



- Diese Legende spielt auf der Spielplanseite mit dem Fluss. Sie ist für zwei bis vier Helden gedacht. Es werden die folgenden Vorbereitungen getroffen:
- Die Nebelplättchen und Brunnen werden ausgelegt.
 - Von den Ereigniskarten werden die Nummern 7, 13, 17, 19 und 23 aussortiert,.
 - Die Positionen der Hoffnungssteine und Pilze werden mit zwei Würfeln als Zehner und Einer ermittelt.
 - Zwei Geister kommen auf die Felder 502 und 563.
 - Die neun Sporneplättchen werden auf die Felder 505, 508, 509, 518, 532, 539, 542, 551 und 553 gelegt.
 - Die Muttersporne wartet auf Feld 535 auf Beute.
 - Das Steppenvolk-Plättchen wird auf das Feld 523 gelegt. Es steht jetzt für das Volk Azturiens.
 - Es werden bereitgelegt: je so viele Gorlets, Kreideskräle und Trolle wie Helden, die fahrende Händlerin und die vier Azturia, die Ruinengeister und die Heilkräuter.
 - Die "Ruinen"-Karten werden gemischt und zusammen mit der Karte "Befreit" verdeckt neben den übrigen Legendenkarten abgelegt.
 - Der Erzähler kommt auf das Legendenfeld "A", auf "N" wird ein Stern gelegt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A2. ==>



Es liegt eine trügerische Ruhe über Azturien. Tranuk ist besiegt, Orweyn verschwunden. Es werden kaum noch Kreaturen gesichtet, sie scheinen sich zurückgezogen zu haben. Dafür ist ein uraltes Wesen wieder aus seinem Versteck gekommen: die große Muttersporne.

Als die Helden erneut nach Azturien kommen, schlägt ihnen eine Welle der Angst entgegen. Die Muttersporne hat ihre klebrigen Netze zwischen den verfallenen Mauern der Ruinen gespannt und dabei ihren Nachwuchs über das ganze Land verteilt. Und sie hat auch schon die eine oder andere Beute gemacht, mit ihrem giftigen Biss gelähmt und fest eingesponnen. Vier Azturia sind schon spurlos verschwunden, dazu die fahrende Händlerin, allesamt über Nacht.

Die Helden beraten sich mit den Ältesten des Landes. Gemeinsam beschließen sie, dass sich die Azturia in der großen Burg versammeln, wo sie besser geschützt sind. Die Helden versprechen, nach den Vermissten zu suchen und in den Ruinen nachzuforschen, was sich hinter den vielen klebrigen Spornenetzen verbirgt.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A3. ==>



Die Helden beginnen mit 2 Stärke- und 7 Willenspunkten, können vier Gold frei verteilen und beginnen auf Feld 523. Solange das Volk Azturiens dort steht, zeigt die Seite mit den Schilden nach oben. Es kann sich mit Hilfe der Helden fortbewegen, pro Held wird dafür eine Stunde benötigt. Es wird dann das Plättchen umgedreht und darf nicht mehr zurückgedreht werden.

Aufgabe 1:

Die Helden müssen das Volk Azturiens gegen alle Kreaturen verteidigen, solange bis der Erzähler "N" erreicht hat.

Trifft ein Held auf einen der beiden Geister, kann dieser gegen den passenden Ritter getauscht und der Ritter auf ein beliebiges freies Feld gestellt werden. Betritt eine Kreatur dieses Feld, werden beide aus dem Spiel genommen, ohne dass der Erzähler bewegt wird.

Lest jetzt weiter auf Legendenkarte A4. ==>



Betrifft ein Held eine der Ruinen mit einem Sporne-Plättchen, muss er zunächst die Sporne besiegen und kann solange das Feld nicht verlassen.

Ist die Sporne besiegt, wird das Plättchen auf dem "Hahn" des Sonnenaufgangsfeldes gelegt und es wird die oberste der "Ruinen"-Karten ausgeführt.

Aufgabe 2:

Die Helden müssen die fahrende Händlerin und die vier Azturia befreien und die Azturia zu ihrem Volk bringen, bevor der Erzähler "N" erreicht.

Wird auf einem Nebelfeld eine Sporne aufgedeckt, gilt das Plättchen als weitere Sporne und muss besiegt werden. Ist dies gelungen, wird es zu den anderen Spornen auf den "Hahn" gelegt.

Der Schwierigkeitsgrad der Legende kann erhöht werden durch eine **Zusatzaufgabe:**

Die Helden müssen die zwei Sporne aus den Nebelplättchen finden und besiegen, bevor der Erzähler "N" erreicht.



Die große Mutterspörne sitzt in ihrem Versteck und lauert auf fette Beute. Als Vorrat für ihre Jungen. Niemand wagte es bisher, ihr das Revier streitig zu machen. Doch nun wollen diese Fremden die mühsam gewebten Netze zerstören und ihre Kinder vertreiben !

Treffen Helden und die Mutterspörne auf einem Feld zusammen, bleibt die Mutterspörne stehen und lähmt den/die Helden, d.h. die Figur wird hingelegt, solange bis die Mutterspörne das Feld wieder verlassen hat.

Bei jedem Sonnenaufgang läuft die Mutterspörne beim Spörnesymbol maximal doppelt so viele Felder, wie Spörne auf dem "Hahn" liegen, in direkter Richtung des nächsten Helden, der nicht auf einem Feld mit einer Spörne steht. Bei gleicher Entfernung läuft sie zum niedrigeren Rang, bei alternativen Routen immer über die niedrigere Feldnummer.

Mutterspörne, Ritter und Kreaturen ignorieren sich. Die Spörneplättchen auf dem "Hahn" werden danach aus dem Spiel genommen.

Trifft die Mutterspörne auf ihrem Weg auf das Volk Azturiens, ist die Legende sofort verloren und es wird die Legendenkarte "N" gelesen.



**Die Legende ist gewonnen, wenn "N" erreicht ist
=> und die vier verschwundenen Azturia befreit
und zu ihrem Volk gebracht wurden,
=> die fahrende Händlerin befreit wurde,
=> das Volk Azturiens gegen Kreaturen und
Mutterspörne verteidigt wurden,
=> und ggf. auch die Zusatzaufgabe gelöst und
die zwei zusätzlichen Spörne besiegt wurden.**

*Die Bewohner Azturiens atmen auf.
Dank der Helden sind alle Vermissten gerettet
und die Ruinen wurden von den Spörnen befreit.*

**Wurde eine der gestellten Aufgaben nicht gelöst,
ist die Legende verloren.**

*Die Helden müssen einen neuen Anlauf nehmen,
um den Azturia zu helfen, damit sie ohne die neue,
unheimliche Bedrohung leben können.*



Die Sorge der Muttersporme um ihren Nachwuchs wird immer größer. Deshalb ruft sie ihr Kinder zu sich.

Liegen noch Sporne-Plättchen auf den Ruinenfeldern, werden die noch nicht gelesenen "Ruinen"-Karten in aufsteigender Reihenfolge der Feldnummern nacheinander ausgeführt. Die Sporne-Plättchen, auch die auf dem "Hahn", werden aus dem Spiel genommen.

Jetzt ändert die Muttersporme ihre Taktik.

Jedes mal, **wenn der Erzähler bewegt wird**, läuft die Muttersporme so viele Felder, wie Helden mitspielen, auf dem kürzesten Weg in Richtung des Volkes Azturiens, bei alternativen Routen wieder über die niedrigere Feldnummer. Dies gilt auch für die letzte Bewegung des Erzählers auf "N".

Trifft die Muttersporme auf ihrem Weg auf einen Helden, so gilt die bisherige Vorgehensweise.

Erreicht die Muttersporme das Volk der Azturia, ist die Legende verloren und es wird "N" gelesen.



Du hast die Sporne vertrieben und ihr Netz zerstört. Kaum hast du den Vorhang der dichten Sporne-Netze gelüftet, da findest du, fest eingewickelt in dicke, klebrige Sporne-Fäden, die fahrende Händlerin! Schnell befreist du sie. Zum Glück erholt sie sich schnell.

Das Sporne-Plättchen wird auf dem "Hahn" gestapelt und die fahrende Händlerin auf das Feld gestellt. Ab sofort können die Helden bei ihr einkaufen.

Sie verlässt ihre Position, so wie es der Legendenleiste vermerkt ist. Kommt sie auf das Feld 539 mit Sporne oder trifft die Muttersporme auf sie, wird ihre Figur hingelegt und steht erst wieder auf, wenn die Sporne besiegt oder die Muttersporme das Feld wieder verlassen hat. Solange sie liegt, kann nicht bei ihr eingekauft werden.

**Sind jetzt sowohl die vier Azturia als auch die fahrende Händlerin befreit:
==> Lest die Karte "Befreit".**



Du siehst kurz der fliehenden Sporne hinterher und schiebst das Netz zur Seite. Im Inneren der Ruine bemerkst du eine pendelnde Bewegung vor einem Durchbruch in einer Mauer: Eingewickelt in einen Kokon aus Sporne-Fäden hängt dort eine Azturie ! Du befreist sie schnell.

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn".

Auf das Ruinenfeld wird ein Azturia-Plättchen gelegt und der Held darf sich die Stärkekpunkte gutschreiben. Um das Plättchen in Sicherheit zu bringen, muss ein Held es zum azturianischen Volk bringen und dort ablegen. Auf dem Weg dahin darf das Plättchen weder mit einer Kreatur, einer Sporne noch der Muttersporne zusammentreffen.

Geschieht das, ist die Legende sofort verloren und es wird die Legendenkarte "N" gelesen.

Sind jetzt sowohl die vier Azturia als auch die fahrende Händlerin befreit:

==> Lest die Karte "Befreit".



Die besiegte Sporne flieht und verschwindet spurlos zwischen den Trümmern. Mühsam kämpfst du dich durch die klebrigen Fäden. Inmitten des dichtesten Netzes hängt ein weißes Bündel: ein Azturia. Schnell befreist du ihn.

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn".

Auf das Ruinenfeld wird ein Azturia-Plättchen gelegt und der Held darf sich die Stärkekpunkte gutschreiben. Um das Plättchen in Sicherheit zu bringen, muss ein Held es zum azturianischen Volk bringen und dort ablegen. Auf dem Weg dahin darf das Plättchen weder mit einer Kreatur, einer Sporne noch der Muttersporne zusammentreffen.

Geschieht das, ist die Legende sofort verloren und es wird die Legendenkarte "N" gelesen.

Sind jetzt sowohl die vier Azturia als auch die fahrende Händlerin befreit:

==> Lest die Karte "Befreit".



Du hast die Sporne vertrieben und mit gezielten Hieben ihr Netz zerstört. Jetzt kannst du in das Innere der Ruine sehen und entdeckst den armen Azturia, vom Biss der Muttersporne gelähmt und als Beute für die Sporne fest umwickelt.

Du befreist ihn aus seiner Lage.

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn".

Auf das Ruinenfeld wird ein Azturia-Plättchen gelegt und der Held darf sich die Stärkekpunkte gutschreiben. Um das Plättchen in Sicherheit zu bringen, muss ein Held es zum azturianischen Volk bringen und dort ablegen. Auf dem Weg dahin darf das Plättchen weder mit einer Kreatur, einer Sporne noch der Muttersporne zusammentreffen.

Geschieht das, ist die Legende sofort verloren und es wird die Legendenkarte "N" gelesen.

Sind jetzt sowohl die vier Azturia als auch die fahrende Händlerin befreit:

==> Lest die Karte "Befreit".



Du lässt die besiegte Sporne laufen und zerschneidest ihre Netze. Ein Kokon aus Sporne-Fäden fällt dir fast vor die Füße: eine von der Muttersporne gefangene und in Sporne-Fäden eingewickelte Azturie !

Du befreist sie aus ihrer misslichen Lage.

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn".

Auf das Ruinenfeld wird ein Azturia-Plättchen gelegt und der Held darf sich die Stärkekpunkte gutschreiben. Um das Plättchen in Sicherheit zu bringen, muss ein Held es zum azturianischen Volk bringen und dort ablegen. Auf dem Weg dahin darf das Plättchen weder mit einer Kreatur, einer Sporne noch der Muttersporne zusammentreffen.

Geschieht das, ist die Legende sofort verloren und es wird die Legendenkarte "N" gelesen.

Sind jetzt sowohl die vier Azturia als auch die fahrende Händlerin befreit:

==> Lest die Karte "Befreit".



*Du hast die Sporne vertrieben und kannst in das Innere der Ruine vordringen. Kaum hast du den dichten Vorhang der Netze zerschnitten, bemerkst du eine Bewegung zwischen den verfallenen Mauern. Und dann siehst du sie, die sich hier hinter den Netzen versteckt hatten: **Gors** !*

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn" des Sonnenaufgangs-Feldes.

Stellt einen Gor auf das Ruinenfeld. Steht dort schon eine Kreatur, springt er gleich weiter auf das nächste freie Feld. Bei jedem Sonnenaufgang laufen er und alle weiteren Gors entsprechend der aktuellen Ereigniskarte in Richtung des azturianischen Volkes. Dann wird ein neuer Gor aufgestellt, solange bis die Anzahl der Helden erreicht ist.

Um den Zulauf der Kreaturen vorzeitig zu beenden, muss ein auf der Ruine stehender Gor besiegt werden. Geht mehr als ein Held in den Kampf, kämpfen auch entsprechend viele Gors (soweit dort noch vorhanden). Bei einem Sieg des/der Helden werden die noch nicht losgelaufenen Gors aus dem Spiel genommen.

Lest jetzt die Karte "Muttersporne".



*Du hast die Sporne vertrieben und ihr Netz zerstört. Jetzt kannst du in das Innere der Ruine blicken und bemerkst eine Bewegung zwischen den Trümmern. Dann siehst du sie, die sich hier hinter den Netzen versteckt hatten: **Gorlets** !*

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn" des Sonnenaufgangs-Feldes.

Stellt einen Gorlet auf das Ruinenfeld. Steht dort schon eine Kreatur, springt er gleich weiter auf das nächste freie Feld. Bei jedem Sonnenaufgang laufen er und alle weiteren Gorlets entsprechend der aktuellen Ereigniskarte in Richtung des azturianischen Volkes. Dann wird ein neuer Gorlet aufgestellt, solange bis die Anzahl der Helden erreicht ist.

Um den Zulauf der Kreaturen vorzeitig zu beenden, muss der Gorlet auf der Ruine besiegt werden. Geht mehr als ein Held in den Kampf, kämpfen auch entsprechend viele Gorlets (soweit dort vorhanden). Bei einem Sieg des/der Helden werden die noch nicht losgelaufenen Gorlets aus dem Spiel genommen.



*Du hast die Sporne vertrieben und ihr Netz durchtrennt. Jetzt kannst du in das Innere der Ruine vordringen. Kaum hast du den Vorhang der dichten Sporne-Netze gelüftet, da bemerkst du die Schatten, die zwischen den verfallenen Mauern hin und herlaufen: **Kreideskrale !***

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn" des Sonnenaufgangs-Feldes.

Stellt einen Kreideskral auf das Ruinenfeld. Steht dort schon eine Kreatur, springt er gleich weiter auf das nächste freie Feld. Bei jedem Sonnenaufgang laufen er und alle weiteren Kreideskrale entsprechend der Ereigniskarte in Richtung des azturianischen Volkes. Dann wird ein ein neuer Kreideskral aufgestellt, solange bis die Anzahl der Helden erreicht ist.

Um den Zulauf der Kreaturen vorzeitig zu beenden, muss der Kreideskral auf der Ruine besiegt werden. Geht mehr als ein Held in den Kampf, kämpfen auch entsprechend viele Kreaturen (soweit dort vorhanden). Bei einem Sieg des/der Helden werden die noch nicht losgelaufenen Kreideskrale aus dem Spiel genommen.



*Du hast die Sporne besiegt und ihre Netze zerstört. Jetzt kannst du in das Innere der Ruine vordringen. Noch bevor du den dichten Vorhang gelüftet hast, siehst du vor dir die Schatten in ihrer ganzen Größe: **Trolle !***

Das Sporne-Plättchen kommt auf den "Hahn" des Sonnenaufgangs-Feldes.

Stellt einen Troll auf das Ruinenfeld. Steht dort schon eine Kreatur, springt er gleich weiter auf das nächste freie Feld. Bei jedem Sonnenaufgang laufen er und alle weiteren Trolle entsprechend der aktuellen Ereigniskarte in Richtung des azturianischen Volkes. Dann wird ein ein neuer Troll aufgestellt, solange bis die Anzahl der Helden erreicht ist.

Um den Zulauf der Kreaturen vorzeitig zu beenden, muss der Troll auf der Ruine besiegt werden. Geht mehr als ein Held in den Kampf, kämpfen auch entsprechend viele Trolle (soweit dort vorhanden). Bei einem Sieg des/der Helden werden die noch nicht losgelaufenen Trolle aus dem Spiel genommen.