



*Nachdem sich der schreckliche Sturm gelegt hatte, war die See spiegelglatt um die Nebelinseln. Kein Lüftchen regte sich und eine Totenstille breitete sich über dem Meer aus, als ein geisterhafter Nebel begann, aus dem Wasser aufzusteigen.*

#### Spielaufbau:

Führt die **Checkliste** für den Nord-Spielplan mit folgenden Änderungen aus:

- Entfernt die **START-Windkarte** von der Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld. Legt ein **rotes X** über das **Windkartensymbol** auf das Sonnenaufgang-Feld. Dieses wird bei Sonnenaufgang **nicht ausgeführt**.
  - verschiebt die **15 Nebelplättchen** auf die Wasserfelder mit **Klippen** und **Federn**.
  - Legt **Sternchen** auf die Felder **Q, R, T und V**.
- Legt zusätzlich folgendes Material bereit:
- Die Figuren **Nixe Irja**, **Kenvilar**, **2 Silberzwerge** und der **Unbekannte Krieger**.
  - Die **10 Nordkreaturenplättchen**.
  - Den **Sturmschild**.
  - Das **Flutplättchen**.
  - Die 3 Karten „**Kenvilars Tücke**“ aus Legende 9.
  - Den **Markierungsring**
  - Die **8 Geröllplättchen**
  - Die **7 Lichtplättchen** (Alternativ die 6 Pergamente)

**Leste jetzt weiter auf Legendenkarte O2.**



*Nachdem die Helden Fürst Grom und seine Gefolgschaft nach Sturmtal in Sicherheit gebracht hatten, war Merrik zum Baum der Lieder gereist, um dort seine Seekarte fertig zu zeichnen. Niemand konnte sagen wann das Meer Silberhall wieder preisgeben würde, doch auch die Bewohner Werftheims hatten schwer unter dem vergangenen Sturm gelitten und suchten händeringend nach Helfern.*

Stellt **Merrik** auf Feld **57** und legt das **Flutplättchen** auf **Silberhall (Feld 91)** und deckt damit den Händler und das Muschel-Zeichen ab.

Legt je einen der **3 Gaben des Nordens** auf die Felder **106, 107 und 105**.

Stellt das **Schiff** auf das Meeresfeld mit dem **Steg an Feld 100**. Deckt ein **Heldenwappen** auf und stellt diese **Figur an Bord des Schiffes**. Die übrigen **Helden** stellt ihr auf **Feld 100**.

#### Flaute:

Solange keine Windkarte auf der Ablage neben dem Sonnenaufgang-Feld liegt, können die Helden die Aldebaran nur zwei Meeresfelder pro Stunde auf der Tagesleiste bewegen. Das zweite Segel verdoppelt diese Felderzahl nicht. Über die Meeresfelder mit Klippen können die Helden nur fahren, wenn sich Merrik an Bord des Schiffes befindet.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O3.**





*Noch immer hielten Zwerge und Taren Rat, was man gegen die neuerlichen Angriffe der Meereskreaturen tun konnte, als dunkle Schemen in dem geisterhaften Nebel, der über dem Wasser lag, auftauchten. Niemand konnte vom Land aus genau erkennen was dort auf sie zu kam, doch diese Schemen konnten nichts Gutes verheißen.*

Legt je ein verdecktes Nordkreaturenplättchen auf I, II, III und IV. Die Plättchen bewegen sich bei Sonnenaufgang entlang der Pfeile auf das Land zu. Wenn sich die Helden auf dem selben Feld befinden, können sie das Nordkreaturenplättchen aufdecken. Stellt dann die auf der Rückseite zuoberst beschriebene Meereskreatur auf die Position des aufgedeckten Nordkreaturenplättchens.

Erreicht ein Nordkreaturenplättchen das Festland, wird es sofort aufgedeckt und wie oben beschrieben aktiviert. Die Helden verlieren zusätzlich sofort die auf dem Spielbrett links oben abgebildeten Ruhmespunkte je nach Spielerzahl.

Die Nordkreaturenplättchen können auch mit dem Fernglas oder mit Fenns Raben aufgedeckt und nach den oben beschriebenen Regeln aktiviert werden.

Erwürfelt mit zwei weißen Kreaturenwürfeln die Position von zwei Gors.

**Lest jetzt weiter auf Legendenkarte O4.**



*Doch auf einmal vernahmen die Helden den Ruf einer Stimme aus dem Nebel. Etwas am Klang dieser Stimme lies die Helden Vertrauen schöpfen und so machten sie sich auf den Weg den Nebel zu erkunden, denn es lag etwas dringliches in ihrem Rufen.*

Jedes mal wenn die Helden ein Nebelplättchen **aktivieren**, auf dem ein **Gor** abgebildet ist, wird statt dem Aufstellen der Kreatur der Reihe nach eine der Karten „**Irjas Geschichte**“ vorgelesen.

Wenn die Helden **Garz** aktivieren, lest die Karte „**Ein nasser Handelzweig**“ vor. Bei Willenspunktverlust, verliert nur der aktive Spieler die angegebene Anzahl an Willenspunkten.

#### Aufgaben:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und ...
2. Hört euch Irjas Geschichte an. Ihr müsst alle vier „**Nebelgors**“ aktivieren, bevor der **Erzähler V** auf der Legendenleiste erreicht. Stellt zur Erinnerung die Figur Irja auf das Feld der Legendenleiste.

#### Ausrüstung:

Jeder Held startet mit **2 Stärkepunkten**.

Die **Gruppe** erhält zusätzlich **2 Stärkepunkte** und **3 Gold**.

Deckt jetzt ein weiteres der Heldenwappen auf. Der so ermittelte Held beginnt das Spiel.







## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



### Irjas Geschichte 1

Stellt die Figur der „Nixe Irja“ auf das Feld des aufgedeckten Nebelgors.

„Habt Dank, ihr Helden von Andor, dass ihr meinen Rufen gefolgt seid! Ich bin die Nixe Irja und ich habe euch etwas wichtiges zu berichten. Denn wenn ihr das hadrische Meer wieder sicher machen und diesen Krieg gewinnen wollt, dann müsst ihr zu aller erst dessen Geschichte verstehen! Eine sehr traurige Geschichte, voller Hochmut, Hass und Verlust. Doch nur wer die Vergangenheit versteht, kann ihre Wunden heilen und es vermeiden, die selben Fehler noch einmal zu begehen. Also hört gut zu:  
Einst waren die Nebelinseln ein mächtiges Königreich. Varatanien wurden sie genannt und Klippenwacht, eine gewaltige Festung die jedem Sturm zu trotzen vermochte, war der Sitz des Meereskönig Varatan. Er war es, der die Balance des Meeres aus dem Gleichgewicht brachte und dadurch einen schrecklichen Krieg anzettelte. Jedoch war er es auch, der einen furchtbaren Preis dafür zahlen musste. Aber seid kurz still, ich glaube ich höre jemanden kommen! Die Geschichte muss ich euch an einem anderen Ort weiter erzählen. SIE darf niemals davon erfahren, dass ich euch all das erzähle!“

Stellt die Figur der „Nixe Irja“ zurück auf V und stellt statt dessen **1 Meerestroll** auf dieses Feld. Diese Kreatur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.





## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



### Irjas Geschichte 2

Stellt die Figur der „Nixe Irja“ auf das Feld des aufgedeckten Nebelgors.

„Lange Zeit glaubte der König Varatan nicht einmal an die Mächte des Meeres, bis zu dem Tag, an dem er auf beide gleichzeitig traf, als diese eines Tages der Flotte des Königs auflauerten und mehrere Schiffe in die Tiefe zogen. Der mächtige Oktohan konnte ein Schiff mit seinen Tentakeln zum Bersten bringen und Arkteron gefährdete Stürme entfachen, denen kein Schiff gewachsen war. Die Mannschaften versuchte mit Harpunen und Seeschwertern der Gefahr Herr zu werden, bis das Schiff des Königs entkommen konnte. Die Seeleute kannten und fürchteten die Balance des Meeres und zollten den Mächten mit so mancher verlorenen Seelen Tribut. Doch der König feierte seinen vermeintliche Überlegenheit über die Mächte des Meeres mit allem was dazugehörte. Die Überlebenden wurden geehrt und der Toten wurde gedacht. Wein wurde getrunken und üppig gespeist. Bis der König siegestrunken seinen Kelch erhob und einen heiligen Schwur verkündete, in dem er Varatanien von den Mächten des Meeres befreien wollte und sein Volk in eine noch nie dagewesene Ära des Friedens und Reichthums zu führen gedachte.“

Nehmt die Figur der „Nixe Irja“ zurück auf V und stellt statt dessen **1 Meerestroll** auf dieses Feld. Diese Kreatur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.







## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



#### Irjas Geschichte 3

Stellt die Figur der „Nixe Irja“ auf das Feld des aufgedeckten Nebelgors.

*„Ich fürchte wir werden verfolgt. SIE scheint verhindern zu wollen, dass ihr von dieser Geschichte erfahrt. Das macht es aber um so wichtiger! König Varatan sandte Botschafter in alle Himmelsrichtungen aus um Verbündete für seinen Krieg zu finden. So erfährt er von einem hadrischen Zauberer namens Orweyn. Varatan berichtete von seiner Reise über das Hadrische Meer, den Gefahren denen er getrotzt hatte. Orweyn war der Oberhaupt eines abtrünnigen Ordens hadrischer Zauberer, die viele Jahre damit verbracht hatten, die dunkle Magie zu erforschen. Varatans Augen leuchteten, als er von den magischen Waffen hörte, die Orweyn schmieden wollte. Mit ihrer Hilfe sollte sich das Schicksal des hadrischen Meeres wenden. Und so begannen die Ordensbrüder in den Schmieden der hadrischen Unterwelt mit ihrem dunklen Werk. Während sie arbeiteten, waberte grauer Nebel, voll drohendem Unheil über dem Feuer. Sie erschufen Varlion, das Flammenschwert, Orweyns Hammer, der seinen Träger mit jedem Kampf mehr und mehr stärkte. Und schließlich Varatans Helm, der den König vor den Mächten des Meeres schützen sollte.“*

Nehmt die Figur der „Nixe Irja“ zurück auf V und stellt statt dessen **1 Meerestroll** auf dieses Feld. Diese Kreatur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.





## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



#### Irjas Geschichte 4

Stellt die Figur der „Nixe Irja“ auf das Feld des aufgedeckten Nebelgors.

*„Nachdem die magischen Waffen fertiggestellt waren, wurde eine Nachricht zum Meereskönig gesandt. Dieser hatte unterdessen in Klippenwacht mit dem Bau eine Flotte begonnen und sie mit guten Seeleuten aus den Nebelinseln bemannt. Als er nun Hadria erreichte, übergab Orweyn die Magischen Waffen und beobachtete stolz, aber auch mit bangem Herzen, wie Varatan in den Krieg zog. Der Kampf um das hadrische Meer tobe über mehrere Wochen, doch am Ende zerstörten Oktohan und Arkteron mit einem alles entscheidenden Schlag Klippenwacht. Doch diese Strafe sollte nicht groß genug sein dafür, dass sich Varatan gegen die Mächte aufgelehnt hatte. Und so zogen sie seine Frau, Königin Kenvilar und ihren Hofstaat unter das Meer und machten sie zu einer der Ihren. Jetzt ist sie „Kenvilar die Tückische“, Königin der Nerax. Ich bin mir sicher, dass SIE Arkteron angestachelt hat, diesen Sturm zu entfachen und Oktohan dazu überredet hat, die Mine der Silberzwerge zu überschwemmen. Sie ist hinter etwas bestimmten her, ich weiß nur nicht hinter was. Was auch immer es ist, ihr müsst sie unbedingt stoppen!“*

Nehmt die Figur der „Nixe Irja“ vom Spielbrett und stellt statt dessen **1 Arrog** auf dieses Feld. Diese Kreatur bewegt sich bei Sonnenaufgang nicht.





## ANDOR

### Fan - Legende

#### Die Ruhe nach dem Sturm



#### Ein nasser Handelszwerg

„Vielen Dank, dass ihr mich aus dem Wasser gefischt habt. Lange hätte ich das auf dieser Klippe wohl nicht mehr ausgehalten. Dieser schreckliche Sturm hat doch glatt das Schiff zum kentern gebracht, mit dem ich unterwegs war.“

Wenn ihr mich ans Festland bringen könnt, werde ich mich ausnahmsweise mal nützlich zu machen. Zwar versuche ich meist mich aus allem herauszuhalten, aber wer zur richtigen Zeit, am richtigen Ort ist, kann meist die besten Geschäfte machen.“

Stellt jetzt die **Figur Garz** auf die Schiffstafel und legt den **Markierungsring** über den Erzähler. Sobald die Aldebaran das nächste mal ein Meeresfeld erreicht, dass an Land angrenzt, **geht Garz von Bord**. Ab dann wird Garz jedes mal wenn die Erzähler Figur bewegt wird ein Feld auf dem kürzesten Weg auf Silberhall zu bewegt. Um zwischen den Nebelinseln zu reisen, benutzt Garz die Boote.

Ist er einmal in Silberhall angekommen, macht er sich auf den Weg nach Sturmtal. So reist er immer zwischen Silberhall und Sturmtal hin und her.

Wie immer würfelt der Held mit einem weißen Würfel und erhält den gewürfelten Gegenstand geschenkt.

In dieser Legende können ab jetzt bei Garz **Muscheln** gegen Ruhm/Gold/Willenspunkte getauscht werden.



## ANDOR

### Fan - Legende

#### Die Ruhe nach dem Sturm



von  
Stefanie Schmitt

#### Der Silberschild

Trotz der vielen vergangenen Jahre schimmerte der Silberschild, als wäre er vorhin noch gründlich poliert worden. Als der Held die Höhle wieder verließ, verdüsterte sich der Himmel. Der Held hatte den Arm mit dem Silberschild daran in die Höhe gestreckt. Plötzlich schlug ein Blitz in die Mitte des Schildes ein und der Schild leuchtet nun in der umgebenen Dunkelheit hell auf. Der Wind hob an und große Wellen peitschte über die steinernen Fratzen der Kreaturen hinweg.

Ein Held, der am Kampf gegen den unbekannten

Krieger beteiligt war, erhält den **Sturmschild**. Der Sturmschild kann zweimal eingesetzt werden (1x pro Seite). Sein Träger (er muss nicht an Bord des Schiffes sein) kann das Schiff auf ein beliebiges Meeresfeld versetzen, auf dem ein roter Würfel abgebildet ist. Der Sturmschild kann auch wie ein gewöhnlicher Schild eingesetzt werden.

Nehmt das **rote X** vom Sonnenaufgangsfeld und deckt die **oberste Windkarte** auf. Die Flaute ist nun vorüber. Deckt den übrigen Nebel auf und löst alle Kreaturenplättchen sofort ohne Ruhmverlust aus. Sollten noch neue Kreaturenplättchen ins Spiel kommen, werden diese nach dem auslegen sofort aktiviert.





„Eine große Unruhe erfüllt mich, seit Silberhall überschwemmt wurde, denn wir mussten einige unserer größten Schätze zurücklassen. Wir Silberzwerge stammen nämlich von den Schildzwerge Andors ab und in unserem Besitz befindet sich der einzige der vier Schilden der Macht, der nicht im großen Krieg zwischen Zwerge und Drachen verloren ging. Fürst Hallwort von Cavern war es, der einst mit seinem Aufbruch die Gesetze der Schildzwerge brach, um in den Norden zu reisen.

Vor dem Aufbruch betrachtete unsere Fürst lange Zeit die reichen Verzierungen auf dem Silberschild und dachte an Nehal, den Drachen und Kreatok, den Meisterschmied der Schildzwerge, die einst gemeinsam der Schmiedekunst nachgingen und die vier mächtigen Schilde erschufen. Doch besaß dieser eine Schild keinerlei besondere Kräfte. Doch Hallwort strich über das feine Metall und erklärte den Silberschild als sein Eigen. Der unnütze Schild für den Unnützen Fürsten, pflegte er immer zu sagen.

Als Hallwort starb, begruben wir den Silberschild mit ihm. Ich habe diese Entscheidung nie bereut, denn ich wusste, dass er in Sicherheit war und unseren Fürsten, dem wir so viel zu verdanken hatten, schützen würde. Der Schild darf nicht in die Hände der Meereskreaturen fallen! Niemand weiß, welche Kräfte in ihm stecken. Ihr müsst ihn bergen, bevor es zuspät ist.“

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte „Groms Bitte“.



Legt 2 Geröllplättchen auf Hallworts-Ruhe (Feld 102)

#### Aufgabe:

Die Helden müssen alle Geröllplättchen beseitig haben, bevor der **Erzähler „T“** auf der Legendenleiste erreicht. Sobald alle Geröllplättchen beseitigt wurden, lest „Hallworts-Ruhe“.

Groms Bitte





Die Helden haben jetzt nur dann nicht verloren, wenn sie sich Irjas Geschichte komplett angehört haben.

*Die Wellen stoben auseinander und aus dem Meer stieg die Königin der Nerax auf. Viele gute Seemänner waren schon in ihren Bann geraten und wurden in die Irre geführt.*

Stellt die **Figur Kenvilar** auf das Spielplanfeld, das sich rechts neben dem Meeresfeld mit dem schwarzen Würfel (Wert 10) befindet (es zeigt zwei Augen).

#### Legendenziele:

1. Der **Barde** darf nicht auf 0 Ruhm sinken und ...
2. Die Helden müssen den **Silberschild** bergen und ...
3. **Kenvilar muss besiegt** werden.

Wenn das geschehen ist, wird der Erzähler sofort auf Feld „Z“ versetzt.

Lest jetzt die Karte „Kevilers die Tückische“.



Die Legende nahm ein gutes Ende, wenn...  
... der Barde nicht auf 0 Ruhm gesunken ist, und ...  
... der Sturmschild geborgen wurde, und ...  
... Kenvilar besiegt wurde bevor sie ein Lichtplättchen erreicht hat.

*„Dieses mal hattet ihr vielleicht Glück, ihr sogenannten Helden.“ In Kenvilers Blick war nichts als Verachtung zu sehen, als sie sich geschlagen gab. „Doch wenn ich in eure Zukunft blicke, sehe ich nichts als Dunkelheit und Verderben! Nicht nur für euch, sondern auch für alle, denen ihr je begegnet seit. Heute mögt ihr noch als Helden gefeiert werden, doch in die Geschichtsbücher werdet ihr als Feiglinge eingehen, die denen nicht halfen, die ihnen hätten am nächsten sein sollen.“*

*Die Helden schauten sich bedrückt an und keiner von ihnen konnte sich über die Feierlichkeiten, die zu Ehren der Helden ausgerichtet wurden, erfreuen. Die Zwerge von Silberhall übergaben ihnen in einer feierlichen Zeremonie den Sturmschild, wie er jetzt genannt wurde. Fürst Grom sprach: „Nehmt dieses höchste Gut zwergischer Schmiedekunst und setzt es zum Wohle des Nordens ein!“*

Die Legende nahm ein böses Ende, wenn der Sturmschild jetzt noch nicht geborgen und Kenvilar noch nicht besiegt wurde.





## Kenvilars Werte:

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 18, 3 Spieler = 24, 4 Spieler = 30

**3 weiße Würfel** (gleiche Würfelwerte werden addiert)

Bevor ihr den Kampf beginnt, müsst ihr die oberste **Karte „Kenvilars Tücke“** aufdecken und vorlesen. Dort steht eine Besonderheit, die für die **folgende Kampfrunde** gilt. Ihr müsst einen **höheren Kampfwert** als Kenvilar erreichen, nur dann verliert sie diese Karte.

Der **Kampf endet**, wenn Kenvilar keine Karten mehr hat oder die Helden keine Willenspunkte mehr haben oder die Helden den Kampf abbrechen.

Legt den **Markierungsring** um die Erzählerfigur (falls ihr dies noch nicht getan habt). Jedes mal wenn der Erzähler ein Feld auf den Legendenleiste vor gesetzt wird, **bewegt sich Kenviar** so viele Felder auf kürzestem Weg auf das **nächste verdeckte Lichtplättchen** oder den **Unbekannten Krieger** zu, wie Meere Kreaturen auf dem Spielplan stehen. Sollte Kenvilar das Feld mit dem Lichtplättchen vor den Helden erreichen, ist die Legende sofort verloren.



*Ein Botenfalke erreichte die Helden mit einer dringenden Botschaft von Fürst Grom:*

*„Bitte trifft mich schnell in Sturmtal, ich habe ein dringende Bitte an euch!“*

Stellt eine Figur **Silberzwerge** auf Sturmtal (**Feld 114**).

## Aufgabe:

Ein Held muss Sturmtal (**Feld 114**) erreicht haben, bis der **Erzähler „S“** auf der Legendenleiste erreicht hat. Sobald der Held Sturmtal erreicht hat, wird die Legendenkarte **„Treffen mit Fürst Grom“** vorgelesen.

Stellt zur Erinnerung eine weitere Figur **Silberzwerge** auf den **Buchstaben S** der Legendenleiste.





*Noch immer schlichen dunkle Schemen durch den Nebel und so manches Schiff, dass sich aus dem Hafen wagte, kehrte nie wieder zurück.*

Legt je ein verdecktes **Nordkreaturenplättchen** auf **II und III**.

Erwürfelt mit zwei weißen Kreaturenwürfeln die Position je eines verdeckten Heilkrauts und eines Gors.



Die Helden haben jetzt nur dann nicht verloren, wenn sie das Geröll von Feld 102 komplett geräumt haben.

Legt je ein verdecktes **Nordkreaturenplättchen** auf **I und IV**.

Erwürfelt mit zwei weißen Kreaturenwürfeln die Position je eines verdeckten Heilkrauts und eines Gors.







## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



### Hallworts Ruhe

*Eine gespenstische Stille herrschte über Hallworts Ruhe, als der Held den Reich verzierten Sarkophag von „Fürst Hallwort dem Wahnwitzigen“ aufhebelte. Respektvoll nahm er den staubigen Schild aus den Händen des verstorbenen Fürsten, als er auf der Innenseite eine kleine Inschrift entdeckte.*

*„Sei begrüßt Dieb! Leider muss ich dich enttäuschen, denn dies ich nicht der echte Silberschild. Falls du dich tatsächlich würdig fühlen solltest, einen der vier Schilde der Macht zu tragen, welche Kraft auch immer in ihm ruhen mag, dann folge der Spur der Zwergenrunen!“*

Decke jetzt ein zufälliges Lichtplättchen auf und addiere 100 dazu. Lege auf das so ermittelte Feld verdeckt ein neues Lichtplättchen. Ein Held auf diesem Feld kann das Lichtplättchen aufdecken. Dann wird wie oben beschrieben ein neues Lichtplättchen ausgelegt, bis die unten angegebene Zahl erreicht wurde. Das Fernglas oder Fenns Rabe können nicht verwendet werden um Lichtplättchen aufzudecken.

#### Aufgabe:

Decke je nach Anzahl der Spieler weitere Lichtplättchen auf:

Bei 2 Spielern = 2, 3 Spielern = 3, 4 Spielern = 4  
Habt ihr die entsprechende Anzahl erreicht, lest die Legendenkarte „**Das Zwergenkonstrukt**“.





## Fan - Legende

### Die Ruhe nach dem Sturm



### Das Zwergenkonstrukt

*Vorsichtig traten die Helden durch den neu entdeckten Zugang in eine geräumige Höhle. In einem Halbkreis über dem Eingang stand etwas in alten Zwergenrunen geschrieben: „Beweise, dass du würdig bist!“ Plötzlich hörten sie das Rattern von Zahnrädern und Quietschen von Gelenken, die schon seit langem nicht mehr geölt worden waren. Vor Ihnen erschien ein gewaltiges stählernes Konstrukt, wie sie vor langer Zeit von den Schmieden der Schildzwerge erschaffen worden waren, um ihnen im Krieg gegen die Drachen zur Seite zu stehen. Ein bedrohliches Glühen drang durch den Schlitz seines schwarz schimmernden Helmes und er führte ein gewaltiges Schwert in nur einem Arm.*

Stellt den **Unbekannten Krieger** auf das Feld des zuletzt aufgedeckten Lichtplättchens.

#### Aufgabe:

Die Helden müssen den **Unbekannten Krieger** besiegen, um an den Silberschild zu gelangen.

**Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl):

2 Spieler = 10, 3 Spieler = 15, 4 Spieler = 20

**1 schwarzer Würfel**

Wenn der **Unbekannte Krieger** besiegt wurde, lest die Legendenkarte „**Der Silberschild**“.



