

# DER LETZTE HEID

Magazin der Fantasy-Rollenspieler

Neruch'dhar:  
Übersicht über  
die Geschichte

Comic:  
Diedliede

Havena-  
Abenteuer:  
„Eine Münze  
aus Holz“

Abenteuer auf  
Morh-Khaddur:  
„Ein Wald  
voller  
Gefahren“

Rezis:  
Midgard, DSA,  
AD&D,  
Elfenland



39

# Havena Fanfare

Für König & Marktvogt

Feuertag, 13. Ingerimm 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 ST, sonst 2D.

## Prinzessin Emer Fest

Als im Winter dieses Jahres die Prinzessin Emer Brücke von dämonischen Feuern zerstört wurde, war der Schrecken in der Stadt groß. Noch heute hat niemand die seltsamen Worte vergessen, die einige Bürger während der Katastrophe gehört haben wollen:

'Leonardo hat widersprochen.'

Nur wenigen ist heute bekannt, wo sich der Me-

chanicus augenblicklich aufhält, doch Gerüchte behaupten, er sei vom Kaiserlichen Geheimdienst nach Gareth gebracht worden.

Nachlangem Ringen hat nun der Ältestenrat beschlossen, was man tun könne, um die Prinzessin Emer Brücke wieder aufzubauen, wobei man auch danach trachtet, den Bürger diese Katastrophe vergessen zu lassen.

So wurde das Prinzessin Emer Fest erdacht, das ein Beweis dafür sein soll, daß sich Havena niemals den Schrecken des Dämonenmeisters beugen wird.

Geplant ist das Fest für den Rondra des nächsten Jahres und zahlreiche Wettkämpfe und Schauspiele sind geplant.

So sagten die Rondrageweihen recht spontan zu, ihre 'Rondragefällige Schlacht'

im Rahmen dieses Festes auszurichten, auch wenn die nächste eigentlich für das Jahr 30 Hal geplant war.

Zudem sollen das Wettswimmen, die Ringerwettkämpfe und die Albernische Meisterschaft im Imman innerhalb einer einzigen Woche stattfinden.

Begleitet werden die Veranstaltungen von einem Jahrmarkt mit vielen Attraktionen. ami

## Krieger früher entlassen

Da viele der havenischen und albernischen Krieger ausgezogen sind, um gegen den Dämonenmeister zu Felde zu ziehen, entstand bei der Garde und den Seekriegern ein Engpaß.

Um einige der wichtigsten Stellen neu besetzen zu können, wurde der älteste Kriegerjahrgang der 'Kriegerakademie Rondras Ehre' drei Monate vorher entlassen. Alle haben bereits ihren Dienst angetreten.

Aufgrund der überhasteten Entlassung kam den Abgängern kein gebührendes Fest zu. Dieses soll aber im nächsten Jahr nachgeholt

werden, wenn unsere Kämpfer hoffentlich alle gesund an den heimischen Herd zurückgekehrt sind.

"Es freut mich, daß unsere Schüler den Ernst der Lage erkannt haben", äußerte sich die Freifrau Gunelde, Leiterin der Akademie, "am liebsten wäre auch der dritte Jahrgang entlassen worden, doch das wäre zu früh gewesen. Zusammen mit ihren Ausbildern werden die uns verbleibenden Schüler aber der Stadtgarde helfen, indem sie ihr bei den Streifengängen helfen. Ein bißchen Praxis kann den jungen Leuten nicht schaden." ghb

## Flußschiff bleibt vermißt

Die Suche nach dem Flußschiff 'Robbe' sind nun endgültig eingestellt worden. Das Schiff war, nachdem es von einem Handelsschiff an der Mündung des Großen Flusses Ladung aufgenommen hatte, nicht im Hafen von Havena angekommen. Gleich nach dem Bekanntwerden des Verschwindens leitete der Rat der Kapitäne eine Suche nach der 'Robbe' ein, an der sich ein gutes Dutzend Flußschiffe beteiligten

Doch die Suche blieb erfolglos. Mehrere Tage lang fuhren die Kapitäne mit ihren Schiffen das Strück zwischen

Hafen und Mündung ab, eine Spur von dem vermißten Schiff konnte nicht gefunden werden.

Yanna Nergard, Vorsitzende des Rates der Kapitäne, erklärte die Suche nun für beendet.

"Wir müssen davon ausgehen, daß die 'Robbe' mit der achtköpfigen Besatzung gesunken ist. Wie das geschehen sein kann, bleibt uns ein Rätsel, denn Kapitänin Idra Kluan befürchtete die Strecke schon seit mehr als 10 Jahren. Sie kannte den Großen Fluß wie ihr eigenes Wohnzimmer. Wir alle trauern um sie." ami

## Nachrichten aus allen Landen

### Alchimie-Unfall

Honigen. In der vergangenen Woche kam es unfreiwillig zu einem grandiosen Feuerwerk in Honigen, als das Labor des Alchimisten Urist Karnell in Flammen aufging. Infolge dessen kam es zu zahlreichen Explosionen, die die Stadt in rotes, grünes und blaues Licht tauchten.

Zwei vorbeikommende Gardisten wurden von den Flammen leicht verletzt, während der Lehrling des Gelehrten in dem Feuer ums Leben kam. Er gilt auch als Urheber des Unglücks, denn offensichtlich hat er die Abwesenheit seines Meisters dazu genutzt, unkontrollierbare Experimente anzustellen.

Wie durch ein Wunder oder Dank der herbeieilenden Bürger, die sofort mit den Löscharbeiten begannen, sprang das Feuer nicht auf andere Gebäude über. Das Haus des Alchimisten indes brannte bis auf die Grundmauern nieder.

### Käferplage

Salza. Die Bäume der Stadt Salza können keine Käfer mehr vertragen. Inzwischen sind sie so voll der kleinen Krabbeltieren, daß zu kaum noch Blätter tragen und unter der Last umzuknicken drohen.

Inzwischen gibt es für jeden gesammelten und getöteten Käfer 1 Kreuzer.

### Schlägerei

Perricum. Als ein hoher Vertreter des Adels durch die Straßen des nächtlichen Perricums fuhr, wurde seine Kutsche plötzlich aufgehalten.

In einer stadtbekanntem Kneipe war es zu einer Schlägerei gekommen, die sich schließlich auf die Straße verlagert hatte und somit dem Adligen den Weg versperrte.

Doch statt auf ein Ende des Getümmels oder auf die Stadtgarde zu warten, stieg der Herr Baron aus, und mischte kräftig mit. Als schließlich die Wache eintraf, wurde er gar verhaftet und in eine Zelle der Garnison gesteckt.

Erst Stunden später wurde den Soldaten ihr peinlicher Irrtum klar und sie ließen den guten Mann frei.

### Plünderungen

Andergast. In der Hauptstadt des gleichnamigen Reiches ist das Fehlen von Ordnungshütern nun zum Anlaß dafür geworden, daß einige der ärmeren Bewohner damit angefangen haben, auf nächtliche Streifzüge zu gehen.

Die von ihnen aufgesuchten Läden werden ausnahmslos leergeplündert. Die Stadt sucht nun Freiwillige, die in der Nacht Streifendienst versehen.

## Stück wird abgesetzt

Das Stück 'Wo die Nachtigall singt', das seit 10 Monden im Neuen Theater zu sehen ist, soll nur noch in diesem Monat aufgeführt werden.

Direktor Neimihn äußerte sich unserer Redaktion gegenüber zur augenblicklichen Situation:

"Das Haus bleibt immer häufiger halbleer. Viele Havener haben das Stück bereits gesehen und nur wenige Patrizier schauen es sich zweimal oder mehr an. Deshalb werden wir es nur noch in diesem Monat spielen.

Derzeit proben wir schon an einem weiteren Stück; einer Neuaufführung eines Wer-

kes von Berthol Heff Bennain mit dem Titel 'Der Händler und das Schwert'. Wir hoffen, die Bürger der Stadt mit diesem Lustspiel ein wenig erfreuen zu können. Besonders in der Zeit des Prinzessin Emer Festes werden wir die Zahl der Aufführungen erhöhen."

Das neue Stück wurde zuletzt im Jahr 9 Hal im Theater in der Gauklergasse aufgeführt, wo es begeisterten Anklang fand. Ob das Neue Theater aber über die geeigneten Schauspieler verfügt, um es mit ähnlichem Erfolg aufzuführen, bleibt fraglich. Doch wir lassen uns immer gern überraschen. ghb

## Siechenhaus überfüllt

Seit etwa 2 Wochen leiden viele Bewohner des Orkendorfes und des Nalleshofes an einer unbekanntem Krankheit, die viele Heilkundige vor ein Rätsel stellt. Die Erkrankten leiden zunächst an Erbrechen und Kopfschmerzen. Bei vielen erlischt alsbald das Auglicht, einige wenige sterben kurz darauf.

Der Perainetempel bittet alle die, die jetzt noch erkranken, nicht ins Siechenhaus zu kommen, denn die Betten dort sind alle belegt. Stattdessen sollen sie ins Hafenviertel kommen, wo der Kaufmann Gerad Ongswins eines seiner Lagerhäuser zur Verfügung gestellt hat. Ihm sei auf diesem Weg Dank ausgesprochen. ami

### KURIERDIENST

WIR BRINGEN JEDEN BRIEF ZUR RICHTIGEN ADRESSE,  
ÜBERALL IN ALBERNIA UND WINHALL

ALBERNISCHE FALKEN, GARETHSTRASSE



BESUCHEN SIE AUCH UNSERE AUSSTELLUNGEN IN HONINGEN, WINHALL, ABILACHT UND

khynndoch

# Eine Münze aus Holz

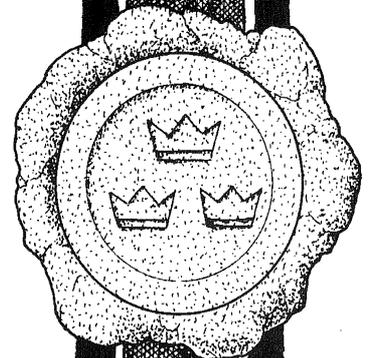
Ein Abenteuer für 4-6 Helden  
Teil 4 der Münzkampagne  
von Andreas Michaelis

---

*„Ich habe neulich von den seltsamen Spielchen des Herren Junweigg gehört. Ganz offensichtlich besitzt der Mann zuviel Geld, oder er ist wahnsinnig.“*

*Der gestrige Abend bei Junweigg war sehr amüsant. Er hat viele Geschichten von sich erzählt. Die Sache mit den Münzen macht er wohl nur, um sich bei der Bevölkerung der Stadt zu bedanken, die ihm seinen Aussagen zufolge zu seinem Reichtum verholfen haben. Ich werde mich demnächst an den Markvogt wenden, um den Junweigg als Abgeordneten vorzuschlagen. Vielleicht hat er ja auch Geld für die Stadtkasse übrig.“*

(Aus dem Tagebuch des Bürgermeisters, 28 Hal)



## 10 • Münzkampagne

*Ein Münze aus Holz* ist der vierte Teil der Münzkampagne. 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. Sie alle fügen sich aber in weiteren Teilen zusammen.

### Der Beginn

Diesen Beginn schlagen wir vor, wenn der Spielleiter mit einer Gruppe spielt, die bereits ein oder zwei andere Münzabenteuer gelöst haben. Hat der Meister noch gar keines der Szenarios gespielt, weil er auf weitere Teile wartet, sollte er den Gegenspieler der Helden aus dem dritten Teil den tulamidischen Goldzahn von seiner Gruppe finden lassen.

### Thanir Urist

Die junge Frau versucht nun schon seit Monaten, eine der Münzen zu finden und hat (vielleicht neben den Helden) an den drei vorherigen Suchen teilgenommen.

Ganz offensichtlich ist die '3' ihre Glückszahl, denn sie konnte den Tulamidischen Goldzahn als erste finden (oder vielleicht auch nicht) und somit 20 Dukaten verdienen. Doch die Goldstücke waren schnell ausgegeben und so wartete sie schon bald auf die nächste Aufgabe. Um so überraschter war sie, als sie plötzlich einen Brief von Ignor Junweigg bekam, in dem er sie aufforderte, ihn einmal zu besuchen.

Für den Fall, daß die Helden schon ein anderes Münzabenteuer erfolgreich erledigt haben, bekommen auch sie ein solches Schreiben, ansonsten geht es für diese Gruppe bei 'Der Aufruf' weiter.

Haben die Helden die ersten Teile alle gelöst, gab es zwischen dem dritten und vierten Teil den Teil 3a, den Thanir für sich entscheiden konnte.

### Ein seltsames Treffen

Zwei Tage nach dem Erhalt des Briefes sollen sich die Helden im Haus von Ignor Junweigg einfinden. Sie werden

von Peron Dubar, dem Diener des Patriziers begrüßt und in den Empfangsraum gebracht. Dort sitzt dann auch schon Thanir und schaut sich interessiert die Einrichtung des Raumes an. Sie begrüßt die Helden freundlich, spricht aber fortan kein Wort mehr mit ihnen.

Nach einer Weile tritt auch Ignor Junweigg ins Zimmer. Er lächelt seine Gäste warmherzig an und begrüßt sie sehr freundlich.

*"Nun, meine Freunde. Ihr alle habt mir schon einmal eine Münze gebracht, weshalb ich euch einen kleinen Vorteil vor allen anderen Suchenden geben möchte. Morgen früh wird an vielen Brettern der Stadt ein neues Rätsel angeschlagen. Euch werde ich es heute schon nennen:*

*Sucht eine Münze aus Holz an dem Ort, an dem der alte Titel des Herrschers mit einem Laster behaftet ist!*

*Jch denke, ihr, die ihr schon einmal erfolgreich gewesen seid, werdet mit diesem Hinweis früher oder später etwas anfangen können. Jch wünsche euch viel Erfolg. Und für den Fall, daß ihr es schafft, verspreche ich euch diesmal 50 Dukaten. Jch wünsche euch noch einen schönen Tag."*

### Der Aufruf

Der Aufruf für die Suche nach der Münze aus Holz findet sich zum ersten Mal nicht in der Havena-Fanfare, sondern wird an allen Informationsbrettern der Stadt angeschlagen. Darauf ist folgendes zu lesen:

Der Herr Ignor Junweigg zahlt demjenigen 50 Dukaten, der folgende Aufgabe erfüllen kann:

Sucht eine Münze aus Holz an dem Ort, an dem der alte Titel des Herrschers mit einem Laster behaftet ist, und bringt sie zu mir!

Der Spielleiter sollte einen jungen Mann dieses Blatt gerade irgendwo

anschlagen lassen, wo die Helden gerade langgehen. Wahrscheinlich wird sie ein solcher Aushang interessieren. Naja, und wer will schon gern auf 50 Dukaten verzichten.

### Informationen

Helden, die zum ersten Mal mit den Münzabenteuern zu tun haben, werden sicherlich wissen wollen, was es damit auf sich hat. Eine mögliche Anlaufadresse stellt die Redaktion der Havena-Fanfare dar, wo die Helden etwas über Junweigg und seine Rätsel erfahren können (siehe Teile 1-3).

Suchen sie sein Haus persönlich auf, werden sie von dem Diener mit den Worten 'Herr Junweigg hat keine Zeit, solange sie nicht die Münze bei sich haben' abgewiesen.

Da dies nicht die erste Münzsuche ist, können sie Helden vielleicht auch in den Tavernen der Stadt etwas darüber erfahren, letztlich ist es nur wichtig, die augenblickliche Aufgabe zu wissen.

### Im Münzkabinett

In diesem Museum, in dem die seltensten 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.

Suchen die Helden dieses Museum auf, wird die gute Frau ihnen gern weiterhelfen, auch wenn sie zunächst nichts von einer Münze aus Holz weiß. Sie will aber in ihren Büchern nachschlagen, sobald sie Zeit hat. Deshalb bittet sie die Abenteurer, gegen Abend, wenn sie das Museum schließt, noch einmal hereinzuschauen.

Doch die einzige Information, die sie ihnen bei einem späteren Treffen geben kann, ist, daß es keine offiziellen Münzen aus Holz gibt. Und wenn dem doch so ist, so kennt sie sie nicht.

## Die Suche

Wie eine Münze aus Holz auszusehen hat, das kann man sich ja noch gerade so vorstellen, doch an welchem Ort ist der alte Titel des Herrschers mit einem Laster behaftet?

Die erste Schwierigkeit ist es, zunächst den Herrscher herauszufinden, der gemeint ist. Und natürlich setzen auch hier wieder die falschen Spuren an, von denen es auch in diesem Münzabenteuer, wieder einige gibt.

Da die Helden nicht unbedingt aus Havena stammen oder sich sehr gut in dieser Stadt auskennen, werden sie ein wenig nachfragen müssen. Bei jeder Spur haben wir deshalb einige Aussagen von Bürgern aufgeführt, wie sie die Charaktere bekommen können.

### Prinz Brin Haus

"Herrscher, damit kann eigentlich nur der Brin gemeint sein. War der nicht mal Prinz? Jetzt ist er doch König, oder sowas, nicht?"

"Da gibt es das Prinz Brin Haus. Wird von einem Spinner aus Gareth geführt."

Das Prinz Brin Haus befindet sich direkt am Garether Tor und ist aufgrund des großen Schildes, das daran hängt, nicht zu übersehen.

Ein alter Haudegen, der zwar in Havena geboren ist, die meiste Zeit aber in der Armee Gareths verdingt war, hat es eingerichtet, um an den Mut und die Tugendhaftigkeiten des Regenten zu erinnern. Er tut dies mit selbstgemalten Bildern, zu denen er manche Geschichte zu erzählen weiß, besonders, wenn es um den Krieg gegen die Orks geht.

Auf irgendwelche Laster wird in diesem Haus nicht hingewiesen, aber wird der Besitzer – mit Namen Uhrinior Lonai – darauf angesprochen, weiß er von den angeblichen Frauengeschichten des Prinzen zu be-

richten, zu denen er auch ein Bild gemalt hat, das allerdings nicht ausgestellt ist.

Er zeigt es den Helden gern. Darauf sieht man den Prinzen in den Armen einer rahjaglichen Frau ruhen. Eine Untersuchung des Bildes fördert keine hölzerne Münze zutage.

Es sei dem Meister überlassen, sich gegebenenfalls die geeigneten Geschichten zu dem Hintergrund auszudenken.

### Fürstenpalast

"Ein Ort, der was mit Brin zu tun hat? Na der Fürstenpalast. Schließlich wohnt da sein Schwiegervater."

Ja, manchmal weilt der Regent des Mittelreiches im Palast des Mittelreiches. Doch die Wachen lassen niemanden ein. Sollten die Helden daraufhin so unverfroren sein, in den Palast einzudringen, werden sie geschnappt und zu einer Woche Pranger verurteilt. Anschließend fliegen sie aus der Stadt.

### Hesindetempel

"Neulich war ich in der Bibliothek des Hesindetempels. Die wird von dem Geweihten Magister Rohal Bibliothek genannt."

"Das größte Laster, das ich kenne, ist Magie."

Der Hinweis auf den Hesindetempel ist ganz einfach falsch. Doch wenn die Helden gern die Bibliothek des lasterhaf-

ten Hesindetempels durchsuchen wollen, dann mögen sie sich keinen Zwang auferlegen.

### Praiosstempel

"Die nennen ihn immer noch Götterfürst, wo doch beinahe jedes Kind weiß, daß das in Wirklichkeit Efferd ist."

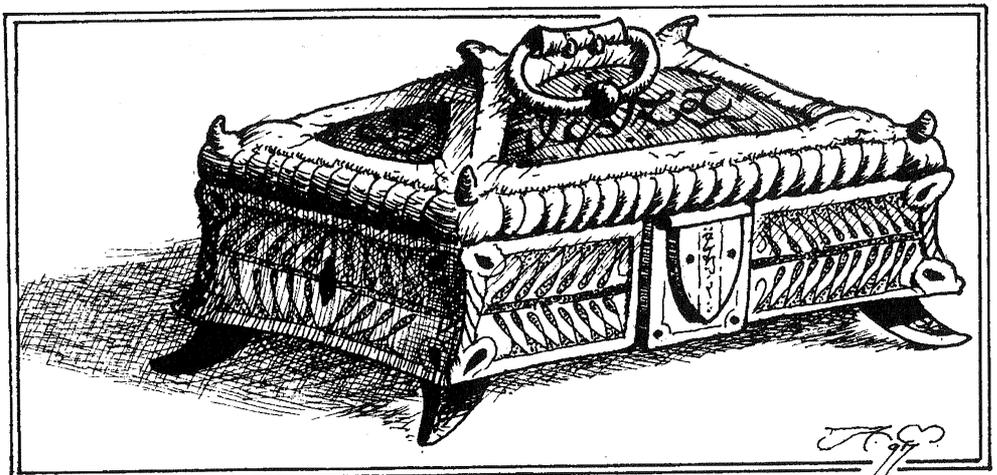
"Ja, ich habe von düsteren Geheimnissen der Praiosleute gehört. Angeblich sollen sie die in Havena verbotene Inquisition beherbergen."

In einer Stadt, in der Efferd der wichtigste Schutzgott ist, verwundert eine solche Aussage nicht. Doch auch wenn es die Helden irgendwie hinbekommen, die Geweihten von der Notwendigkeit einer Durchsuchung zu überzeugen, eine Münze aus Holz läßt sich dort nicht finden.

### Die Fürstenschänke

"Mann, der Fürst ist schon lange König, und die nennen ihre Schenke immer noch nach dem Fürsten. Na, und Laster gibt es darin wahrlich genug. Da lügen und betrügen die Abgeordneten des Ältestenrates, daß sich die Balken biegen."

Eine Beschreibung der Fürstenschänke befindet sich in der Havena-Ergänzung 3 – Fuchsfährten. Spielleiter, die dieses Heft besitzen, können sie Suche sehr interessant gestalten, auch wenn es hier keine Münze zu finden gibt. Einer der Hinweise der Gäste lautet:



"Im Keller stehen die Fässer mit dem Unrat. Schaut doch dort einmal nach."

Damit erntet er einen großen Lacherfolg, den Helden hilft er aber nicht weiter.

### Die Fürstenallee

Nach dem Hinweis auf den alten Titel des albernischen Herrschers, werden die Helden auf die Idee kommen, alle Orte abzuklappern, die den Titel 'Fürst' im Namen führen. Wir wollen hier exemplarisch die Fürstenalle nehmen und dann endlich die richtige Lösung präsentieren!

"Ihr sucht was mit Fürst im Namen und Laster. Dann geht in die Fürstenallee, und zwar dort, wo sie durchs Orkendorf geht. Laster findet ihr da zuhauf!"

Die Fürstenallee im Orkendorf abzusuchen, ist eine Lebensaufgabe. Das werden auch die Helden bald feststellen. Wir können ihnen nur viel Spaß bei ihrer Suche wünschen.

### Fürstliches Wettbüro

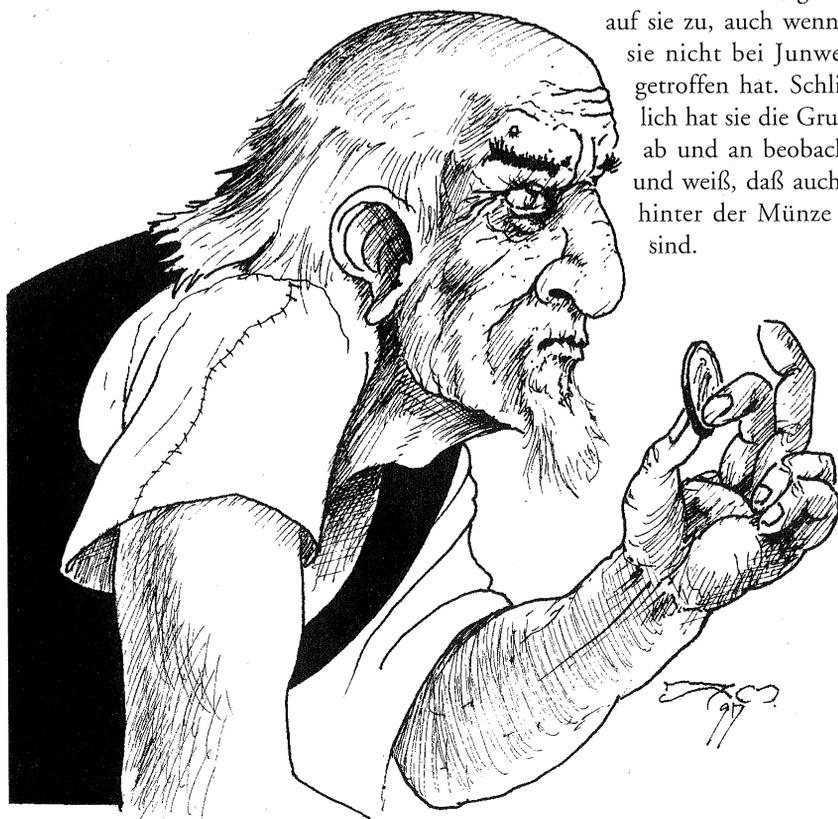
"Ich halte die Wettlust für ein schreckliches Laster, das die Menschen zugrunde richtet. Darum solltet ihr mal im Fürstlichen Wettbüro nachschauen."

Das Wettbüro wird bei den Öffentlichen Gebäuden auf Seite 1 bis 4 beschrieben. Wenn die Helden dort ankommen, finden sie ein Schild vor, das den Leser darüber in Kenntnis setzt, daß das Büro erst in den Abendstunden öffnet.

Da bald wieder ein Immanspiel der Bullen anliegt, kann man zur Zeit jeden Abend auf das Ergebnis der havenischen Mannschaft setzen. Allerdings ist das Büro nur für zwei Stunden geöffnet und lediglich ein Schalter im Erdgeschoß steht zur Verfügung.

Wenn die Helden schließlich zum Büro zurückkommen, können sie folgendes sehen: Die Tür öffnet sich und ein älterer Mann kommt mit einer jungen Frau heraus. Bei ihr handelt es sich um Thanir Urist, die die Münze bereits in den Händen hält.

Sieht sie die Helden, geht sie auf sie zu, auch wenn sie sie nicht bei Junweigg getroffen hat. Schließlich hat sie die Gruppe ab und an beobachtet und weiß, daß auch sie hinter der Münze her sind.



Lächelnd zeigt sie die Münze hoch und sagt dann:

"Tut mir leid Freunde, aber ich war schneller. Nicht traurig sein. Wir treffen uns morgen Abend im Gasthaus 'Zur lieblichen Göttin', da lade ich euch zu Essen und Trinken ein."

Dann geht sie zu Ignor Junweigg, wobei sie nichts dagegen hat, wenn die Helden sie begleiten wollen. Geöffnet wird ihnen wieder vom Diener, der sich die Münze genau betrachtet und schließlich Thanir bittet, ihm zu folgen. Die junge Frau dreht sich noch einmal um und sagt

"Also, dann bis morgen Abend in der Göttin!"

Dann schließt sich die Tür und die Niederlage der Helden ist endgültig.

### Das Treffen

Am nächsten Abend können die Helden natürlich zu dem Gasthaus gehen, das in der Havena-Ergänzung 1 – Hehre Häuser beschrieben wird. Doch ihre Gastgeberin wird nicht erscheinen. Wahrscheinlich denken die Abenteurer, sie seien versetzt worden, weshalb sie der Angelegenheit keine Beachtung mehr schenken.

Glauben sie aber an ein mysteriöses Verschwinden, dann können sie nach ihr suchen. Im Haus Junweigg wird man ihnen sagen, daß sie das Haus schon bald wieder verlassen hätte. Sie wollte ins Hafenviertel gehen, um mit einigen Freunden zu feiern.

Wo die Helden sich auch erkundigen, Thanir bleibt verschwunden.

### Ende

Jeder Held hat sich 60 Abenteuerpunkte redlich verdient. Für den Fall, daß sie Thanir weitersuchen wollen, müssen sie bis zum nächsten Teil dieser Kampagne warten. Teil 5 lautet dann **100 Dukaten auf einem Schein.**

# Fürstliches Wettbüro

Ein Städtischer Buchmacher  
von Andreas Michaelis

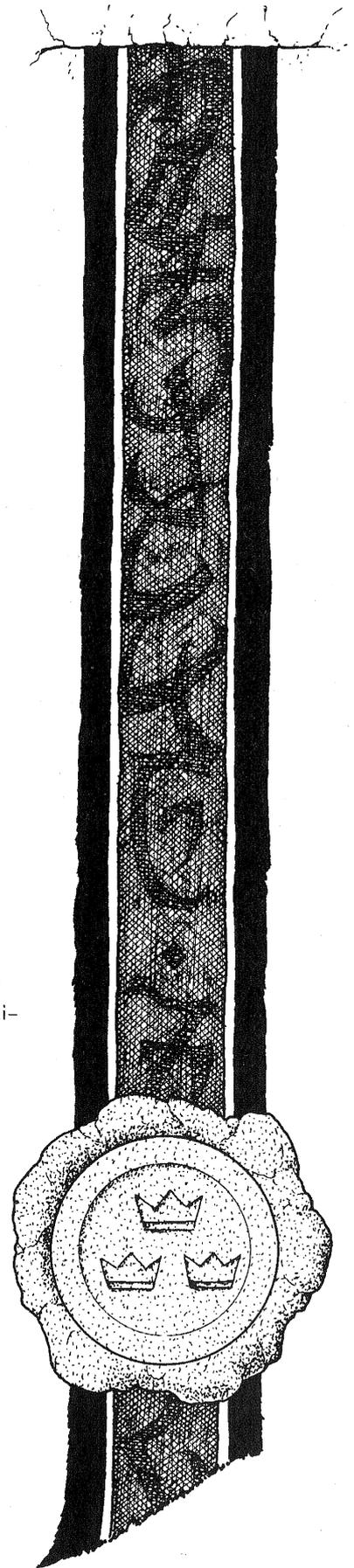
"Natürlich kannst du zu einem dieser Halsabschneider gehen, um auf die Bullen zu wetten, aber dort garantiert dir niemand, daß du dein Geld auch bekommst. Und vertraue nicht auf die Stadtgarde, denn die hat noch nie einen dieser Betrüger geschnappt.

Ich gehe in eines der Wettbüros, von denen mir das Fürstliche am besten gefällt, denn es ist das älteste und zuversichtlichste. Vor einigen Wochen habe ich dort auf einen Sieg der Adler von Grangor gegen die Havena-Bullen gesetzt. Sicherlich hat man das nicht gern gesehen, aber ich komme aus Vinsalt, und da sind mir die Adler lieber als die ollen Bullen.

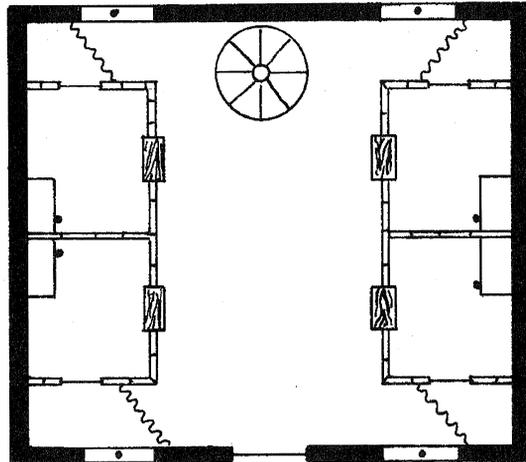
Leider haben die Adler, wie eigentlich immer, verloren. Schade, denn bei einem Sieg hätte ich für meine 2 Dukaten tatsächlich 30 zurückbekommen. So stand ich mit leeren Händen da.

Aber im nächsten Monat werde ich dem Büro ein wenig Geld abnehmen, denn dann ist das Wettschwimmen, und man hat mir einen todsicheren Tip gegeben. Ein Unbekannter aus Duhnhus; bestimmt gibt es eine prächtige Quote."

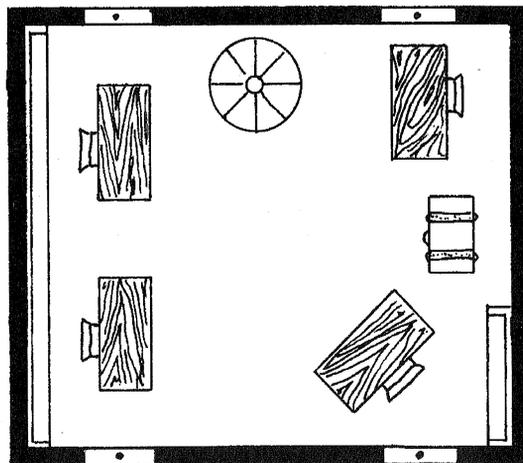
(Aus dem Brief eines Kaufmanns, 25 Hal)



# Fürstliches Wettbüro



Erdgeschoß



Obergeschoß

Über das Jahr betrachtet haben die Havener recht viele Veranstaltungen, bei denen es sich lohnt, eine Wette zu riskieren, um ein wenig Geld zu gewinnen. Beispiele hierfür sind das einmal jährlich stattfindende Wettschwimmen, die Ringkämpfe oder die zahlreichen Immanspiele, die in der Stadt am Großen Fluß sehr beliebt sind.

Lange Zeit waren für diese Wetten windige Buchmacher zuständig, von denen die meisten versuchten, eine schnelle Dukate zu machen, um schließlich das Weite zu suchen. Im Jahr 3 Hal sorgte schließlich der Antrag eines besorgten Immananhängers im Ältestenrat dazu, daß die Stadtväter über die Errichtung offizieller Wettbüros nachdachten. Spätestens nachdem einige gelehrte Rechenkünstler den Ratsmitgliedern den zu erwartenden Gewinn vorstellten, fragte sich jeder Parlamentarier, warum man nicht eher auf diese Idee gekommen wäre.

Schließlich wurde beschlossen, ein fürstliches Wettbüro einzurichten, und alsbald hatte man ein geeignetes Gebäude gefunden: der Besitzer hatte Schulden und es lag direkt neben dem Immanstadion.

## Das Gebäude

Das Wettbüro liegt in der *Bullenstiege*, einer kleinen Straße, die direkt am Immanstadion vorbeiführt (alt: J-K/27-28; neu: D/10). Direkt daneben befindet sich die Pension *„Immanpokal“*, in der am Abend oftmals Immanfreunde bei einem Bier zusammensitzen. Es ist in einem zweistöckigen Fachwerkgebäude untergebracht, dessen Zustand als gut zu bezeichnen ist. Lediglich die Grundmauern stammen noch aus der Zeit vor dem Großen Beben, der Rest wurde neu errichtet, nachdem der baufällige Teil abgerissen wurde. Über der Eingangstür wurde ein Schild angebracht, auf dem zu lesen steht:

*„Fürstliches Wettbüro“*

Die Tatsache, daß der Fürst inzwischen zum König gekrönt wurde, scheint die Stadtväter nicht dazu veranlaßt zu

haben, Geld für ein neues Schild auszugeben.

## Das Erdgeschoß

Der untere Teil des Gebäudes besteht aus einem einzigen Raum, in dem an vier Schaltern die Wetten abgegeben werden können. Neben der Eingangstür gibt es keinen weiteren Zugang und die Fenster sind allesamt vergittert. Eine schmale Wendeltreppe führt in das Obergeschoß.

Wo an den Wänden der nötige Platz ist, befinden sich Bilder von Immanspielern aus Havena; der Name steht jeweils darunter. Bei den vier Schaltern handelt es sich um eine Art *„Holzhütte“*, in der ein Beamter arbeitet. Sie lassen sich durch schmale Türen, die von innen verriegelt werden können, betreten.

An einer Tafel neben der Eingangstür stehen die wichtigsten Ereignisse, bei denen das Wettbüro geöffnet hat. Manchmal werden hier auch die Wettquoten angeschrieben.

Die kleinen Schalterhäuschen sind meistens nur am Tag des Ereignisses alle besetzt. Hat das Wettbüro geöffnet, trifft man hier auch zwei Soldaten der Stadtgarde an, die für Ordnung und Sicherheit sorgen.

## Das Obergeschoß

Im oberen Teil des Wettbüros stehen vier Schreibtische, an denen fieberhaft die Quoten ausgerechnet werden, damit nach Ablauf eines Ereignisses die Gewinne sofort ausgezahlt werden können. Hier wird auch in einer großen eisernen Truhe das Geld aufbewahrt. Das *„Möbelstück“* ist so schwer, daß sechs starke Männer und Frauen gebraucht werden, um sie fortzutragen. Zu diesem unerhörten Gewicht tragen einige Bleibarren bei, die in der Truhe liegen.

Die Einrichtung dieses Raumes ist schlicht und zweckgerichtet. Lediglich der Schreibtisch des Büroleiters sieht etwas kostbarer aus. Er besitzt ein ab-

schließbares Fach, in dem die wichtigsten Abrechnungen aufgehoben werden.

Auch die Fenster des Obergeschosses sind vergittert, so daß es sehr schwer ist, hier einzudringen. In der Decke des Raumes ist eine Luke zu entdecken, durch die es auf den Dachboden geht.

## Der Wettbetrieb

Für gewöhnlich ist das Wettbüro am Immanstadion geschlossen, denn die wenigsten Havener geben ihre Wetten ab, wenn der Tag der Veranstaltung noch fern ist.

Der häufigste Grund für die Öffnung des Hauses sind die Spiele der Havenabullen, der örtlichen Immanmannschaft, die etwa einmal im Monat stattfinden. Drei Tage vor einem solchen Spiel können die Wetten abgegeben werden, wobei lediglich ein oder zwei Schalter offen sind.

Am Tag des Spieles dagegen herrscht dann große Betriebsamkeit im Büro. An allen Schaltern werden die seltsamsten Wetten entgegengenommen. Die wenigsten Besucher tippen noch auf Sieg oder Niederlage, denn die Bullen verlieren nur äußerst selten auf eigenem Platz. Und so wettet man auf den ersten Verletzten, das Ergebnis und den besten Torschützen. Nur mit solchen Tips läßt sich bei Immanspielen noch wirklich Geld machen.

Während eigentlich immer mehrere Veranstaltungen über das Jahr verteilt stattgefunden haben, ist dies im Jahr 29 Hal ganz anders. Nachdem die Prinzessin Emer Brücke durch die Macht des Dämonenmeisters Borbarad zerstört worden war, beschlossen die Mitglieder des Ältestenrates, etwas gegen die herrschende Verunsicherung in der Bevölkerung zu tun. Zugleich wollte man genügend Geld zusammen bekommen, um das beeindruckende Bauwerk erneut zu errichten. So wurde das *Prinzessin Emer Fest* erdacht.

Bei diesem Fest, das eine Woche dauern soll, werden die wichtigsten Veran-

## Tisal Limrod, Leiter des Wettbüros

Der zweiundfünfzigjährige Tisal ist gebürtiger Havener und arbeitet bereits seit 35 Jahren für die Stadt. Er begann einst als einfacher Schreiber im Stadthaus und arbeitete sich langsam aber stetig nach oben.

Als im Jahr 3 Hal schließlich die Errichtung eines Wettbüros beschlossen wurde, war Tisals Ruf bereits so ausgezeichnet, daß man ihn mit der Leitung des Hauses betraute. Seitdem gilt seine ganze Aufmerksamkeit dieser Arbeit, wobei er zu Zeiten, in denen das Büro geschlossen hat, im Stadthaus arbeitet und sich um verschiedene Veranstaltungen kümmert, bei denen das Wettbüro zum Einsatz kommt. Zudem organisiert er in jedem Jahr das Immanturnier, das in der Stadt am Großen Fluß als die "Albernische Meisterschaft" bekannt ist. Seinem persönlichen Einsatz ist es zu 'verdanken', daß an dieser Meisterschaft allerhöchstens vier Mannschaften teilnehmen, auch wenn mehrere andere Städte Albernias inzwischen eigene Immanmannschaften besitzen, die gerne um den Titel kämpfen würden.



Da Tisal ein sehr arbeitswütiger Mann ist, hatte er niemals Zeit, sich eine Frau zu suchen, und so ist er auch heute noch ledig. Er wohnt in einem kleinen Haus im Stadtviertel Marschen, das er sich gemütlich eingerichtet hat. Wenn Tisal nicht arbeitet, hält er sich hier auf, um noch einmal die Bilanzen des Wettbüros durchzugehen.

Momentan ist der Stadtbeamte zudem noch damit beschäftigt, das Prinzessin Emer Fest vorzubereiten, das im Rondra 29 Hal zum ersten Mal stattfinden soll, um ein wenig Geld in die Kassen der Stadt zu bringen, das dann zum Neuaufbau der gerade zerstörten Prinzessin Emer Brücke dienen soll.

Tisal besuchte in seiner Jugend eine havenische Fechtschule und kann deshalb ganz gut mit seinem Kurzsword, das er immer bei sich trägt, umgehen. Schon das eine oder andere Mal mußte er sich der Waffe bedienen, wenn er zusammen mit einer Eskorte der Stadtgarde die Tageseinnahmen aus dem Büro ins Stadthaus bringen mußte. Seine Gegner waren nicht selten überrascht davon, wie behende der etwas dickliche, kleine Mann sich im Kampf bewegen kann.

MU:	12	AG:	4	MR:	0
KL:	14	RA:	1	LE:	56
IN:	15	HA:	2	AE:	-
CH:	12	TA:	4	KE:	-
FF:	11	JZ:	3	AT:	14
GE:	12	NG:	5	PA:	13
KK:	10	GG:	4		

Stufe: 7  
 Haarfarbe: grau  
 Alter: 52 Jahre

Größe: 1,74  
 Augenfarbe: braun  
 Waffe: Kurzsword

Herausragende Talente: Rechtskunde 12, Lesen und Schreiben 15, Rechnen 14, Schätzen 11, Menschenkenntnis 12

staltungen der Stadt geballt stattfinden, um so die Moral der Bürger Havenas und Albernias ein wenig zu heben. Dazu gehören das Wettschwimmen, die Ringkämpfe, das Immanturnier um die Albernische Meisterschaft und einige andere Wettbewerbe (mehr Informationen zum *Prinzessin Emer Fest* gibt es im *Havena-Abenteuer 1 – Der Dunkle Tod*, das im Oktober '98 im Drachenland-Verlag erschienen ist).

Bei diesem Fest ist natürlich auch das 'Fürstliche Wettbüro' geöffnet, und jedermann kann seine Wetten abgeben.

## Quoten

Natürlich müßte man wissen, welche Wette wie oft abgegeben wurde, um eine genaue Quote berechnen zu können. Doch für das Spiel in Havena erscheint uns das zu aufwendig. Vielmehr sollte der Spielleiter entscheiden, welche Quoten erreicht werden, wobei natürlich besonders ausgefallene Wetten hohe Gewinne erzielen können.

Wer bei einem Heimspiel der *Havena-Bullen* auf den Sieg der eigenen Mannschaft setzt, muß damit rechnen, daß er für 10 Silbertaler nur 11 zurückbekommt, da es kaum jemanden gibt, der auf die Gastmannschaft setzt.

Der Spielleiter sollte für den Einzelfall die Quoten festsetzen, wobei er sich lediglich überlegen muß, wie wahrscheinlich ein Tip ist oder nicht.

## Das Büro im Spiel

Das Wettbüro eignet sich gut dafür, es einfach in das normale Spielgeschehen einzubeziehen. Spielercharaktere könnten sich hier mit einem Auftraggeber oder einem Informanten treffen. Ansonsten werden Helden dieses Haus nur aufsuchen wollen, wenn es irgendwelche Wettkämpfe gibt, auf deren Ausgang gewettet werden kann.

Das 'Fürstliche Wettbüro' ist ein Handlungsort des vierten Teils des Münzsuche-Abenteuers mit dem Titel "Eine Münze aus Holz".