





Fan-Legende

Gilda kämpft mit ...

A1

Die Legende besteht aus 12 Karten:
**A1, A2, A3, H, N ; Akten ;
 Bürokratie; Behördengang; Prämien;
 Lieferketten; Posten; Personalmangel**

Stellt alle **Helden** auf **Gildas Taverne** (Feld 72).

Die Helden saßen im Abendrot beim Abendbrot vor der Taverne. „Gilda, was ist los ? Du hast Falten auf der Stirn, singst nicht, und die Pommes waren auch schon knackiger ...“ - „Ach, ich kämpfe, kämpfe an allen Fronten ! Ich finde keine Arbeitskräfte, es fehlt an Getränken und Nahrungsmitteln, und der ganze Papierkram wächst mir über den Kopf ! Am liebsten würde ich den Trunkenen Troll dichtmachen ...“ Das meinte Gilda nicht im Ernst, denn die Taverne war ihr Ein-und-Alles; eigentlich wollte sie um Hilfe bitten. Die Helden hörten das heraus: „Wo und wie können wir dich unterstützen ?“. Gilda strahlte und setzte sich zu ihnen an den Tisch: „Danke, das habe ich gehofft ! Und ich hab’ schon mal was notiert...“

Befolgt die Anweisungen der **Checkliste** – sortiert aber vorher das **Nebelplättchen ‚Hexe‘** aus, lässt **Feld 12** ohne **Nebelplättchen**.

Benötigt werden **Runensteine** (einer je Farbe); drei **Edelsteine** mit Wert 2 und der mit Wert 6; die drei **Heilkräuter**; ein einziger **Trank der Hexe** (die vier weiteren bleiben in der Schachtel). Legt sieben der **Sternchen** und die drei **Roten X** bereit.

Verdeckt und mischt die **Geröllsteine** (ohne den Wert 2) und die **sechs Pergamente**.

weiter auf **Karte A2**





Fan-Legende

Gilda kämpft mit ...

A2

Legt **Bauernplättchen** auf Felder 6; 24; 40; 59 und zu jedem offen einen **Edelstein** (Wert 6 auf 40).

Stellt je einen **Gor** auf Feld 26 und 27.

Legt auf Felder 10; 12; 17; 20; 52 u. 53 **verdeckt** die sechs **Pergamente** und zu jedem ein **Sternchen**.

Stellt auf jedes **Sternchen** einen **Gor**: das sind die Bürokraten in ihren Büros, wo man Urkunden und Bescheinigungen beantragen kann.

Stellt **Skrals** auf Felder 15, 39, 47 und legt vor jeden ein **Rotes X**, das den Pfeil ▶ Richtung Nachbarfeld verdeckt. **Trolle** kommen auf Felder 41, 62 und 66 und werden auf andere Art blockiert: auf die Pfeile 41-▶40 u. 66-▶65 wird je ein **Geröllstein** gelegt und aufgedeckt, auf den Pfeil 62-▶58 der **Trank d. Hexe (halb voll !)**. Bei Tagesanbruch oder Ereigniskarten kann kein blockierter Skral oder Troll ziehen.

Alle Blockaden gelten auch für Helden !

Über **Rote X** kann man keine Pfeile schießen !

Legt **Heilkraut [3]** zum Skral auf Feld 15, die zwei **Heilkräuter [4]** auf Feld 37 und **Trinkschläuche** auf die vier Felder 67 bis 70 (der *fünfte* ist reserviert für das entspr. *Nebelplättchen*; ersetzt auf Ereigniskarten 12 und 30 ‚Trinkschlauch‘ durch ‚1 Gold‘). Um Kräuter od. Getränke aufzunehmen, muss deren Bewacher überwunden werden (siehe Karte →**Posten**).

weiter auf **Karte A3**



„So, meine Lieben, hier sind meine Notizen“, fuhr Gilda fort, „wenn Ihr helfen wollt, lest die Blätter in Ruhe durch - auch wenn es viele sind :

- (1) Mein Kampf mit ... **Bürokratie**
- (2) Mein Kampf mit ... **Personalmangel**
- (3) Mein Kampf mit ... **Lieferketten**

Das erste drängt am meisten, da sind Termine und Fristen einzuhalten, aber mit gutem Willen sollte es zu schaffen sein. Nach Personal könnt Ihr vielleicht sogar nebenbei schauen. Das letzte ist auf jeden Fall das schwerste Problem, da werdet Ihr unbedingt zusammenarbeiten müssen und viel Kraft benötigen.“

Auf den drei Karten „Gildas Kampf mit ...“ findet Ihr **Aufträge an die Helden** und Anweisungen zum Ablauf; lest sie, ehe Ihr den ersten Tag beginnt.

Jeder Held startet mit **14 Willenspunkten** und hat **1 Stärkekpunkt**; die Gruppe bekommt zusätzlich bei 3 Helden 2 Stärkekpunkte bzw. 4 bei nur 2 Helden.

Die Gruppe erhält einen **Bogen**, bei nur 2 Helden auch einen **Falken** (den werden größere Gruppen erst später benötigen). Besorgt zuerst ein Fernrohr: Gold dafür müsst Ihr aber erst verdienen: es gibt ja genügend Kreaturen, die Ihre besiegen könnt ...

„Vieles geht nur gemeinsam“, meinte Gilda, „genau das ist ja das Tolle an Andor ! Viel Erfolg dabei !“



Laut Legendenkarte „**Akten**“ hat die Berechtigung zum Bierbrauen 18 LAPPEN, also sind zwei Pergamente mit der Summe 18 nötig, d.h. (7 + 11) oder (8 + 10).

... Ihr habt die 18 Lappen rechtzeitig besorgt !
Gilda vernahm freudig, dass die Brau-Berechtigung nun vorlag, und sang erstmals seit Tagen wieder ...
„Darf ich Euch als Dank Käsebrötchen mitgeben ? Oder lieber 2 Gold für die Spardose ?“
„Käsebrötchen“ → Kä „2 Gold“ → 2G

... 18 Lappen sind noch nicht besorgt: jeder gibt 1 Gold oder 1 Stärkekpunkt ab. „Ich tue einfach mal so als wär das Dokument da“ sagte Gilda; weiter bei →#@

Beförderung: einer der **Gehilfen Ohne Rentenanspruch** wird **Ständiger Königlicher Referent Auf Lebenszeit** kurz: **ein GOR wird durch einen SKRAL ersetzt** ...
→#@: ... im Büro mit der niedrigsten Feldzahl;
→2G: ... im Büro Eurer Wahl; 2 Gold an die Gruppe;
→Kä: ... in keinem Büro; 3 Willenspunkte für jeden.

„Brauen darf ich ja nun“, ergänzte Gilda, „aber ich brauche Gerste (vom Bauern auf 40), Hopfen (der hängt im Hafen 15 fest) und Kristallwasser aus dem Gebirge, das blockiert ein blöder Troll. UND mind. eine halbe Flasche würziges Ketchup (58/62) !“

Diese Dinge müssen bei Gilda sein, ehe auf der Legendenleiste der Erzähler N erreicht !



Ihr wisst ja: Papierkram hasse ich; und Ämter, egal ob da Gut Organisierte Ratgeber sitzen oder Ganz Obergenaue Rechthaber – für mich alle bloß GORs. Bislang hat mir Butterbrotbär das vom Hals gehalten, aber der ist ja für Monate weg, auf Expedition in die Ewige Kälte. Zum Glück hat er aufgelistet(\$), was ich benötige und brauchen kann und welche Pergamente man dazu auf Ämtern besorgen muss.

Vier Ämter liegen nahe der Burg und zwei jenseits des Flusses im Wald. Jeder Bürokrat (Gor od. Skral auf einem Sternchen) ist im Büro **nicht angreifbar** und wird bei Sonnenaufgang **nicht bewegt**.

Terminsache: Legt auf **H** der Legendenleiste ein Sternchen; wenn es der Erzähler erreicht, sollen die nötigen Pergamente (\$) für **Bierbrau-Berechtigung** besorgt sein [= auf Heldentafeln liegen; sie müssen noch nicht bei Gilda in der Taverne sein].

Karte → **Behördengang** beschreibt, wie man Pergamente beschafft; Karte → **Prämien** führt auf, welche Belohnungen sie vor allem paarweise (\$) einbringen durch ihre unterschiedlichen Werte.

Insgesamt sind alle sechs Pergamente zu besorgen (bei drei Helden fünf ! bei zwei Helden nur vier !)

(S) s. Legendenkarte → **Akten**



Ein Behördengang erfordert viel Willenskraft (in Andor).

Ein Held kann jedes Bürofeld betreten, wenn er auf seiner Tafel Platz hat für ein Pergament, **1 Willenspunkt** opfert und **keine Bauern mitführt***).

Als nächste Aktion darf er (falls er das Büro nicht sofort wieder verlässt) **eine Stunde** warten und die Herausgabe des Pergaments beantragen: es wird aufgedeckt (das kostet **mit Fernrohr** nichts, sonst **2 Willenspunkte**) und gleich wieder verdeckt:

- der Antrag ist *direkt genehmigt*, wenn das Pergament **weniger wert** ist als der Held Willenspunkte hat, er muss nur die **Stempelgebühr** entrichten.
- ansonsten *k a n n* er verhandeln (Bearbeitungsgebühr **2 Willenspunkte**): Antrag wird *genehmigt*, falls der Held (ohne Zauberei) **mindestens** so viele Augen würfelt wie der Bürokrat (ein roter Würfel); der Held zahlt **Stempelgebühr**. Ansonsten muss er als Nächstes das Büro verlassen, *der siegreiche Bürokrat lädt Kollegen zum Umtrunk*: alle Pergamente werden **gemischt und neu verteilt** auf die Büros.

Stempelgebühr: der Held gibt Willenspunkte ab, freiwillig 3 oder einmal würfeln (ohne Zauberei). Das Sternchen wird dann entfernt vom Büro – ab jetzt ist der Bürokrat eine ‚ganz normale‘ Kreatur.

*) Bauer und Kreatur dürfen ja nie auf einem Feld sein.



Vielfältige Belohnungen gibt es für Pergamente !
(aber jede Prämie nur einmal, auch wenn die Forderung auf mehrere Arten erfüllbar ist, z.B. „21“ = 7+14 = 10+11)

Pergament 11 wurde besorgt - der Held nimmt teil am **Senftuben-Ketchupbeutel-Richtig-Ausdrücken-Lehrgang** → ein S-K-R-A-L ersetzt den Troll auf Feld 62, **falls** der Held dies möchte (leichter zu besiegen, weniger Lohn).

Pergament 14 wurde besorgt – die Aktion T-R-O-L-L Tomaten-Radieschen-Oliven-leichter-liefern ermöglicht es, das Geröllplättchen vor dem Troll 41 zu ersetzen durch das mit Wert „2“ (aus der Schachtel).

EIN Held hat an einem Tag 24 od. 25 LAPPEN besorgt: eine Brücken-Blockade (Rotes X) **kann** entfernt werden; der Wächter-Skral bewegt sich ab dem nächsten Tag.

Auf Feld 72 liegt die insgesamt geforderte Anzahl an Pergamenten (je nach Heldenanzahl 4|5|6 Stück): **Erzähler darf um ein Feld versetzt** werden **UND** es wird **ausgewertet**, welche LAPPEN in der Taverne sind:
(jedes Pergament auf Feld 72 kann dabei 2-fach genutzt werden, mit LAP und mit PEN, s. → **Akten**)

15 oder 31 LAPPEN: jeder Held 1 Stärkepunkt;

17 oder 25 LAPPEN: blauer Runenstein auf 72;

19 oder 24 LAPPEN: grüner Runenstein auf 72;

21 oder 22 LAPPEN: Schild oder Helm auf 72;

27 LAPPEN: für die Gruppe 4 Gold.

nach dieser Auswertung gibt es keinerlei Prämien mehr



Die Werte 7; 8; 10; 11; 14; 17 sind den Pergamenten zugeordnet als **PEN** (Pergament-Erfassungs-Nummer) und als **LAP** (Liste archivierter Pergamente). Ausweise, Dokumente und Urkunden erfordern **immer zwei Pergamente**; die **Summe** aus deren **LAP plus PEN** nennt die Bevölkerung einfach **LAPPEN**.

Dokument	LAPPEN
Aufhäng-Erlaubnis für ein Werbeschild	31
Zertifikat nachhaltiger Teebeutel-Entsorgung	30
Urkunde über's Marmeladebrot-Streichen	29
Genehmigung zur Außen-Bewirtschaftung	28
Kartoffel-Schnitz-Schein („Pommeskurs“)	27
Tomatensaucen-Würz-Verordnung	26
Zeugnis über Schorle-Mischer-Ausbildung	25
Teilnahme am Brötchen-Aufschneide-Kurs	24
Zulässige-Gästezahl-Begrenzungs-Bescheid	23
Pferdetränken-Erlaubnis für Amtsschimmel	22
Toilettenbenutzungsgebührentabelle	21
Hausratsversicherung gg. Trunkene-Trolle	20
Salat-Waschwasser-Verwendungsverordnung	19
Bierbrau-Berechtigung	18
Apfelensaft-Betriebsgenehmigung	17
Ketchup-Majo-Senf-Zertifikat	16
Feuerversicherung gegen Drachen	15

;-) Butterbrotbär: eigentlich braucht man ja nur die 18 ...



Werden die Nachschub-Probleme jemals enden ??

Do: trollige Aktivisten und Quellen-Konzerne vereint gegen Kristallwasserlieferungen aus dem Gebirge...

Re: keine Salatkräuter mehr lieferbar; angeblich Felsrutsch am Skralberg (oder wollen die mehr Geld ?)

Mi: Bauarbeiten an 2 Brücken; weshalb gleichzeitig ?

Fa: würziges Ketchup für leckere Burger ? Die Firma streitet mit Investoren, Produktion ist eingestellt

So: Streik am Hafen, Hopfenlieferungen gestoppt

Ehe der Erzähler N erreicht, müssen bei Gilda auf der Taverne (Feld 72) abgelegt sein:

- 1 Trank der Hexe = Ketchup, vom Feld 58/62
- Heilkraut [3] = Hopfen; vom Hafen, Feld 15
- 1 Bauer (von 40; Edelstein-6 auf N!) = Gerste
- 2 Trinkschläuche = Wasser; von Feldern 67..70

Gegenstände, die nicht zu Gilda gebracht werden müssen, können von den Helden genutzt werden.

Brücken-Blockaden können aufgehoben werden

- durch Besorgen von Pergamenten (s. → **Prämien**)
- durch Besiegen des jeweiligen Skrals: Rotes X entfernen - und als Dankeschön aller Händler wird der **Erzähler ein Feld zurückgesetzt**

Beseitigen der anderen Blockaden erfordert Kampf gegen den jeweiligen → **Posten**



Wach-, Streik-, Aktiv-, Voll- und andere Posten blockieren Warenlieferungen für Gilda und Händler ...

Hopfen-Wächter (Feld 15) und **Ketchup-Wächter** (Feld 62) können wegen der Blockaden nicht selbst ziehen, aber leicht über Nachbarfelder 9 bzw. 60/61 erreicht und angegriffen werden. Wenn ein Wächter besiegt wird, gehören **Heilkraut [3]** = ‚Hopfen‘ bzw. **Trank der Hexe** = ‚Ketchup‘ dem Angreifer.

Die **Trolle** auf Feldern 41; 66 geben die blockierten **Heilkräuter[4]** (= ‚Kräuter für Salate‘) bzw. **Trinkschläuche** (= ‚Kristallwasser aus dem Gebirge‘) nur frei, wenn sie über die Geröll-Barriere hinweg von **Bogen-bewehrten Helden** angegriffen werden und diese **stärker sind** (Zauberei und Kraut sind nutzbar) als der Posten (14 Pkte + 3 rote Würfel + Wert des Gerölls): der Troll bleibt stehen, der Geröllstein wird entfernt, zusätzliche Belohnung gibt es nicht. Jede Attacke kostet 1 Stunde; gescheiterte Attacken können sofort wiederholt werden, jeder beteiligte Held verliert dann 2 Willenspunkte.

Nach Wegfall der Geröll-Blockade kann der Troll selbst angegriffen werden, ohne Einschränkungen.

Es ist nicht erlaubt, am Troll vorbeizulaufen !

Die Güter, die der Troll blockiert hatte, kann man also erst aufsammeln, wenn er besiegt ist oder weggezogen (das dauert 2 oder 3 Tage).



Wie, wo Personal finden, Fachkräfte gar? Ich wär' ja schon froh, wenn ein Köhler, Förster oder Wanderer ein paar Tage in der Taverne aushelfen würde!

Bauernplättchen könnt Ihr nicht wie gewohnt zur Burg bringen, sondern müsst den 'Siedler' erst zur Arbeit in der Taverne überreden. Auf Ereigniskarte 20 wird „zur Burg“ ergänzt mit „oder Taverne“.

Wenn der **zweite Siedler in der Taverne ist**, erhält einer der Helden den **Gelben Runenstein**.

Zum Anwerben bleibt der Held auf dem Feld des 'Siedlers' stehen; seine nächste Aktion kostet **eine Stunde**: er tritt mit einem Würfel (ohne Zauberei) plus maximal drei Willenspunkten gegen den Siedler an (ein roter Würfel); bei Gleichstand oder Niederlage wandert der mit dem Helden mit.

Wenn der 'Siedler' als Arbeitskraft auf der Taverne abgelegt wird, kommt sein **Edelstein** auf die Leiste: **bei Wert 6 auf N**, sonst auf **jetzt + 3'** (falls z.B. am Tag F angeworben: auf F--I).

Zur Burg gebracht werden kann das Plättchen erst, wenn der Erzähler den Edelstein erreicht hat; wird es genau an dem Tag aufgenommen: Held kriegt 2 Gold, sonst nur 1 Gold. Wird der Bauer aber nicht innerhalb von 3 Tagen abgeholt, wird er zum **Wutbürger**: Gor auf 72, Bauernplättchen und Edelstein von der Legendenleiste kommen aus dem Spiel.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...

... die Rietburg erfolgreich verteidigt wurde und
... Gilda Bier brauen darf und kann und
... es in der Taverne wieder Ketchup gibt - und genügend LAPPEN da sind.

Der Salat mit frischen Kräutern schmeckte toll, die Pommes waren echt knackig, und die Helden genossen frisch gepressten Apfelsaft oder frisch gebräutes Bier. Für jeden gab es einen Burger mit leckerem, herzhafte gewürztem Ketchup.

Gilda strahlte und notierte in ihren Unterlagen: „alle Kämpfe gewonnen!“ (sie ahnte nicht, dass neuer Kampf auf sie wartete, nämlich gegen exponentiell steigende Energiekosten; aber das ist eine andere Legende...)

Die Legende nahm ein schlechtes Ende, wenn ..

.. die Rietburg verloren ging;
.. nicht genügend Pergamente besorgt wurden;
.. Gilda kein Bier brauen kann (Hopfen, Gerste oder Wasser fehlen) oder das gar nicht darf (die Brauberechtigung wurde nicht eingeholt);
.. das würzige Ketchup für die Burger fehlt.

Tipps: holt die ersten Münzen gemeinsam und nutzt Eure Fähigkeiten; besiegt höchstens 4 billige Gors.