



Eine vergessene Mine

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Andreas Landmesser

Lektorat

Diana Rahfoth

Korrektorat

Simon Burandt

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Regina Kallasch

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Hannah Möllmann

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach

Ulisses Digital Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson

Vertrieb Stefan Heinrichs, Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

Inhaltsverzeichnis

Über Minen, Barone und Grenzstreitigkeiten	3
Ermittlungen in Uhdenberg	4
Auf zur Mine!	8
Ankunft an der Mine	9
Das große Finale	13



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Personen mit diesem Symbol sind vor Beginn des Abenteuerstarts bereits tot.



Meisterinformationen: Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für den Spielleiter gedacht sind.



NSC-Wertekästen: Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitenswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.



Erweiterungsregeln: Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber TOTES HANDLE^{AMAM1144}.
AMA – Aventurische Magie

In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalt dieses Werks sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

EINE VERGESSENE MINE



»Ich hatte schon ein ungutes Gefühl als ich erfuhr, dass mich in Uhdenberg verschiedene Kulturen erwarten, aber als sie mir sagten, ich dürfe die Stadt nicht ohne Waffe betreten, war ich froh, nicht allein reisen zu müssen.«

—Hermine Moosdörfer, 1042 BF, nach dem Aufbruch in Richtung Uhdenberg

»Neulich traf ich einen Ork, der aus Shanjas Diwan torkelte. Die haben doch tatsächlich die Preise gesenkt, und der alte Jassaf schenkt mittlerweile auch Bier aus. Der muss wohl arg in Nöten stecken, dass er heimisches Fußvolk in sein Gasthaus lässt.«

—Klatsch und Tratsch, auf den Straßen Uhdenbergs

Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung einer Grenzintrige im Dienst der Stadt Trallop, Reise zu einer vergessenen Mine, Kampf gegen einen düsteren Schurken

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: rechtschaffene Helden, die keine Angst vor engen, dunklen Gängen haben und harter Arbeit nicht aus dem Weg gehen

Ort: Uhdenberg und die umliegende Rote Sichel

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Körpertalente



Gesellschaftstalente



Kampf



Lebendige Geschichte



Über Minen, Barone und Grenzstreitigkeiten

Uhdenberg, eine freie, unabhängige Stadt an der Nordgrenze des Mittelreiches. Hoch oben in der Roten Sichel schürfen Menschen, Zwerge, Goblins und Orks nach wertvollen Bodenschätzen. Für sie selbst bleibt nur ein zwar guter, aber doch eher kleiner Lohn, denn den wahren Reichtum erwerben die sogenannten Erzbarone. Bei ihnen handelt es sich um ein Konsortium, das sich selbst als Minenloge bezeichnet und nicht den Gesetzen des Mittelreiches unterliegt. Seit vielen Jahrhunderten wird Uhdenberg von der Minenloge regiert. Die lukrative Arbeit in den Minen hat dazu geführt, dass sich verschiedene Kulturen in Uhdenberg angesiedelt haben und einigermaßen friedlich beisammen leben. Auch wenn es gelegentlich zu Auseinandersetzungen kommt, so verlaufen diese doch meist ohne gravierende Folgen. Die Bevölkerung bemüht sich, miteinander auszukommen, wohingegen die Erzbarone einander grundsätzlich mit Argwohn und Misstrauen begegnen. Besonders überraschend mag das nicht klingen, denn überall wo Reichtum und Wohlstand gedeihen, gesellen sich auch Neid, Eifersucht und Gier dazu. Viele mögen wohl meinen, dass zu den Erzbaronen nur gut betuchte Menschen aus dem Adel gehören, aber das ist in Uhdenberg keineswegs der Fall. Selbst goblinische Erzbarone sind in Uhdenberg ansässig, besitzen ihre eigene Mine und genießen den gleichen Wohlstand wie ihre menschlichen Pendants. Das arbeitende Volk ist froh, einer gut bezahlten Arbeit nachzugehen, während die Erzbarone versuchen, sich gegenseitig das Geschäft zu vermiesen. Da kommt es schon mal vor, dass wilde Goblinbanden in der Roten Sichel mit Waffen beliefert werden, um die Erztransporte des Konkurrenten zu überfallen.

Da das gegenseitige Misstrauen über viele Jahre stetig gewachsen ist, dringen auch dieses Mal Gerüchte nach Trallop, dass der Erzbaron **Jassaf ibn Shadian** (siehe Seite 4) aus Uhdenberg tief im Osten der Roten Sichel vor etwa einem halben Jahr das Fundrecht für eine alte, verschüttete Bleimine beansprucht haben soll. Dieses Fundrecht ist eine Erfindung der Uhdenberger Minenloge und gleicht mehr einer bezahlten Erlaubnis, dort schürfen zu dürfen, als einem offiziellen Besitzdokument. Doch in der Loge gilt: Wer eine Mine findet, der darf dort schürfen und untersteht dem Schutz der Uhdenberger Legion, einer Militäreinheit aus Söldnern, die von der Loge finanziert wird. Gegenüber Jassaf ibn Shadian herrscht ein besonderes Misstrauen, da der Tulamide vor über 25 Jahren aus dem Süden nach Uhdenberg kam und sein ganzes Gold in den Kauf einer erloschenen Mine steckte. Die Loge zweifelte an seinem Verstand, doch fand er später in den Stollen eine Silberader, die ihn zu einem der reichsten Männer Uhdenbergs machte. Seither betreibt er in der Stadt das Gasthaus *Shanjas Diwan* nach tulamidischer Tradition.

Hagen Kolenbrander (976 BF, graues Haar, vertrauenerweckend, Großhändler und Kontorist), Leiter des Tralloper Handelskontors Kolenbrander und ebenfalls Mitglied der Minenloge, plagen schlechte Vorahnungen: Eine eingestürzte Mine, die sich zudem weit im Osten befindet, wurde kürzlich wieder in Betrieb genommen. Seiner Meinung nach besteht nicht nur Gefahr für die Arbeiter, sondern man könnte auch mit den ansässigen Baronen von Weiden in Streit geraten, falls sich die Mine nicht auf Uhdenberger Land befände. Grenzstreitigkeiten habe es in den letzten Jahren schließlich immer wieder gegeben. Die Barone

achten immerhin penibel darauf, dass die Grenzverläufe ordnungsgemäß kartographiert werden. Der einflussreiche Kolenbrander, der in Trallop und Uhdenberg einen guten Ruf genießt, wendet sich mit seinem flauen Bauchgefühl an den Stadtmeister von Trallop **Tannfried von Binsböckel** (987 BF, braune Haare, Vollbart, still und zurückhaltend), der seinerseits ihrer Hoheit, der Herzogin von Weiden unterstellt ist. Da sich der Stadtmeister nicht persönlich um die Angelegenheit kümmern kann, schickt er eine Grenzgrevin (eine Art Richterin, die sich mit Grenzziehungen auskennt) nach Uhdenberg, um den Fall aufzuklären und in einem möglichen Konflikt zu vermitteln.

♣ Jassaf ibn Shadian

Kurzcharakteristik: 52, kurzes graues Haar, trägt edle tulamidische Gewänder, geizig und verschwenderisch (je nach Laune), redegewandt

Funktion: Erzbaron, Wirt und Scharlatan

Motivation: Die Mine und der Gasthof werfen nicht mehr den Ertrag ab wie Jahre zuvor. Jassaf merkt, dass es einigen Aufwands bedarf, seinen kostspieligen Lebensstil zu finanzieren. Düstermann (siehe Seite 12) bot ihm viel Geld für die Mine. Jassaf zögerte nicht lange und willigte in das Geschäft ein.

Hintergrund: Jassaf stammt aus Rashdul und war Schüler der Pentagramm-Akademie (einer Magierschule), bis er von dort verwiesen wurde. Sein Interesse galt mehr dem Rashduler Nachtleben, Wein und jungen Frauen als dicken, staubigen Folianten. Nach dem Rauswurf aus der Akademie setzte er sein Glück aufs Spiel und kaufte mit seinem letzten Geld in Uhdenberg eine Mine, um dorthin auszuwandern und seinen Geschäften nachzugehen. Unwissend, was er da überhaupt gekauft hatte, stand er offenbar in Phexens Gunst, denn kurze Zeit später entdeckte er dort Silber und verdiente so ein Vermögen.

Wichtige Werte: Tradition (Scharlatane)^{AMA035}, Überreden 10 (11/14/15), Willenskraft 4 (11/14/15), Auris Illusionis^{AMA121} 12 (13/14/15), Oculus Illusionis 10 (13/14/15), AsP 36, SK 2

Die Geschichte der Mine

Hoch oben in der Roten Sichel, gut versteckt in einem nahezu unerschlossenen Talkessel, liegt die alte, verlassene und eingestürzte Mine. Die letzte Bergbauaktivität fand vor etwa 120 Jahren statt. Forscher entdeckten neben großen Silbervorkommen auch geringe Vorkommen des magischen Metalls *Arkanium* (siehe Seite 12) und errichteten die Mine. Der Zugang gestaltete sich als schwierig. Von dem kleinen Örtchen Dunkelbrunn, das noch zum Herzogtum Weiden gehört, musste man fünf Tage durch das Gebirge klettern, um den kleinen Talkessel zu erreichen. Dass es einen leichteren Abstieg nach Uhdenberg gibt, wussten die Menschen damals noch nicht. Die Mine war im Besitz einiger Weidener Barone, die sich die Erträge teilten. Das Interesse an dem Arkanium war begrenzt, da es sehr unrein und der Aufwand, die Mine in Stand zu halten, sehr hoch war. Außerdem fehlte das Wissen, wie das Metall weiterzuverarbeiten war. Im Jahr 928 BF gab es einen Unfall, bei dem fast die komplette Mine einstürzte. Ein Suchtrupp konnte aus dem Schutt nur einen Überlebenden, **Geldor Düstermann**, bergen. Die Barone beschlossen aufgrund der Gefahr und des Aufwandes, die Mine nicht wieder freizulegen. So ging über die Jahre jedes Wissen um das Arkanium verloren. Geldor Düstermann aber erzählte die Geschichte der Mine in seiner Familie, die ihm nicht glaubte und von magischen Metallen nichts wissen wollte, bis sich vor einigen Monaten der einarmige **Eichbart Düstermann** (siehe Seite 12) auf die Spuren seines Ur-Urgroßvaters machte und nach der Mine suchte. Er folgte der Spur anhand einer Karte, die der Familie erhalten geblieben war, und entdeckte einen einfachen Weg durch die gefährliche Wildnis zur Mine, der in Uhdenberg endete.

Ermittlungen in Uhdenberg

Die Heldengruppe befindet sich in Rathila, der nördlichsten Grenzsiedlung des Mittelreiches, wo die Elfenlande und die Handelsrouten ins Bornland beginnen. Es gibt mehrere Gründe, warum es die Gruppe ausgerechnet an diesen Ort verschlagen haben könnte. Er eignet sich ansonsten auch, um Helden aus dem Norden mit denen aus dem Süden zu einer Gruppe zusammenzuführen. Einige Ideen:

Der Held möchte ...

- ♣ ... Uhdenberg besuchen, weil es die höchstgelegene Stadt Aventuriens ist.
- ♣ ... als Minenarbeiter in den Minen Uhdenbergs nach Bodenschätzen schürfen.
- ♣ ... als Söldner bei der Uhdenberger Legion anheuern.
- ♣ ... in die Salamandersteine oder den Norden (Bornland, Elfenlande, Nivesenlande) reisen.
- ♣ ... aus dem Norden in das Mittelreich reisen (Trallop, Baliho, Wehrheim, Gareth).
- ♣ ... die Magierakademie in Donnerbach besuchen.
- ♣ ... die Geheimnisse des Neunaugensees erkunden.

Rathila für den schnellen Leser

Einwohner: 450

Tempel: Efferd, Peraine, Praiosschrein und eine kleine Rondrakapelle

Die kleine Siedlung liegt an der Grenze des Mittelreiches zu den Elfenlanden und an der Handelsroute in den Norden. Die Bewohner hier leben hauptsächlich vom Fischfang. Berühmt wurde die kleine Siedlung auch durch die Schlacht von Schatten und Eis, bei der die Menschen 572 BF gegen die sogenannten Schattenwölfe (gefallene Feenwesen) kämpften.

Die Helden haben im Gasthaus *Am Birkenplatz* (Q3/P3/S20) Unterkunft bezogen und verweilen in der kleinen, gemütlichen Gaststube. Über dem Feuer dreht sich ein wohlgebräuntes Ferkel, und aus der Küche dringen köstliche Röstaromen. Es sind nur wenige Bauern, Handwerker und eine junge Frau anwesend, die allerlei auf dem Tisch ausgebreitete Landkarten studiert. Es handelt sich dabei um **Hermine Moosdörfer**, die im Auftrag des Tralloper Stadtmeisters Tannfried von Binsböckel nach Uhdenberg unterwegs ist und nach einigen rechtschaffenen Helden Ausschau hält, die sie begleiten können, um in einer Grenzangelegenheit zu ermitteln. Die junge Frau blättert zwar eifrig in ihren Unterlagen, aber scheint sich auch immer wieder wachsam im Schankraum umzusehen.

Hermine Moosdörfer

Kurzcharakteristik: 25, lange braune Haare, gepflegtes Äußeres, gehobene Kleidung

Funktion: Grenzgrevin, Auftraggeberin

Motivation: Für Hermine ist es die erste Reise nach Uhdenberg, daher merkt man ihr oft eine leichte Nervosität an, die sie auf Nachfragen nicht verschweigt. Sie wird alles versuchen, den Auftrag zu einem guten Abschluss zu bringen. Vor den Minenlogenmitgliedern wird sie selbstbewusst und sehr sicher in Erscheinung treten, sobald die Ermittlungen abgeschlossen sind.

Agenda: Hermine wird sich im Hintergrund halten und die Ermittlungsergebnisse der Helden abwarten. Bewahre Hermine als Anlaufstelle in der Hinterhand, falls die Helden Hinweise benötigen oder an einigen Stellen nicht weiterkommen sollten. Hermine sollte erst wieder in Erscheinung treten, wenn die Helden genügend Beweise gesammelt haben und den Sachverhalt anzeigen können.

Hintergrund: Hermine ist seit einem halben Jahr im Dienst des Stadtmeisters. Sie stammt aus dem Kosch und ist der Liebe wegen nach Trallop gezogen. Grenzstreitigkeiten und Rechtsverletzungen kennt sie zur Genüge, allerdings ist die Vermittlung in Angelegenheiten, die nicht dem Recht des Mittelreiches unterliegen, für sie eine neue, herausfordernde Aufgabe.

Wichtige Talente: Geographie 8 (13/13/13), Rechtskunde 8 (13/13/13), Willenskraft 6 (12/13/11), SK 1



Hermine wird die Helden nach einiger Zeit ansprechen und bitten, sie nach Uhdenberg zu begleiten und sie dort bei Ermittlungen zur Mine zu unterstützen. Sie wird zunächst noch zögerlich und ein bisschen unsicher in das Gespräch einsteigen, dann aber sehr schnell an Selbstsicherheit gewinnen. Der Auftrag für die Helden sieht dabei Folgendes vor:

- Informationen über Jassaf ibn Shadians neue Mine einholen
- die Mine und die Grenzverläufe überprüfen
- Richtigkeit oder Plausibilität des Erwerbs der Mine prüfen
- regelmäßige Bericht erstatten

Für den Auftrag erhält jeder Held einen Vorschuss von 50 Silbertalern; bei erfolgreichem Abschluss des Auftrages werden ihm weitere 150 Silbertaler, vom Stadtmeister in Trallop persönlich ausgezahlt, in Aussicht gestellt. Hermine kümmert sich um allgemeine Auslagen wie Verpflegung und Unterkunft (maximal Gemeinschaftszimmer) und überreicht den Helden eine Karte der Region Uhdenberg und Weiden, auf der die Grenzverläufe eingezeichnet sind. Die Karte ist etwa fünf Jahre alt.

Die Reise nach Uhdenberg dauert drei Tage und kann dafür genutzt werden, die Helden mit dem Auftrag, der Region und Hermine vertraut zu machen. Hermine ist

eine Frohnatur und hält sich mit Informationen über sich und ihre Vergangenheit nicht zurück.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Stunden wandert ihr auf dem Weg entlang des Rathil sanft bergauf, aber eine Stadt ist nicht in Sichtweite. Die Göttin Peraine hat diese Gegend reich beschenkt. Saftige Wiesen, Äcker und Streuobstwiesen säumen das Flusstal. Vor euch strecken sich dichte Wälder dem Gebirge entgegen, und über alldem thront erhaben die Rote Sichel mit ihren schneebedeckten Gipfeln. Der Weg führt über eine Kuppe, und ihr erblickt endlich die Stadt Uhdenberg.

Uhdenberg

Region: Elfenlande, westliche Rote Sichel

Einwohner: 2.500 (davon 45 % Menschen, 30 % Zwerge, 10 % Elfen, 10 % Goblins, 5 % Orks)

Herrschaft: Uhdenberger Minenloge

Handel: Uhdenberger Stahl, Kupfer, Zinn, Schiefer, Silber

Tempel: Ingerimm, Peraine, Firun, Phex

Besonderheiten: Tiljaniél-Sippe der Elfen, Waffenpflicht

Stimmung: Uhdenberg ist eine freie Stadt, in der eigene Gesetze gelten. Es ist verboten, die Stadt ohne Waffe zu betreten, da man sich schnell Ärger einhandeln kann und hier das Gesetz des Stärkeren gilt. Einfluss und Stärke sind natürlich Eigenschaften, die man sich gegen genügend Bargeld auch kaufen kann. In Uhdenberg werden keinerlei Klischees bedient. Ein goblinischer Gastwirt oder eine orkische Stadtwache mögen für die Helden vielleicht fremd sein, sind hier aber üblich. Die Bewohner haben sich an das Miteinander gewöhnt und haben Vorurteile eher gegen zwielichtige Reisende als gegen die Einheimischen.



Eine Stadt wie Uhdenberg gibt es in Aventurien kein zweites Mal. Zum einen gilt sie als die höchstgelegenste Stadt des Kontinents, und zum anderen als die kulturell offenste. Sobald die Helden, beispielsweise von Westen kommend im Viertel **Tempelwegen (TW)**, eines der beiden Stadttore passieren, werden die verschiedenen Kulturen Uhdenbergs offenbar. Im Süden liegt das **Zwergenheim (ZH)** mit seinen Steinbauten. Östlich davon liegt das **Eisenviertel (EV)** mit schmucken, leicht windschiefen Fachwerkhäusern. Das Viertel **Marktreich (MR)** versammelt Tempel und prunkvolle Bauten im Zentrum. Der **Elfengrund (EG)** beim *Tiljaniél-Wald* ist mit seiner Mischung aus Holz- und Baumhäusern der ungewöhnlichste Teil des Ortes. Im Norden schließlich liegen teils innerhalb, teils außerhalb der Befestigung die **Roten Höhen (RH)**, eine Siedlung von Goblins und Orks, die in einfachen Behausungen oder Zelten leben. Zu den zwölfgöttlichen Tempeln haben sich über die Jahre Tempel oder Schreine der Gottheiten der Orks und Goblins gesellt, und auch die Zwerge verehren ihren Gott Angrosch im hiesigen Ingerimmtempel.

Auf dem großen **Händlersplatz** bieten viele verschiedene Händler ihre Waren feil. Von einfacher Handwerkskunst bis hin zu meisterlich geschmiedeten Waffen ist in Uhdenberg fast alles zu bekommen. Allerdings sind raue Sitten an der Tagesordnung, denn die Waffenpflicht gilt hier nicht aus reiner Willkür. Überfälle, Streitigkeiten, Kneipschlägereien oder Diebstähle sind keine Seltenheit, und es ist denkbar, dass auch die Helden Opfer solcher Zwischenfälle werden.

Ein wichtiger Punkt, den du beachten solltest, ist, dass in Uhdenberg Menschen, Zwerge oder Elfen nicht automatisch die „Guten“ sind. Hierzu einige Beispielergebnisse, die du beliebig einbauen kannst:

- Die Helden finden kein freies Zimmer und kommen schließlich bei einer freundlichen Goblinfamilie unter.
- Eine Horde betrunkenen Zwerge pöbelt die Helden auf der Straße an.
- Nachts überrascht ein Dieb die Helden in ihrem Gemach und entwendet Geld oder Habseligkeiten.
- Die Helden geraten in eine Kneipenschlägerei mit menschlichen Handwerkern und erhalten Unterstützung von einigen jungen Orks.
- Einige Menschenkinder betteln die Helden an.
- Ein seltsamer Elf spielt in einer Taverne seltsame Zaubermelodien, berauscht die anwesenden Zuhörer und räumt anschließend deren Taschen aus.
- Helden, die sich auffällig verhalten, Streit suchen oder bei Diebstahl oder Ähnlichem beobachtet werden, können einen Tag im Kerker der Uhdemberger Legion verbringen.
- Helden, die sich nicht auskennen, werden von Händlern gnadenlos über den Tisch gezogen.

Informationsquellen

Um die Ermittlungen in Uhdenberg zu starten, stehen den Helden verschiedene Informationsquellen zur Verfügung. Hermine wird sich in einem kleinen Gasthaus einquartieren und auf den Bericht der Helden warten. Versuche mit ihrer Hilfe einzufädeln, dass die Helden möglichst alle der folgenden Informationsquellen nutzen. Einige Informationen bauen auf anderen Informationen und stehen nicht von Beginn an zur Verfügung, sodass du im weiteren Verlauf hierhin zurückkehren kannst.

Gerüchte in Uhdenberg:

- 1: Der Tulamidenschuppen hat nur noch wenig Gäste. (+)
- 2: Jassaf ibn Shadian heuert Arbeiter für seine neue Mine an. (+)
- 3: Der Minengutachter soll jüngst zum Trinker geworden sein. (+)
- 4: Jassaf lässt neuerdings auch Gäste mit kleinem Geldbeutel in sein Gasthaus. (+)
- 5: Bei Jassafs Mine sollen wohl einige Goblins angeheuert haben. (-)
- 6: Jassaf hat Gold in seiner neuen Mine gefunden. (-)

Suche in den Gassen von Uhdenberg

Spricht man in der Stadt die richtigen Personen an (Minenarbeiter, Zwerge, Logenmitglieder), so kann man unauffällig an die Wegbeschreibung zur Mine gelangen (siehe **Vorlesetext** auf Seite 8). Mit einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* -2 erhält ein Held die gewünschte Information. Bei Misslingen der Probe ist die Wegbeschreibung ungenau und die Helden müssen im Kapitel **Auf zur Mine!** auf Seite 8 einen zusätzlichen Tag durch die Wildnis streifen.

Recherche im Rathaus

Ein alter, mürrischer Archivar sitzt am Empfang und beantwortet Fragen der Helden nur kurz und knapp. Die

Dokumente und Karten zur Mine wird er der Gruppe nicht einfach aushändigen. Nur geschicktes Überreden oder Bestechen (Vergleichsprobe auf *Überreden (Schmeicheln)* gegen *Willenskraft* (FW 4, 12/11/12), SK 1; ein Silbertaler Bestechungsgeld lässt die Probe automatisch gelingen) kann den alten Mann umstimmen. Die Helden sollten schnell merken, dass Bestechungsgelder in Uhdenberg an der Tagesordnung zu sein scheinen und der Vorschuss für den Auftrag dafür wohl gut verwendet werden kann. Man bekommt letzten Endes fast jede Information, sofern man genügend dafür bezahlt. Gelingt die Probe, erhalten die Helden Einsicht in die offiziellen Dokumente zur Mine. Dort sind Daten wie Besitzer, Funddatum und enthaltene Bodenschätze (Blei) hinterlegt. Es liegt eine Landkarte bei, die den Grenzverlauf und den Standort der Mine zeigt. Die Mine befindet sich der Karte nach auf Uhdemberger Gebiet. Die Beurkundung der Mine sowie die Anfertigung der Karte wurde von Prospektor **Falk Ackermann** (47, dicklich, kurze braune Haare, starke Alkoholfahne; *Willenskraft* 6 (12/12/11), SK 1) durchgeführt.

Der alte Archivar kann über Ackermann nicht viel berichten, außer dass er immer sehr zuverlässig war und schon seit vielen Jahren für die Minenloge tätig ist. Die Helden erhalten aber den Hinweis, dass Ackermann häufig abends in der Schänke **Söldnerstube (G01)** (P2/Q2/S0) anzutreffen ist.

Recherche in Shanjas Diwan (P5/Q5/S15)

Jassaf ibn Shadian hält sich für gewöhnlich in seinem Gasthaus auf. An der Tür entdecken die Helden ein Plakat, mit dem er um neue Minenarbeiter wirbt. **Shanjas Diwan (G02)** ist ein beschauliches, kleines Gasthaus im tulamidischen Stil im Stadtviertel Elfengrund (siehe Seite 6). Das Gebäude hebt sich von der Bauart von allen anderen ab. Tatsächlich hat man das Gefühl, sich direkt in Rashdul zu befinden, sobald man das Gasthaus betritt. Schwere Vorhänge bedecken Wände und Türen, aufwändig geknüpft Teppiche liegen auf dem Boden. Mitbringsel aus dem Süden wie Krüge, Vasen und Skulpturen stehen auf den Anrichten. Eine junge Tulamidin empfängt die Helden und achtet penibel auf deren gepflegtes Äußeres und saubere Stiefel. Dann führt sie die Helden in die leere Gaststube. Auch hier stehen liebevoll und kunstvoll gefertigte Möbel, Sessel, Sofas, Stühle und Bänke. Es gibt einige abgetrennte Bereiche, in denen Diwane stehen, aber auch diese sind ungenutzt. Die Auslastung des Gasthauses spiegelt Rashdul leider nicht wider, denn hier ist keine Menschenseele. Ein Krug Bier kostet hier stolze 6 Heller.

Sollten die Helden nach Jassaf fragen, wird er sich nach einigen Minuten zu ihnen gesellen. Er ist ein Meister der Redekunst und wird den Helden auf glaubwürdige Art und Weise klarmachen, dass beim Erwerb der Mine alles rechtens war, sofern sie ihn direkt darauf ansprechen. Dann wird er versuchen, sie dazu zu überreden, bei ihm anzuheuern. Falls die Helden Jassaf nicht direkt auf die Mine oder die Ereignisse ansprechen, wird er sie nach ihrer Geschichte fragen und versuchen, so

viele Informationen über sie zu bekommen wie möglich. Jassafs Fragen sollten darauf abzielen, herauszufinden, ob die Helden, die neu in der Stadt sind, eine mögliche Bedrohung darstellen. Jassaf weiß genau, dass sein Minenerwerb möglicherweise schlafende Hunde geweckt hat, daher ist er auf der Hut und wird nicht mit Informationen herausrücken, die ihn unnötig belasten würden. Mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* (*Motivation erkennen*) können die Helden die Fragen Jassafs teilweise durchschauen. Mehr Informationen erhalten die Abenteurer nach diesem ersten Gespräch allerdings nicht. Du kannst Jassaf für einige Helden ruhig an dieser Stelle schon verdächtig wirken lassen, auch wenn die bekannten Fakten noch keinen Beweis für seine Schuld hergeben. Die Helden sollten den Mann auf jeden Fall im Hinterkopf behalten.

Jassaf wird die Gelegenheit allerdings sofort nutzen, um die Helden für seine Mine anzuheuern. Er bietet einen überaus guten Preis, der als Bonus zu dem Geld, das von Hermine für den Auftrag gezahlt wird, sehr verlockend klingt.

Falk Ackermann

Der Prospektor Falk Ackermann steht im Dienst der Minenloge und führt seit über 20 Jahren die Beurkundungen der Minen durch. In dieser Zeit gab es nur wenige Beschwerden. Kurz bevor die vergessene Mine gefunden wurde, wurde Ackermann von seiner Frau verlassen. Seitdem versucht er, seinen Frust und seine Trauer in Alkohol zu ertränken. Jeden Abend versäuft

Anheuern?

Für 5 Silbertaler pro Tag stellt Jassaf interessierte Helden ein. Der alte Scharlatan lässt nur ungern mit sich feilschen, aber ist dem auch nicht gänzlich abgeneigt. Mit einer erfolgreichen Vergleichsprobe auf *Handel* (*Feilschen*) gegen *Handel* (*Feilschen*) (FW 4, 12/11/12) kann ein weiterer Silbertaler herausgeschlagen werden. Die Bezahlung wird vor Ort entrichtet. Die Helden erhalten eine Notiz mit einer Wegbeschreibung zur Mine (siehe **Vorlesetext** unten) und werden gebeten, sich beim dortigen Aufseher zu melden.

er sein Geld in der *Söldnerstube*. An manchen Tagen ist er bereits mittags dort anzutreffen. Die Helden können Hermine Karte mit der Karte der Minenloge, die Ackermann angefertigt hat, vergleichen und einen abweichenden Grenzverlauf erkennen. Suchen die Helden Ackermann bei ihrem ersten Besuch in Uhdenberg auf, besteht zwar kein grundsätzlicher Verdacht, dass er die Karte gefälscht hat, aber sie können ihn sehr wohl darauf ansprechen und er wird seinerseits behaupten, dass Hermine Version eine Fälschung sei. Ohne Beweise steht es hier Aussage gegen Aussage. Die Helden sollten Ackermann als Verdächtigen im Hinterkopf behalten, falls sich im Laufe des Abenteuers weitere Beweise finden. Sollte die Gruppe mit stichhaltigen Beweisen zu Ackermann zurückkehren, spring bitte zum Kapitel **Ackermanns Geständnis** auf Seite 13.

Auf zur Mine!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig entfaltet ihr die kleine Notiz und beginnt zu lesen: „Verlasst die Stadt durch das Nordtor und reist die Minenstraße flussaufwärts bis zur Quelle. Haltet euch rechts und folgt dem Gebirgshang in den dichten Wald. Bleibt stets unterhalb der Baumgrenze. Nach einem Tag erreicht ihr eine kleine Schlucht, durch die ihr einen schmalen Talkessel betretet. Wendet euch nach Norden, und ihr erreicht die Mine in wenigen Stunden.“



Jenseits des schmalen Karrenpfades erstreckt sich eine schroffe, wilde Landschaft, und auch der zuvor ruhige Fluss scheint hier reißender zu werden. Umgerissene Bäume vom letzten Hochwasser erschweren das Vorwärtstkommen. An den Seiten des kleinen Pfades sind gelegentlich Steine oder Wegweiser zu erkennen, auf denen symbolisch Minen verzeichnet sind. Die Pfade dorthin verschwinden nach kurzer Strecke im dichten Wald. Ab und zu kommt

ein Jäger des Weges entlang und grüßt die Helden freundlich. Der Karrenpfad endet nach etwa einem halben Tagesmarsch und mündet in einen Trampelpfad, der wohl nur von Jägern genutzt wird. Dem Weg folgend erreichen die Helden die Quelle des Flusses und folgen der Wegbeschreibung nach Osten in den dichten Wald.

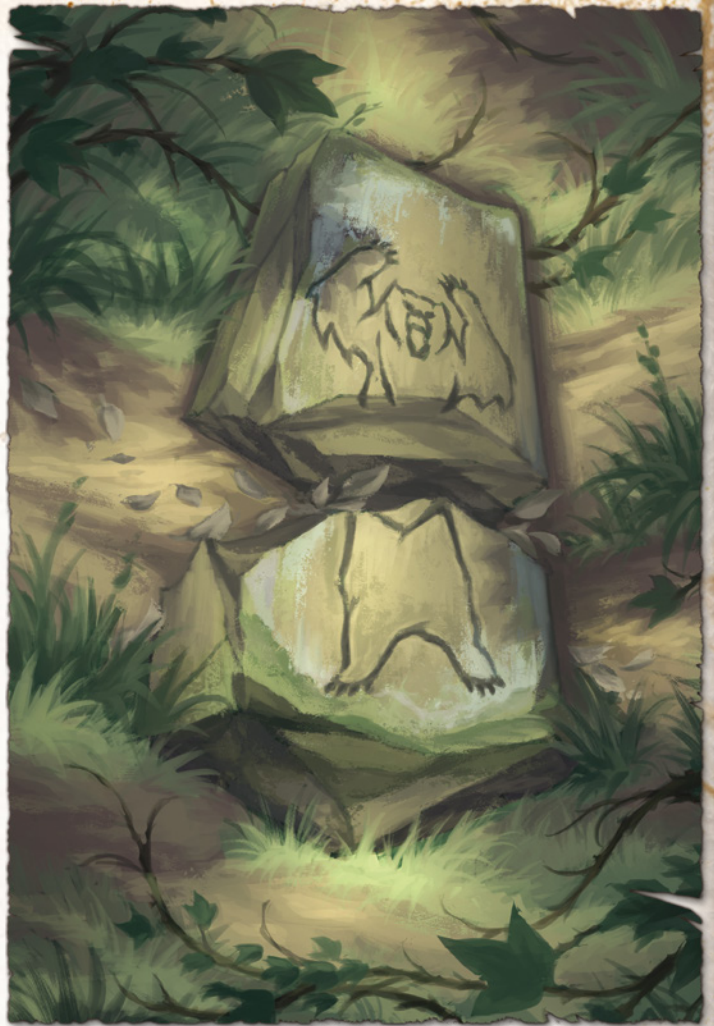
Fußspuren oder zertretene Äste sind schwerlich zu erkennen, können aber mit einer Probe auf *Fährten-suchen* (*humanoide Spuren*) –1 verfolgt werden. Die Reise zur Mine dauert normalerweise zwei Tage, daher ist es nötig, in der Wildnis ein Lager aufzuschlagen. Die Helden können sich die Aufgaben teilen, sodass mehrere Proben auf *Wildnisleben* (*Feuermachen, Lager-suche oder Lageraufbau*) gewürfelt werden können. Misslingen die oben genannten Proben auf *Fährten-suchen* oder *Wildnisleben*, so kannst du die Helden bis zu einem weiteren Tag auf der Suche nach der Mine in der Wildnis verbringen lassen. Das Nachtlager der Helden lockt ein hungriges Rudel Waldwölfe an (Anzahl der Helden), die sich bisswütig auf die Helden stürzen (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 168).

Der Grenzverlauf ist an der Oberseite des Steines eingemeißelt und deutet darauf hin, dass sich der nachfolgende Talkessel noch im Uhdenberger Gebiet befinden muss. Die Helden können jedoch feststellen, dass der Stein neu aussieht. Lass die Helden noch ein wenig weitergehen. Mit einer Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* entdecken sie bei Erfolg in einem Gebüsch einen weiteren Grenzstein, älter und zerbrochen. Es scheint, als wurde er dorthin geworfen. Auf der Oberseite ist ein anderer Grenzverlauf eingemeißelt, demnach würde der Talkessel nicht mehr zum Uhdenberger Gebiet gehören. Der kaputte Grenzstein gibt Aufschluss über eine Manipulation der Grenzen.



In der Roten Sichel hausen wilde Goblinbanden (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 151), die nur darauf aus sind, unvorsichtige Wanderer zu überfallen. Wilde Bären oder Wildschweine (siehe **Aventurischer Almanach** ab Seite 169) könnten sich ebenfalls durch die Anwesenheit der Helden gestört fühlen.

Die Fährte führt durch eine zerklüftete Schlucht, die in einem kleinen Talkessel endet. In der Schlucht entdecken die Helden einen Grenzstein. Mit einer Probe auf *Rechtskunde -1* kann ein Held grundlegende Informationen zu Grenzsteinen oder Grenzverläufen im Mittelreich beitragen: Ein Grenzstein markiert den Grenzverlauf zwischen zwei Gebieten. Im Herzogtum Weiden werden hiermit die Grenzen der einzelnen Baronien abgesteckt. Meistens handelt es sich um Findlinge, Holzschilder oder markante Landschaftszüge wie Flüsse und Gebirgsketten, die für die Grenzbestimmung genutzt werden. Meistens ist ein Wappen der jeweiligen Baronie angebracht. Dieser Grenzstein hier markiert den Grenzverlauf



zwischen Uhdenberg und der angrenzenden Baronie des Herzogtums Weiden. Anhand von Hermine's Karte lässt sich die Position der Helden (siehe Karte 5) mithilfe einer Probe auf *Orientierung +2* recht genau bestimmen.

Ankunft an der Mine

Die Fährte aus Fußspuren und zertretenen Ästen führt nordwärts, vorbei an gefällten Bäumen, bis schließlich auf einer großen, fast komplett abgeholzten Lichtung kleine Zelte auftauchen. In der Mitte der freien Fläche befindet sich ein nahezu kreisrunder Einsturz, der viele Schritt in die dunkle Tiefe führt. An vielen Stellen erkennt man kleine, teilweise eingestürzte oder abgerutschte Stollen. Goblins hängen an Seilen und führen Arbeiten durch, beispielsweise Reparaturen von Balken oder das Abschlagen von Steinen. Am Felshang steht eine kleine Holzhütte, aus deren Schornstein Rauch aufsteigt. Aus der Tiefe dringen hämmernde Geräusche. Lass deine Helden eine Probe auf *Metall- oder Steinbearbeitung* würfeln. Bei Erfolg fällt direkt ins Auge, dass an dieser Mine wohl nicht professionell gearbeitet wird: Es gibt keine Apparaturen wie Seilwinden, Förderanlagen oder Ähnliches. Goblins klettern hier an Seilen, die um Baumstümpfe gebunden wurden, und tragen

einfache Kiepen auf dem Rücken, um das Geröll aus den Schächten zu fördern. Ein erfahrener Minenarbeiter würde sich niemals in die Lebensgefahr begeben, ohne Sicherungen in die Stollen zu klettern.

Sobald die Helden dem Lager näherkommen und noch nicht gesehen wurden, werden sie Zeugen, wie ein Goblin aus dem Lager an ihnen vorbei in den Wald stürmt. Zwei bewaffnete Männer folgen ihm, geben aber bald auf. Vor der Hütte am Hang sitzt ein Mann, der dem Goblin mit einer Armbrust einen Bolzen hinterherschießt, der sich tief in dessen Oberschenkel bohrt. Blutend und humpelnd verschwindet der Flüchtige im Wald. Bis hierhin wurden die Helden noch nicht entdeckt, sie befinden sich weiterhin im Wald. Auch der Goblin scheint voller Panik keine Notiz von ihnen genommen zu haben. Die Helden können ihm folgen und einen optionalen Handlungsstrang freischalten (siehe Kapitel **Die Befreiung der Goblins** auf Seite 11).

Folgen die Helden dem Goblin nicht und gehen weiter zum Lager, werden sie alsbald von dem Mann vor der Hütte begrüßt und angesprochen. Der Armbrustschütze stellt sich als Oberaufseher **Eichbart Düstermann** (siehe Seite 12) vor, unterzieht die Helden einer kurzen Befragung und teilt sie dann für die Arbeit an der Mine ein. Düstermann hält die Abenteurer allesamt für neue Minenarbeiter und ist glücklich darüber, direkt so viele anzutreffen. Er zeigt den Helden ihr Zelt für die Nacht und erklärt ihnen die Aufgaben, zu denen er sie später einteilen wird.

Spätestens an dieser Stelle müssen sich deine Helden im Klaren darüber sein, welche Ermittlungsstrategie sie verfolgen wollen. Sie können Düstermann direkt mit Hermine's Auftrag konfrontieren, oder sie bleiben zunächst unerkannt. Derweil kann sich die Gruppe einen Überblick über das Lager und die Mine verschaffen: Unter Tage arbeiten sechs Minenarbeiter und ein gutes Dutzend Goblins, die unter strengen Augen von (Anzahl der Helden / 2) bewaffneten Söldnern bewacht werden. Die Arbeit der Goblins, eingestürzte Stollen zu reparieren, ist hart und gefährlich. Es besteht die Gefahr, verschüttet zu werden oder in die Tiefe zu stürzen. Die sechs anderen Minenarbeiter gehen derweil ungefährlicher Arbeit nach, öffnen Wände mit Spitzhacken und tragen Körbe mit Schutt heraus. Die Goblins verstehen kaum Garethi, und eine Verständigung ohne Goblinischkenntnisse ist schwierig.



Schwerer: Um die Gefährlichkeit eines etwaigen Kampfes zu erhöhen, kannst du die Anzahl von Düstermanns Söldnern erhöhen (um 1-3 Söldner). Du solltest aber darauf achten, dass es ausgewogen bleibt und jeder deiner Helden maximal einem Gegner gegenübersteht.

Das Leben eines Minenarbeiters

Düstermann wird die Helden zu je einer der folgenden Aufgaben an der Mine einteilen. Pro Tag kannst du eine Sammelprobe auf das angegebene Talent und Anwendungsgebiet verlangen. Sofern die Proben gelingen, haben die Helden nichts zu befürchten. Sollten nur Teilerfolge erzielt werden oder sollten die Proben misslingen, wird Düstermann den fehlenden Einsatz oder die Unfähigkeit der Helden mit einer Lohn- oder Rationskürzung bestrafen. Auch Extraschichten oder Nachtwachen sind mögliche Bestrafungen. Die Arbeit erfolgt unter strenger, stetiger Beobachtung, und Düstermann wird sich auf keinerlei Diskussionen einlassen. Falls die Situation eskaliert, kann es auch hier schon zum Kampf kommen (siehe Seite 11).

- ☛ Abbau von Gestein/Erzen, *Steinbearbeitung*
- ☛ Abraum wegschaffen (horizontal), *Kraftakt*
- ☛ Abraum wegschaffen (vertikal), *Klettern und Kraftakt*
- ☛ neue Stützbalken bearbeiten, *Holzbearbeitung*
- ☛ Kochen, *Lebensmittelbearbeitung*
- ☛ Jagen, *Tierkunde*
- ☛ Bewachung des Lagers, *Sinnesschärfe*

Das Lager

Das Lager mit der Mine erstreckt sich an der Nordseite des kleinen Talkessels über eine Fläche von über 100 Rechtschritt und wurde fast vollständig gerodet. Im Westen und im Norden erhebt sich steil die Rote Sichel, während im Osten und Süden des Talkessels noch dichter Wald vorhanden ist. Im Nordosten entspringt ein kleines Rinnsal aus dem Berg und versorgt die Arbeiter mit frischem Wasser. In der Mitte der Lichtung befindet sich ein nahezu kreisrunder Einsturz mit einem Durchmesser von 10 Schritt und einer Tiefe von 100 Schritt.

Südlich davon hat man in sicherer Entfernung das Lager aufgeschlagen. Hier stehen vier große Zelte an einem Platz mit umgelegten Baumstämmen für ein ordentliches Lagerfeuer. Die kleine Holzhütte steht westlich unter einem Felsvorsprung und muss wohl aus der Zeit stammen, in der die Mine noch offiziell in Betrieb war. An einer Seite ist Brennholz gestapelt, und an der anderen Seite gibt es einen eingezäunten Bereich, der darauf schließen lässt, dass hier damals wohl auch Tiere gehalten wurden.

Am Rande des Einsturzes wurden einige Baumstämme in die Erde geschlagen, an denen Seile befestigt sind. Vereinzelt hängen Goblins an diesen Seilen und erledigen Arbeiten in der dunklen Tiefe. Durch das Loch erkennt man mehrere Gangsysteme, die wohl unter dem Talkessel verlaufen und in den Erzadern enden. Insgesamt sind bis zum Boden vier Sohlen zu erkennen. In der Felswand im Norden befindet sich eine Höhle, die wohl damals zur Frischluftversorgung diente und mittlerweile zum neuen Mineneingang umfunktioniert wurde. Man gelangt dort über enge Schächte und Leitern zu den Stollen auf der Westseite des Einsturzes. Die anderen Bereiche sind aktuell nicht zugänglich und werden von den Goblins freigelegt.

Düstermanns Söldner betreten die Mine nicht. Sie bewachen das Lager von oben und haben ein strenges Auge auf die Goblins. Alle anderen Minenarbeiter sind damit beauftragt, im westlichen Teil nach weiteren Erzen zu schürfen und den Abraum wegzuschaffen. Die großen Abraumhalden befinden sich im Osten des Lagers. Hier werden der Schutt und das Geröll einfach im Wald abgeladen.

Suche nach Hinweisen

Während die Helden ihrer Minenarbeit nachgehen, gilt es, Informationen oder Hinweise zu sammeln, die den Verdacht auf einen falschen Grenzverlauf bestätigen. Ein weiterer Blick auf Hermine's Karte zeigt den Helden, dass die Mine nicht zum Uhdenberger Gebiet gehören kann. Was hier aber genau getrieben wird, gilt es zu erforschen, und die Helden sollten sich dabei möglichst geschickt anstellen, denn auch Düstermann hat einen wachen Geist und scharfe Sinne. Es wird nicht unbemerkt bleiben, wenn die Helden unangenehme Fragen stellen. Mach für jede Nachforschung, die die Helden betreiben, in der folgenden Liste ein Kreuz. Hinter jedem Eintrag findest du eine Punktezahl. Die Punkte stehen für den Grad der Verdächtigung.

Die Helden können ...

- ☛ ... **zurück nach Uhdenberg reisen:** Es besteht jederzeit die Möglichkeit, zurück nach Uhdenberg zu reisen, um dort nach weiteren Informationen zu suchen. Es sollte deine Entscheidung sein, wie viele Punkte du vergibst, falls die Helden zur Mine zurückkehren. Mach dies auch davon abhängig, welche Begründung sie Düstermann liefern. (0-1 Punkt)
- ☛ ... **den falschen Grenzstein ansprechen:** Düstermann wird dazu keine Angaben machen. Mit einer Probe auf *Überreden* kann man von einem Arbeiter erfahren, dass der Grenzstein auf Düstermanns Befehl ausgetauscht wurde. (1 Punkt)
- ☛ ... **von ihrem wahren Auftrag erzählen:** Düstermann wirkt sichtlich nervös und wird ein besonderes Auge auf die Helden haben. (3 Punkte)
- ☛ ... **das Arkanium entdecken:** Siehe Kasten auf Seite 12. Wenn es gelingt, das Metall als Arkanium zu identifizieren, können die Helden Düstermann oder später Jassaf damit konfrontieren. Düstermann wird leugnen, dass er von dem magischen Metall wusste. Mit einer Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis* (*Lügen durchschauen*) gegen *Überreden* (siehe Seite 13) kann man seine Lüge enttarnen. (1 Punkt)
- ☛ ... **die Minenarbeiter befragen:** Wenn die Helden mit den Arbeitern sprechen, können sie verschiedene Informationen erhalten. Die Minenarbeiter erzählen, dass Düstermann alle Rohstoffe und Dokumente in seiner Hütte lagert und dass sie Gerüchte gehört haben, in Uhdenberg sei jemand bestochen worden, um an die Mine zu gelangen. (1 Punkt)
- ☛ ... **die Söldner befragen:** Alle Söldner entstammen der Uhdenberger Legion und unterstehen Düstermanns Befehl, obwohl Düstermann nicht der Minenbesitzer ist. Spricht man diese Tatsache an, so erzählen sie den Helden, dass Jassaf ibn Shadian die Befehlsgewalt an den Aufseher abgetreten hat. Von Düstermanns eigentlichen Absichten wissen sie angeblich nichts. Wenn die Helden mit Silbertalern ein wenig nachhelfen, erzählen die Söldner, dass Düstermann die Erzbrocken und seine Unterlagen in der Hütte aufbewahrt. (1 Punkt)
- ☛ ... **die Goblins befreien:** Die Befreiung der Goblins macht die Helden nicht grundsätzlich verdächtig, allerdings sammeln sie damit keine Sympathiepunkte bei Düstermann. Er wird die Helden dann für die gefährlichen Arbeiten einteilen, die zuvor die Goblins erledigen mussten. Weigern sich die Helden, der Arbeit nachzugehen, so werden sie vom Gelände gejagt. (0 Punkte)
- ☛ ... **Düstermanns Hütte durchsuchen:** Mit je einer erfolgreichen Probe auf *Verbergen* (*Schleichen*) und *Schlösserknacken* (*Bartschlösser*) kann ein Held unbemerkt in die Hütte eindringen. Am Tag ist die Probe auf *Verbergen* um -2 erschwert. Beim Durchsuchen der Hütte findet der Held die Gebietskarte des Aufsehers sowie ein Pergament, auf dem Zahlungen an Jassaf ibn Shadian mit Datum

verzeichnet sind. Zusätzlich ist eine Abschrift der Besitzurkunde der Mine zu finden. Auf Düstermanns Karte ist der gleiche Grenzverlauf zu erkennen wie auf Hermines Karte. Spätestens jetzt ist klar, dass die Karte der Minenloge manipuliert wurde. (1 Punkt)

Bei mehr als *fünf Punkten* wird Düstermann versuchen, nachts mit dem Arkanium zu flüchten. Ob die Helden die Flucht bemerken und ihn stellen können, kann durch eine Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -2 entschieden werden. Falls einige Helden Wache halten oder mit einer Flucht Düstermanns rechnen und entsprechend vorbereitet sind, kann die Erschwernis entfallen. Sollten sie ihn stellen, kommt es zum Kampf (siehe Abschnitt **Der Kampf** unten). Gelingt Düstermann die Flucht, verlieren die Helden zwar einen wichtigen Zeugen, können aber nun relativ ungestört im Lager nach weiteren Informationen suchen.

Der Kampf

Düstermann ist ein erfahrener Söldner und Anführer, der keinen Kampf scheut. Früher wäre er sicher für seinen Herrn und das Mittelreich in einer Schlacht auch in den Tod gegangen, aber seit seiner unehrenhaften Entlassung ist ihm sein Leben mehr wert als der Kampf. Er wird bei einer Auseinandersetzung Unterstützung seiner Söldner erhalten (deren Werte entsprechen denen eines erfahrenen Gardisten, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 260). Droht eine Niederlage, wird Düstermann versuchen, zu fliehen. Die Söldner werden sich ergeben.



Um den Kampf für die Helden einfacher zu gestalten, kannst du einige der Minenarbeiter an ihrer Seite kämpfen lassen (die Werte entsprechen denen eines erfahrenen Bürgers, siehe **Aventurischer Almanach** Seite 258).

Die Befreiung der Goblins

Folgen die Helden dem verletzten Goblin in den Wald, führt er sie zu einem scheinbar verlassenen Goblindorf, bestehend aus ein paar einfachen Strohhütten. Hier lebt **Bruuta, die Schamanin**. Sie hält sich versteckt und kann mit einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) -1 hinter einer Kiste entdeckt werden. Falls die Helden freundlich gesinnt sind, wird Bruuta sie bitten, ihre Kinder aus den Fängen Düstermanns zu befreien, die bei der Mine gefangen gehalten und schlecht behandelt werden. Die eigentliche Befreiung stellt sich als schwieriges Unterfangen heraus, denn die Goblins werden permanent bewacht und arbeiten in verschiedenen Bereichen der Mine. In der Mine arbeiten zwölf Goblins, die während des Nachtlagers alle in einem Zelt schlafen, das immer von mindestens zwei Söldnern oder Arbeitern bewacht wird. Eine Befreiung am Tage ist leichter, da die Wachen den Helden im Allgemeinen viel weniger Aufmerksamkeit schenken als

in der Dunkelheit. So ist es möglich, Wachen gezielt abzulenken und immer wieder einzelnen Goblins die Flucht zu ermöglichen. Sofern sich die Helden dabei geschickt anstellen, fällt die Flucht zunächst nicht auf, da die Goblins abends nicht durchgezählt werden. Gute Fluchtmöglichkeiten bieten die angrenzenden Wälder im Osten und Süden sowie die Abraumhalden. Die Helden müssen zunächst versuchen, sich mit den Goblins zu verständigen, damit diese überhaupt auf die Idee kommen, an eine Flucht zu denken. Viele von ihnen sind sehr ängstlich, da sie mitbekommen haben, was mit ihrem Bruder passiert ist. Um die Goblins zur Flucht zu bewegen, ist eine Probe auf *Überreden* (*Manipulieren*) notwendig. Gelingt die Probe, sind die Goblins in der Lage, einfache Anweisungen mit Händen oder Füßen richtig zu deuten.

Sobald vier Goblins fehlen, werden die Söldner aufmerksam. Hier ist es möglich, einen Streit anzuzetteln und falsche Anschuldigungen zu machen, damit der Verdacht nicht auf die Helden fällt. Die Söldner stammen schließlich alle aus Uhdenberg und verzichten für ein paar Silberklumpen gerne mal auf eine Ration beim Abendessen, aber keiner möchte zurück nach Uhdenberg geschickt werden, um dort die Stadt gegen Goblinbanden zu verteidigen.

1 Bruuta, die Goblinschamanin

Kurzcharakteristik: Alter unbekannt, wettergegerbtes und faltiges Gesicht, Glatze mit ein paar einzelnen langen Haaren, trägt diversen Schmuck aus Knochen oder Bein und einfache Stoffkleidung, spricht schlechtes Garethi

Funktion: Goblinschamanin, optionale Auftraggeberin

Motivation: Bruuta legt alles daran, ihre Sippe wieder zu vereinen. Sie selbst hat aber nicht die Kraft, sich mit Düstermanns Männern anzulegen und eine Befreiungsaktion zu starten. Sollten die Helden ihr freundlich gesinnt sein, so wird sie mit Heilzaubern unterstützen.

Agenda: Du kannst Bruuta als Unterstützung der Helden und als zusätzliche Informationsquelle einsetzen. Sie

Für die Befreiung der Minengoblins spielt es keine Rolle, ob die Helden Bruuta begegnen. Sofern sie Mitleid mit den geschändeten Goblins haben, können sie diese auch auf eigene Faust befreien. Der Kontakt zu Bruuta hat aber Vorteile, denn sie beherrscht diverse Heilzauber in goblinischer Tradition wie den BALSAM SALABUNDE (FW 8, 12/14/13), mit denen sie Wunden der Helden heilen kann.

Arkanium

Ein magie- oder gesteinskundiger Held mag die feinen Adern des hellgrauen bis weißen Metalls bei einer Probe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen* oder *Suchen*) schon selbst entdeckt haben. Das magische Metall wird zusammen mit Mond- und Quecksilber für die Legierung von Amulettmetall und die hohe Kunst der Alchimie verwendet. Lass deine Helden ruhig in Erfahrung bringen, dass es sich hier um etwas besonders Wertvolles handelt. Je nach Qualität und Reinheit zahlen Händler bis zu 2.000 Dukaten pro Stein. Für die Bestimmung des Arkaniums ist eine Probe auf *Metallbearbeitung* -2 oder *Magiekunde* -1 erforderlich.

beobachtet die Mine jeden Tag, um zu schauen, wie es ihren Stammesmitgliedern geht. Da sie allein zu schwach ist, bittet sie die Helden um Hilfe.

Hintergrund: Die Helden werden schnell feststellen, dass Bruuta Garethi spricht, wenn auch sehr schlecht. Bis vor etwa 25 Jahren wohnte sie in Uhdenberg und arbeitete dort für den ansässigen Perainetempel als Heilerin und Kräuterkundige. Nach einer Auseinandersetzung mit dem Tempelvorsteher verließ sie die Stadt und zog in die Berge, wo sie mit den zahllosen wilden Goblins einen neuen Stamm gründete.

1 Eichbart Düstermann

Kurzcharakteristik: 48, kurze braune Haare, Spitzbart, verstümelter Arm, cholerisch

Funktion: Antagonist, Söldner, Oberaufseher

Hintergrund: Der ehemalige Söldner und Leibwächter fand nach dem Verlust seines Armes keine Arbeit mehr unter Adligen. Er hat Rache geschworen und sich an die alten Geschichten seines Ur-Urgroßvaters geklammert, in der Hoffnung, Ruhm und Reichtum zu erlangen. Es gelang ihm, die alte Mine zu finden, und er begann dort zunächst selbst zu schürfen, stellte aber schnell fest, dass er ohne entsprechende Mittel und Arbeitskräfte nicht viel ausrichten konnte. Um das Vorhaben weiter voranzutreiben und abzusichern, suchte er in Uhdenberg nach einer Marionette, obgleich er wusste, dass sich die Mine gar nicht



auf Uhdenberger Gebiet befindet. Jassaf ibn Shadian kam ihm gelegen. Es gelang Düstermann, ihn geschickt zu bestechen und die Mine zu kaufen. Die Bestechung Jassafs war allerdings nicht ausreichend, um die Minenloge zu überzeugen, dass die Mine zu Uhdenberg gehört, daher hat Düstermann den Prospektor Falk Ackermann ebenfalls bestochen, damit dieser bei der Begutachtung der Mine einen falschen Grenzverlauf auf der Karte einzeichnet.

Feindbilder: Goblins, Orks und der Adel

Darstellung: Der cholerische Düstermann flucht gerne, beschimpft den Adel und hat niemals gute Laune. Seine Antworten sind kurz und bündig. Bei besonders schlechter Laune tritt oder schlägt er die Goblins. Manche Nacht wird er von schrecklichen Phantomschmerzen heimgesucht und hält das ganze Lager wach.

Besonderheiten: Er besitzt eine alte Karte aus dem Jahr 920 BF auf der die Lage der Mine und der korrekte Grenzverlauf eingezeichnet sind.

Das große Finale

Die Helden kehren mit den gesammelten Informationen aus der Mine nach Uhdenberg zurück und sollten Hermine Bericht erstatten. An dieser Stelle findest du noch einmal alle Informationen, die die Helden bis zu dieser Stelle bekommen konnten:

- ☛ Der Grenzverlauf auf der Karte der Minenloge wurde falsch dargestellt.
- ☛ Falk Ackermann hat den Grenzverlauf manipuliert.
- ☛ Düstermann hat Jassaf mit Geld bestochen.
- ☛ In der Mine werden andere Metalle gefördert als begutachtet.

Die erste Anlaufstelle für die Helden sollte Jassaf ibn Shadian sein, der unabhängig davon, wer alles bestochen wurde, als Besitzer der Mine hauptverantwortlich ist. Die Helden können diesen Teil allein übernehmen, oder Hermine begleitet sie, um weiteren Druck ausüben zu können. Der Tulamide ist wie gewohnt in seinem Gasthaus anzutreffen und schenkt den Vorwürfen der Helden zunächst keine große Beachtung, sofern Düstermann nicht dabei ist. Düstermann ist schließlich der Einzige, der ihn direkt belasten kann. Das Pergament mit den Zahlungen an Jassaf ist seiner Meinung nach vor der Loge kein Beweis für ein Schmiergeld.

Die Helden müssen sich überlegen, wie sie Jassaf aus der Reserve locken. Die schnellste und effektivste Methode, ihn zum Reden zu bringen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Einschüchtern* (Drohung), verbunden mit der Drohung, seinen Ruf in der Stadt zu zerstören. Sofern Düstermann anwesend ist, wird er alles zugeben und auch vor der Minenloge seine Aussage machen. Auch gutes Zureden mit einer Vergleichsprobe auf *Überreden* (Manipulieren oder Schmeicheln) –1 gegen Willenskraft (siehe Seite 11) kann Jassaf zum Reden bewegen. Sollte den Helden gar nichts gelingen, wird Hermine als letzte Instanz

Eichbart Düstermann

MU 14 KL 11 IN 12 CH 11

FF 10 GE 13 KO 15 KK 16

LeP 35 AsP– KaP– INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 3 GS 8

Waffenlos: AT 15 PA 9 TP 1W6+2

RW kurz

Breitschwert: AT 17 PA 9 TP 1W6+6

RW mittel

RS/BE: 4/0 (Kettenrüstung)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung II, Finte I (Waffenlos, Breitschwert), Wuchtschlag I (Waffenlos, Breitschwert)

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Verstümmelt (Einarmig)

Talente: Einschüchtern 8, Klettern 2, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 4, Überreden 6, Verbergen 6, Willenskraft 8

Kampfverhalten: Im Kampf nutzt er gerne abwechselnd die Manöver *Finte* und *Wuchtschlag*.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP oder bei *Schmerz II*

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 18 LeP, 9 LeP 5 LeP oder weniger



unabhängig von Jassafs Aussage eine Audienz bei der Minenloge erbitten. Sie wird Jassaf anklagen und die Entscheidung anhand der vorliegenden Beweise auch ohne Geständnis der Loge überlassen. Daraufhin wird auch der willensstarke Jassaf schwach und gesteht vor den Helden alles.

Dennoch ist und bleibt Jassaf ein hinterlistiger Scharlatan und versucht mit allen Mitteln, die Helden auf seine Seite zu bringen. Er bittet die Helden, sich in seine missliche Lage zu versetzen und bietet jedem Fürsprecher 10 Dukaten.

Hermine informiert die Loge, welche eine Anhörung einberuft, bei der ein Urteil über Jassaf gesprochen werden soll. Bis zur Anhörung vergehen zwei Tage, die den Helden zur freien Verfügung stehen. Sofern die Helden bei der Minenloge vorstellig wurden und erfahren haben, dass Falk Ackermann für die Begutachtung der Mine verantwortlich war, könnte es an der Zeit sein, ihm einen Besuch abzustatten. Haben die Helden auch Düstermann im Schlepptau, können sie ihn bis zum Urteil bei der Uhdenberger Legion in Gewahrsam nehmen lassen.

Ackermanns Geständnis

Um Ackermann mit dem Vorwurf der Manipulation zu konfrontieren, reicht es aus, wenn die Helden den kaputten Grenzstein in der roten Sichel finden. Sie können danach zu jedem beliebigen Zeitpunkt nach Uhdenberg in die *Söldnerstube* zurückkehren und Ackermann darauf ansprechen. Der wird ihnen sein Leid klagen und von seiner Frau berichten, die ihn verlassen hat und die Helden bitten, ihm ein Bier auszugeben. Die Gruppe wird schnell merken, dass Ackermann redseliger wird, je mehr Alkohol er trinkt. Im Laufe der Unterhaltung können die Helden Ackermann weiter

mit Bier versorgen, damit seine Zunge lockerer wird. Es gilt hier allerdings, das richtige Maß zu finden, damit er noch als Zeuge zu gebrauchen ist.



Um die Szene einfacher zu gestalten, kannst du Ackermann vorab schon mit 1 Stufe *Betäubung* in das Spiel starten lassen.

Das Urteil

Auf Wunsch von Hermine wurde eine Anhörung bei der Minenloge einberufen, bei der sich Jassaf ibn Shadian verteidigen muss. Der Vorwurf lautet Korruption und Manipulation von Karten und Grenzen. Aufgrund der sehr kurzfristigen Einberufung sind zwar nicht alle Mitglieder der Minenloge anwesend, aber genügend, um einen Beschluss oder ein Urteil zu fällen. Die Anhörung findet im Versammlungssaal der Minenloge statt, und Hermine liest eine Art Anklageschrift vor, die sie in den letzten Tagen vorbereitet hat. In dieser Anklageschrift werden die aufgedeckten Informationen dargelegt, und hin und wieder wird einer der Helden als passender Zeuge zu Wort gebeten.

Hermine ist sichtlich nervös, vor den Logenmitgliedern zu sprechen, da sie als Auswärtige eigentlich überhaupt keine Anklage vortragen dürfte. Allerdings ist Hagen Kolenbrander zugegen und leitet die Anhörung, sodass die anwesenden Erzbarone der Anklägerin respektvoll Gehör schenken. Im Anschluss erwartet man von Jassaf, sich zu den Vorwürfen zu äußern. Sollte Jassaf vor den Helden und Hermine im Vorfeld alles gestanden haben, so wird er auch hier für alle Anschuldigungen geradestehen. Andernfalls kannst du überlegen, wie du Jassaf vor der Loge dastehen lassen möchtest. Jassaf ist im Übrigen nicht für die Bestechung Ackermanns verantwortlich. Dennoch wird er dafür verurteilt, sofern Ackermann nicht anwesend ist, um ihn zu entlasten. Sollte Düstermann ebenfalls vor Ort sein, wird man auch seine Aussage aufnehmen. Dazu sollte jeder der Helden die Möglichkeit bekommen vor der Minenloge zu sprechen. Die Minenloge zieht sich, nachdem alle Beteiligten und Zeugen gehört wurden, zur Besprechung zurück.

Es erwarten Jassaf ibn Shadian drei mögliche Urteile. Du kannst dich an dieser Stelle für eines entscheiden oder die nachfolgende Entscheidungshilfe verwenden.

Bei der Verhandlung sind verschiedene Faktoren für die Urteilsfindung ausschlaggebend und dienen als Hilfe zur Urteilsfindung. Mache bei jedem Ereignis, das während der Verhandlung stattfindet, ein Kreuz. Für jedes Kreuz erhält Jassaf einen Punkt. Anhand der gesammelten Punkte kannst du in der unteren Tabelle das Urteil ablesen, oder du entscheidest dich unabhängig davon für den Ausgang, der dir am besten gefällt.

- ☐ Jassaf gesteht freiwillig und zeigt Reue.
- ☐ Ackermann gesteht und spricht sich für Jassaf aus, belastet aber Düstermann.
- ☐ Die Mehrheit der Helden spricht sich für Jassaf aus.
- ☐ Hermine spricht sich für Jassaf aus.
- ☐ Düstermann sagt aus und gesteht die Bestechung.

Punkte Urteil

0	Jassaf tritt sein Gasthaus <i>Shanjas Diwan</i> und die Mine an die Minenloge ab.
1-2	Jassaf wird von der Loge entmachtet und tritt seine Silbermine ab.
3-5	Jassaf zahlt eine Geldstrafe von 200 Dukaten zur Entschädigung.

Als vierte Alternative oder falls Jassaf das Urteil nicht anerkennen möchte, kannst du auch eine Kerkerstrafe verhängen. Die Uhdenberger Minenloge sieht sich für die Verurteilung Düstermanns nicht zuständig und bittet die Helden, den Angeklagten, falls er nicht geflüchtet ist, nach Trallop zu eskortieren, wo ein Prozess nach den Gesetzen des Mittelreiches auf ihn wartet.

Der Mühlen Lohn

Die Helden konnten Hermine's Auftrag erfolgreich abschließen und erhalten die vereinbarte Bezahlung bei Rückkehr nach Trallop vom Stadtmeister persönlich, sowie **15 Abenteuerpunkte**. Gelang den Helden die Befreiung der Goblins, können sie sich **weitere 3 Abenteuerpunkte** gutschreiben. Hagen Kolenbrander hat sich bereit erklärt, die Helden persönlich nach Trallop zu kutschieren, und stellt ihnen bei der Ankunft je ein Dokument aus, mit dem sie künftig in sämtlichen Kolenbrander Kontoren 5 % Prozent Rabatt auf alle Waren bekommen.



UHDENBERG

Tempelwegen (TW)

- TW01 Köhleipforte
- TW02 Therbünitenspital

Zwergenheim (ZH)

- ZH01 Südtor
- ZH02 Garnison der Uhdenberger Breitäxte

Eisenviertel (EV)

- EV01 Kohlenbrander-Kontor
- EV02 Rabenfähre

Elfengrund (EG)

- EG01 Thil der Kräuterhändler

Marktreich (MR)

- MR01 Erztor
- MR02 Minenhaus

Rote Höhen (RH)

- RH01 Wehrgehöft der Uhdenberger Legion

TILJANIÉL-WALD

G01 Schänke 'Söldnerstube'

G02 Gasthaus und Bordell 'Shanjas Diwan'

T01 Haus der Helfenden Hände (Peraine)

T02 Pirschertempel (Firin)

T03 Bergvatertempel (Ingerimm)

T04 Glücksgasse (Phex)

20 Schritt

E

UHDENFLUSS

HÄNDLERS-PLATZ

MINENPASSAGE

FESTUNGSWEG



Eine vergessene Mine

von Andreas Landmesser

Uhdenberg ist eine freie Stadt an der Nordgrenze des Mittelreiches. Hier herrschen die Gesetze der Minenloge, eines Konsortiums aus reichen Minenbesitzern, die in der Stadt regieren, aber auch Arbeit und gute Bezahlung versprechen. So hat sich die Stadt über die Jahre dahin entwickelt, dass hier Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Goblins weitgehend friedlich beisammen leben.

Einer der Minenbesitzer hat vor kurzem das Fundrecht für eine alte verlassene Mine hoch oben in der Roten Sichel beansprucht und damit das gegenseitige Misstrauen der Minenbesitzer neu angefacht. Schnell dringen Gerüchte bis nach Trallop, die Mine befände sich möglicherweise nicht auf Uhdenberger Grund, sondern stünde der Herzogin von Weiden zu.

Die Helden werden damit beauftragt, in dieser Grenzangelegenheit zwischen Uhdenberg und Weiden die Interessen des Herzogtums zu vertreten und herauszufinden, wieviel Wahrheit in den Gerüchten steckt.

Mehr und mehr Intrigen kommen zum Vorschein, und die Helden geraten in Gefahr. Werden sie die Aufgabe lösen können und in einer Stadt für Recht und Ordnung sorgen, in der sonst das Recht des Stärkeren gilt?



Stichworte zum Abenteuer: Aufklärung einer Grenzintrige im Dienst der Stadt Trallop, Reise zu einer vergessenen Mine, Kampf gegen einen düsteren Schurken

Genre: Detektivabenteuer

Voraussetzungen: rechtschaffene Helden, die keine Angst vor engen, dunklen Gängen haben und harter Arbeit nicht aus dem Weg gehen

Ort: Uhdenberg und die umliegende Rote Sichel

Zeit: ab 1042 BF

Komplexität (Spieler/Meisterin): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Körpertalente

Gesellschaftstalente

Kampf

Lebendige Geschichte

Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**, alle weiteren Informationen zum Erleben der Abenteuer wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25900