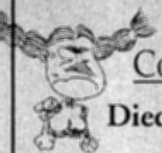


DER LETZTE HELD

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Abenteuer:

„Eine Lady in
Gefahr“



Comic:

Diedliede

Havena-

Abenteuer:

Ein tulamidischer
Goldzahn

Abenteuer auf

Morh-Khaddur:

„Sterbende
Wächter“

Rezis:

Midgard, Saga,
Es war einmal...



38



Ein tulamidischer Goldzahn

Ein Abenteuer für 4-6 Helden
von Andreas Michaelis

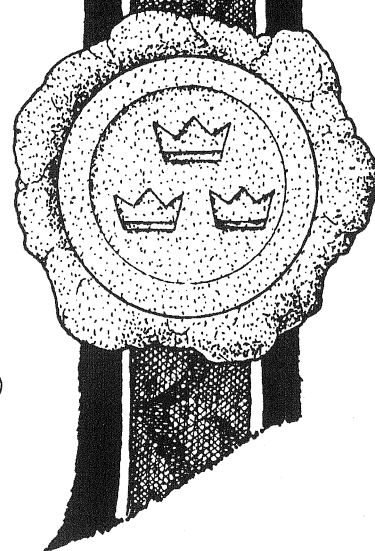
"Eigentlich sollte man diesen Ignor Junweigg aus der Stadt jagen, denn sein Münzgeschichten haben schon so manche Freunde auseinander gebracht. Doch offensichtlich hat er genügend Mitglieder des Ältestenrates bestochen, denn dieses Thema kam noch nicht einmal auf die Tagesordnung.

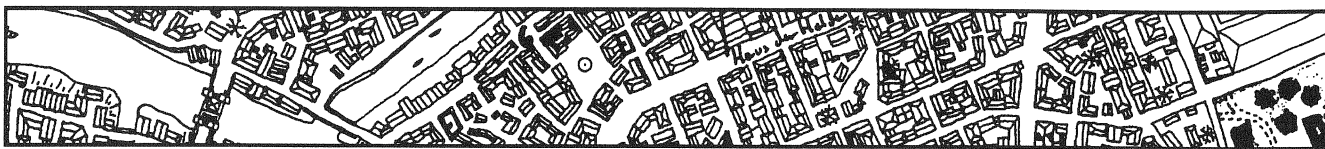
Auch die Havena-Fanfare scheint von ihm bezahlt zu werden, denn sie weigerten sich strickt, einen Aufruf von mir zu drucken, in dem ich die Bürger der Stadt auffordern wollte, sich nicht an der unseeligen Suche zu beteiligen.

Und so werde ich mir etwas einfallen lassen müssen, wenn ich diese Geschichte stoppen möchte. Möge Praios mir beistehen.

Vielleicht sollte ich doch einmal mit den läuternden Rittern sprechen, die mich neulich angesprochen haben ..."

(Brief eines Unbekannten, 28 Hal)





Ein *tulamidischer Goldzahn* ist der dritte Teil der Münzabenteuer, die im LH 36 ihren Anfang genommen haben. Es ist vollkommen gleichgültig, ob ein Spielleiter alle Aufgaben von einer Gruppe lösen läßt, oder ob er verschiedene Abenteurer ins Rennen schickt. Jeder Teil der Abenteuer ist unabhängig von den anderen spielbar.

Wenn hinter mehreren Abenteuerteilen dieselbe Idee steckt, läßt sich nur schwer verhindern, daß auch die Struktur der Szenarien ähnlich ist. So müssen die Helden gerade am Anfang oft zu den Orten gehen, die auch in vorherigen Teilen eine große Rolle gespielt haben. So kommen die Charakter auch in diesem Teil nicht darum herum, die Redaktion der *Havena-Fanfare* und das Münzkabinett aufzusuchen.

Ignor Junweigg

Wer bisher noch nichts von der seltsamen Münzsuche gehört hat, weil er beispielsweise die vorherigen Teile dieser Abenteurserie nicht kennt, wird sich fragen, was es wohl damit auf sich hat. Nun, hier ist eine kleine Übersicht.

Ignor Junweigg ist ein seltsamer Patrizier, der scheinbar grundlos von Zeit zu Zeit eine Münze in der Stadt versteckt, die dann die Bürger *Havenas* finden und zu ihm bringen können. Er verspricht dem glücklichen Finder 20 Dukaten für die Münze, weshalb viele Glücksjäger danach trachten, das begehrte Stück zu entdecken. Selbstverständlich werden auch Heldengruppen von solch einem Lohn angelockt, so daß sie hiermit ein kleine Abenteuer erleben können.

Der Patrizier lebt in einem Haus in Marschen (neu: A/4-5), wo er nur diejenigen empfängt, die ihm die gesuchte Münze bringen. Eine Beschreibung dieses Hauses befindet sich im DLH 36. So, und nun kann es losgehen.

Der Aufruf

Der Aufruf für die Suche nach dem *tulamidischen Goldzahn* findet sich erneut in der *Havena-Fanfare* in diesem Heft. Waren sie bei den vorigen Teilen noch in Artikel eingebun-

den, handelt es sich diesmal um eine schlichte Textbox, in der zu lesen steht:

Suchen müßt ihr einen *tulamidischen Goldzahn*,
wo die *Nachtigall* singt.

Es ist nun an den Helden, die scheinbar einfache Aufgabe zu lösen.

Havena Fanfare

Helden, die noch nicht mit den Münzabenteuern zu tun hatten, werden vermutlich zur Redaktion der *Fanfare* gehen, um zu erfahren, was es mit dieser seltsamen Botschaft auf sich hat. Ein Mitarbeiter kann ihnen dann erklären, welch ein Spiel Ignor Junweigg in der Stadt treibt (siehe oben). Weitere Informationen haben auch die Redakteure nicht. Die Abenteurer können hier aber noch einen Hinweis auf das Münzkabinett bekommen, wo sie gute Informationen erhalten können.

Im Münzkabinett

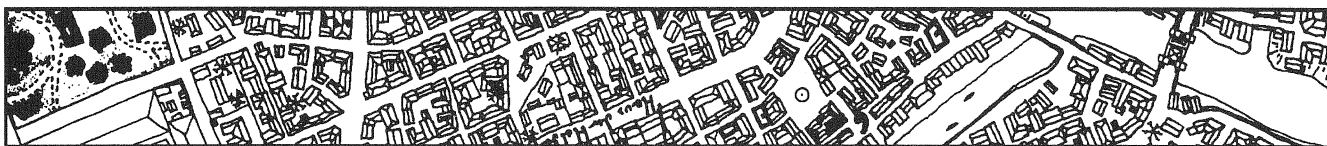
In diesem Museum, in dem die seltsamsten aventurischen Münzen ausgestellt werden, sorgt *Lohna Ynjigg* dafür, daß die Ausstellungsstücke gebührend präsentiert werden. Aufgrund ihrer Arbeit in diesem Haus hat sie ein enormes Wissen über die Zahlungsmittel *Aventuriens* angesammelt. Deshalb eignet sie sich für die Münzabenteuer hervorragend als Informationsquelle. Doch von einem *tulamidischen Goldzahn* hat sie noch niemals etwas gehört.

Sie verspricht den Helden, sich einmal umzuhören, aber auch bei einem späteren Besuch kann sie ihnen nicht weiterhelfen.

Ein Goldzahn

Eine Besonderheit des dritten Teils der Münzabenteuer ist, daß es einen *tulamidischen Goldzahn* eigentlich gar nicht gibt. In 100 Jahren wird es einmal eine solche Münze in der *Khom-Gegend* geben, zur Zeit gibt es nur eine einzige, und die ist in *Havena* versteckt. Wie Ignor Junweigg an diese Münze gekommen ist, bleibt zunächst ein Geheimnis.





So sehr sich die Helden auch anstrengen, etwas über die Münze in Erfahrung zu bringen, sie finden nichts heraus. Insofern überlassen wir diesen Teil des Abenteuers dem Spielleiter. Er sollte auf die Ideen der Spieler reagieren, an deren Ende immer wieder eine Enttäuschung steht.

Wo die Nachtigall singt

Fragen die Helden nach einer singenden Nachtigall, bekommen sie von den meisten Bewohnern der Stadt folgende Antwort:

„Ich kenne nur einen Ort, an dem eine Nachtigall singt, und das ist der Marktplatz. Am Stand der Korbverkäuferin Sania.“

Tatsächlich kann man das Singen der Nachtigall auf dem Marktplatz gar nicht überhören, wenn man nur darauf achtet.

Einige wenige befragte Havener verbinden mit dem Satz „Wo die Nachtigall singt“ die verrufene Kneipe »Die drei Nachtigallen«, die im düsteren Hafenviertel liegen soll.

Andere Hinweise führen die Helden zum Vogelhändler Jhorgin Jhessak (DLH 28, S. 26 oder Hav.-Erg. 3, S. 57), der in der Nähe des Nostrianer Tors wohnt. Doch zur wirklichen Lösung der Aufgabe führt keiner der Hinweise, vielmehr müssen die Abenteurer selbst auf die Lösung kommen.

Auf dem Marktplatz

Der Stand der Korbverkäuferin Sania befindet sich im Zentrum des Marktplatzes. Die junge Frau bekommt die Körbe, die sie verkauft, von einigen Korbflechtern der Stadt, die sich den Gewinn teilen. Auf einer Ecke des Standes ist ein großer hölzerner Käfig, in dem eine

prächtige Nachtigall sitzt, die nahezu unentwegt singt und somit Kunden anzieht. Beobachten die Helden den Stand eine Weile, können sie feststellen, daß Sania einen guten Umsatz macht.

Sprechen die Helden die junge Frau auf einen tulamidischen Goldzahn an, wird sie sie nur verständnislos anschauen. Noch niemals hat sie etwas von einer solchen Münze gehört, und auch der Name Ignor Junweigg sagt ihr überhaupt nichts.

Sollten die Charaktere vermuten, die Münze läge irgendwo in einem der Körbe, werden sie all ihre Überzeugungskräfte einsetzen müssen, wenn sie eine Durchsuchung vornehmen möchten. Doch so sehr sie auch suchen, in den Körben ist keine Münze versteckt. Auch an den anderen Ständen in der Nähe wird eine Suche erfolglos sein.

»Die drei Nachtigallen«

Bei dieser von drei Frauen geführten Kneipe handelt es sich um eine recht düstere Spelunke in der Nähe des Hafens. Es lohnt nicht, sie genauer zu beschreiben. Die Helden können sich hier mit einigen Hafenarbeitern und Seeleuten herumprügeln, aber eine Münze ist hier nicht zu finden.

Der Vogelhändler

Die Beschreibung des Vogelhändlers befindet sich in der Havena-Ergänzung 3 – Fuchsfährten. Jhorgin Jhessak hat auch einige Nachtigallen im Angebot, eine Münze läßt sich aber auch hier nicht finden. Er kann den Helden auch nicht sagen, wo es weitere Nachtigallen gibt.

Die Lösung

Das Versteck des tulamidischen Goldzahnes ist das neue Theater in Oberfluren, das erst kürzlich eröffnet wurde und deshalb noch nicht besonders bekannt ist.

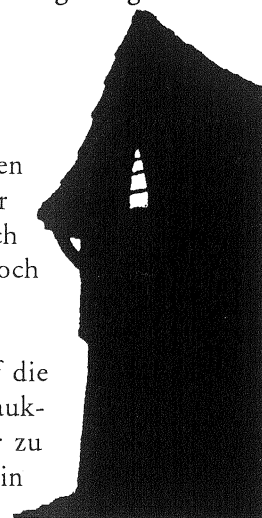
Die Helden sollten selbst auf die Idee kommen, es bei einer Gauklertruppe oder einem Theater zu versuchen, wobei sie zunächst in

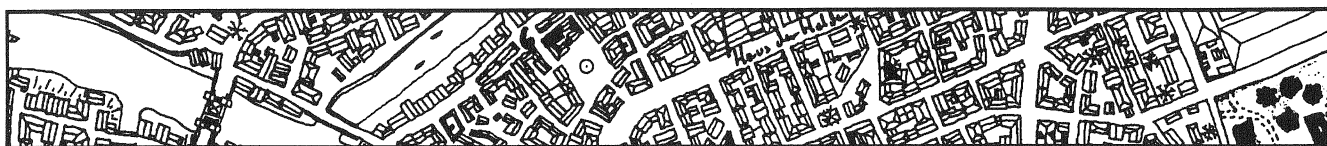
Die Münzabenteuer im Überblick:

- | | |
|--|--------|
| 1. Ein echter Kyndochter Halbsilberner | DLH 36 |
| 2. Eine Doppelsichel aus Elenvina | DLH 37 |
| 3. Ein tulamidischer Goldzahn | DLH 38 |

Im nächsten Heft:

4. Eine Münze aus Holz





das bekanntere Theater in der Gauklergasse (B/3 - X) geschickt werden. Hier weist allerdings nichts auf eine singende Nachtigall hin. Da die Leute dieser Bühne das neue Theater nicht leiden können, werden sie die Helden auf keinen Fall darauf hinweisen.

Nach einigem Nachfragen werden sie dann schließlich das neue Theater finden. Sie werden zum Direktor des Hauses geführt, der ihnen gern zuhört. Fragen sie ihn, was er mit dem Satz "Wo die Nachtigall singt" anfangen kann, wird er sie verwirrt anschauen.

"Woher wissen Sie, welches Stück im nächsten Monat hier anlaufen soll?" fragt er, "ich habe mich erst gestern dafür entschieden, und außer mir dürfte das niemand wissen?"

Erfährt er von dem Artikel in der Havena-Fanfare, ist er erstaunt. Doch er glaubt zunächst an einen Zufall. Er erlaubt den Helden, sich ein wenig umzusehen, um nach der Münze zu suchen, die im Regal unter dem Buch mit dem Titel "Wo die Nachtigall singt" liegt. Es handelt sich um ein fünfeckiges Goldstück, das auf der einen Seite einen tulamidischen Mann und auf der anderen ein großes Zelt zeigt.

Die Belohnung ruft

Der Theaterdirektor wird die Helden begleiten, wenn diese zu Ignor Junweigg gehen, um sich die Belohnung abholen, denn er interessiert sich sehr dafür, woher der Patrizier seine Informationen hatte, und wie es ihm gelungen ist, die Münze in seinem Regal zu verstecken.

Doch die Helden dringen nur bis zu Peron Dubar, dem Diener Junweiggs vor. Er erklärt den Findern der Münze, sein Herr sei momentan nicht zugegen, weshalb er ihnen die Belohnung von 20 Dukaten auszahlt und ihnen die gesuchte Münze abnimmt.

Damit ist das Rätsel noch nicht gelöst, doch wenn die Helden einige Tage später wieder mit dem Theaterdirektor zusammenkommen, wird er ihnen erklären, daß es Ignor Junweigg war, der ihm das Buch verkauft hat, unter dem die Münze gefunden wurde.

Und so endet das dritte Münzabenteuer, für das die Helden auf jeden Fall 50 Abenteuerpunkte verdient haben, wobei der Spielleiter ihnen für besondere Ideen ruhig ein paar Extrapunkte geben kann.

Auf keinen Fall sollte ein Held aber mehr als 100 Abenteuerpunkte bekommen, denn dafür hätte er ganz einfach zu wenig erlebt.

Widersacher

Bereits im letzten Heft haben wir jemanden vorgestellt, der ebenso wie die Helden auf die Belohnungen aus ist. Diesmal wollen wir eine junge Dame vorstellen.

Thanir Urist

Thanir ist eine junge Frau, die als Kind einer Hure und eines Seemanns auf die Welt gekommen ist. Da ihre Mutter nicht für das Mädchen sorgen konnte, vertraute sie sie dem Waisenhaus an, in dem sie die ersten acht Jahre ihres Lebens zubrachte.

Doch schließlich nahm sie Reißaus und stürzte sich in das Stadtleben im Orkendorf. Schnell kam sie in schlechte Gesellschaft und sie schloß sich einer der vielen Diebesbanden an, die im ärmsten Stadtviertel Havenas ihr Unwesen treiben.

Doch als einige männliche Diebe mehr von ihr wollten als ihre Unterstützung bei Raubzügen, setzte sie sich von der Gruppe ab. Seit kurzem versucht nun auch sie, ihr Glück mit einem Münzfund zu machen, leider vergeblich.

MU:	11	AG:	6	MR:	-3
KL:	12	RA:	4	LE:	42
IN:	13	HA:	1	AE:	-
CH:	12	TA:	3	KE:	-
FF:	15	JZ:	6	AT:	12
GE:	14	NG:	5	PA:	11
KK:	11	GG:	7	RS:	1

Stufe: 5

Haarfarbe: schwarz

Alter: 19 Jahre

Größe: 1,67

Augenfarbe: blau

Waffe: Dolch

Herausragende Talente: Sich verkleiden 12,
Menschenkenntnis 10

Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

Wassertag, 26. Praios 28 Hal

Albernia & Havena

Die Havena-Fanfare erscheint vorrangig für das Gebiet des Albernischen Königreiches und Markgrafschaft Winhall, wird aber auch in viele Provinzen des Mittelreiches, das Liebliche Feld, Nostria und Andergast

gesandt. Die Auslieferung an Orks oder Goblins ist strengstens verboten. Für die rechte Moralität der gedruckten Artikel zeigt sich Kilmor A. Daffee verantwortlich. Die Fanfare kostet in Albernia und Winhall 12 SC, sonst 2D.

Brand fordert Todesopfer

Jüngstes Opfer des brennenden Pfeils wurde der Patrizier Lhunirst, der vor vier Nächten in dem seinem Haus verbrannte, daß vom brennenden Pfeil in Brand gesetzt wurde - wieder wurde ein roter Pfeil am Tatort gefunden.

Doch dieser Anschlag ist etwas anderes als die anderen, denn zum ersten Mal starb ein Mensch in den Flammen. Jetzt muß der Schurke damit rechnen, wegen Mordes hin-

gerichtet zu werden. Die Moorborg kommt für ihn nicht mehr in Frage.

Ganz Havena fragt sich, was der brennende Pfeil mit seinen Brandanschlägen bezwecken will, denn ganz offensichtlich gibt es gar keinen Zusammenhang zwischen den Brandfällen, sieht man einmal davon ab, daß überall der gleiche Pfeil gefunden wurde. Warum sollte jemand zu nächst eine ärmliche Wäsche-

rei im Orkendorf niederbrennen, und dann ein Patrizierhaus in Oberfluren anstecken? Als nächstes brennt dann ein Krämerladen im Hafenviertel, gefolgt von einem Flußschiff im Südhafen.

Die Soldaten der Garde, die den Fall seit einiger Zeit bearbeitet, steht vor einem Rätsel. In einem Gespräch mit der Havena-Fanfare betonte Sergeantin Rheinirum, daß eine heiße Spur verfolge, aber

bis jetzt konnte noch niemand in Gewarsam genommen werden.

Inzwischen hat der Stadtrat die Belohnung für die Ergreifung des Täters auf 250 Dukaten angehoben. Offensichtlich ist man nun fest entschlossen, den Brandstifter endlich dingfest zu machen. Wer Hinweise hat, sollte sich damit umgehend bei der Garde melden.

ami

Traviagefällige Schlägerei

Von Hochzeitsfeiern reden die, die dabei gewesen sind oftmals noch Jahre später. Von der des Bäckers Loinirt wird die ganze Stadt noch eine zeitlang reden, denn sie endete durchaus ungewöhnlich und mit einem seltsamen Schauspiel.

Als der Bäcker den Tempel der Travia verließ, um seine Vermählung mit der hübschen Fischerstochter Charna zu feiern, ahnte er sicherlich noch nicht, daß die Taverne Esche

und Kork bald vollkommen zertrümmert sein würde. Doch diesmal waren es keine Immanpieler, die sich an dem Mobiliar vergriffen.

Alles begann, als der Efferd-geweihte Opnais Windwoge die Taverne betrat, um seinen Auftrag zu erfüllen. Zwar war die Trauung traviagefällig vonstatten gegangen, aber Charna Vater bat den Efferdtempel darum, doch einen Geweihten zu schicken, um das Paar zu segnen. Und genau das sollte geschehen.

Doch der Bäcker wollte keinen Segen des Efferd und schickte den Geweihten wieder fort. Das brachte die anwesenden Fischer derart

auf, daß sie damit begannen, auf die anwesenden Bäcker einzuprügeln.

Was dann geschah ist nicht ganz klar, aber irgendwann endeten alle Kämpfe. Keiner wollte das Spektakel verpassen, das sich ihnen bot.

Irgendwie waren der Efferd- und der Traviageweihte aneinander geraten, und nun prügeln sie sich, als ginge es darum, die Ordnung unter den Göttern zu erneuern.

Erst als beide kaum noch stehen konnten, wurden sie voneinander getrennt und in ihre Tempel gebracht. Das Hochzeitsfest ging daraufhin fröhlicher weiter, als es begonnen hatte.

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztägig geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

Möbel zu
transportieren?

Botengänge
benötigt?

Garo Ehrensteins
Rollfuhrwerke schaffen
alles!

Suchen müßt ihr einen
tulamidischen Goldzahn,
wo die Nachtigall singt.

Nachrichten aus allen Landen

Spinnenplage

Vinsalt. In der großen Stadt des Lieblichen Feldes geht seit einigen Wochen die Angst um, denn überall an den Wänden der Häuser weben unzählige ihre Netze. Einige von ihnen sollen sehr giftig sein, so daß auch Gefahr für die Bevölkerung, vor allem für die Kinder besteht. Woher diese Plagegeister kommen, ist den Kundigen der Stadt ein Rätsel. Großangelegte Tötungsaktionen brachten nicht das erwünschte Ergebnis, so daß überlegt wird, den Fall der heiligen Inquisition zu übergeben.

Giftiges Wasser

Festum. In der Hauptstadt des Bornlandes sind sehr viele der Trinkwasserbrunnen vergiftet worden. Leider mußten zwanzig Menschen sterben, bevor das Übel entdeckt und schließlich beseitigt werden konnte.

Es bleibt ein Rätsel, was einen Verbrecher übelsten Charakters dazu treibt, wahllos Menschen zu vergiften. Die Garde der Stadt wird aber alles tun, den Schuldigen zu stellen.

Bierskandal

Brabak. In der Stadt im Süden wurden die Bierpreise nahezu verdreifacht, so daß viele Bürger wütend durch die Straßen zogen und jeden Stadtbüttel verprügelten, der ihnen in die Hände fiel.

26 Tote

Neersand. In den Überwals kamen bei einem Unwetter 26 Hesindeanhänger ums Leben, die in dem unwirtlichen Gebirge nach einem geeigneten Ort zum Aufbau eines Tempels der Göttin der Magie zu suchen. Sie wurden von einer Schlammlawine begraben und erst vier Wochen später von einem Jäger gefunden. Lediglich eine junge Geweihte überlebte die Naturkatastrophe.

Seltsame Heilung

Nostria. Der bereits auf dem Totenbett liegende Schankwirt Knorn Ulbrin stand nach dem Besuch eines seltsamen Wanderers aus diesem Bett wieder auf, als sei er niemals krank gewesen. Aufgrund ihrer Furcht und Unwissenheit steinigten die dummen Nostrianer am nächsten Tag den merkwürdigen Retter. Nur das schnelle Eingreifen einiger Abenteurer aus dem Mittelreich rettete dem Mann das Leben.

Schiffskatastrophe

Dröl. In der Hafeneinfahrt von Dröl stießen drei Schiffe zusammen und sanken innerhalb weniger Augenblicke. Daraufhin war die Passage wochenlang versperrt, so daß die Handelsschiffe, die die Stadt anlauen wollten, nach Neetha auswichen. Inzwischen ist der Weg wieder frei.

Ringerwettkämpfe

Am 21. Rondra dieses Jahres findet auf dem Halplatz ein großer Ringerwettkampf statt. In acht verschiedenen Ringen kann dann jeder, der sich berufen genug fühlt, um einen Preis von 50 Dukaten kämpfen. Der Wettkampf beginnt mit den ersten Sonnenstrahlen und endet, sobald ein Sieger feststeht.

Nebenher werden dem Zuschauer einige Attraktionen von auswärtigen Gauklertruppen geboten, und viele Gastwirte sorgen dafür, daß es auf dem Halplatz genügend Bier und gebratenes Fleisch gibt. Selbstverständlich können auf die Kämpfer auch Wetten abgegeben werden,

wobei der Ältestenrat bereits jetzt davor warnt, daß wahrscheinlich auch unseriöse Buchmacher unterwegs sein werden, die es nur auf das Geld der unwissenden Bürger abgesehen haben.

Der Ältestenrat gibt auch bekannt, daß jeder, der an den Wettkämpfen teilnehmen möchte, sich bis zum 19. Rondra im Stadthaus anzumelden hat. Zusätzlich ist ein Beitrag von 2 Silbertalern zu entrichten.

Kurierdienst

wir bringen jeden Brief zur richtigen Adresse, überall in Albernia
Albernische Falken, Garethstraße

Urteil gesprochen

Im Fall der angeblichen Gotteslästerung durch den Kesselschmied Orin Durain, ist nun vom Gericht ein Urteil gefällt worden.

Der Richter verurteilte den Delinquenten zu drei Tagen Gefängnis und einer Geldstrafe von 10 Dukaten, die als Wiedergutmachung an den

Tempel des Praios zu zahlen seien. Der Kesselschmied fügte sich dem Urteil und trat die Strafe an.

Das Gesetz, wonach alle Nicht-Geweihten für das Tragen von Priestergewände wegen Gotteslästerung zu verbrennen seien, wird nunmehr außer Kraft gesetzt. ghh

*Pralinen und
feines Gebäck*

*gibt es bei der
Hofbäckerei*

"Naropp"

*direkt am
Entenmarkt*

Schuhe
in allen Größen

gibt es bei

Schuhmacher Thulm

Wir führen alles, was in Gareth die neuste Mode ist und ein wenig mehr.

An der alten Stadtmauer