

Ignor Junweigg

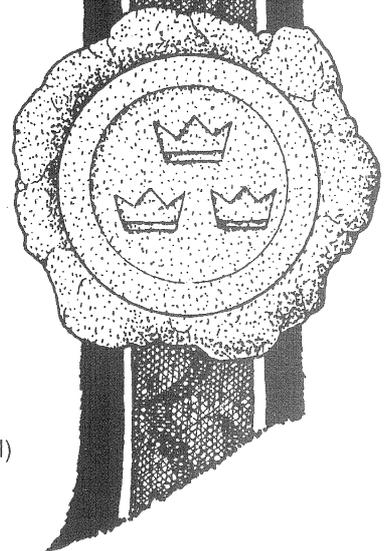
Ein mysteriöser Patrizier
von Andreas Michaelis

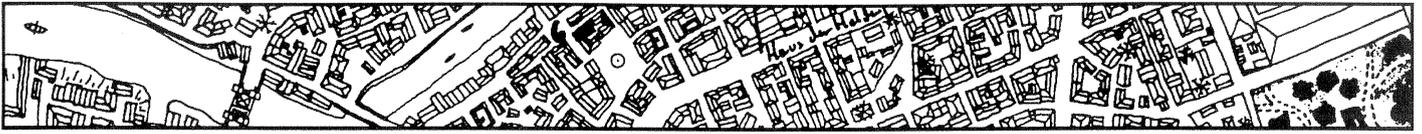
„Einmal bin ich erst recht früh am Morgen aus dem Rahjatempel gekommen, und weil mir ein wenig nach frischer Luft war, wandelte ich durch die prachtvollen Gärten der Liebesgöttin. Prachtvoll und bunt war das Blumenmeer und die Obstbäume standen in herrlicher Blüte.

Doch als ich den Garten im Norden verließ, entdeckte ich einen Garten, der alles übertraf, was ich gerade, ja jemals in meinem Leben gesehen hatte. Auf dem Grundstück eines Haveners erblühten Blumen, deren Anblick und Duft so betörend waren, daß ich mich am liebsten auf die Straße gelegt hätte, um beides zu genießen...

Alle Pflanzen wirkten irgendwie fremd und doch betörend schön. Welch ein Magier mußte wohl in diesem Hause leben, der es schaffte, die Schönheit der göttlichen Natur noch zu übertreffen. Wenn ich einmal sterben werde, so soll es an diesem Ort der Schönheit geschehen.

(Aus dem Brief eines Reisenden, 23 Hall)





Viele Patrizier leben in Havena, und ein Großteil von ihnen weiß heute nur noch, daß sie durch eine Erbschaft an ihr großes Vermögen gekommen sind. Die alteingesessenen Patrizierfamilien der Stadt leben im Stadtviertel Marschen, während in Unter- und Oberfluren eher der Neureichen, wie sie in Havena allgemein genannt werden, ihre Domizile errichtet haben.

Oftmals ist den einfachen Bürgern der Stadt nicht klar, womit die Wohlhabenden ihre Gelder mehren, aber es ist ihnen auch egal. Vielen reicht es, sie zu ihren Kunden zu zählen, auch wenn einige Patrizier desöfteren gar nicht bezahlen.

Einer dieser Patrizier ist Ignor Junweigg, dessen Familie schon seit vielen hundert Jahren in Havena lebt und wirkt. Sein Haus steht in der Straße "Hinter den Rahjagärten" und wird von einem kleinen Garten umgeben, der von einer etwa ein Schritt hohen Mauer eingefaßt wird (alt; neu: A/4-5).

Das Gebäude

Nach dem Großen Beben von Havena war der Stammsitz der Junweiggs hinweggespült worden, so daß sie sich ein neues Haus im Stadtviertel Marschen errichteten. Aber auch von dem damals erbauten Steinhau existieren heute nur noch die Grundfeste und das Kellergewölbe, denn bei einem Feuer im Jahr 24 vor Hal brannte das Gebäude fast vollständig nieder.

Efferd sei Dank konnte der damalige Stammhalter Unris Junweigg sein Vermögen retten, und so ließ er das Haus wieder aufbauen, so daß der heutige Besitzer Ignor, der jüngst Sohn Unris, in einem prachtvollen Fachwerkhaus lebt, dessen Bohlen mit filigranen Schnitzarbeiten versehen sind, die bunt bemalt wurden. Diese stellen neben einigen Fürsten der Stadt vor allem auch Vorfahren Ignors dar, aber auch Szenen aus dem städtischen und ländlichen Leben.

Das Dach des dreistöckigen Hauses ist mit Reet gedeckt und die Fenster sind alleamt mit ebenfalls buntbemalten Läden versehen. Selbst die Tür weist kunstvolle

Schnitzarbeiten auf, die die Göttin Rahja inmitten einer Schar junger Männer und Frauen darstellen.

Das Haus steht auf einem eher kleinen Grundstück, das von einer niedrigen Mauer begrenzt wird. Auf diesem etwa ein Schritt hohen Bauwerk stehen in regelmäßigen Abständen mamorne Tierfiguren, die vom berühmten havenischen Steinmetz Asteron Obeljahn geschaffen wurden.

Das Grundstück wird von einem sehr gepflegten Garten eingenommen, dessen Herzstück ein kleiner Springbrunnen aus rotem Marmor ist. Abgesehen vom Winter blühen hier das ganze Jahr über die herrlichsten Blumen in allen Farben.

Das Erdgeschoß

birgt neben dem Haushaltsteil auch Zimmer für Bedienstete und einen Gästebereich. Betreten werden kann das Haus durch eine Tür, die zur Straße führt, und eine, die in den Garten geleitet. Die Außenwände bestehen noch aus den alten Grundmauern, die an vielen Stellen ausgebessert wurden.

E1 Korridor

In diesem kleinen Raum werden Besucher empfangen. Er wird von zwei mächtigen Wandteppichen geziert, die tulamidische Motive tragen. Für Jacken und Mäntel der Gäste steht ein Kleiderständer zu Verfügung, und eine Wendeltreppe führt nach unten und oben.

E2 Wohnraum

Renike Ornain ist Gärtnerin mit Leib und Seele. Sie ist ihrem Geldgeber Ignor dankbar dafür, seinen Garten pflegen zu dürfen und gibt sich deshalb besondere Mühe. Die Einrichtung ihres Zimmers hingegen ist ihr egal, weshalb sämtliche Möbel nicht recht zueinander passen wollen. Zudem stehen darauf überall Pflanzen, die von Renike sorgsam gehegt werden.

E3 Wohnraum

Peron Dubar kommt aus dem fernen Ara-

nien. Er verdankt Ignor Junweigg sein Leben und ist ihm deshalb nach Havena gefolgt. Hier dient er ihm seitdem als Koch. Sein Zimmer ist zweckmäßig eingerichtet. Auffälligstes Möbelstück ist der große Schreibtisch aus Kirschholz. Hier arbeitet der Aranier jeden Abend bei Kerzenlicht an seiner Rezeptesammlung, die er stets sorgsam in eine abschließbare Schublade legt.

E4 Küche

Ignors Koch Peron Dubar hat eine ordentliche Küche für seine Künste zur Verfügung. In Schränken, Regalen und Truhen wird hier alles gelagert, was eines Koches Herz höher schlagen läßt. Von hier aus führt eine Tür in den Garten, die in der Nacht mit einem schweren Riegel gesichert wird.

E5 Empfangszimmer

Dieser sehr große Raum ist unglaublich prachtvoll eingerichtet. An den Wänden hängen kunstvolle Gobelins und der Boden ist mit teuren Seidenteppichen bedeckt. Die Möbel tragen stilvolles Schnitzwerk, und der große marmorne Kamin ist ein Meisterwerk der Steinmetzkunst.

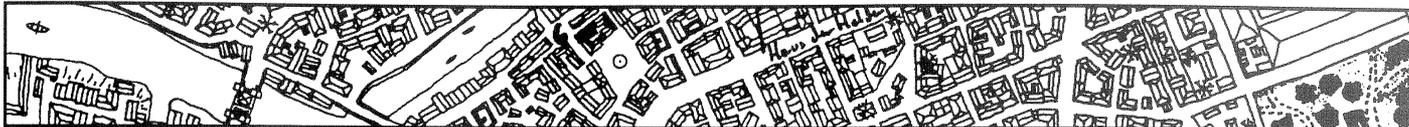
Ignor pflegt in diesem Zimmer Gäste zu bewirten, sofern denn überhaupt mal welche kommen. Er bedient sie mit gaumenfreundlichen Weinen und verwöhnt ihre Zungen mit den lieblichsten Likören.

Das erste Obergeschoß

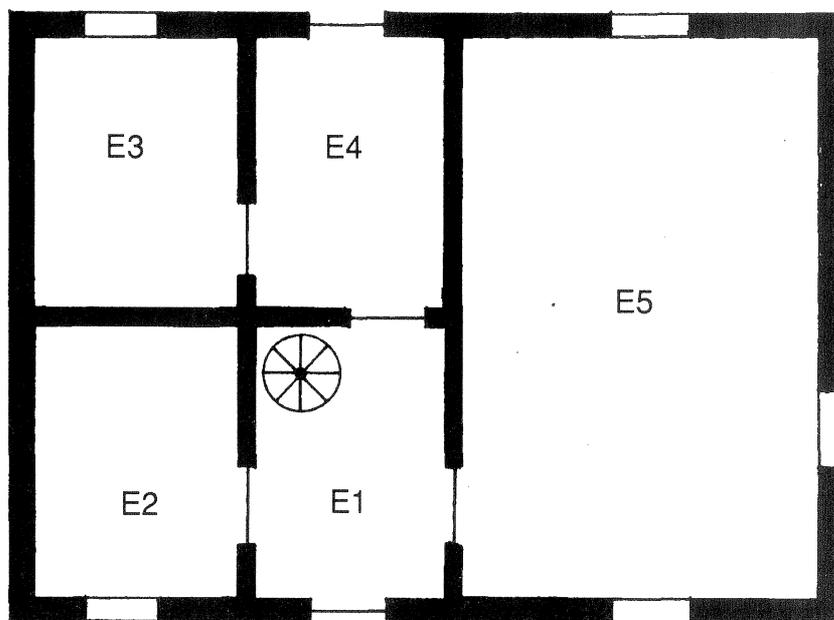
In diesen Teil des Hauses kommt man über die Wendeltreppe, die hier auch endet. Dies ist das Reich Ignors und nur dem Koch Peron ist es gestattet, das Obergeschoß zu betreten.

O1 Verbindungsraum

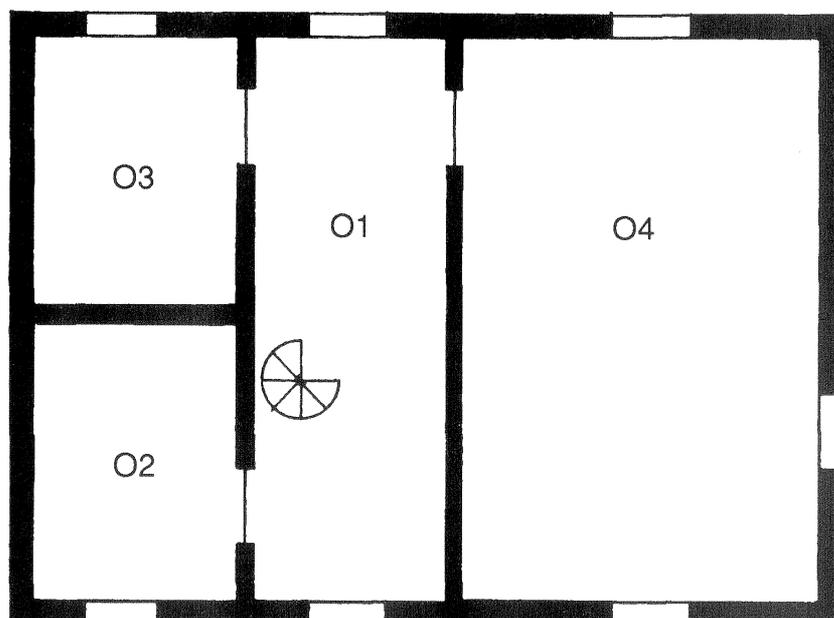
An den Wänden dieses Raumes hängen vielerlei Bilder, die alle Vorfahren Ignors zeigen. Einziges Möbelstück in diesem Raum ist ein kleiner Tisch mit einem Schemel, an dem der Hausherr sein Essen ein-



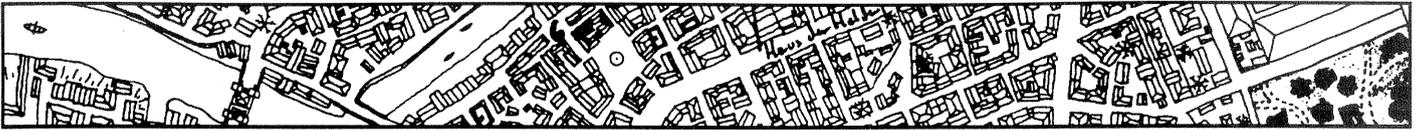
Der Patrizier Ignor Junweigg



Erdgeschoß



Obergeschoß



nimmt. Er steht auf einem runden Seidenteppisch, der tulamidische Ornamente aufweist. Dreht man diesen Teppich um, entdeckt man ein neues Motiv, das ein goldenes Pentagramm auf gänzlich schwarzem Grund zeigt. Nicht nur Zwerge werden sofort entdecken, daß es sich bei den Fäden um echtes Gold handelt.

02 Schlafräum

Ein prunkvolles Bett ist der auffälligste Einrichtungsgegenstand dieses Raumes. Auf ihm liegen seidene Kissen und Decken. In zwei Schränken befinden sich die Kleidungsstücke Ignors, die allesamt sehr teuer gewesen sein müssen.

03 Arbeitszimmer

Neben einem Schreibtisch stellenein mächtiger Schrank und einige mit Pergamentrollen gefüllte Regale die Einrichtungsgegenstände dieses Arbeitszimmers dar, in dem Ignor nicht offensichtlichen Studien nachgeht. Im Schreibtisch befindet sich ein kleines Geheimfach, in dem der Patrizier eine Schatulle mit verschiedensten Münzen des ganzen aventurischen Kontinents aufbewahrt.

04 Bibliothek

Es gibt aventurische Hesindetempel, die froh wären, wenn sie eine solch umfassende Bibliothek aufzuweisen hätten. Hunderte von Büchern stehen in den Regalen und viele davon sind mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

Das zweite Obergeschoß

In das zweite Obergeschoß führt offensichtlich keine Treppe. Niemand weiß, wie es Ignor schafft, in seine ganz Privaten Räume zu gelangen, aber das Licht hinter den Fenstern beweist, daß er ab und an dort zu tun hat.

Eine Beschreibung dieses Stockwerks haben wir uns für einen späteren Zeitpunkt auf. Dann werden auch noch einige andere Geheimnisse aufgedeckt, die den Patrizier

umgeben. Bis dahin müssen sich die Leser des Letzten Helden mit den rätselhaften Aufgaben begnügen, die sich Ignor Junweigg augenscheinlich aus reiner Freude ausdenkt.

Die Personen

Ignor Junweigg

Der Patrizier trägt immer auffallend teure Kleider, wobei er peinlich darauf achtet, niemals die selben Kleider an zwei aufeinanderfolgenden Tagen zu tragen. Auf dem Kopf hat er oft eine seltsame Kappe, an die hell klingende Glöckchen genäht sind.

Ignor begegnet allen Menschen freundlich und zuvorkommend. Helden die eine Münze bei ihm abgeben, um sie gegen 20 Dukaten einzutauschen, werden ihn auf jeden Fall sehr sympathisch finden.

Bekommt er allerdings Fragen gestellt, die ihn oder seine Rätsel betreffen, lächelt er lediglich und hüllt sich in bedeutungsvolles Schweigen.

Mehr wollen wir zunächst nicht von diesem Mann berichten, denn seine interessante Geschichte soll erst im Laufe der vielen Rätsel in der Havena-Fanfare aufgedeckt werden. Werte erscheinen uns bis dahin unnötig.

Renike Onain

Die junge Gärtnerin des Patriziers stammt aus Abilacht und kam vor etwa fünf Jahren nach Havena. Dort traf sie Ignor auf der Straße und wurde von ihm angesprochen. Stunden später stand sie in seinen Diensten und kümmerte sich um den Garten.

Geht man von ihrem Geburtstag aus, müßte Renike 23 Sommer zählen, aber sie wirkt wesentlich reifer und sieht auch um einiges älter aus. Seltsam ist auch, daß sie bei ihrer Ankunft in der albernischen Hauptstadt noch niemals etwas mit Pflanzen zu tun hatte. Trotzdem versteht heute niemand mehr davon in Havena als Renike. Mit ihrem Wissen ist es ihr gelungen, Pflanzen

in Ignors Garten zu ziehen, die sonst nur im Süden Aventuriens wachsen, und die einer höheren Temperatur bedürftigen, als die Stadt am Großen Fluß bieten kann.

Auf Fremde reagiert die durchaus gutaussehende Frau eher vorsichtig und abweisend. Mehr als ein 'Guten Tag' wird man nur in sehr seltenen Augenblicken von ihr vernehmen. Dies ändert sich auch nicht, wenn man versucht, ein Fachgespräch über ihre Pflanzen zu beginnen.

Peron Dubar

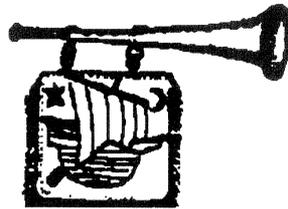
Peron ist etwa 40 Jahre alt und traf Ignor auf dem Marktplatz von Mherwed. Es war der Augenblick, in dem Peron hingerichtet werden sollte, weil er irgendeinem Tulamiden in seinem Lokal einen 'stinkenden Fisch' andrehen wollte. Der Koch weiß bis heute nicht, wie es Ignor geschafft hat, ihn vor dem Scharfrichter zu retten, aber er ihm dafür so dankbar, daß er ihm überall hin folgt.

Peron übt im Hause Ignors neben den Tätigkeiten des Kochs auch noch die eines Dieners aus, der ein wenig für Sauberkeit im Erdgeschoß sorgt, und der Gäste in Empfang nimmt. Er ist sehr zuvorkommend und scheint anderen Menschen alle Wünsche von den Augen ablesen zu können. Und so hält jeder Gast schon bald sein Lieblingsgetränk in der Hand, wenn er bei Ignor zu Besuch ist.

In der Stadt am Großen Fluß entdeckte Peron seine große Liebe zum Schreiben, und seitdem arbeitet er allabendlich an seiner Rezeptsammlung, die die des Hofkuchs von Gareth bei weitem übertreffen wird. Man kann ihn manchmal auf dem Markt treffen, wo er Zutaten für seine Speisen besorgt.

Allein aufgrund der Kochkunst von Peron lohnt sich ein Besuch bei Ignor, der dadurch zu einem unvergeßlichen Erlebnis wird.

Da der Patrizier ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers *"Ein echter Kyndochter Halbsilberner"* ist, verzichten wir auf den Hinweis, wie er in ein Szenario einzubauen wäre.



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.

Alten Münzen auf der Spur

Ganz Havena wird bald vom Schatzsuchfieber befallen sein, denn Ignor Junweigg, ein ehrenhafter Mann, dessen Familie schon seit Jahrhunderten in Albernia lebt, veranstaltet ein Rätselraten, bei dem dem besten Schatzsucher ein Preis von 20 Dukaten winkt.

Herr Junweigg kam vor einiger Zeit in unser Büro und setzte uns von seiner Idee in

Kenntnis. Sofort erklärten wir uns bereit, ihm bei seinem Vorhaben zu helfen, und deshalb soll sein Spiel nun erklärt werden.

Herr Junweigg wird hin und wieder einige Rätsel in der Fanfare veröffentlichen, die den Sucher zu dem Versteck einiger alter Münzen führen. Wer nun eine dieser Münzen findet, kann diese zu Herrn Junweigg bringen, der ihm

dann 20 Dukaten dafür auszahlen wird. Mehr gibt es nicht zu beachten.

Wir haben nicht in Erfahrung bringen können, welche Motive Herrn Junweigg dazu bewegen, solch ein Spiel zu veranstalten, aber wir glauben, er möchte ein Teil von dem, den er der Stadt Havena verdankt, an dessen Bürger zurückgeben. Wir sind davon überzeugt, daß die Einwohner

der Stadt es ihm durch intensive Suche danken werden. Und hier nun das erste Rätsel.

Suchen müßt ihr im Heim derer, deren Zahl dem Sternbild des Frosches entspricht.

Weitere Informationen gibt es in der Redaktion.

Ehrung für den König

Schon lange denken die Stadtväter über eine Würdigung unseres Königs nach, und nun wurde im Ältestenrat der Vorschlag gemacht, das Nostrianer Tor in Cuanutor umzubenennen.

Als Gründe wurden angeführt, daß man durch dieses Tor sowieso nicht nach Nostria käme, weshalb man

besser das Nordtor Nostrianer Tor nennen sollte.

Aus den Reihen der Gegner dieses Vorschlages kamen Bedenken. Das Tor sei viel zu unbedeutend, eine Würdigung bedürfe eines grandioseren Gebäudes.

Wie dem auch sei, die Mitglieder des Ältestenrates

wollen in der nächsten Woche über den Vorschlag abstimmen. Sicher ist nur, daß bei einer Namensänderung einige Kosten auf die Stadtkasse zukämen, denn die Fassade des Tores ist arg mitgenommen und bedarf einer dringenden Restaurierung.

Klagen kamen indes aus der Botschaft des Königreiches Nostria. Der Botschafter erinnerte an die guten Beziehungen zwischen Nostria und Albernia, die sicherlich bei einer Namensänderung gefährdet wären. Er verlangte, daß auf jeden Fall das Nordtor zum Nostrianer Tor werden müsse.

Maskenmuseum

in der Nallesstraße
ganztäglich geöffnet
Kinder 5 Heller
Erwachsene 1 Silbertaler

Masken aller Art

Möbel zu
transportieren?

Botengänge
benötigt?

Garo Ehrensteins
Rollfuhrwerke schaffen
alles!

Ankündigung

Am Praiostag, 7. Kondra 28 Hal, spielen die Havena Bullen gegen Skorpion Punin Karten werden ab sofort in allen lizenzierten Krämerläden verkauft. Da die Bennain Tribüne gesperrt ist, können über 1000 Karten nicht verkauft werden.

Nachrichten aus allen Landen

Spinnenplage

26 Tote

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.

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 Schlamm-lawine begraben und erst vier Wochen später von einem Jäger gefunden. Lediglich eine junge Geweihte überlebte die Naturkatastrophe.

Seltsame Heilung

Nostris. 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 Ketter. 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 anliefen wollten, nach Neetha auswichen. Inzwischen ist der Weg wieder frei.

Ringerwettkämpfe

Am 21. Ronda 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. Ronda im Stadthaus anmelden 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



Ein echter Kyndochter Halbsilberner

Ein Abenteuer für 4-6 Helden
von Andreas Michaelis

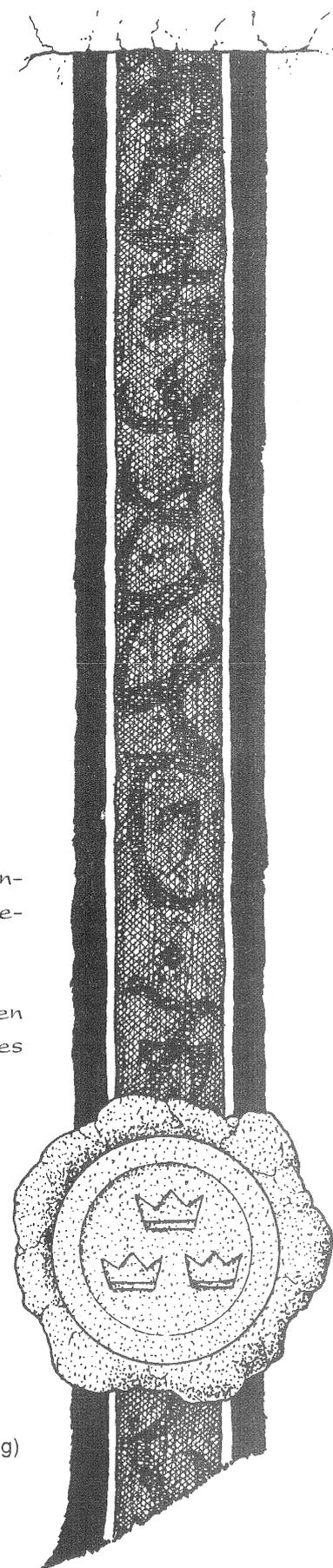
„Das ganze ist nur ein Spiel, ein Spiel bei dem andere etwas gewinnen und ich nur zahle. Aber ich werde meinen Spaß haben, immer wieder, und die Stadt wird es mir danken.

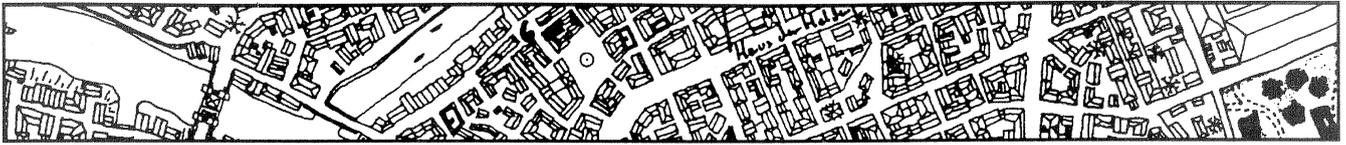
Zuerst werde ich diesen Kyndochter Halbsilberner verstecken, den mir einst ein fahrender Händler angedreht hat. Mal sehen, wie lange es dauern wird, bis ich ihn wiederbekomme, wenn überhaupt.

Doch wohin soll ich ihn legen? Die Suche muß schwer sein, nicht jeder soll sie schaffen können. Auch muß ich mir noch einen rätselhaften Hinweis ausdenken.

Du, mein Freund, kennst Havena, vielleicht kannst Du mir in dieser Angelegenheit helfen. Wohin legt man ein Geldstück, ohne daß es von einem Bettler gefunden oder einem Dieb gestohlen wird? Schicke mir Deinen Rat, teurer Weggefährte...“

(aus einem Brief von Ignor Junweigg)





In diesem und den folgenden Ausgaben des Letzten Helden, wollen wir euch Aufgaben bieten, die der seltsame Ignor Junweigg in regelmäßigen Abständen in der Havena-Fanfare veröffentlicht. Sie können dann von den Helden erledigt werden, während sie vielleicht etwas anderes in der Stadt am Großen Fluß zu tun haben. Immerhin gibt es für jede Münze, die dem Exzentriker gebracht wird, 20 Dukaten, die man in einem Ort wie Havena sicherlich gut gebrauchen kann.

Die ersten beiden Aufgaben befinden sich in der Havena-Fanfare in diesem Heft, in der auch ein Artikel zu lesen ist, der den Lesern erklärt, was es mit den Rätseln des Ignor Junweiggs auf sich hat. Der Meister könnte den in Havena befindlichen Abenteurern diese Ausgabe zukommen lassen. Die Aussicht auf schnell verdientes Geld sollte sie dann veranlassen, der Sache einmal nachzugehen.

Der Artikel

Den vollständigen Artikel aus der Havena-Fanfare wollen wir an dieser Stelle nicht noch einmal wiedergeben. Wichtig ist aber das erste Rätsel:

Suchen müßt ihr im Heim derer, deren Zahl dem Sternbild des Frosches entspricht.

Da "Ein echter Kyndochter Halbsilberner" kein Abenteuer ist, das ewig lange gespielt werden kann, bietet es sich an, die Suche nach den Geldstücken während eines anderen Szenarios stattfinden zu lassen, vielleicht, um den Helden ein wenig die Zeit zu vertreiben. Andererseits könnte die Ausgabe der Fanfare den Abenteurern in die Hände fallen, wenn sie gerade die Stadt betreten. Da nichts Besseres zu tun ist, nehmen sich die Charaktere der Rätsel an. Im Verlauf der Suche könnten die Helden dann in ein richtiges Abenteuer verwickelt werden.

Doch nun genug der Vorrede. Was steckt hinter den beiden seltsamen Sätzen?



Havena-Fanfare

Zunächst wissen die Helden nur, daß sie eine alte Münze suchen sollen, aber um welches ein Geldstück es sich handelt, müssen sie noch in Erfahrung bringen. Dazu

sollten sie sich zum Redaktionsgebäude der Havena-Fanfare begeben, denn schließlich weist der Artikel die Leser darauf hin, daß der Redaktion weitere Informationen vorliegen. Dort angekommen, können die Abenteurer zunächst feststellen, daß sie wahrlich nicht die einzigen sind, die die zwanzig Dukaten verdienen wollen. Leute aus allen Standesschichten haben sich hier versammelt und schreien laut nach dem verantwortlichen Schreiberling.

Schließlich tritt ein Mann mit leicht ergrauzem Haar und in vornehmer Kleidung vor die lärmende Meute und stellt sich als Andras Micaleis vor.

"Wenn ich einmal um Ruhe bitten dürfte", ruft er und hebt dabei beschwichtigend die Arme, bis ihm alle Anwesenden zuhören, "Ihr seid alle hierher gekommen, um zu erfahren, was es mit der alten Münze auf sich hat. Nun, Herr Junweigg hat mir mitgeteilt, daß mittels des ersten Rätsels ein echter Kyndochter Halbsilberner gefunden werden kann. Wer dieses Geldstück in sein Haus "Hinter den Rahjagärten" bringt, soll sofort 20 Dukaten bekommen. Mehr Informationen habe ich auch nicht. Auf Wiedersehen."

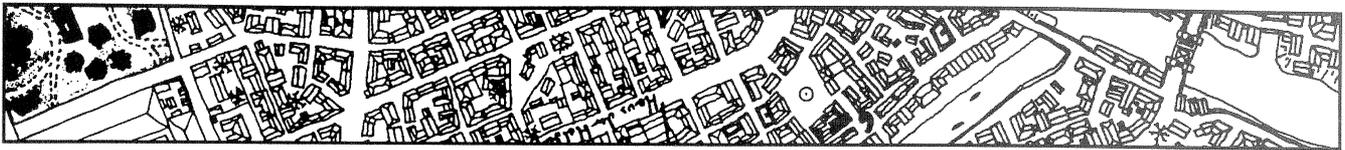
Der Redakteur der Fanfare dreht sich um und kehrt in das Gebäude zurück, während sich die meisten der Anwesenden noch fragend ansehen. Schnell wird untereinander diskutiert, was wohl ein echter Kyndochter Halbsilberner sei, und bald darauf ziehen die ersten mit Worten wie "das Geld ist mir egal" vondannen.

Auch die Helden müssen nun überlegen, ob sie sich der Aufgabe stellen wollen, oder nicht. Auf jeden Fall sollten sie in Erfahrung bringen, worum es sich bei der gesuchten Münze handelt. Helfen kann ihnen hier noch einmal die Havena-Fanfare, denn in ihr ist eine Anzeige des örtlichen Münzmuseums abgedruckt. Dort kennt man diesen Halbsilbernen bestimmt...

Das Münzkabinett

Das Münzmuseum ist in einem kleinen Nebengebäude der Reichsmünze untergebracht und bietet in einem recht kleinen Raum eine Ausstellung verschiedener Geldstücke, die vor allem in Havena geprägt wurden.

Geführt wird das Haus von Lohna Ynjigg, einer jungen Frau, die sich ganz dem Sammeln alter Münzen verschrieben hat. Sie verlangt von jedem Besucher zwei Kreuzer Eintritt, von denen einer – ihrer Aussage nach – dem Praiostempel gespendet wird.



Lohna weiß alles über die Münzen, die hier zu bestaunen sind, und gern läßt sie andere Leute an ihrem Wissen teilhaben. Eine Führung durch den Raum beginnt immer bei den in Havena geprägten Münzen und endet bei den verschiedenen Zwergentalern, von denen es angeblich so viele unterschiedliche geben soll, daß das Kabinett nicht ausreichen würde, sie alle zu präsentieren.

Kommen die Helden hierher und lauschen aufmerksam den Worten der Frau, können sie feststellen, daß nicht ein einziges Mal von einem echten Kyndochter Halbsilbernen gesprochen wird. Sodenn werden sie Lohna ansprechen müssen. Folgendes wird sie ihnen sagen:

"Ein echter Kyndochter Halbsilberner ist ein ganz normaler albernischer Silbertaler, der eine Menge Blei enthält und deshalb recht dunkel ist. Wer sich mit Münzen überhaupt nicht auskennt, wird glauben, einen angelaufenen Silbertaler in der Hand zu halten, doch in Wirklichkeit ist es eine geschickte Fälschung durch einen Kyndochter Edelmann, der auf diesem Weg versucht hatte, seine leeren Kassen zu füllen. Praios sei Dank, konnten die meisten dieser Fälschungen beschlagnahmt werden, so daß sich wahrscheinlich nur sehr wenige im Umlauf befinden. Erkennen kann man sie übrigens ganz leicht, indem man versucht, sie zu biegen. Da das Blei recht weich ist, wird sich ein echter Kyndochter Halbsilberner leicht verbiegen lassen."

Der Park der Zwölfgötter

Im Jahre 22 Hal brach über Havena ein Winter herein, wie ihn die Hauptstadt Albernias seit Menschengedenken nicht mehr gesehen hatte. Viele hundert Mitbürger erfroren in den Häusern und die Schifffahrt kam für Wochen vollkommen zum Erliegen. Die Brennstoffvorräte waren bald aufgebraucht und nur eine Sendung Kohlen über Land aus Xorlosch ließ die Feuer in den Kaminen nicht verlöschen. Bekanntestes Opfer der strengen Kälte war die Oberpriesterin Aife Heluit, die beim Beten im Tempel erfroren ist.

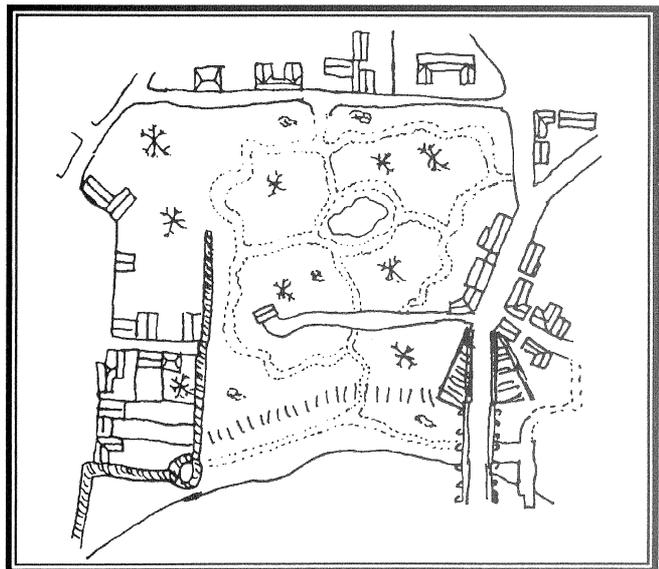
Gottesfürchtig wie die Havener nun einmal sind, wurde in einigen Sitzungen des Ältestenrates beschlossen, dem Wintergott Firun einen Tempel in Havena zu bauen, um den grimmigen Nordgott milde zu stimmen. Nachdem lange im Rat debattiert wurde, stimmten nahezu alle Abgeordneten dafür, den Tempel im Stadtviertel Unterfluren zu errichten, wofür gleich noch ein neuer Stadtpark angelegt werden sollte. Und so fielen zwei Bauernhöfe den Plänen zum Opfer und wurden kurzerhand abgerissen. Eines der Bauernhäuser wurde zu einem kleinen Firuntempel ausgebaut, und gleich neben ihm wurde ein kleiner Teich angelegt.

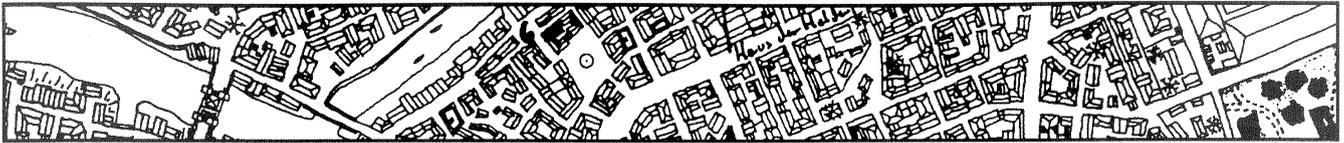
Schließlich bekam der Steinmetz Asteron Obeljahn den Auftrag, die Statuen aller Zwölfgötter aus Stein zu hauen, die dann in dem neuerschaffenen Park aufgestellt werden sollten. Ein Jahr arbeitete der gute Mann an den Figuren, bis sie endlich im Praios 24 Hal aufgestellt wurden. Eine jede der Statuen war ein Meisterwerk, wobei die Geweihtenschaft der Rahja unzufrieden damit war, daß ihre Göttin mit Kleidung erschaffen worden war.

Der Park der Zwölfgötter wurde von der Bevölkerung Havenas begeistert angenommen, so daß heute eigentlich immer irgend jemand auf einer der Bänke sitzt oder ganz einfach nur mit seinem Liebsten spazieren geht. Besonders im Sommer ist der kleine Rahjateich sehr beliebt bei Kindern, die darin baden.

Beeindruckend ist auch der Standort des Meergottes Efferd. Auf einer zwei Schritt hohen Säule steht die imposante Erscheinung in der Nähe der Prinzessin Emer Brücke und streckt dem Großen Fluß den Dreizack entgegen.

Nebenbei sei bemerkt, daß einige Bewohner des Viertels Marschen vom Ältestenrat fordern, er möge nun auch etwas für den alten Stadtpark tun, der seit dem Spätsommer von 24 Hal immer mehr verkommt.





Mittels dieser Information sollte es den Helden nicht schwer fallen, die gesuchte Münze zu identifizieren. Nachdem Lohna sie noch darauf hingewiesen hat, daß es verboten ist, ein solches Geldstück zu besitzen, können die Abenteurer ihre Suche fortsetzen.

Spielleiter, die ihre Gruppe ein wenig verunsichern wollen, können die Helden mit folgender Geschichte konfrontieren, die ihnen irgend jemand erzählen wird, zur Not auch ungefragt.

"Natürlich weiß ich, was ein echter Kyndochter Halbsilberner ist. Das war nämlich so: Die in Kyndoch hatten immer zu wenig Kleingeld, so daß sie irgendwann damit begannen, ihre Silbertaler zu zerschneiden. Zunächst nur in zwei, schließlich in vier Teile. Einige dieser halben Silbertaler kamen nach Havena, wo sie dann abfällig echte Kyndochter Halbsilberne genannt wurden."

Hinweis: Der albernische Silbertaler trägt auf der einen Seite das Wappen des Landes Albernia und wird auf der anderen vom Kopf seiner Majestät Cuanu Ui Bennain geschmückt. Münzen neuerer Prägung sind mit den Worten Königreich und nicht mehr mit Fürstentum Albernia versehen. Die ältere Ausgabe ist aber die weitaus häufigste und auch der echte Kyndochter Halbsilberne trägt die Aufschrift Fürstentum.

Das Heim der Zwölf

Wenn die Charaktere erst einmal geklärt haben, wie dieser Halbsilberne zu erkennen ist, können sie sich daran machen, sich 20 Dukaten zu verdienen. Die erste Aufgabe (weitere erscheinen in späteren Ausgaben des Letzten Helden) führt sie in den Park der Zwölfgötter oder auch Zwölfgötterpark. Zunächst gilt es, die Zahl der Sterne herauszufinden, die das Sternbild des Frosches bilden. Im Anschluß daran kann man sich auf die Suche nach einem Heim machen, in dem "zwölf" leben. Schließlich gilt es noch, das genaue Versteck der Münze zu finden, die in der Opferschale des Firuntempels liegt.



Das Sternbild des Frosches

Viele Aventurier, die sich ein wenig mit dem Sternenhimmel beschäftigen, kennen das Sternbild des Frosches, welches das ganze Jahr über am Weltendach zu sehen

ist. Es ist eine kleine Anordnung, der kaum Beachtung geschenkt wird, weshalb sie auch nur in wenigen Büchern beschrieben wird. Die Sterne, die dieses Tier bilden, stehen so dicht zusammen, daß viele glauben, es handle sich nur um neun Himmelskörper. Nur mit geeigneten Fernrohren ist zu erkennen, daß es in Wirklichkeit zwölf sind.

Helden, die einen Talentwert Sternenkunde von mindestens 10 haben, können eine Probe +6 auf diesen Wert machen. Gelingt sie, ist dem betreffenden Spieler die genaue Anzahl der Sterne bekannt, ansonsten geht er von neun aus, was die Gruppe natürlich auf eine falsche Spur führt.

In Havena sind verschiedene Astrologen und Sternendeuter ansässig, von denen einige mehr, die anderen weniger vertrauenswert sind. Es bleibt Sache des Spielleiters, ob ein von den Abenteurern konsultierter Wissenschaftler die genaue Zahl kennt oder nicht. Für Meister, die sich keinen Astrologen ausdenken wollen, eignet sich die Beschreibung von Shanor Scheil im Letzten Helden 26 oder in der Havena-Ergänzung 2: „Licht und Schatten“. Ihm ist die genaue Zahl auf jeden Fall bekannt.

Fragen die Charaktere an anderen Orten, wie z.B. der Magierschule oder den Tempeln nach, besteht eine 5% (1 auf W20) Chance, daß sie jemanden treffen, der weiß, daß es zwölf Sterne sind.

Neun kehren heim

Mit der Gewißheit, daß es sich um neun Sterne handelt, ist auch gewiß, daß die Helden eine falsche Spur verfolgen. Eine dieser Spuren führt sie in das Theater in der Gauklergasse, in dem gerade das neue Stück "Neun Krieger kehren heim" gespielt wird. Plakate, die auf die Premiere hinweisen, hängen an vielen Hauswänden. Doch in dem Schauspielhaus weiß man nichts von einer besonderen Münze, und da die Helden die Generalprobe stören, werden sie kurzerhand rausgeschmissen.

Eine weitere heiße falsche Spur ist die Pension "Neun Bären", welche sich im Stadtviertel Unterfluren Nalleshof befindet. Dort lassen sich zwar neun ausgestopfte Braunpelze finden, aber von der gesuchten Münze weiß niemand etwas im Lokal.

Wir wollen es dem Spielleiter überlassen, sich weitere Irrwege auszudenken. Irgendwann werden die Abenteurer schon mitbekommen, daß es die Zahl "9" nicht sein kann. Dann werden sie wahrscheinlich genauere Informationen einholen, um schließlich die Zwölf zu suchen.



Zwölf Geschwister

Die meisten DSA-Spieler werden sofort an die aventurischen Götter denken, wenn die Zahl zwölf ins Spiel gebracht wird, und wenn unsere Helden dies auch tun, dann sind sie auf der richtigen Spur. Alles, was sie jetzt noch tun müssen, ist, die Münze zu finden.

Die Frage, die sich ihnen stellt, ist: "Wo lassen sich alle zwölf Götter an einem Ort finden?" Auch hier gibt es verschiedene Möglichkeiten, die die Charaktere durch Fragen herausfinden können.

Ein falscher Hinweis führt die Helden in das Wachsfigurenkabinett am Halplatz, in dem die Zwölfgötter so nachgebildet wurden, wie sie sich die Sterblichen vorstellen. Doch die Suche bleibt an diesem Ort ohne Erfolg, da dort keine Münze versteckt ist.

(Hinweis: Eine Beschreibung des Wachsfigurenkabinetts befindet sich in den Kleinodien, die vor geraumer Zeit bei Fantasy Productions erschienen sind, oder im Aventurischen Boten 8. Spielleiter, die aus der Suche nach der Münze in diesem Haus ein kleines Abenteuer machen wollen, sollten sich vorher diese Beschreibung besorgen).

Wir wollen es dem Meister überlassen, weitere falsche Spuren zu legen. Irgendwann werden die Helden dann auf den für Havena recht neue Zwölfgötterpark hingewiesen, den es aufzusuchen gilt.

Ignor Junweigg legte die Münze in die kleine unscheinbare Opferschale des Tempels, aus der die Helden sie herausholen müssen. Wir wollen hoffen, daß sie sich vorher erkundigt haben, was ein echter Kyndochter Halbsilberner ist, ansonsten wird es ihnen schwer fallen, den richtigen Taler in dem Durcheinander von verschiedenen Münzen aus den unterschiedlichsten Teilen Aventuriens, darunter auch ein zerschnittener Silbertaler zu finden. Halten sie ihn endlich in den Händen, können sie sich auf den Weg zu Ignor Junweigg machen.

Das Ende

Das Abenteuer endet damit, daß die Helden mit Ignor Junweigg zusammentreffen, um sich von ihm die 20 Dukaten auszahlen zu lassen. Der Spielleiter sollte für diese Begegnung die Beschreibung des Patriziers in diesem Heft benutzen. Anschließend bekommt noch jeder Charakter 30 Abenteuerpunkte, dann ist die erste Münzepisode vorüber.

VOODOO MAGIE, HEXEREI, ZOMBIES, GEISTER, FLÜCHE, BLUTOPFER, GEHEIMKULTE

In einem von profunder Sachkenntnis und farbenprächtiger Phantasie zeugenden GURPS-Weltenband wird hier die ganze Breite der in der Karibik und anderswo beheimateten Voodoo-Magie und -Religion vorgestellt. Hinter der sich für Uneingeweihte als lediglich exotischer Aberglauben darstellenden Fassade jedoch lauert eine tiefere Wahrheit — der Schattenkrieg. Ausführlich erfährst Du hier Geschichte, Beteiligte und Ziele dieses äonenalten Kampfes der Voodoo-Kulte und ihrer Verbündeten gegen die Verderber, kannibalische Geister, die sich vom Leid der Menschen ernähren ...

GURPS®

DAS UNIVERSAL-ROLLENSPIEL



GURPS VOODOO

von C.J. Carella

QUELLEN- UND WELTENBUCH
Softcover A4, 144 Seiten
ISBN 3-930635-35-6; Artikel-Nr. 6017G
Empf. VK DM 45,-

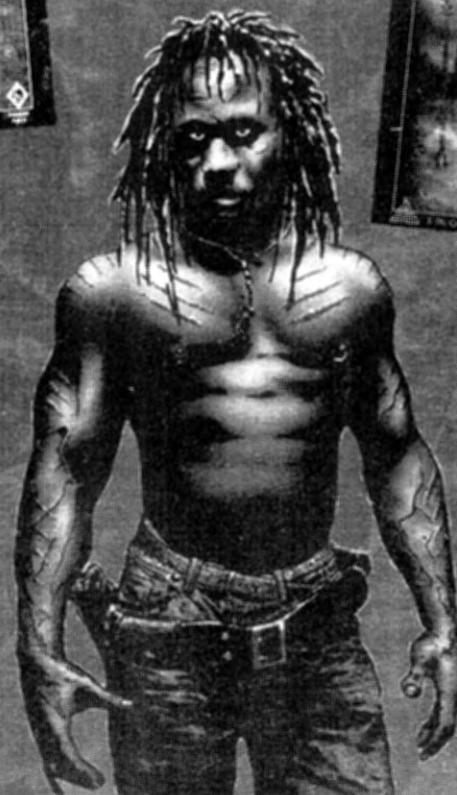


GURPS HORROR

von J.M. Caparula und Scott D. Haring

QUELLEN- UND WELTENBUCH
Softcover A4, 144 Seiten
ISBN 3-930635-11-9;
Artikel-Nr. 6004G
Empf. VK DM 45,-

*Die unheimliche Welt
des Übernatürlichen:
Vampire — Untote — Dämonen —
Serienmörder — Dinge, von
denen die Menschheit nichts wissen
soll — Schatten in der Nacht —
Dies ist der Stoff, aus dem Alpträume
gemacht sind ...*



ACHTUNG! IM OKTOBER
ERSCHEINT DAS NEUE

GURPS BASISBUCH

von Steve Jackson

Hardcover A4, 320 Seiten
ISBN 3-930635-44-1;
Artikel-Nr. 6022G
Empf. VK DM 59,90

Die brandneue, überarbeitete 2. Auflage des GURPS-Regelwerks präsentiert sich als Hardcover mit vollständig neuem, benutzertfreundlichen Layout sowie einer Fülle von neuen Illustrationen — bei gleichbleibend hoher Inhaltsqualität.

