



Die Legende wird auf der Vorderseite des Basisspiels gespielt.

Es werden die Anweisungen der Checkliste ausgeführt. Dann werden die folgenden Vorbereitungen getroffen:

- Die Positionen von zwei Heilkräutern und fünf Runensteinen werden mit zwei Würfeln (Zehner und Einer) ermittelt.
- Die vier Bauernplättchen werden auf die Felder 24, 28, 40 und 64 gelegt.
- Ein Sternchen wird auf dem Legendenfeld "B" platziert, zwei weitere werden bereitgelegt.



Die Legende ist gewonnen, wenn die Helden:

- die Burg geschützt haben gegen alle Kreaturen,
- kein Troll die Burg erreicht hat,
- alle Trolle besiegt sind und
- Gilda wieder zurück in ihrem Wirtshaus ist.

Gilda macht sich sofort daran, neues Bier zu brauen. Das wird einige Zeit brauchen, aber zum Glück hat sie im Keller noch zwei Fässer gefunden, die die Trolle nicht geleert haben. Sie lädt alle Bewohner Andors ein zu Freibier und Ochsenbraten, und bei einem feuchtfröhlichen Fest lassen sie die Helden hochleben.

Ist eine der vier Voraussetzungen nicht erfüllt, ist die Legende verloren.

Gilda kann erst einmal kein Bier brauen und das Wirtshaus bleibt geschlossen. Trübsal macht sich breit, besonders unter den männlichen Andorianern.



Verwunderung und Unruhe machen sich breit in Andor: Das Wirtshaus ist verwaist, und niemand weiß, wo sich Gilda, die Wirtin, aufhält. Sie scheint wie vom Erdboden verschwunden.

Die Nachricht erreicht auch bald die Burg, und so macht sich sogar der König Sorgen um das leibliche Wohl seiner Untertanen (vor allem der männlichen !) und ruft die Helden zu sich.

"Findet Gilda, und sorgt dafür, dass das Wirtshaus bald wieder öffnet.", ist sein Auftrag. Und so machen sie sich auf den Weg.

"Ich hab' gehört, Gilda is' verschwunden", gibt ihnen ein Stalljunge noch mit, als sie über den Burghof gehen. "Bitte findet sie ! Nur Gilda braut uns doch so ein gutes Bier wie die 'Hopfenperle' !", ruft er ihnen noch verzweifelt hinterher und leckt sich die Lippen.

Die Helden müssen Gilda finden und zurück ins Wirtshaus bringen, bevor der Erzähler "N" erreicht hat.



Die Helden starten auf der Burg. Sie beginnen mit 7 Willens- und 2 Stärkewerten. Zusammen bekommen sie 3 Gold.

Auf der Suche nach Gilda müssen sie verschiedene Orte Andors aufsuchen, um Spuren zu finden und Zeugen zu befragen. Dort wird die dann die passende Karte gelesen. Sie gehen

- zum Wirtshaus (Feld 72, "Wirtshaus"),
- zum Händler (Feld 18, "Händler"),
- zum Zwergenstollen (Feld 71, "Zwergenhöhle"),
- zum Baum der Lieder (Feld 57, "Baum der Lieder").

Alle vier Orte müssen besucht werden, bevor die Legendenleiste bei vier Helden "D", bei drei "E", bei zwei "F" erreicht hat.

Dafür wird ein Sternchen auf die Legendenleiste gelegt. Es wird dann die Karte "Stern 1" gelesen.

Es werden auch wieder Kreaturen gemeldet:

- zwei Gors auf den Feldern 26 und 30,
- zwei Skrale auf den Feldern 37 und 48.

Die Burg muss gegen sie verteidigt werden.



Betritt eine Kreatur einen Bauernhof, auf dem noch ein Bauerplättchen liegt, wird es aus dem Spiel genommen.

Erreicht ein Held einen Hof, auf dem noch das Bauerplättchen liegt, kann er den Bauern und die Bäuerin nach Informationen zu Gilda fragen. Es wird dann die passende "Bauernhof"-Karte gelesen. Die Helden sollten alle vier Bauernhöfe aufgesucht haben, bevor die Legendenleiste bei vier Helden "E", bei drei "F" und bei zwei "G" erreicht hat. Zur Erinnerung wird dort noch ein Sternchen abgelegt. Dort wird dann die Karte "Stern 2" gelesen.

Die Helden können die Bauern zur Burg in Sicherheit bringen und erhöhen damit die Anzahl der freien Schilde. Dabei dürfen sie kein Feld betreten oder überlaufen, auf dem eine Kreatur steht. Wird eine Kreatur neu auf ein Feld gestellt, auf dem schon ein Held mit einem Bauern steht, wird die Kreatur auf das nächste Feld in Pfeilrichtung gestellt.



Wieder werden neue Kreaturen gemeldet:

- zwei Gors auf den Feldern 22 und 31,
- zwei Skrale auf Feld 46 und 51.

Weiterhin gilt als Legendenziel:

Es dürfen nicht mehr Kreaturen die Burg erreichen als Schilde frei sind.



Befindet sich kein Bauerplättchen mehr auf diesem Hof, dann kommt diese Karte aus dem Spiel.

Als ein Held nach Gilda fragt, runzelt der Bauer nur die Stirn und zuckt mit den Schultern.

Aber dann kommt seine Frau aus dem Haus und erzählt, was sie von einer Bekannten gehört hat.

Ist dies der erste Bauernhof, dann wird die Karte "Info 1" gelesen. Mit jedem weiteren Hof wird die nächsthöhere Info-Karte aufgedeckt.



Befindet sich kein Bauerplättchen mehr auf diesem Hof, dann kommt diese Karte aus dem Spiel.

Kaum hat ein Held den Hof betreten, kommt ihm die Bäuerin schon entgegen gelaufen. Sie brennt darauf, den Helden zu helfen.

Ist dies der erste Bauernhof, dann wird die Karte "Info 1" gelesen. Mit jedem weiteren Hof wird die nächsthöhere Info-Karte aufgedeckt.



Befindet sich kein Bauerplättchen mehr auf diesem Hof, dann kommt diese Karte aus dem Spiel.

Bauer und Bäuerin des Hofes überlegen gemeinsam, wo sich Gilda versteckt haben könnte.

Ist dies der erste Bauernhof, dann wird die Karte "Info 1" gelesen. Mit jedem weiteren Hof wird die nächsthöhere Info-Karte aufgedeckt.



Befindet sich kein Bauerplättchen mehr auf diesem Hof, dann kommt diese Karte aus dem Spiel.

Der Bauer sieht nur kurz aus der Tür, aber seine Frau kommt gleich heraus und berichtet.

Ist dies der erste Bauernhof, dann wird die Karte "Info 1" gelesen. Mit jedem weiteren Hof wird die nächsthöhere Info-Karte aufgedeckt.



Wo ist Gilda ?

Info 1

"In dieser Nacht ist eine Horde Trolle vor dem Wirthaus erschienen und hat nach Gilda gesucht.

Sie wollten sie entführen und zwingen, ihnen das berühmte Schankbier, Gildas 'Hopfenperle', zu brauen.

Aber sie haben Gilda nicht gefunden, sie muss ihnen entwischt sein."



Wo ist Gilda ?

Info 2

"Unsere Magd war in der Nacht, als Gilda verschwand, unterwegs zu ihrem Liebsten. Am nächsten Morgen kam sie ganz aufgeregt zurück und erzählte, sie habe eine Horde Trolle gesehen und sich vor ihnen in einem Gebüsch versteckt. Die trugen ein Fass und grölten laut herum. Als sie vorbei waren, raschelte es in ihrer Nähe, und sie hat einen Schatten weglaufen gesehen. Das war bestimmt Gilda, sagt die Magd."

"Wo genau hat sie Gilda gesehen, und in welche Richtung ist sie gelaufen ?"

"Das war in der Nähe der steinernen Marktbrücke. Und sie ist gelaufen."

Die Richtung wird mit einen Wurf bestimmt:

1-3: "über die Brücke nach Osten"

4-6: "über die Brücke nach Westen"

Für alle Orte, die in der angegebenen Richtung liegen, wird ein Würfelzuschlag von 1 vermerkt.



"Heute morgen ist die alte Berta bei uns vorbeigekommen, um wieder einmal ein bisschen zu schwatzen und einen warmen Tee zu trinken. Sie ist immer schon in aller Frühe unterwegs, um im Wald nach Reisig zu suchen zum Heizen und Kochen. Sie hat erzählt, dass sie gerade aus dem Wald kam und Gilda am Fluss gesehen hat. Sie lief schnell vorbei und war gleich wieder verschwunden."

"Wohin ist sie gelaufen ?"

Über die letzte Antwort entscheidet der Würfel:

*1-3:

"Sie lief am Flussufer entlang."

Für alle möglichen Verstecke, die am Fluss bis hin zu seiner Quelle (Feld 63) liegen, wird ein Würfelzuschlag von 2 vermerkt.

*4-6:

"Sie entfernte sich schnell vom Fluss."

Für alle möglichen Verstecke, die nicht am Fluss liegen, wird ein Würfelzuschlag von 2 vermerkt.



"Es kommen nicht viele Orte in Frage in der Nähe, wo Gilda sich vor den Trollen verstecken könnte:

- auf dem Baum der Lieder (Feld 57),
- bei den Zwergen in der Höhle (Feld 71),
- beim Fischer und seiner Frau (Feld 32) oder
- in den Ruinen des alten Hafens (Feld 15)."

Die Helden beraten sich, wo sie zuerst nach Gilda suchen wollen. Es gab schon zwei Hinweise auf das Versteck mit Würfelzuschlägen von 1 bis 3. Betritt ein Held einen der genannten Orte, wird die passende "?-Karte" gelesen. Ein Heldenwürfel plus möglichem Zuschlag entscheidet, ob Gilda dort gefunden wird.

Ist Gilda gefunden, kann sie von einem Helden mitbewegt werden. Der Held darf dabei aber nicht auf demselben Feld mit einer Kreatur stehen, auch nicht im Vorbeigehen, und nicht kämpfen, auch nicht mit einem Bogen. Geschieht dies, ist die Legende sofort verloren. Um die Legende zu gewinnen, muss Gilda zu ihrem Wirtshaus begleitet werden.

Haben aber die Helden alle vier möglichen Verstecke untersucht, ohne Gilda zu finden, wird die Karte "Letzter Ausweg" gelesen.



Wenn die Helden bis jetzt nicht alle vier Orte mindestens einmal aufgesucht haben:

- das Wirtshaus
- den Händler
- den Baum der Lieder
- die Zwergenhöhle

dann ist die Legende jetzt verloren.

Wenn sie es aber geschafft haben, dann geht die Legende weiter:

Es wurden so viele Trolle wie Helden gesichtet. Sie erscheinen auf den Feldern:

- bei zwei Helden auf 27 und 65,
- bei drei Helden auf 27, 50 und 65,
- bei vier Helden auf 27, 50, 59 und 65.

Die Helden müssen alle Trolle besiegen, um das Legendenziel zu erreichen. Sobald auch nur ein Troll die Burg erreicht, ist die Legende sofort verloren, auch wenn noch ein Schild frei ist.



Haben die Helden alle vier Bauernhöfe besucht und dort auch alle Hinweise erhalten ?

* Wurden alle vier Info-Karten gelesen, dann sollte den Helden jetzt klar sein, wo sie nach Gilda suchen müssen. Wenn sie Gilda aber in allen möglichen Verstecken nicht finden sollten, hilft ihnen die Karte "Letzter Ausweg" weiter.

* Fehlt noch die eine oder andere Info-Karte, kehren alle Helden gemeinsam zur Burg zurück, um dort nach weiteren Hinweisen zu fragen. Dort angekommen, wird die Karte "Zurück zur Burg" gelesen.



Ein Held erreicht den Baum der Lieder und ruft hinauf. Oben sieht er, wie einige Köpfe schnell im Geäst verschwinden, während ein einziger sich ihm zuwendet und fragt: "Was wünschst du ?"

Der Held fragt nach Gilda, aber der Gefragte gibt vor, nichts zu wissen.

"Willst du noch etwas kaufen ?", fragt er schließlich.

Die Helden können hier also nur einkaufen, vorausgesetzt, sie haben genug Goldstücke.



Diesmal zögert der Held nicht und steigt gleich hinauf in den Baum. Wird er Gilda dort finden ?

Bei jeder Suche entscheidet der Würfelwert, ggf. plus Zuschlag, über den Erfolg: Beim ersten Versteck muss eine 6 erreicht werden, beim zweiten mindestens eine 5 usw. bis zur 3 beim vierten Versteck.

* Mißerfolg:

Nein, Gilda ist nicht im Baum versteckt.

* Erfolg:

Ein Arm winkt ihn weiter hinauf. Dort sitzt Gilda: "Ich konnte mich mit letzter Kraft bis zum Baum schleppen und bin dann ohnmächtig geworden. Die Bewahrer haben mich hier oben versteckt. Meine Spuren im Wald hat eine Wildschweinrotte zerstört, so dass die Trolle die Fährte verloren haben."

Sind noch nicht alle Trolle besiegt worden, dann warten Gilda und der Held solange hier. Sonst begleitet sie der Held zurück ins Wirtshaus.

Dort wird dann die Legendenkarte "N" gelesen.



Der Held steht vor dem Eingang des Zwergenstollens. Ein einziger Zwerg stellt sich ihm in den Weg und fragt mißmutig: "Was willst du hier ? Einkaufen ? Hast du überhaupt genug Gold ?"

Der Held berichtet von der Suche nach Gilda.

"Keine Ahnung !", grantelt der Zwerg.

"Wir brauen unser eigenes Bier, was interessiert uns das Wirtshaus !"

Der Held kann, genug Gold vorausgesetzt, hier noch einkaufen, aber über Gilda erfährt er nichts.



Der Held betritt zum zweiten Mal den Stollen. Im Halbdunkel der Höhle bewegen sich Schatten.

Bei jeder Suche entscheidet der Würfelwert, ggf. plus Zuschlag, über den Erfolg: Beim ersten Versteck muss eine 6 erreicht werden, beim zweiten mindestens eine 5 usw. bis zur 3 beim vierten Versteck.

* Mißerfolg:

Nein, Gilda ist nicht in der Höhle versteckt.

* Erfolg:

Zwischen den Zwergen ragt eine Person um einen ganzen Kopf heraus: Gilda !

"Ich bin einfach in die Höhle gerannt und habe um Hilfe gerufen. Die Zwerge haben mich tiefer in den Stollen geschickt, ihre Waffen gegriffen und sind den Trollen entgegengezogen: 'Wen sucht ihr ? Hier ist keine Gilda, sucht gefälligst woanders und geht uns nicht auf die Nerven !' Die Trolle mussten wohl oder übel umdrehen." Sind noch nicht alle Trolle besiegt worden, dann warten Gilda und der Held solange hier. Sonst begleitet sie der Held zurück ins Wirtshaus.

Dort wird dann die Legendenkarte "N" gelesen.



Auf der Burg angekommen, fragen die Helden alle, die ihnen begegnen, nach Neuigkeiten zu Gildas Verschwinden. Das kostet Zeit.

Jeder Held wirft nacheinander einen Heldenwürfel, das kostet ihn jeweils eine Stunde:

1-5: Niemand weiß etwas Neues.

6: Die nächste Info-Karte wird aufgedeckt.

Haben die Helden alle vier Info-Karten gelesen, können sie die Burg wieder verlassen.

Es wird dann erneut die Karte "Stern 2" gelesen.



Die Helden haben Gilda immer noch nicht gefunden, obwohl sie alle mutmaßlichen Verstecke abgesucht haben.

Wer könnte jetzt noch helfen, wen haben sie noch nicht gefragt ?

Es bleibt nur noch eine Person: "Reka, die Hexe !"

Die Helden müssen die Hexe finden und sie nach Gildas Versteck fragen. Das müssen sie zusammen tun.

Hat ein Held Reka getroffen, wird "Rekas Rat" gelesen.



Die Ruinen des alten Hafens kommen näher, von der See her weht ein kühler, salziger Wind.
Hat sich Gilda hierher, in diese Einöde, verirrt ?

Bei jeder Suche entscheidet der Würfelwert, ggf. plus Zuschlag, über den Erfolg: Beim ersten Versteck muss eine 6 erreicht werden, beim zweiten mindestens eine 5 usw. bis zur 3 beim vierten Versteck.

* Mißerfolg:

Nein, Gilda hat sich nicht im alten Hafen versteckt.

* Erfolg:

Zwischen den Mauerresten eines alten Hafengebäudes erscheint ganz kurz ein Schatten, dann ein Gesicht, das sofort wieder verschwindet. In einem ehemaligen Lager-schuppen, in einer trockenen, windgeschützten Ecke, kauert eine Figur und schaut den Helden mit vor Schreck geweiteten Augen entgegen: Gilda !

Sind noch nicht alle Trolle besiegt worden, dann warten Gilda und der Held solange hier. Sonst begleitet sie der Held zurück ins Wirtshaus.

Dort wird dann die Legendenkarte "N" gelesen.



Der Fischerkaten steht am Fluss, das Reetdach tief heruntergezogen bis fast zum Boden. An einem Pfahl am Ufer ist das Boot befestigt, davor hängen Netze an einem Gerüst zum Trocknen. Fischer und Frau treten aus der Tür. Haben sie Gilda geholfen?

Bei jeder Suche entscheidet der Würfelwert, ggf. plus Zuschlag, über den Erfolg: Beim ersten Versteck muss eine 6 erreicht werden, beim zweiten mindestens eine 5 usw. bis zur 3 beim vierten Versteck.

* Mißerfolg:

Nein, Gilda ist nicht bei Fischers versteckt.

* Erfolg:

Die Fischerin winkt den Helden heran: "Als die Trolle hinter Gilda her waren in dieser Nacht, hat sie sich in ihrer Not im Boot versteckt. Die Trolle haben sie nicht wittern können wegen des Fischgeruchs und gedacht, sie sei durch den Fluss geschwommen. Am Morgen haben wir sie entdeckt und zu uns in die Hütte geholt." Gilda tritt aus dem Haus.

Sind noch nicht alle Trolle besiegt worden, dann warten Gilda und der Held solange hier. Sonst begleitet sie der Held zurück ins Wirtshaus.

Dort wird dann die Legendenkarte "N" gelesen.



Der Händler kommt ihnen schon ganz aufgeregt entgegen.

"Endlich kümmert sich mal jemand !", schnauft er. "Es war schrecklich in jener Nacht. Die Trolle sind wild herumgelaufen und haben wütend gebrüllt. Sie haben Gilda nicht gefangen, zum Glück."

Aber wohin Gilda verschwunden ist, das weiß der Händler nicht.

Er legt für jeden der Helden eine Trinkflasche bereit, damit sie die Wirtin so schnell wie möglich finden. Alle Helden können sich die Flasche vom Feld 18 abholen.



Reka ist gefunden, und der Held bittet sie, ihnen bei der Suche nach Gilda zu helfen.

Reka lacht und spricht:

"Gilda sucht ihr ? Die habe ich gerade erst gesehen ! Sie war auf dem Weg dorthin, wo sie am wenigsten vermutet wird: zurück in ihr eigenes Wirtshaus."

Alle Helden machen sich nun auf den Weg. Sobald alle Helden am Wirtshaus angekommen sind, geht es weiter mit der Karte "Zurück zum Wirtshaus".



Der Boden rings um das Wirtshaus ist aufgewühlt von den Spuren großer, grober Füße. Die Eingangstür hängt in den Angeln, ein Fenster schlägt im Wind immer wieder auf und zu.

Weit und breit ist niemand zu sehen.

Der Gastraum ist leer, hinter der Theke liegt ein zerschlagenes Fass, davor erstreckt sich eine große Bierpfütze.

In den Nebenräumen ist niemand, und auch im Obergeschoss sind nur leere Zimmer und durchwühlte Schränke zu sehen.

Voller Sorge um Gilda verlässt der Held das Wirtshaus, schließt das offene Fenster und hängt die Tür wieder in ihre Angeln.

Sein Willen, Gilda zu finden, steigt noch einmal und bringt ihm vier Willenspunkte.



Das zerschlagene Fass im Schankraum ist verschwunden, von der Bierpfütze bleibt nur ein dunkler Fleck. "Hier hat doch jemand aufgeräumt !"

Die Helden durchsuchen erst die Nebenräume, dann steigen sie die Treppe hinauf. Aus dem Schlafzimmer hören sie ein Rascheln, dann ein leises Knarren. Sie betreten den Raum und sehen sofort, wo sie suchen müssen: Im Kleiderschrank hat sich ganz offensichtlich jemand versteckt. Ein Troll kann das aber nicht sein !

"Gilda, keine Angst, wir sind da, um dir zu helfen !" Gilda schaut ängstlich hinter der Schranktür hervor.

Laufen noch unbesiegte Trolle durch Andor, dann bleibt zunächst ein Held bei Gilda im Wirtshaus.

Sind alle Trolle besiegt, wird die Legendenkarte "N" gelesen.