



# Ignor Junweigg

Ein mysteriöser Patrizier  
von Andreas Michaelis

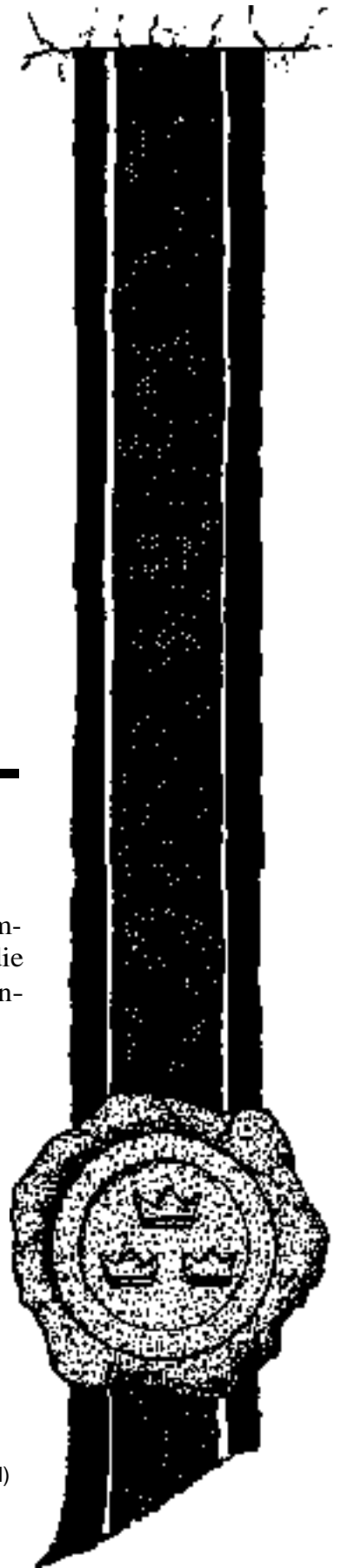
---

“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 Wohlhabenderen 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 eingefast 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 Fachwerkhau 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 Obeljahr 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 orientliche 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

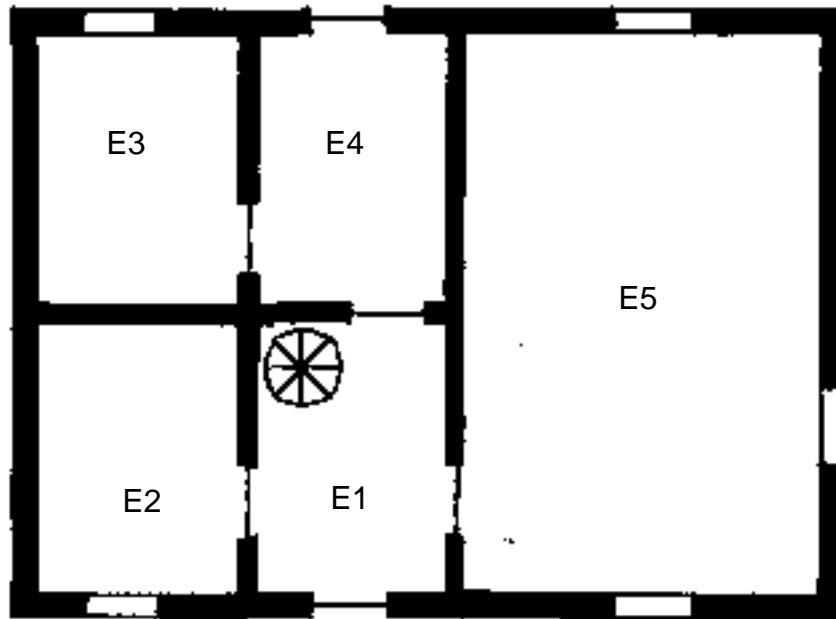
In diesen Teil des Hauses kommt man über die Wendeltreppe, die hier auch endet. Dies ist das Reich Ignors und nur dem Koch Peron ist es gestattet, das Obergeschoß zu betreten.

### O1 Verbindungsraum

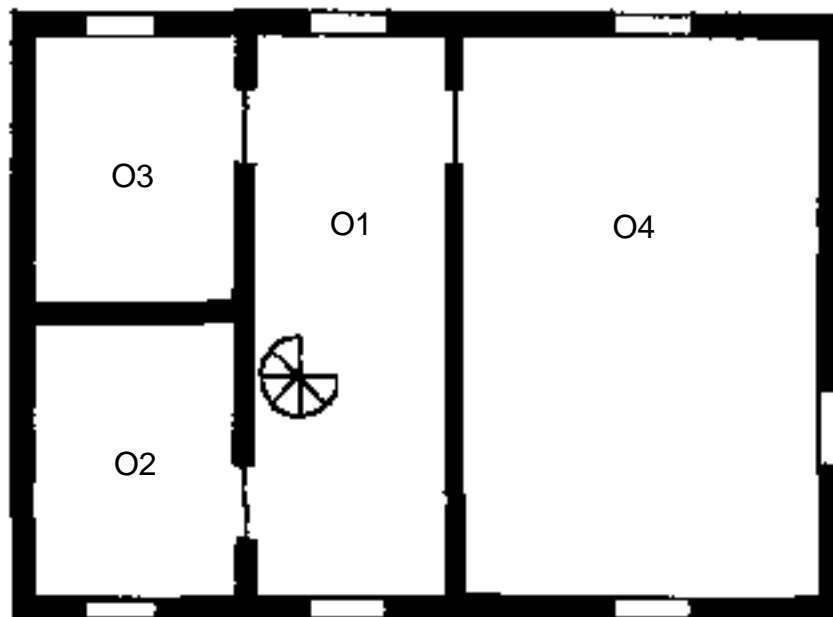
An den Wänden dieses Raumes hängen vielerlei Bilder, die alle Vorfahren Ignors zeigen. Einziges Möbelstück in diesem Raum ist ein kleiner Tisch mit einem Schemel, an dem der Hausherr sein Essen ein-



# 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.

## O2 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.

## O3 Arbeitszimmer

Neben einem Schreibtisch stehen ein 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.

## O4 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 heben 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 bedürftig sind, 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.