

# Bauern aus Heluva - Informationen

---

Heluva ist eine Insel zwischen den Mittel- und Südlände. Das Land wird von der Hauptstadt Dukeshield von Duke des Landes regiert. Es ist eine Ansammlung von mehr oder minder großen Dörfern und Städten und die Einwohner leben hauptsächlich von Landwirtschaft, Bergbau und Fischerei. Das Land teilt sich in drei Grafschaften, die die Herrschaft über Heluva unter sich ausmachen.

## Fakten des Landes

---

Insel/Land:	Heluva
Regierungsform:	Monarchie
Hauptstadt:	Dukeshield
Einwohner:	~ 50.000 Person
Größe:	10.000 km <sup>2</sup>
Duke:	George of Dukeshield
Sohn des Duke:	Mortimer of Dukesshield

## Adel

---

Nobility – hoher Adel	
Duke	Herzog
Marquess	Marquis (Markgraf)
Earl	Graf
Viscount	Vicomet
Baron	Freiherr
Gentry – niederer Adel	
Baronet	Baron
Knight	Ritter

## Götter

---

Alva	Vailesh
<b>Aspekt:</b> Entstehung	<b>Aspekt:</b> Verfall
<b>Steht für:</b> Fruchtbarkeit, Ernte, Geburt, Hochzeit, Schutz der Familie und gutes Wetter.	<b>Steht für:</b> Missernten, Tod, Erneuerung, Ruhe, Schlaf und natürliche Krankheiten
<b>Gesinnung:</b> neutral	<b>Gesinnung:</b> neutral
<b>Aufgabe:</b> Segen für neugeborenes Leben	<b>Aufgabe:</b> Führt die verstorbenen Seelen in sein Reich!

## Das Dorf „Fenbrook“

---

Einwohner:	~ 150 Personen
Verwaltung:	Dorfältester
Taverne/Absteige:	„pig and whistle“ (wird jedoch vom heluva´ischen Reiseführer nicht empfohlen)
Hauptberuf:	Bauer

## Die Reisegruppe

---

Die Reisegruppe besteht aus einem bunt gemischten Haufen von Nichtsnutzen, Glücksrittern, Unglückseligen und die die es noch werden wollen. Die Bezeichnung „Miliz“ wäre wohl in diesem Zusammenhang noch weit übertrieben. Es handelt sich lediglich um einfache Leute, die aus verschiedensten Gründen einfach aus ihrem Alltag herausgerissen wurden und nun als Kämpfer, Heiler oder Strategen bezeichnet werden.

## Vorgeschichte

---

Der Sohn des Duke, Mortimer, wurde von seinem Vater dazu verdonnert, Heluva zu verlassen und auf Reisen Erfahrung zu sammeln, sodass er eines Tages fähig wäre das Land zu regieren. Jedoch hatte George, Duke of Dukeshield, nicht mit der Einsichtslosigkeit seines Sohnes gerechnet. Dieser heckte einen Plan aus, mit dem es ihm möglich ist sein angenehmes Leben weiterzuführen und seinem Vater von Mal zu Mal erneut spannende Geschichten über seine angeblichen Reisen erzählen zu können.

Der Plan sieht vor, dass er allen möglichen Leuten, am besten welche die man am wenigsten vermisst oder über die man kaum spricht, mit verlockenden Angeboten über Ruhm und Reichtum winkt. Die so angeworbenen Helfer erleben die Abenteuer die er später seinem Vater vorträgt. Mortimer entwickelt hierbei eine gnadenlose Hinterlist mit der er seine Helfer zwingt ihm zu folgen. Sei es ein herbeigeführte Schuldenfalle oder eine Morddrohung.

## Aberglaube

---

**Kreaturen:** Feen und Kobolde

**Gegenstände:** Talisman (Glücksbringer, mit Segenssprüchen), Glücksschwein, Hufeisen, Glücksklee

**Bräuche:**

- ❖ Orangen verschenken  
*Ein englischer Brauch. Orangen (die goldenen Lebensäpfel der Götter) werden mit Gewürznelken gespickt und zu Neujahr verschenkt - verheißt Segen und Reichtum. Die Zeit bis Mitternacht kann mit dem Herstellen dieses Glücksbringers verkürzt werden (vor allem für Kinder).*
- ❖ Dreimal auf Holz klopfen  
*Verbindet die magische Zahl "Drei", der großer Zauber zugeschrieben wird, mit dem Vertreiben der bösen Geister durch Lärm. Besonders in der dunklen Jahreszeit haben die bösen Geister große Macht und so versuchte man, sie mit Lärm (zu verscheuchen. Wer also laut über sein Glück oder seine Zufriedenheit spricht, zieht nach einem alten Glauben die*

*bösen Dämonen auf sich, die so einen positiven Zustand nicht gutheißen können. Lärm verscheucht die Geister wieder.*

- ❖ Messer  
*Es bringt Unglück, wenn man ein Messer findet. Also unbedingt liegen lassen!*
- ❖ Schafe  
*Siehst Du auf der linken Seite deines Weges eine Schafherde, so heißt es: "Schafe zur Linken, das Glück wird dir winken."*
- ❖ Mist  
*Wenn man am Abend den Kehricht aus dem Haus trägt, so trägt man das Glück mit hinaus.*
- ❖ Wäsche  
*In der Nacht soll man im Hofe keine Wäsche hängen lassen, sonst fährt die Hexe durch.*
- ❖ Spiegel  
*Zerbricht man ihn, hat man 7 Jahre kein Glück.*
- ❖ Geschirr  
*Zerbricht Geschirr, Gläser etc., so sagt man "das bringt Glück"*