

1. Für jeden Barbaren (Krieger, Häuptling oder König), der jetzt auf dem Spielplan **steht**, verliert jeder Held 1 Willenspunkt. Mit dem Einsatz einer **Schildseite** kann ein Held den Willenspunktverlust für sich abwehren. Ein Held, der bei Sonnenaufgang auf der Burg (Feld 0) steht, verliert ebenfalls keine Willenspunkte durch die Barbaren.

2. Jeder **Krieger** wird entlang des Pfeils auf das nächste Feld versetzt (angefangen bei dem Krieger auf der niedrigsten Feldzahl). Steht auf dem Feld bereits eine Kreatur oder ein anderer Barbar, wird der Krieger entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt.

3. Füllt die Felder **60, 61 und 62** (in dieser Reihenfolge) mit Krieger auf. Ist eines dieser Felder durch einen Barbaren besetzt, wird dieses Feld nicht aufgefüllt. Sollten keine Krieger mehr vorhanden sein, dann nehmt ihr Häuptlinge und später den König. Auf jedes Feld wird immer nur eine Figur gestellt.

4. Jeder **Häuptling** wird entlang des Pfeils auf das nächste freie Feld versetzt (angefangen bei dem Häuptling auf der niedrigsten Feldzahl).

5. Zuletzt bewegt ihr auf die gleiche Weise den **König** – falls er auf dem Spielplan steht.

6. **Erst** jetzt werden die Symbole auf dem Sonnenaufgang-Feld ausgeführt – angefangen mit der Ereigniskarte.



Schneidet diese Karte aus und überklebt damit den Text auf der Rückseite der Karte:

**„Barbaren im ersten Licht des Tages“**

*Der Held betrat die kühle Halle Caverns, der Mine der Schildzwerg. Seine Schritte hallten, und als er leise rief, bekam er nur sein fernes Echo zur Antwort. Endlich hörte er etwas. Das Quietschen einer Tür. Dann trat ein kahlköpfiger Zwerg vor den Helden und stemmte die Hände in die Hüfte.*

*„Ein Held von Andor“, flüsterte der Kahlköpfige. Es war Radan, ein Feind der Menschen von Andor. Ein Zwerg, der König Brandur nicht anerkannte und diesem nie verziehen hatte, dass der König den Sternenschild für sich behalten hatte. (Mehr dazu erfahrt ihr in der Legende „Die Eskorte des Königs“.)*

*„Ein Held von Andor“, wiederholte er. „Ich nehme an, Ihr sucht Beistand gegen die Barbaren, wie? Nun, ich sage ‚Nein!‘. Soll doch der eine Diebeskönig den anderen Diebeskönig verdrängen. Das ist uns Schildzwergen einerlei. Hier“, rief er und zog einen ramponierten Schild hervor, „das ist alles an Hilfe, das Ihr erwarten könnt.“*

*Dann verschwand er in dem dunklen Gang, aus dem er gekommen war, und warf die schwere Holztür hinter sich zu.*

Der Held erhält jetzt den **Gegenstand Schild**, allerdings mit der **angekratzten Seite**. Der Schild kann nur einmal eingesetzt werden.



Schneidet diese Karte aus und überklebt damit den Text auf der Rückseite der Karte:

**„Die Schildzwerg“**



**WICHTIG:** Es gibt **zwei** Karten „Die Schildzwerg“. Die, die mit dem Text „Der Held wollte die Halle Caverns betreten. Doch kaum hatte er ...“ beginnt, **bleibt unverändert!**