



Die Bewohner Azturiens sind froh, dass wieder alle Opfer der Sporne befreit sind. Doch beruhigt sind sie noch nicht, denn die Muttersporne wird bald schon wieder neue Netze für ihre Kinder spannen.

Aufgabe 3:

Die Helden müssen die Muttersporne besiegen, bevor der Erzähler "N" erreicht.

Jetzt ändert die Muttersporne ihre Taktik.

Jedes mal, **wenn der Erzähler bewegt wird**, läuft sie zwei Felder auf dem kürzesten Weg in Richtung des azturianischen Volkes, bei alternativen Routen weiterhin über die niedrigere Feldnummer. Dies gilt auch für die letzte Bewegung des Erzählers auf "N".

Trifft die Muttersporne auf ihrem Weg auf einen Helden, so wird die Karte "Muttersporne" gelesen.

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



Die Muttersporne ist flink und ihr Biss ist nicht nur schmerzhaft, sondern auch giftig.

Die Muttersporne verfügt über 13 Willenspunkte, dazu 20 Stärkepunkte bei zwei Helden, 30 bei drei und 40 bei vier Helden. Im Kampf wirft sie den schwarzen zusammen mit dem grauen Würfel. Unabhängig vom Ausgang einer Kampfrunde erleidet der Held mit dem niedrigsten Wurf, bei Gleichheit der Held mit dem niedrigsten Rang, einen zusätzlichen Giftschaden in der Höhe des grauen Würfels. Verlieren die Helden eine Kampfrunde, verliert ebenfalls nur der Held mit dem niedrigsten Wurf bzw. dem niedrigsten Rang die Differenz an Willenspunkten.

Verliert die Muttersporne eine Kampfrunde, springt sie sofort bis zu zwei Felder weit in Richtung des Volkes Azturiens. Ist der Kampf bis zur Nacht nicht beendet, läuft sie weitere zwei Felder in die gleiche Richtung und hat ihre alten Werte zurück.

Verliert sie den Kampf, kann sie sich mit Hilfe ihrer letzten Kraftreserven und einem Sprung noch retten. Sie verschwindet dann spurlos aus Azturien, hat aber sicherlich bald wieder ein neues Revier gefunden für sich und ihre Kinder.