **37**. Ein Held, der auf einem Feld mit einem Zielmarker steht, kann den Zielmarker aufdecken. Lest die Karte „3. Es kommt ein Schiff geladen“ vor, sobald ein Held den grünen Zielmarker aufgedeckt hat.

## Karte: „3. Es kommt ein Schiff geladen“

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

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

[Hier sind auch noch einige Details offen:

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

### **Aufgabe:**

Varkur muss besiegt werden.

Sobald das geschehen ist, lest die Karte „4. Kling, Glöckchen, klingelingeling“ vor.

## Karte: „4. Kling, Glöckchen, klingelingeling“

[Hier ist im Prinzip noch alles offen:

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

## Karte: „Weihnachtslieder“

[Über diese Karte kommt Grenolin mit einer Nebenquest ins Spiel.]

## Weitere offene Fragen

- Nebengeschichte für den Santa Gor. Fest steht, dass er am Anfang der Legende irgendwo im Osten beschäftigt sein sollte.
- Wollen wir noch weihnachtliche Zusatzaufgaben machen? (Wann sollen die ins Spiel kommen?)

- Sollen die Helden am Ende noch Geschenke an die Andori und/oder die Nachtgors verteilen müssen?