



Es verbreitete sich wie ein Leuchtfieber: im Süden wurde eine Sporne, eine Spinne aus dem grauen Gebirge gesichtet. Jedoch war sie um einiges größer und furchterregender. Sie wollte nicht zur Riethburg, sondern ihr Ziel waren die Helden.

- Stellt die **Riesenspinne** auf das **Feld 37**.

Spinnen-Bewegung:

Immer wenn ein Zeitstein die 3. Stunde **verlässt**, nimmt der jeweilige Held einen Kreaturenwürfel. Er darf die **Aktion dieser Stunde noch zu Ende ausführen** (z.B. 1 Feld weit laufen oder eine Kampfrunde bestreiten). Dann aber muss er den Heldenwürfel würfeln und die Spinne entsprechend bewegen. Bei einer 1 bewegt sich die Spinne nicht, bei einer 2, 3, 4 bewegt sie sich 1 Feld und bei einer 5 und 6 bewegt sich die Spinne 2 Felder weit. **Anschließend** kann er seine **Aktion fortführen** (also z.B. weiter laufen oder weiter kämpfen).

- Die Spinne bewegt sich **nicht entlang der Pfeile**, sondern immer in die Richtung eines Helden, **unabhängig wie viele Felder der Held entfernt ist**.
- Sollten mehrere Helden gleich weit entfernt sein, wählt die Spinne immer denjenigen, der auf der kleinsten Feldzahl steht.
- Sollte die Spinne einen Helden nicht erreichen, also einen **Zwischenstopp** einlegen und mehrere Felder gleich weit zum Helden entfernt sein, wählen sie immer den Weg, bei dem sie auf dem Feld mit der kleineren Feldzahl auskommen.



- Die Spinne beendet ihre Bewegung auf dem Feld mit einem Helden und läuft erst bei der nächsten Bewegung zu einem anderen Helden.
- Die Spinne kann **mit anderen Kreaturen** auf dem selben Feld stehen.
- Ein Held, der auf dem Feld mit der Spinne steht, kann die **Aktion „Laufen“ nicht mehr wählen**, bis die Spinne sich weiterbewegt. Er bewegt **seinen Zeitstein auf der Tagesleiste 2 Stunden weiter** und wird dadurch infiziert. Auch wenn ein Held das Feld mit der Spinne betritt, kann er **nicht mehr weiterlaufen** und wird **infiziert**.
- Er erhält als Zeichen ein rotes Sternchen.
- Ab diesem Zeitpunkt kann er **seine Sonderfähigkeit nicht mehr nutzen**.
- Infizierte Helden verfolgt die Spinne nicht mehr. Hat sie **alle Helden erreicht** (d.h. infiziert) ist die **Legende sofort verloren**. Verlässt die Spinne das Feld des infizierten Helden, kann er die Aktion „Laufen“ wieder wählen (jedoch ohne Spezialfähigkeit). Die Spinne kann zunächst nicht angegriffen bzw. besiegt werden.

Aufgabe: Läuft zum Baum der Lieder (Feld 57). Dort wird euch verraten, wie die Spinne aufgehalten werden kann. Hat ein Held **Feld 57** erreicht. Lest weiter auf der Karte „Das Wissen der Bewahrer“.



Melkart kannte Geschichten von einer Riesenspinne, die das Bergvolk im grauen Gebirge erzählten, die ihnen aber kaum jemand glaubte. Melkart murmelte von einem roten Edelstein, mit dem man die Spinne blenden und angreifen konnte.

Würfelt nun mit einem Heldenwürfel und legt je nach Augenzahl den **roten Edelstein** auf das entsprechende Feld:
1 = Feld 35, 2 = Feld 41, 3 = Feld 71, 4 = Feld 66, 5 Feld = 32, 6 = Feld 49.

Wichtig: Erreicht die Spinne auch den Helden mit dem roten Edelstein, wird auch dieser Held infiziert.

Der Kampf gegen die Riesenspinne

Die Spinne kann nur von einem **nicht infizierten Helden mit roten Edelstein angegriffen** werden. Jedoch kann er im Kampf gegen die Spinne von anderen, auch infizierten Helden **unterstützt** werden. Die dabei unterstützenden, nicht infizierten Helden werden dabei nicht infiziert. (Der Edelstein schützt sie).

Aufgabe:

Die Helden müssen die Riesenspinne besiegen, ehe der Erzähler Feld „N“ erreicht.

Werte der Riesenspinne:

12 Willenspunkte, 2 schwarze Würfel (gleiche Würfelwerte werden addiert) Besitzt sie keine 7 Willenspunkte mehr, hat sie nur noch 1 schwarzen Würfel. **Stärkepunkte** (je nach Spielerzahl): **2 Spieler = 20, 3 Spieler = 30, 4 Spieler = 40**

