



Die Sphinx

By Pia Kasper

Quest Background

Ihr befindet euch mitten in Wald nahe der Stat Talamir, als Ihr von einem seltsam geschmücktem Mann angesprochen werdet: "Ihr müsst mir helfen!" aufgeregt rennt er auf und ab. "Ich bin Ägypter und war mit einem sehr seltenen aber auch sehr gefährlichen Wesen unterwegs zum Zirkus in Talamir, dort sollte ich es weiterverkaufen. Doch nun ist mir diese sehr seltene Sphinx entkommen... sie hat sich einfach losgerissen! Wenn Ihr mir sie zurück bringt, werde ich euch die Hälfte der Belohnung zahlen." Ihr denkt euch, dass ihr da mehr rausschlagen könnt und feilscht in auf 3/4 der Belohnung hoch. Das klingt lohnenswert.

Quest Goals

Ihr müsst die Sphinx des Mannes wieder einfangen. Um dies zu schaffen müsst ihr sie kampfunfähig machen, indem ihr sie bewusstlos schlägt und ihr ihre magische Kette wieder anlegt. Alle Schätze, die ihr bei dieser Suchaktion findet, dürft ihr nach freiem Belieben behalten und es wäre ebenso schön, wenn ihr noch ein paar Transportglyphen aktivieren würdet.

Important: Jeder Held erhält zu Beginn des Spiels zusätzlich 500 Goldmünzen.
Der Overlord erhält pro Spieler +3 Drohmarker und +3 Karten pro Spieler.

Startgebiet

Ihr seht euch einer gigantischen blauen Tür gegenüber. Wie ihr euch auch müht, ihr bekommt sie nicht auf. Es scheint so, als müsstet ihr einen anderen Weg oder einen Schlüssel finden. Also wendet ihr euch in die Richtung des Ganges, in dem ihr eine gigantische Spinne erblicken könnt.

Gebiet 1

Ihr findet euch vor einer großen Kreuzung wieder. Der Gang vor euch wird immer enger, bis er in einer Tür sein Ende findet. Große Fußspuren sind auf dem Boden zu erkennen; allerdings scheinen sie nicht von etwas katzenartigem zu stammen.

Gebiet 2

Ihr folgt den großen Fußspuren und beginnt euch zu wundern, dass dieses Wesen es überhaupt durch den Engpass geschafft hat: Ein leibhaftiger Riese steht euch gegenüber. Doch euch bleibt keine Zeit mehr, um euch weiter zu wundern, da ihr sofort von ihm attackiert werdet.

Gebiet 3

Nachdem ihr euch nun die Rune erkämpft habt, seht ihr euch nun einem noch größeren Riesen gegenüber, doch ihr könnt in den Pfützen die Fußspuren einer Raubkatze entdecken. Die Größe dieser ist jedoch so enorm, dass ihr sie lieber ignorieren würdet.

Gebiet 4

Der Gang vor euch ist mit dickem Schlamm besudelt, sodass ihr jede Menge Spuren von Monstern aller Art sehen könnt. Besonders interessieren euch jedoch weiterhin die Katzenspuren. Sie folgen dem Gang in grader Richtung, obwohl der Weg sich auch in einen weiteren Raum gabelt. Dieser Raum scheint zwar nicht allzu wichtig für euer Hauptziel zu sein, könnte jedoch einen Anreiz bieten, ihn dennoch zu betreten....

Gebiet 5

Die enge Biegung dieses Raumes gibt nur einen kleinen Ausschnitt der Monstermassen in diesem Raum preis. Doch immernoch sind überall die Fußspuren des Wesens, das ihr sucht, zu sehen. Euch bleibt scheinbar nichts anderes als euch hindurch zu kämpfen.

Gebiet 6

Enlich habt ihr den beinahe endlosen Weg hinter euch gebracht. Hier in diesem Raum enden die Spuren und ihr seht euch einem Wesen von wunderbarer Schönheit und voller Geheimnisse gegenüber. Es schmerzt euch sehr, dieses Wesen niederschlagen zu müssen.

Important:
Die Elitmantikora dieses Raumes ist die Sphinx. Sie besitzt das Profil eines normalen Elitmantikors, jedoch besitzt sie 12 zusätzliche Lebenspunkte, 2 zusätzliche Rüstungspunkte, attackiert mit einem zusätzlichen grünem Würfel (also mit einem blauem, zwei grünem, einem gelbem und einem schwarzem Würfel) und kann außerdem beim Ziehen einer Sichtlinie zum Schießen ein Geländestück oder eine Figur ignorieren.

Wenn die Helden die Sphinx besiegen:

Kreischend bricht die Sphinx zusammen. Zum Glück habt ihr sie nur bewusstlos geschlagen, sodass ihr ihr das magische Halsband umlegen könnt. Als ihr mit ihr zu dem Mann zurückkehrt gibt dieser euch die erstaunliche Summe von 7.500 Goldmünzen und verschwindet wieder mit seinem wunderlichem Wesen. Und so habt ihr euch zu Helden eines weiteren Abenteuers gemacht, dass ihr im "Salzigem Hund" zum Besten geben könnt.

Die Helden gewinnen das Spiel und erhalten 2 Questmarker.

Schätze

Kupfer 1: 1 Questmarker, 1 Kupferschatz
Kupfer 2: 3 Questmarker, 2 Flüche, 1 Kupferschatz
Kupfer 3: 1 Fluch, 2 Kupferschätze

Silber 1: 2 Questmarker, 1 Fluch, 1 Silberschatz
Silber 2: 3 Questmarker, 3 Flüche, 1 Silberschatz
Silber 3: 1 Questmarker, 2 Flüche, 2 Silberschätze

Gold 1: 2 Questmarker, 4 Flüche, 2 Goldschätze
Gold 2: 4 Questmarker, 4 Flüche, 1 Goldschatz