

Die Uhdenberger Mine

- Mokol, Sohn des Mugolosch (Zwerg – Dennis D.)
- Raluf (Fjarninger – Sascha V.)
- Zoe von Grünwald (Hexe – Sascha GK)

Zeitraum: Praios 997 BF

Ort: Uhdenberg

Meisterpersonen: Söldner der Uhdenberger Legion (Sadrak Whassoi, Leutnant Quin Babak), der Stadtrat (Minenloge), Goblin Morka

997 BF

10.Praios

Mokol trifft in Uhdenberg ein und erkundet erstaunt die für ihn fremde Stadt. Orks, Elfen, ja sogar Goblins laufen hier frei herum und werden von keinem behelligt, bzw. gehen ungehindert ihren Tätigkeiten als Handwerker, Händler oder Söldner nach. Vor einem Gasthaus sieht Mokol einen recht seltsamen Zwerg. Er ist in feinsten Seide gekleidet, hat einen kurzgeschnittenen Bart und riecht nach einem süßlichen Parfüm. Mokol ist neugierig und spricht ihn an. Harsch wird er von dem Zwerg zurück gewiesen. Doch der Neuankömmling lässt sich aber nicht abwimmeln und versucht zu erfahren, warum er nicht in das Gasthaus einkehren darf. Der Türsteher (das war die Aufgabe des seltsamen Burschen) ruft einige Fuhrleute aus dem Gasthaus zu Hilfe, um Mokol „aufzumischen“. Mokol flieht vor der Übermacht in eine Seitengasse.

Raluf bekommt Probleme am Tor, als er in die Stadt einreisen möchte. Er wird von der Torwache als „hässliches Schwein“ beschimpft und ihm wird kein Respekt gezollt. Ralufs äußeres war wirklich nicht schön anzusehen, denn eine lange Narbe zog sich durch sein Gesicht und verunstaltete es stark. Raluf verstand die derben Späße nicht und betrat neugierig die Stadt, ohne auf die Torwächter zu achten. Ziellos irrt er durch Uhdenberg und kommt in einer dunklen Seitengasse zu dem Entschluss, einen Ortskundigen nach einem geeigneten Schlafplatz zu fragen.

Zoe durchschreitet Zielsicher das Haupttor der alten Minenstadt. Die Torwachen versuchen ihre Aufmerksamkeit mit Anzüglichkeiten über ihre recht gelungene Figur zu erreichen. Doch Zoe ignoriert das und versucht für die kommende Nacht ein passendes Gasthaus zu finden.

In einer Seitengasse treffen Raluf und Zoe aufeinander und beobachten, wie ein Rotpelz von einigen Schlägern bedrängt wird. Zoe will dem Goblin helfen und provoziert die Schläger. Zoe bedrängt den starken Raluf ihr und dem Goblin zu helfen. Während Raluf diese Situation für sich einzuordnen, taucht plötzlich Mokol in der Seitengasse auf und wird dabei von den Fuhrleuten aus dem Gasthaus verfolgt. Die Fuhrleute und die Schläger scheinen sich zu kennen und grüßen einander. Die Schläger lassen von dem Goblin ab und drohen den Helden, sich aus dieser Sache herauszuhalten. Die Fuhrleute aus dem Gasthaus grinsen Mokol hämisch an und ziehen ihre Waffen. Es kommt zu einem Kampf gegen diese Übermacht, wobei sich die Helden zusammenschließen. Der Kampf war nur von kurzer Dauer, denn die Angreifer fliehen. Die Helden

haben sich erfolgreich gegen diese Übermacht verteidigt und beschließen in dieser gefährlichen Stadt gemeinsam zu reisen. Der Goblin ist nur leicht verletzt und stellt sich als Morka vor. Er berichtet von einer großen Ungerechtigkeit gegenüber den Goblins. Mokel interessiert sich aber nur für seinen Onkel Mormosch und will alleine weiter ziehen. Einem Goblin will er schon gar nicht helfen. Morka schnappt Mokels Überlegungen auf und gibt vor, Mormosch zu kennen. Mormosch sei ein erfolgreicher Vermittler zwischen den Rassen in der Stadt gewesen und seit einiger Zeit spurlos verschwunden. Mokel wird neugierig und entschließt sich mit den anderen Mormosch zu suchen. Zoe will sich der Ungerechtigkeit widmen und Raluf folgt ihr aus Neugierde. Eine Zweckgemeinschaft ist geboren.

Morka besucht mit den Helden die Kneipe „Zum Ork“. Der orkische Wirt ist sehr ungehalten über den Besuch und die Helden fühlen sich dort auch nicht besonders wohl. Anscheinend ist dies eine Kneipe für Orken. Das Essen ist schlecht und das Bier ist dünn. Die Kneipe ist voller Orks, die sich als Minenarbeiter ihr Geld verdienen und den Abend hier ausklingen lassen. Morka erzählt den Helden vom Verschwinden mehrerer Goblins in der Stadt. Außerdem ist Mormosch seit dieser Zeit auch spurlos verschwunden. Morka verabschiedet sich am späten Abend und vereinbart ein weiteres Treffen mit den Helden. Er will der Gruppe mit der Führerin der Goblins bekannt machen. Die Gruppe trennt sich vorerst, um einen Schlafplatz für die Nacht zu finden. Raluf übernachtet im Freien unter einem Baum (in der Nähe der Kneipe). Zoe und Mokel vereinbaren mit der Besitzerin der „Söldnerstube“, dass sie für ein paar Taler zwischen den Tischen in der Schankstube schlafen dürfen. In der ganzen Stadt sind die Fremdenzimmer belegt. Doch statt zu schlafen, plündern die beiden die Biervorräte der Kneipe (Ferdoker vom Fass) und denken gar nicht ans Schlafen....

11. Praios

Raluf erwacht bereits in den frühen Morgenstunden und will erstmal frühstücken. Er hat gehört, dass man die Metallplättchen gegen Nahrungsmittel eintauschen kann. Raluf macht sich zur nächsten Kneipe („Zum Ork“) auf. Zu dieser Zeit ist die Kneipe ohne Gäste und der Wirt bereitet gerade einen Kessel Haferschleim für seine zu erwarteten Gäste vor. Der Ork-Wirt provoziert Raluf wegen seiner langen Narbe im Gesicht. Der Fjarninger hat irgendwann genug und schleudert den Wirt über die Theke durch den Schankraum. Bewusstlos und mit abgebrochenen Hauern bleibt der Ork im Schankraum liegen. Raluf verlässt zufrieden die Kneipe, auch wenn er keinen Erfolg bei der Nahrungssuche hatte.

Zoe und Mokel fliehen im Morgengrauen aus der Kneipe, weil die Besitzerin glaubt, es wären Einbrecher im Haus (die Gute kann sich einfach nicht an den Abend erinnern, war wohl betrunken) und droht die Hunde loszulassen.

Die Gruppe trifft Morka am vereinbarten Platz und begleitet ihn zu der Goblinschamanin. Mokel ist immer noch misstrauisch. Die Goblins leben in einem verwilderten Teil der Stadt. Mitten in einer Baumgruppe liegt ein Hügel. Dort leben einige der Goblins in einer Höhle. Die Schamanin bittet die Helden, die verschwundenen Goblins wiederzufinden. Seit einiger Zeit verschwinden immer wieder Goblins, manchmal auch Menschen. Die Helden willigen ein und überlegen über ihr weiteres vorgehen. Mokel schlägt vor bei dem Gasthaus mit dem Zwergentürsteher nachzusehen, weil dort diese dubiosen Schläger gastierten. Die Gruppe bricht auf und erreicht das Gasthaus nach kurzer Zeit. Der Zwergentürsteher wird kurzer Hand außer Gefecht gesetzt. In dem Gasthaus scheint sich keiner aufzuhalten und beschließen die Helden das Haus zu durchsuchen. Zoe findet im Haus Beweise, die auf eine geheime Mine außerhalb der Stadt hindeuten. Diese Mine scheint illegal zu sein, da man nachweislich Steuern hinterzieht. Ein Ratsmitglied wird dort mit Namen genannt. Die

Schläger kehren zurück und bemerken den Einbruch. Es kommt zu einem Rückzugsgefecht und die Helden entkommen in den Tiljanielwald. Der Wald liegt etwas außerhalb und ist dennoch Teil der Stadt. Nur ein löchriger Palisadenzaun lässt die Zugehörigkeit zur Stadt erkennen. Die Verfolger hat man abgehängt.

Einige Fuhrleute kehren auf ihren Kastenwagen von den Minen zurück und durchqueren den Wald. Die Gefährten lauerten den Fuhrleuten auf. Es sind die gleichen, die Mokel am ersten Tag verfolgten. Diese Fuhrleute und die Schläger scheinen unter einer Decke zu stecken. Die Helden greifen die Wagen an und es kommt zu einem mörderischen Kampf im Wald. Die 3 Helden siegen und verhören die Fuhrleute. In der Stadt kann man sich wohl erstmal nicht blicken lassen. Man beschließt bis zu nächsten morgen in dem Wald auszuhalten und die schweren Wunden zu versorgen.

12. Praios

Die Helden machen sich auf zur Mine. Auf den Weg treffen sie auf Uhdenberger Legionäre unter Leutnant Quin Babak und Weibel Sadrak Whasso, einem stattlichen Orken. Zoe begleitet den Leutnant zurück zur Stadt, um den Ratsvorsitzenden zu treffen und über den Minenbetrug zu unterrichten. Mokel und Raluf ziehen inzwischen mit Sadrak und den anderen Legionären weiter, um die Mine zu erreichen.

Der Vorsitzende ahnt bereits seit einiger Zeit, dass die Loge betrogen wird. Die Unterlagen, die Zoe dabei hat geht folgendes hervor: Ein Ratsmitglied (sein Name wird nicht genannt) unterhält eine geheime Mine, die mit Hilfe von Sklaven abgebaut wird. Mit dem Geld soll eine kleine Privatarmee gekauft werden, um die Macht in Uhdenberg zu übernehmen. Der Vorsitzende der Loge bittet Zoe die Hintermänner mit Hilfe der Legionäre herauszufinden. Die Unterlagen geben die Lage der Mine preis. Zoe und der Leutnant stoßen einige Stunden später zu der Gruppe außerhalb der Stadt dazu und Gemeinsam plant man die Verschwörung zu zerschlagen. Ein Transportwagen wird unterwegs von den Helden abgefangen. Da es bereits Dunkel wird, ist es für Raluf und die Legionäre kein Problem sich auf dem Wagen getarnt in das Lager vor die Mine zu schleusen. Der Wagen wird bereits erwartet, da man hier auf wichtige Lebensmittel wartet. Die restlichen Legionäre und Helden postieren sich in der Nähe des Lagers und warten auf das Zeichen.

13. Praios

Mitternacht. Raluf und die 4 Legionäre können das Tor öffnen, doch werden sie danach von den Wachen erwischt. Mokel, der Leutnant, Sadrak und anderthalb Dutzend Legionäre stürmen das Lager. Zoe fliegt auf einem Besen in den Kampf. Ein schwerer Kampf entbrennt. 2 Dutzend Legionäre und die 3 Helden kämpfen gegen Anderthalb Dutzend Schergen. Bei der Erkundung der Mine können die Goblins und die beiden Zwerge Mormosch (Onkel von Mokel) und Ingra (Gasthausbesitzer) befreit werden. Die meisten Söldner im Lager werden getötet. Raluf nimmt es alleine mit 3 Söldnern auf und wird tödlich verwundet. Zoe reagiert geistesgegenwärtig und kann ihn mit einem Zauber wieder ins Leben zurück holen. Nach einer gründlichen Durchsuchung können die restlichen Beweise in der Mine gefunden werden. Noch in der Nacht kehren die Helden (und einige Legionäre unter Quin Babak) mit einem Kastenwagen zurück nach Uhdenberg. Dort informieren die Helden die Goblins und übernachten dort.

Am Morgen werden die Beweise in eine schwere Kiste gepackt. Danach fahren die Helden mit den Legionären durch die Stadt zum Stadthaus. Unterwegs wird der Transport von verborgenen

Armbrustschützen attackiert. Die Helden erreichen das Stadthaus und können dem versammelten Rat die Beweise vorlegen. Aus den Dokumenten geht sogar das verbrecherische Ratsmitglied hervor. Der Schuldige (Elko Winterkalt) springt auf und ersticht den Vorsitzenden. Zoe kann den Ratsvorsitzenden retten. Raluf und Mokel überwältigen mit Leichtigkeit den verrückten Attentäter. Elkos Schergen und Schläger tauchen Zeitgleich vor dem Stadthaus auf und versuchen es zu besetzen. Doch die Uhdenberger Legion ist alarmiert und kann den Angriff abwehren und die Angreifer festsetzen. Der Putsch ist gescheitert!

In einer feierlichen Stunde bedankt sich der alte Ratsvorsitzende bei den Helden und belohnt jeden mit gutem Gold.

13. - 20. Praios

Mokel und Zoe verbringen die Woche in Uhdenberg und kosten ihren neu erworbenen Ruhm aus. Mokel und Zoe quartieren sich im Gasthaus vom Zwerg Ingra ein. Während Mokel seine Biervorräte leertrinkt, studiert Zoe ein Buch, das sie erworben hat. Ingra ist den Helden dankbar für seine Rettung und gewährt ihnen Lebenslang freie Unterkunft.

Raluf fühlt sich in der Stadt nicht wohl und verlässt die Stadt, um zu jagen. Dabei kann er einem Zweikampf gegen einen Höhlenbär gewinnen. Seitdem nennt er sich selbst Raluf Bärenjäger.