



# Der Trunk des Lebens

By Jan Kasper

## Quest Background

Ihr seid schon wieder auf der Suche nach einem neuen Mitglied für euer Team. Und wer hat Schuld daran das ihr das fünfte neue Mitglied in dieser Woche suchen müsst?  
Der Alkohol!!!

2 an Alokoholvergiftung, 1er hatte Lebersversagen und 2 konnten angetrunken leider den gegnerischen Schlag nicht mehr so gut zuparrieren. Um dieses Problem zu beheben macht ihr euch auf die Suche nach dem Trunk des Lebens. Dieser Trunk soll das Leben, welcher sich in einem goldenen Kelch befindet, erst so richtig lebenswert machen. Die Wikung soll die gleiche wie beim Alkohol bis auf das die negativen Sapekte wegfallen.

Also das müsst ihr auf jeden Fall finden und bergen!!!

## Quest Goals

Euer Auftrag ist das Bergen des Kelches mit dem Trunk. Diese heilige Relique wird von einem Drachenzwillignspaar bewacht. Ihr erhaltet am Sfnang fünf Querstmarker und solltet ihr irgendwann mal keine mehr besitzen habt ihr verloren. Nachdem ihr den Kelch habt und die Drachen tot sind habt ihr euer Auftrag erfüllt!

## Startgebiet

Ihr geht in die Höhle in welcher der Kelch nach den Sagen versteckt ist und landet prompt in einem Rasierklingenflügelnest. Wär hätte es auch erwartet das es einfach wird!

## Gebiet1

Ihr öffnet die kerkerartige Tür und als ihr durch das Licht endlich den Raum erkennt steht ihr fest, dass dies tatsächlich ein Gefängnis ist, allerdings für Monster. Und wie ihr an dem dreckigen Lächeln des sich euch nähernden Oger erkennt ihr das er sich nicht für das öffnen seiner Zellentür bedanken will.

## Gebiet2

In der Mitte dieses Raumes ist eine magische Lichtsäule in der ein einzelner Tiermensch steht und hinter ihm funkelt ein Schatz. Ihr stürmt auf ihn zu und plötzlich erahnt ihr eine Bewegung im Schatten. Diesen Schatz zu erbeutern wird wohl schwierig als erwartet.

## Gebiet3

Hinter dieser Tür steht nur ein Schatz - sehr einfach. Aber einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul, oder? Könnte dies eine Falle sein!

**Wenn die Helden die Truhe öffnen:**

Ihr hört wie ein Mechanismus einrastet und springt zurück, obwohl ihr wisst das es schon zu spät ist!

Und es passiert ----- Nichts! Absolut Nichts. Beim Untersuchen der Truhe stellt ihr fest das die Falle durch ihr Alter nicht mehr funktioniert hat, welch ein Glück.

## Gebiet4

Monster veile Monster das ist das einzig wirklich interessantes an diesem sonst kahlem Steinraum.

## Gebiet5

Dieser Raum ist unheimlich und das nur wegen diesen Monstern. Und dieser Effekt wird von dem blutigen Schlamm verstärkt. Das Blut kommt von einer vorangegangenen Heldengruppe, die scheinbar immer noch von den Monstern in einer nicht gerade appetitlichen Art zerfetzt. Hoffentlich habt ihr mehr Glück.

**Wenn ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:**

Ihr findet eine steinere Inschrift, die folgendes besagt:

Wer diesen Gang betritt wird sterben und sollt man trotzdem überleben wird unglaublichen Reichtum ernten.

Und dies ist keine leere Warnung!

Der letzt Satz steht hundertmal an der Wand, und zawr mit Blut und Leichenteilen, welche alle ein unterschiedliches Alter zu haben scheint.

## Gebiet6

Die Schrift hat whrlich nicht gelogen, in diesem Raum wimmelt es nur so von Monstern. Das einzig gute ist das die Monster durch ihr große in diesem engen Tunnel behindert wird.

**Sobald alle Helden es gewagt haben sollten diesen Gang zu betreten wird die Tür wieder geschlossen und die Helden können diese nicht mehr öffnen.**

**Sollte ein Held sterben, wird er dierkt hinter der Tür in diesem Raum "Wiedergeboren".**

## Gebiet7

Sobald ihr den Raum betreten schreit ein herranrasender riesiger Oger: Ich bin Günter Killerkeule und ihr habt die Ehre durch meine Hand zu sterben.  
Ihr wollt den Oger noch wegen seines leicht dämlichen Namen verspotten, aber leider müsst ihr euch vor seinem Schlag wegducken, na das wird aber heiter!

**Die Helden erhalten 1 Questmarker, sobald Günter tot ist:**

Im sterben flüstert der Oger euch noch zu:  
Ihr werdet versagen und selbst wenn ihr meine beiden Herren besiegt werdet ihr den Kelch nicht mehr zusammen setzen können. Mit diesen Worten stribt der riesige Oger, und dies ohne das ihr auch nur ein Witz über seinen Namen machen konntet, wie schade!

## Gebiet8

In diesem Raum trifft ihr auf einen der Zwilligsdrachen, und dieser fängt natürlich auch prompt an euch Feuer unterm Hinter zu machen. Ihr habt grade noch Zeit euch den Raum flüchtig anzugucken. Die Wände glühen in einem unheimlich grünlichen Licht und seltsamerweise steht in einer Ecke ein Hexenmeister, der einen Kuchen backt, allerdings hört er mit dieser friedfertigen Beschäftigung auf und fängt an einen Zauber gegen euch zu schleudern.

Der Drache hat die Werte eines ganz normalen Eltdrache, allerdings hat er nicht die Fähigkeit Verbrennen, dafür hat er eine Rüstung von 7 und 10 zusätzliche Lebenspunkte,

**Important: Fall ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:**

Nach langer Suche findet ihr endlich eine Hälfte des Kelches. Warum ihr solange suchen musstet?  
Tja wer hätte schon erwartet das die Hälfte in dem Kuchen des Hexenmeisters zu finden ist?  
Naja egal jetzt habt ihr sie auf jeden Fall.

## Gebiet9

Es ist ja bekannt das Drachen Schätze horten, aber dieser Drache scheint an einer Geisteskrankheit zu leiden, denn sein Schatz besteht aus allen möglichen verrückte Sachen. Wie zum Beispiel ein Schaukelpferd, ein Kissen oder ein kleines Taschenbuch, was alles von guter Qualität ist, aber für einen zwölf Meter großen Drachen ist es mehr als lächerlich!!  
Nicht nur um den Kelch zu bergen solltet ihr den Drachen töten, sondern auch um diesen Drachen ein Gefallen zu tun.

Der Drache ist ein ganz normaler Elitedrache bloß das die Fähigkeit Verbrennen durch die Fähigkeit Unsterblich ersetzt wurde.

**Important: Falls ein Held seine Bewegung auf dem Begegnungsmarker beendet:**

Ihr findet die Hälfte des Kelches unter einem Mülleimer voller Gedichte. Mein Gott ist dieser Raum des Drachen

komisch, ihr eilt besser fort bevor die Geisteskrankheit auf euch überspringt.

## Schatztruhen

Kupfer1=2Kupferschätze  
1Questmarker  
1Fluch  
Kupfer2=1Kupferschatz  
1Questmarker  
1Fluch  
Kupfer3=2Questmarker  
1Kupferschatz  
Silber1=3Questmarker  
2Flüche  
Silber2=1Questmarker  
1Fluch  
100Münzen  
Silber3=3Silberschätze  
2Flüche  
Gold1=1Goldschatz  
100 Münzen  
1Fluch  
Gold2=2Goldschätze  
3Flüche

## Das Ende

Wenn die Helden beide Drachen besiegt haben und ebenfalls beide Hälften des Kelches haben:

Ihr geht habt beide Drachen besiegt und den Kelche wenn auch noch in zwei Teile aus der Höhle geholt welche ein Erfolg!

Ihr schmiedet den Kelch wieder zusammen und tatsächlich füllt der Becher sich mit Wein, welche ein Erfolg!  
Ob ihr am nächsten Tag kein Kater haben werdet, tja die Zukunft wirds zeigen!