

# The Quest

ein nicht allzu ernstes Abenteuer

Held sein ist keine Ehre, es ist ein Beruf. Ein Beruf für die Verstoßenen und die ungewollten. Waisen und Findelkinder werden bis zu ihrem 16ten Sommer im Umgang mit der eigenen Körperkraft, dem Geschick und ihrer magischen Willenskraft geschult. Sie studieren In der Bibliothek der Zunft die Eigenheiten und natürlich die Schwachstellen von Bestien und Wesen der Schatten.

Sollte ein solcher junger Held einen akzeptablen Abschluss erreichen, wird er in der Hauseigenen Waffenkammer ausgerüstet und kann seine erste Questkarte annehmen. Die Aufgaben sind vielseitig, doch winkt natürlich auch stets eine Belohnung. Vielleicht geht es darum eine Bande Banditen abzumetzeln, oder oder aber auch an der Seite der Banditen einfache Pilger auszunehmen. Ob „gut“ oder „böse“ ist für die Zunft kein Thema.

Das Leben als Held ist so einfach wie kurz, doch mit abgeschlossenen Quests, steigt das Ansehen und schwillt die Geldkatze an. Vielleicht kann ein junger Held lange genug Leben um seinen Anfangstitel (z.B. Funke, Lügner, Wurm) abzulegen und einen Titel wie die großen Legenden der Zunft anzunehmen. Henker, Jaulerschreck oder Klinge.

**Welcher Titel wird auf deinem Grabstein stehen?**