



Die Bewährungsprobe

By Brian Modreski

Quest Background

Eine Serie von geplünderten Karavanan treibt der Handelsgilde die Zornesröte ins Gesicht, aber bis jetzt hat sich niemand finden lassen den Banditen die Stirn zu bieten. Schließlich werden sie von einer Bande Oger geführt und ihr Hauptmann ist der berühmte Urguk der Schreckliche. Aber, wenn ihr euch gegenüber der Gilde als würdig erweisen und den Bewohnern dieses Reiches als tapfere Abenteurer in Erinnerung bleiben wollt, ist dies die ideale Gelegenheit um euch zu beweisen.

Quest Goals

Eure Aufgabe ist es in das Versteck der Banditen zu schleichen und Urguk zu besiegen. Gerüchten zufolge, hortet Urguk seine Schätze in einer verriegelten Kammer und hat ein spezielles Gewölbe für seine mächtigsten Gegenstände. Wenn ihr sie findet und gegen ihn verwendet, oder ein paar der alten Transportglyphen reaktiveren könnt, um so besser. Ihr beginnt mit 5 Questmarkern. Sollten sie euch ausgehen, so haben euch die Oger besiegt!

Startbereich

Ihr habt das Versteck der Oger leicht finden können, aber es ist zu gut bewacht um sich einzuschleichen. Es bleibt euch nichts anderes übrig als einen Frontalangriff zu starten.

Gebiet 1

Die Hallen füllen sich mit den Haustieren und Wachen der Oger.

Gebiet 2

Von dem fauligen Gestank und den lauten rauhen Stimmen welche euch von der westlichen Tür entgegen kommen, geht ihr davon aus das die Unterkunft der Oger in dieser Richtung liegen muss.

Gebiet 3

Das muss Urguks Schatzkammer sein. Dekoriert mit Tropähen und Haufen von geplünderten Sachen der Gefallenen. Eine massive Eisentür an der Ostwand sichert das Gewölbe dahinter.

Gebiet 4

Im Gewölbe finden sich viele zertrümmerte Krüge, welche die Tiermenschen und Oger anscheinend amüsan finden, aber leicht verdeckt unter Scherben schaut eine stabile und schön verzierte Truhe hervor.

Gebiet 5

Diese faulig riechende Behausung muss wohl Urguks Wohnsitz sein. Er und die anderen Oger schauen nach oben und lassen von den Knochen ab auf denen sie herumgekaut haben. Mit einem böswilligem Lächeln schnappt Urguk: "Eindringlinge!". "Was für ein Spass - wir könnten etwas sportliche Anstrengung gut gebrauchen!"

Urguk ist der Meisteroger. Er hat 5 extra Lebensmarker. Die Helden erhalten für das Töten des Meisterogers 2 Questmarker.

Unter lautem Getöse geht der letzte Oger zu Boden. Als der Staub sich langsam legt merkt ihr, das ihr die Letzen seit die noch im Raum stehn. Als ihr das Versteck verlasst blendet euch das grelle Sonnenlicht und ihr erkennt langsam die Konturen eines Mannes der Handelsgilde auf einem Pferd. Er bedankt sich vielmals für eure Mühen und ehe ihr euch besinnen könnt, reitet er von dannen.

**Originalquest von Brian Modreski
übersetzt von Tobias Mrosek**