

The illustration depicts a vast, mountainous landscape under a clear blue sky. In the foreground, a blonde elf archer in green tunic and brown leggings is perched on a large, mossy log, aiming a bow. Next to her, a man with a beard and brown tunic stands with his arms outstretched, looking towards a large, orange-scaled dragon with two heads flying in the sky. In the background, a woman in a pink dress and a man in a red tunic are visible on a path leading towards a waterfall. The scene is framed by an ornate, golden border with intricate carvings and a green, scale-like pattern at the top and bottom.

Das Schwarze Auge

DIE GRAFSCHAFT
HELDENTRUTZ

Inhaltsverzeichnis

Überblick über Aventurien	02
Überblick über die Heldenrutz	07
Baronien der Heldenrutz	10
Kultur und Wissenschaft	22
Handel & Wandel	24
Götter & Glaube	25
Zauberei & Hexenwerk	26
Rang & Namen	27
Mythos & Historie	28
Gegner & Kreaturen	30
Das Abenteuer ist zuende – was nun?	36

Dieses Heft kannst du lesen, gleich ob du Spieler oder Meister bist. Es enthält Hintergrundinformationen zu der Region, in der die Abenteuer von *Das Geheimnis des Drachenritters* spielen.

Von Seite 30 bis 34 stehen Beschreibungen und Werte von Gegnern. Falls du dir als Spieler nicht die Überraschung verderben möchtest, auf welche Wesen du während deiner Abenteuer treffen könntest, solltest du diese Seiten ignorieren.



Vorwort

In diesem Heft sind viele nützliche Informationen über die Grafschaft Heldenrutz zusammengetragen. Besonders die Orte und verschiedenen Landschaften, sowie die Bewohner, ihre Angewohnheiten und ihr Glauben werden genauestens beleuchtet.

Außerdem findest eine Übersicht über ganz Aventurien und die wichtigsten Begrifflichkeiten, etwa die Götterwelt, Gewicht und Maße sowie über die aventurische Zeitrechnung.

Du kannst in diesem Heft aber auch Informationen zu allen Gegnern aus den Abenteuern finden und erhältst darüber hinaus noch einen Wegweiser an die Hand, wie du mit deiner Gruppe weiterspielen kannst, wenn ihr alle in der Einsteigerbox enthaltenen Abenteuer und Szenarien erfolgreich überwunden habt.

ÜBERBLICK ÜBER AVENTURIEN



Das Schwarze Auge spielt in einer phantastischen Welt voller Magie und diese Welt und ihre Geheimnisse wollen wir dir auf den nächsten Seiten vorstellen. Zunächst werfen wir einen Blick auf den gesamten abenteuerlichen Kontinent Aventurien, auf dem die meisten Abenteuer von **Das Schwarze Auge** spielen. Später widmen wir uns der Heldenrutz, jener Grafschaft, in das Abenteuer **Das Geheimnis des Drachenritters** spielt. Doch zunächst wollen wir klären, was es überhaupt mit dem Namen **Das Schwarze Auge** auf sich hat.

Was ist ein Schwarzes Auge?

Bei einem Schwarzen Auge handelt es sich um einen magischen Gegenstand von großer Macht. Ein solches Auge kommt ausgesprochen selten vor, und nur wenige Zauberer früherer Zeitalter konnten das Metall, aus dem das Artefakt besteht, so verzaubern, dass der Betrachter an ferne Orte oder in die Vergangenheit blicken kann. Um ein Auge herzustellen, benötigt ein Erschaffer neben

seiner Magie auch noch Meteoreisen, das vom Himmel gefallen ist. Beim Verzaubern nimmt der Eisenklumpen eine kugel- oder augenartige Form an.

Was ist Aventurien?

Aventurien ist ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und Sümpfen des Südens, in dem Echsenmenschen ihr Unwesen treiben, bis in die eisigen Länder der Fjarninger-Barbaren in den nördlichen Weiten erstreckt. Dazwischen gibt es noch die Bergkönigreiche der Zwerge, die Steppen der Orks und die Wälder der Elfen, und natürlich die vielen Länder und Städte der Menschen. Aventurien bietet Abenteuer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zur mächtigen Erzmagierin.

Eine Welt der Abenteuer

Das Herz Aventuriens wird vom **Mittelreich** (1) eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherren und



zusammengehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich die Heimat kühner Ritter und anderer Helden, die für die Ordnung der Götter streiten. Das Mittelreich ist auch der Lebensraum grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reichs ist jedoch Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um Hunderte von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, den Bewohnern der Steppen im Nordwesten Aventuriens, des sogenannten **Orklands** (2). Wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper nennen die Menschen die Orks meist Schwarzpelze. Sie gelten als wild und barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Im Nordwesten Aventuriens leben die Thorwaler, mutige Seefahrer, die kaum etwas schrecken kann, solange sie ihren Walgott Swafnir an ihrer Seite wissen. Von ihrer Heimat **Thorwal** (3) aus segeln sie die Küsten entlang und genießen einen Ruf als gefürchtete Piraten.

Südlich von Thorwal und dem Orkland liegen die beiden Königreiche **Nostria** (4) und **Andergast** (5). In den Augen anderer Menschen gelten ihre Bewohner als rückständig und hinterwäldlerisch. Die beiden Länder verbindet eine gemeinsame Geschichte mit zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, denn die Bewohner beider Reiche sind sich spinnefeind.

Südlich des Mittelreichs liegt das fortschrittliche **Horasreich** (6), das Land der Künstler und Dichter. Über die Städte dieses ergiebigen Landstrichs herrschen Patrizier, Adlige und Stadträte, die stets darum bemüht sind, ihre Konkurrenten zu übertrumpfen oder sie durch Intrigen zu schwächen. An der Spitze dieses Staates steht der Horas, der das ganze Reich mit Weitblick regiert, und dessen Vater ein leibhaftiger Drache sein soll.

Der horasischen Küste vorgelagert sind die **Zyklopeninseln** (7), wo neben den namensgebenden einäugigen Riesen auch Minotauren und Feen die Wälder durchstreifen. Die Zyklopeninseln gehören politisch zum Horasreich, obwohl der dort lebende Menschenschlag nur wenig mit den Bewohnern des Festlands gemeinsam hat.

In südlichen Gefilden liegt das Imperium von **Al'Anfa** (8), dessen gleichnamige Hauptstadt von manchen auch die Pestbeule des Südens genannt wird. Eine Stadt voller Dekadenz und Intrigen, in der das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringt. Dieser Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schuften müssen.

Der **Dschungel des Südens** (9) und die Waldinseln werden vom Volk der Waldmenschen und Utulu bewohnt. Sie kämpfen täglich ums Überleben und werden zudem von den Al'Anfanern und anderen Sklavenhaltern bedroht, die immer wieder Menschenjäger ausschicken, um die Dschungelbewohner zu versklaven.

Noch weiter im Süden liegt das **Südmeer** (10), mit seinen

unzähligen kleinen Inseln, die von Piraten und Kolonialherren beherrscht werden. Hier sind es vor allem die Gerüchte um sagenhafte Schätze und die Passagen zu unbekannten Kontinenten, die Abenteurer anlocken.

Jenseits der Gebirge im Osten des Horasreichs herrschen die Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme des **Kalifats** (11) geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Gottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen.

Noch weiter im Osten liegen die **Länder der Tulamiden** (12), die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer, listigen Diebe und die exotischen Güter ihrer Basare.

Das größte Reich der Tulamiden, sieht man einmal vom Kalifat der Novadis ab, ist **Aranien** (13). Das Land ist sehr fruchtbar und gehörte viele Jahre zum Mittelreich, bis es sich für unabhängig erklärte. In Aranien verbindet sich die Tradition der Tulamiden mit der Kultur der Mittelreicher zu einem einzigartigen Völkergemisch. Die aranischen Männer gehen vor allem dem Müßiggang nach, während die Frauen die eigentlichen Machthaber im Königreich sind.

Östlich der Tulamidenlande, gegenüber dem Golf von Tuzak, liegt **Maraskan** (14). Die Insel gilt den Tulamiden als Bannland und ist bekannt für ihre giftige Tier- und Pflanzenwelt,

für Meuchler und die absonderliche, vom Dualismus geprägte Religion ihrer Bewohner, in deren Zentrum die Verehrung die Zwillingsgötter Rur und Gror steht.

Die **Schattenlande** (15), einst Provinzen des Mittelreichs, wurden vor einigen Jahren von menschlichen Dienern der Erzdämonen unterworfen. Finstere Dämonenbeschwörer, sinistre Nekromanten und skrupellose Adlige verfolgen hier ungestört ihre Pläne und wandeln abseits der göttlichen Ordnung.

Die nördlichen Wälder und Steppen rund um die **Salamandersteine** (16) sind der Lebensraum der Elfen. Orks wie Menschen meiden das Gebirge und die umliegenden Wälder, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht ist, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.

Das **Svellttal** (17), gelegen zwischen dem Orkland und den elfischen Siedlungsgebieten, war früher ein Bund von Handelsstädten. Schon seit etlichen Jahren herrschen hier die Orks und fordern von der menschlichen Bevölkerung Tribut. Der wilde Landstrich kennt nur das Recht des Stärkeren, und wer überleben will, tut gut daran, sich zu bewaffnen.

Im Nordosten liegt das **Bornland** (18), ein walddreicher Landstrich, der von den Bronnjaren regiert wird, einer

teils verarmten Adelsschicht. Das Leben hier ist hart und entbehrungsreich, vor allem für die Leibeigenen. Die Wälder des Bornlands bergen so manches Mysterium aus der Zeit des mächtigen, aber längst untergegangenen Theaterritterordens, eines Kriegerbundes, auf dessen Erbe sich die Bronnjaren berufen.

Nördlich des Bornlands erstreckt sich der **Hohe Norden** (19). In den wärmeren Bereichen des Nordens durchstreifen die Nivesen die weiten Steppen mit ihren Tierherden, während die Norbarden von Ortschaft zu Ortschaft ziehen, um ihre Waren zu verkaufen. Die nördlichen Eiswüsten werden aber auch von ihnen nicht betreten. Kaum ein Mensch lebt hier, aber immer wieder trauen sich Pelzjäger und Goldsucher in diese entlegene Gegend und treffen auf uralte Geheimnisse und Wesenheiten, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Einzig die Fjarninger, ein Volk von Barbaren, sowie Yetis und Nachtalben trotzen der eisigen Umgebung.

Eine Welt voller Magie

Aventurien ist eine von Magie durchdrungene Welt. Dreiköpfige Drachen, geifernde Ghule, smaragdfarbene Spinnen und andere Abscheulichkeiten bevölkern den Kontinent und stellen eine Gefahr für Leib und Leben der Bewohner dar. Doch nicht nur Ungeheuer unterscheiden Aventurien von unserer Welt. Einige wenige Menschen sind mit „Madas Gabe“ geboren, der Magie, und werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern in der Kunst der Zauberei unterwiesen.

Die bekannteste Zaubertradition sind die *Magier*. Sie sind in der Lage, den Willen anderer Menschen zu beherrschen, sich unsichtbar zu machen oder Feuer auf ihre Feinde zu werfen.

Neben den Magiern gibt es viele weitere Zaubertraditionen, etwa die der *Hexen*. Die Töchter Satuaris, wie sich die Hexen selbst nennen, betrachten Magie als ein Geschenk ihrer Göttin und wählen sich meist ein magisch begabtes Vertrautentier, mit dem sie stille Zwiesprache halten können. Einen gänzlich intuitiven Umgang mit ihren magischen Kräften hingegen pflegen die zaubermächtigen *Elfen*, die von Natur aus mit der Gabe der Magie gesegnet sind. Ihre Magie ist an ihre Lebensart angepasst und hilft ihnen bei der Jagd und dem Überleben in der Wildnis.

Eine Welt der Götter

Neben der Magie kann ein Aventurier Übernatürliches ebenso bei den Priestern der Götter beobachten, den sogenannten „Geweihten“. Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die *Zwölfgötter*, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem Praios, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht. Kaum

eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wunderbaren Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen. Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Im Osten Aventuriens erstrecken sich die Schattenlande, ein dunkler Ort, an dem die Menschen die *Erzdämonen* anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen. Finstere Schwarzmagier erschaffen hier Untote und beschwören Dämonen, die Angst und Schrecken unter den Götterdienern säen. Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der *Gott ohne Namen* (auch der *Namenlose* oder der *Güldene* genannt), der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

Die Götter Aventuriens

Die nachfolgende Auflistung verschafft dir einen schnellen Überblick über die **Zwölfgötter** und für welche Aspekte sie jeweils stehen. Die Zwölfe werden im Mittelreich ebenso verehrt wie im Horasreich, in den Tulamidenlanden und Nord- und Südaventurien, dort jedoch gelegentlich mit anderen Schwerpunkten oder vermischt mit anderen Gottheiten.

Widersacher der Götter sind der **Namenlose**, der in fast allen Kulturen und unter unterschiedlichsten Bezeichnungen bekannt ist, und die **Erzdämonen**, groteske Zerrbilder der Götter.

Praios ist der Götterfürst der Zwölfe. Er gilt als Gott der Fürsten und Herrscher und steht für Ordnung, Recht und Wahrheit.

Rondra, die Göttin von Mut und ehrenhaftem Kampf, herrscht auch über Stürme, Donner und Blitz, und wird vor allem von Rittern und Krieger verehrt.

Efferd ist der Gott des Meeres, der Gewässer und Winde. Er gilt wie das Wetter als launenhaft und unberechenbar und wird besonders von Seeleuten verehrt sowie überall dort, wo das Überleben vom Temperament der Gewässer abhängt oder Trockenheit den Wert des Wassers in den Vordergrund rückt.

Travia ist die göttliche Herrin von Familie, Treue, Herdfeuer und Gastfreundschaft. Jedes Gasthaus wünscht sich ihren Segen.

Boron ist der Gott des Todes, aber auch des Schlafes. Er wacht über die Seelen der Toten und über die Schlafenden. Sein heiliges Symbol, das zerbrochene Rad, findet sich auf den meisten Gräbern.

Hesinde, die Göttin des Wissens, der Weisheit und der Wissenschaften, gilt auch als Herrin der Magie, weshalb sie besonders von Magiern verehrt wird.



Zwölgötter	Aspekte	Heilige Tiere/Gegenstände
Praios	Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit	Greif
Rondra	Ehre, Kampf, Mut	Löwin
Efferd	Stürme, Wasser, Wind	Delphin
Travia	Ehe, Gastfreundschaft, Treue	Wildgans
Boron	Schlaf, Tod, Vergessen	Rabe
Hesinde	Kunsthandwerk, Magie, Wissen	Schlange
Firun	Eis, Jagd, Natur	Polarbär
Tsa	Jugend, Leben, Wiedergeburt	Eidechse
Phex	Diebe, Glück, Handel	Fuchs
Peraine	Ackerbau, Heilung, Viehzucht	Storch
Ingerimm	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss
Rahja	Liebe, Rausch, Schönheit	Pferd

Firun, der Gott des Winters, des Eises und der Jagd, fordert von seinen Gläubigen besondere Ausdauer und Selbstbeherrschung.

Die Göttin **Tsa** steht für das Leben und den Wandel. Der Geburtstag wird in Aventurien deshalb auch oft Tsatag genannt.

Phex, der Listenreiche, ist einerseits der Gott der Händler, andererseits aber auch der Gott der Diebe. Besonders unter letzteren (aber nicht nur unter diesen) ist als Lebensweisheit der Spruch „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“ verbreitet.

Peraine ist die Göttin des Ackerbaus und der Fruchtbarkeit, soweit sich diese auf Felder und Vieh bezieht. Sie ist aber auch die Göttin der Heilung, die bei Krankheiten und Verletzungen um Beistand angerufen wird.

Ingerimm ist der Gott der Schmiede und Handwerker und unter dem Namen **Angrosch** auch der wichtigste Gott der Zwerge, die ihn als ihren Schöpfer verehren.

Rahja gilt schließlich als die heitere Göttin der Ekstase und der körperlichen Liebe, unter deren Schutz Liebende, aber auch der Wein und alle Feste stehen.

Neben den Zwölfen werden auch deren Kinder als Halbgötter verehrt. Unter den Halbgöttern finden sich z. B. **Aves** (ein Kind des Phex und der Rahja), der Schutzpatron der Reisenden und Abenteurer, auf den auch der Name Aventurien zurückgeht, und die Firunstochter **Ifirn**, die schwanengestaltige sanfte Wintergöttin und Frühlingsbringerin, deren Name im Begriff Ifirnssterne steckt – der aventurischen Bezeichnung für die sternförmigen Schneekristalle. Der Söldnergott **Kor**, der Sohn Rondras und eines Drachens, gilt als kaltherzig und gnadenlos, jedoch als Streiter gegen alles namenlose Umtriebe und dämonische Gefahren.

Neben diesen Göttern gibt es noch weitere, etwa **Rastullah**, den das Wüstenvolk der Novadis als einzigen Gott verehrt, **Rur** und **Gror**, die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter der Maraskaner, oder **Swafnir**, den Walgott der Thorwaler, der als Halbgott und Kind Rondras und Efferds Einzug ins Zwölgötterpantheon erhielt.

Die Orks verehren den machtvollen Kriegsgott **Brazoragh** und den Blut- und Totengott **Tairach**. Die Elfen kannten zu ihrer Blütezeit viele Götter, heute verehren sie keines der übermächtigen Wesen mehr, sondern versuchen im Einklang mit der Natur zu leben.

Geld und Währung

Beinahe überall in Aventurien wird die Währung des Mittelreichs akzeptiert, das in gleicher Aufteilung, nur anders geprägt, auch im Horasreich Verwendung findet. Münzen aus Gold, Silber, Bronze und Eisen sind im Umlauf, genannt Dukaten, Silbertaler, Heller und Kreuzer. Ein Golddukat entspricht 10 Silbertalern, 100 Bronzehlern oder 1.000 Eisenkreuzern. Die gängigsten Münzen in den Mittelländern und eigentlich in ganz Aventurien sind fraglos der Silbertaler und der Heller. Mancher Bauer sieht in seinem Leben keine einzige Goldmünze, zu gering ist der Gegenwert der Waren, die er erwirtschaftet.

Zeitrechnung

Die Völker Aventuriens haben unterschiedliche Zeitrechnungen und Kalender. Am gebräuchlichsten unter den Zwölgöttergläubigen ist jedoch die Zeitrechnung „nach Bosparans Fall“. Bosparan war vor über 1.000 Jahren die mächtigste Stadt des Kontinents, ging aber durch Aufstände unter. Die aktuelle Spielzeit ist um das Jahr 1040 BF angesiedelt.

Entfernungen

In Aventurien werden Entfernungen in Meilen, Schritt und Fingern angegeben. Dabei gilt:

- 1 Meile = 1 km
- 1 Schritt = 1 m
- 1 Spann = 20 cm
- 1 Finger = 2 cm
- 1 Halbfinger = 1 cm

Himmelsrichtungen

Im Mittelreich, dem größten Reich in Aventurien, werden die Himmelsrichtung häufig nicht nur Norden, Süden, Osten und Westen genannt, sondern mit Götternamen versehen. Statt gen Norden zieht man also gen Firun. Dabei gilt:

- Firun = Norden
- Rahja = Osten
- Praios = Süden
- Efferd = Westen

ÜBERBLICK ÜBER DIE HELDENTRUTZ



Nördlichste Provinz des Mittelreiches ist das **Herzogtum Weiden**, das sich vom Gebirge *Finsterkamm* bis in die Berge der *Roten und Schwarzen Sichel* hinein und längs der südlichen Ufer des *Neunaugensees* bis zum Fluss *Rathil* erstreckt. Wie der Name vermuten lässt, ist diese Provinz das Herzstück der mittelreichischen Viehzucht. Außerdem wird in Weiden die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten. Die Weidener verstehen sich als Bollwerk gegen die Orks, die in den nordwestlichen Grenzlanden am *Finsterkamm* eine stete Bedrohung darstellen.

Im Westen der Provinz Weiden liegt die **Grafschaft Heldentrutz** zwischen dem von Orks bewohnten *Finsterkamm* und dem *Finsterbach*, der in den sagenumwobenen, gigantischen *Neunaugensee* mündet. Die Heldentrutz wird geprägt vom Widerstand der Menschen gegen die Orks und hat deshalb einen harten und rauen Menschenschlag hervorgebracht. Einst wurde die Grafschaft aus politischem Kalkül als eigenständiges Herrschaftsgebiet aus dem Umland herausgelöst, um den Bewohnern Weidens deutlich zu machen, dass eine Bastion wider die Orks erschaffen werden muss. Jeder Bewohner der Heldentrutz sollte sich zum Kämpfer und Helden berufen fühlen und allem trotzen, was die oft auch *Schwarzpelze* genannten Orks zwischen Klippe und Forst des *Finsterkamms* zum Krieg heraufbeschwören würden.

Die Vorbereitung auf den Kampf gegen die Orks prägt die ganze Provinz Weiden maßgeblich. Dabei tun sich die Bewohner der Heldentrutz als Wachtbefohlene hervor,

Der Neunaugensee

Aventuriens größter Binnensee wird *Neunaugensee* genannt. Er ist nach den hier verbreiteten *Neunaugen* benannt, einer wurmähnlichen Fischart, die vor langer Zeit magisch erschaffen wurde. Die *Neunaugen* sind für Schiffe gefährlich und haben die Schifffahrt in den letzten 300 Jahren fast vollständig zum Erliegen gebracht.

Das Gewässer ist Gegenstand unzähliger Legenden um Flüche und Seeungeheuer. Auf einer Insel in mitten des Sees soll einst eine Stadt der Hochelfen gelegen haben, heute jedoch wird von einem alten, unsterblichen König berichtet, der dort ein Geheimnis hüten soll.



die keine geringere Aufgabe haben, als der vollen Härte der ersten Angriffe zu widerstehen, die regelmäßig aus dem *Finsterkamm* hervorbrechen. Während Weiden des Öfteren als Schild des Mittelreiches bezeichnet wird, handelt es sich bei der Heldentrutz gewissermaßen um den Wellenbrecher, der die Flut der *Schwarzpelze* zerteilen soll.

Um diese wichtige Aufgabe zu bewältigen, hat sich für die Bewohner eine einfache Strategie bewährt: Sei härter als alle anderen! Man lebt das einfache Leben, hält sich aber stets bewaffnet und kampfbereit, und vertraut auf ein über Jahrhunderte bewährtes feudales Ordnungssystem. Barone, also adlige Lehnsherren, regieren dabei die kleineren Ländereien der Heldentrutz.



Ihnen unterstehen Ritter, die auf entlehnten Höfen alles herstellen lassen, was sie für Überleben und Krieg benötigen. Größere Städte der Heldentrutz, zum Beispiel *Nordhag*, bringen zudem meist gleich mehreren Göttern in Tempeln Opfer dar, um das Gelingen des ewigen Kampfes gegen die Wildnis zu sichern. Vor allem Ronda, die Göttin von Kampf, Mut und Ehre, wird von fast allen menschlichen Bewohnern der Heldentrutz täglich geehrt und angerufen.

Für die Heldentrutzer scheint fast jeder unheimliche Ort verwunschen zu sein. Wie unzählige Sagen, Legenden und Lieder beweisen, finden sich hier am Ende der Zivilisation auf jeder Lichtung im Unterholz entweder ein moosbewachsener Steinkreis mit halb verblassten Runen, Mauerreste von Burgen, die Drachengebein und rachsüchtige Geister beherbergen, oder der Versammlungsort eines Hexenzirkels, der nur im flackernden Schein eines nächtlich entzündeten Feuers zu erahnen ist. Was gar in den überall vorhandenen lichtlosen Wäldern vor sich geht, wo kein ausgetretener Pfad einen halbwegs sicheren Rückweg ermöglicht, kann allzu oft keiner mehr berichten.

In der Brust der Einheimischen ringen Vertrauen und Angst immerzu miteinander, sodass Durchreisende nicht selten irritiert von jähzornigen Ausbrüchen, ungehemmtem Zynismus und tobenden Lobgesängen auf die Helden vergangener Tage berichten. Die Heldentrutzer sind deshalb für ihre eigenbrötlerische Art bekannt. Wenn sie sich einem Fremden gegenüber jedoch etwas öffnen, platzt ein schier endloser Schwall von Heldenliedern und schwarzhumorigen Witzen über das harte Leben aus ihnen hervor. Schließlich kämpfen sie nicht grundlos von Tag zu Tag um ihr Überleben, sondern auch, um an ihre Kinder die Weisheit weiterzugeben, dass eine starke Gemeinschaft, die allen Schmerz und alle Freude teilt, auch alle Widrigkeiten überstehen kann.

Je nach Baronie bringen die Einwohner der Grafschaft Heldentrutz noch zahlreiche weitere Eigenarten mit sich, sodass wir die verschiedenen Gebiete im Folgenden einzeln vorstellen. An vielen Stellen deuten wir Ideen nur an, ohne sie komplett auszuformulieren. Diese Ideen können dir und deiner Spielrunde als Ansätze für eure eigenen Abenteuer dienen. Habe also keine Scheu davor, deine eigenen Vorstellungen und die deiner Mitspieler einzubringen. Wenn also beispielsweise ein Gerücht angesprochen wird, das eine unheimliche Ruine in der Nähe eines Ortes betrifft, ohne dass festgelegt wird, was an dem Gerücht der Wahrheit entspricht, dann entscheide als Spielleiter einfach selbst, was hinter der ganzen Angelegenheit steckt. Sollten dir Festsetzungen und Informationen aus diesem Heft nicht zusagen, dann zögere auch nicht, sie für deine Gruppe und für euer Spiel anzupassen.

Lehnspyramide

Für das Mittelreich gilt: Herzöge, Fürstinnen und Könige regieren im Namen der Kaiserin Provinzen (z. B. Weiden), die wiederum in kleinere Gebiete aufgeteilt werden, die man Grafschaften (z. B. Heldentrutz) nennt. Grafen sind Lehnsherren, das heißt, sie „verleihen“ Land an niedere Adlige, die im Gegenzug kampfbereite Ritter stellen und Steuern zahlen. Jene Adligen unterhalb der Grafenwürde nennt man Barone. Die Grafschaft Heldentrutz ist in acht Baronien eingeteilt. Manche Baronien tragen den Namenszusatz „Gräflich“ oder „Herzoglich“. Hier handelt es sich um Baronien, die direkt zum Landbesitz eines Grafen oder einer Herzogin gehören, und die meist von einem Vogt verwaltet werden. Der Status des tatsächlichen Landes als Baronie ändert sich dabei jedoch nicht.



DIE BARONIEN DER HELDENTRUTZ



BARONIEN DER HELDENTRUTZ



Gräflisch Reichsend

Name: Gräflisch Reichsend

Lage: nördlichster Zipfel der Heldentrutz, zwischen *Finsterkamm* (Gebirge) und *Finsterbach* (Fluss)

Bevölkerung: etwa 2.000, davon die Hälfte in größeren Siedlungen

Wichtige Siedlungen: *Stadt Reichsend* (550 Einwohner), *Wolfsport* (210 Einwohner), *Scheutzen* (200 Einwohner)

Wichtige Personen: *Anshold Erlbrück von Wolfsport* (Vogt der südlichen Region)

Besondere Orte: *Ruine Waldenklamm* (Burgruine), *Stammesland der Gharrachai* (Orksiedlungen)

Verkehrswege: *Trutzweg* (Straße: Reichsend-Scheutzen-Wolfsport-Nordhag), *Finsterbach* (Fluss: Finsterkamm-Neunaugensee), *Gernbach* (Fluss: Finsterkamm-Nebelmoor), *Bockenbach* (Fluss: Finsterkamm-Finsterbach)

Wappen: goldene Burg auf schwarzem Grund

Der Name Gräflisch Reichsend verrät der Durchreisenden, dass sie sich hier am besten diese Nacht noch einmal in Frieden zur Ruhe betten sollte, denn nordöstlich der Baronie liegt nur noch das tückische *Nebelmoor*, während sich im Südwesten die Ränder des orkisch besetzten *Finsterkamms* befinden. Jenseits von Reichsend endet nicht nur das Mittelreich, sondern auch das, was das Heldentrutzer Volk mit einem grimmigen Lächeln als Zivilisation bezeichnet und zu lieben gelernt hat.

Dem Titel Stadt wird **Reichsend** zumindest durch die beiden *Tempel von Rondra* und *Travia* sowie durch die Gräflische *Festung Reichsend*, welche die Stadt nach formeller Etikette zur Hauptstadt der gesamten Grafschaft macht, gerecht. Trotz ihrer einstigen Zerstörung durch Orks bieten ihre langsam aufs Neue errichteten Mauern noch immer einen stattlichen Anblick. Langfristig sollte sich der Verlust der ursprünglichen Festung als ertragreicher Segen herausstellen, da nach der Schlacht die Bevölkerungszahl durch Beschäftigung beim Wiederaufbau und das gleichzeitig verliehene Marktrecht um ein gutes Drittel anstieg und seither einen soliden Binnenhandel

ermöglicht, welcher der kargen Grenzregion zuvor unbekannt war.

In der zweitgrößten Siedlung der Baronie, **Wolfsport**, findet sich zu Ehren *Peraines* der Tempel „Neue Ähre“, in dem die Göttin von Ackerbau und Heilkunst regelmäßig um Beistand zum guten Gelingen des mühseligen Ackerbaus gebeten wird. Ein Besuch in Wolfsport bietet sich für Abenteurer außerdem an, da Vogt *Anshold Erlbrück von Wolfsport* dafür bekannt ist, bei allerlei Problemen die Hilfe starker Helden zu benötigen. Seine junge Tochter *Eldora* gilt als gute Partie und ist immer noch unverheiratet. Im Gasthaus *Grüner Waidmann* lässt sich neben einem guten Bier ebenso die Information dazu bestellen, wo Vogt Erlbrück sich aktuell herumtreibt.

Über **Scheutzen**, welches an der Kreuzung der wichtigsten Heldentrutzer Straße *Trutzweg* mit dem Flüsschen *Bockenbach* liegt, lässt sich vor allem anmerken, dass überall Schreine zu Ehren des Todesgottes *Boron* verstreut zu finden sind. Daneben zeigt auch der örtliche *Traviatempel*, in dem die Gläubigen sich von der Göttin vor allem eine harmonische Heimat des treuen Zusammenhalts erbeten, dass das Volk von Gräflisch Reichsend harte Zeiten gesehen hat. Für viele verlorene Wanderer oder verschwundene abenteuerlustige Gemeindemitglieder wurde stillschweigend ein gebrochenes Rad neben einen der Totenschreine gelegt, da selten einmal ein Körper zur Bestattung geborgen werden kann.

Im westlichen Drittel der Baronie wird die sanfte Felderlandschaft durch die Ausläufer des Gebirges *Finsterkamm* durchbrochen, die trotz ihrer Nähe zur Stadt Reichsend nicht erschlossen sind. In Reichsend ist man davon

überzeugt, so lange ausgehalten zu haben, weil Neugier ausgemerzt und das Böse jenseits der

Grenzen schlafen gelassen wird. Vom Fuße des Finsterkamms fällt die felsig zerklüftete Landschaft stetig ab, bis sie im Tal des *Finsterbaches* gänzlich in sacht geschwungenen Hügeln aufgeht.

Rohrweihen und *Rothwildern* sind nur zwei der Waldgebiete, die überall auf dem Weg von Berg zu Fluss wie Inseln die Landschaft durchsetzen. In den Dunkeltann am Fuße des Finsterkamms, gleich wie verlockend dessen Wälder mit Beeresträuchern und Nussbäumen locken mögen, wird seit Jahrhunderten nur selten freiwillig ein Fuß gesetzt. Selbst der Adel beschränkt



Das Nebelmoor

Jenseits der Grenzen der Helden-
trutz liegt das berühmte Nebel-
moor. Dies ist ein großes Moorgebiet
am Rande des Neunaugensees und wie
bei jedem Moor ist es gefährlich hineinzugehen, erst recht, wenn man keinem Weg folgt. Tatsächlich führt eine kleine Handelsroute durch das Sumpfgebiet, ist es doch der kürzeste Weg zu den Siedlungen auf der anderen Seite, gerade da der benachbarte Neunaugensee nicht befahrbar ist. Aber auch von den Personen, die sich an diesen Pfad halten, kehren längst nicht alle in die Zivilisation zurück, und die Legenden, die sich um das Nebelmoor ranken sind ebenso zahlreich wie die über den angrenzenden See. Im Moor sollen Schwarzmagier hausen und immer wieder ist die Rede von wandelnden Leichen, die Reisende auflauern.



seine Jagdausflüge auf bekanntes Gebiet, wenngleich Jagdwild mit glänzendem Fell und saftigem Fleisch wenige hundert Schritt jenseits der Grenze heimisch sind. Meist sind es Auswärtige, die auf Reisen in der Helden-
trutz ein Lied vernehmen, das ihr Herz mit dem Verlangen nach Heldentaten entflammt und sie ganz andere Schlüsse aus der vorgetragenen Erzählung ziehen lässt, als es die Einheimischen tun.

Was dem Reichsender als Mahnmal gilt, mag von anderen als Einladung verstanden werden. Verlassen und verfallen, doch als Standort weithin bekannt, ist die Ruine *Waldenklamm*, ein lockender, aber auch gefährlicher Ort. Die letzten adligen Erben haben sich gegen einen Einzug und für das Exil entschieden. Das einst prächtige Anwesen muss aus überwältigend schaurigen Gründen zurückgelassen worden sein. Die Helden-
trutzer sind sich aber uneins darüber, was der wahre Grund ist, sodass es zahlreiche widersprüchliche Legenden über die Ruine gibt.

Einen schmerzhaften Tod wird die meisten erwarten, die sich ins *Stammesland der Gharrachai* wagen. Sie sind das Böse im Wald, vor dem die Reichsender in ihren Liedern warnen. Der Stamm der Gharrachai besteht aus mehreren Orksippen. Sie geißeln die Bewohner Gräflich Reichsends an den Grenzen, wenn sie sich nicht sogar, die Waldstücke als Deckung nutzend, ins Herzgebiet der Baronie vorwagen, um zu rauben und zu brandschatzen. Innerhalb des *Finsterkamms* sollen sie ein größeres Gebiet fest in ihren Händen haben, wo sie sogar dauerhafte



Siedlungen errichtet haben. Das Lebensgefühl in Gräflich Reichsend ist wesentlich durch eine stete Angst und ein wachsames Lauschen charakterisiert, weil immer und überall auf einmal eine Gruppe Schwarzpelze aus dem Unterholz brechen könnte.

Baronie Nordhag

Name: Nordhag

Lage: westliches Kerngebiet der Heldentrutz, endet an den Gipfeln des *Finsterkamms* (Gebirge) und wird von den anderen Baronien umringt

Bevölkerung: etwa 2.400, davon die Hälfte in größeren Siedlungen

Wichtige Siedlungen: *Nordhag* (900 Einwohner), *Nordwall* (150 Einwohner), *Tobra* (140 Einwohner)

Wichtige Personen: *Baronin Leudane Emer von Finsterkamm* (Baronin Nordhags und meisterliche Ritterin), *Halgan von Hirschenborn* (Wachtgraf und Junker des Junkerguts Nordwall), *Edil von Dragwallthal* (Edeldame und Vorsteherin des Edlenguts Tobra)

Besondere Orte: *Königreich der Finsterkammzwerg* (sagenumwobene unterirdische Zwergensiedlung)

Verkehrswege: *Nôrrnstieg* (Straße: Durch den Finsterkamm-Nordwall-Nordhag-Radbruch-Waldrast), *Alte Straße* (Straße: Trallop-Altenfurchen-Nordhag, dort Ende und Übergang in den *Nôrrnstieg*), *Trutzweg* (Straße: Nordhag-Wolfsport-Scheutzen-Reichsend), *Flüsterbach* (Fluss: Finsterkamm-Vierlehensee), *Kaltwasser* (Fluss: Finsterkamm-Vierlehensee), *Vierlehensee* (See: Fischreicher Binnensee an der Grenze zwischen Herzoglich Weiden, Nordhag, Herzoglich Waldleuen und Schneehag)

Wappen: schräggeteilter Schild, links oben ein silberner Gesteckhelm auf Grün, rechts unten eine grüne Tanne auf Silber

Die Baronie Nordhag gilt als fruchtbarste Region der gesamten Grafschaft Heldentrutz. Aus diesem Grund ist sie gleichzeitig das am dichtesten besiedelte Gebiet, dessen südöstlicher Wipfel von der gleichnamigen Handelsstadt Nordhag dominiert wird. Dieser

gegenüberliegend bildet der *Finsterkamm*, welcher die gesamte westliche Grenze der Baronie in Anspruch nimmt, einen starken Kontrast zu jeglichem Selbstverständnis der Nordhager. Wo sich in der Stadt Nordhag das kulturelle Zentrum der ganzen Grafschaft Heldentrutz befindet, gelten die Orkstämme des Gebirges den Menschen als manifestierte Abwesenheit moralischer Werte und jeglicher Errungenschaften der Zivilisation. Die gottestreuen Nordhager werden zwar nicht ganz so häufig von plötzlich auftauchenden Orkspähern überfallen wie etwa ihre Nachbarn in Gräflich Reichsend, sie haben auf ihrer kollektiven Seele aber dennoch unzählige Narben durch den Kampf gegen die Schwarzpelze erlitten. Im Schutz der größeren Städte ist das Leben hier jedoch so sicher wie nirgendwo sonst in der Grafschaft Heldentrutz. Sobald man sich gen Westen dem *Finsterkamm* nähert, wechseln sich im Bild des Landes Tal und Hügel ab. In den Talgründen, die an einigen Stellen bis ins Hochgebirge reichen, haben die Menschen stark bewaffnete Siedlungen errichtet. Die bisher am längsten bestehenden sind im südlichen *Wulffenthal*, durch das der *Nôrrnstieg* verläuft, und im südöstlich vom Gebirge *Dragwall* gelegenen *Dragwallthal* zu finden. An den meisten anderen Tälern haben die Nordhager zumindest Wachttürme errichtet, um den Rest der Baronie rechtzeitig vor einem groß angelegten Angriff der Orks warnen zu können. Wo die Bewohner der nördlich gelegenen Baronie Reichsend vom stetigen Eindringen kleiner Orktrupps malträtirt werden, bietet die volle Breitseite des verwilderten Finsterkamms in der Baronie Nordhag den Orks die optimalen Voraussetzungen zu breit angelegten Sturmangriffen. Im Laufe vieler Jahre hat sich hier eine leidliche Pattsituation entwickelt, bei der einzelne Täler manchmal von Orks übernommen und dann wieder von Menschen zurückerobert werden, ohne dass dabei das Machtgleichgewicht insgesamt wesentlich zu einer Seite kippt.



Als Hauptverkehrsknotenpunkt der Grafschaft heißt die Stadt **Nordhag** von allen Städten der Heldenruz die meisten auswärtigen Gäste willkommen, wodurch die örtlichen Schänken zu regelrechten Schmelztiegeln für abergläubische Legenden geworden sind. Wer etwas über den ewigen Krieg gegen die Orks, die versunkenen Schrecken im *Neunaugensee* oder eine der zahlreichen Ruinen im Umland erfahren möchte, wendet sich deshalb am besten an eine beliebige Person der Nordhager Stadtbevölkerung. Im Gasthaus *Orkenspalter*, im *Oberhager Hof* oder in Schänken wie *Töpferklöppel* oder *Unterfang* lässt sich oft sogar ein Barde auftreiben, der den örtlichen Sagen noch einmal den besonderen Schliff verleiht, und seine Darbietung zu einem unvergesslichen Erlebnis macht. Selbst einigen Elfen kann man hier begegnen, deren Perspektiven meist erfrischend von denen der menschlichen Hauptbevölkerung abweichen. Anders als die meisten Städte der Heldenruz untersteht Nordhag, die Hauptstadt der gleichnamigen Baronie, direkt dem Grafen. Ganze vier Tempel wurden hier in der mit Abstand wohlhabendsten Stadt der Grafschaft erbaut. Neben der Göttin der Krieger und Beschützerin der Schwachen *Rondra* werden so auch *Peraine*, Göttin der Heilung und des Ackerbaus, der Schmiede- und Handwerksgott *Ingerimm* und *Phex*, der fuchsgestaltige Gott der Händler und Diebe, zeremoniell verehrt. Hieran zeigt sich, dass man Nordhag insgesamt als fruchtbare Handelsstadt mit besonderem Interesse an der Kriegskunst charakterisieren kann. Baronin *Leudane Emer von Finsterkamm* lässt sich oft in Nordhag blicken, ist aber in der gesamten Baronie bekannt dafür, ambitioniert ihre Macht mehr zu wollen. Bisher scheint ihr dieses Vorhaben aber noch nicht wirklich zu gelingen, da man ihr viele Feinde, jedoch kaum Verbündete zuschreiben kann. Aufgrund einiger Salzvorkommen ist die Stadt durch verhältnismäßigen Reichtum geprägt, wie man ihn sonst in der Heldenruz nicht findet.

Nordwall ist mit 150 Einwohnern zunächst in jeder Hinsicht weniger beeindruckend als die Stadt Nordhag. Zum Dorf gehören aber ebenso die anliegende *Burg Nordwall* sowie der Wachturm *Rabenfelsen*, von dem aus der *Finsterwall* und die besetzten Täler in seinen Ausläufern zu jeder Stunde überwacht werden. Wachtgraf und Junker *Halgan von Hirschenborn* ist dort für Helden, die sich in die gefährlichen Randgebiete der Zivilisation wagen wollen, eine ergiebige Anlaufstelle für Rat und Tat. Im *Dragwallthal* wurde das *Edlengut Tobra* errichtet, das neben dem Dorf **Tobra** außerdem ein bekanntes Rittergut beherbergt. Regionale Herrscherin des Guts ist die *Edle Edil von Dragwallthal*. Nicht zuletzt die gute

Erreichbarkeit Tobras durch den anliegenden *Flüsterbach* macht das Tal für Abenteurerinnen zu einem guten Ausgangspunkt als letzte Bastion vor der tiefsten Wildnis. Aufgrund des anhaltend schlechten Rufes der Talsiedlungen im Vergleich mit Knotenpunkten wie der Stadt Nordhag wurden keine nennenswerten Handelsrouten nach Tobra erschlossen. Viele Ritter leben dort deshalb trotz ihres edlen Standes eher heruntergekommen und könnten sich für den Gedanken eines Anbruchs besserer Zeiten durch eine starke Hand begeistern. Ganz andere Abenteuer bieten die Legenden um das *Königreich der Finsterkammzwerge*. Man vermutet mindestens einen der wenigen Eingänge in das unterirdische Reich im Gebiet zwischen den Bergen *Hoher Stumpen*, *Finsterkopp* und *Die drei Schwestern*. Wie sich die Tore in die Zwerghöhlen öffnen ließen, wenn man sie denn fände, ist Stoff unzähliger Legenden. Allen Geschichten ist jedoch die Pointe gemein, dass es Orks nahe dem Eingangsgebiet weit und breit nicht gibt. Phantasien von einer Festung des Reichtums und der Sicherheit wiegen so manchen verzweifelten Bauern des Nordhags nachts in seinen Schlaf.



Baronie Schneehag

Name: Schneehag

Lage: östlichste Baronie der Heldentrutz, im Westen von der Baronie Nordhag begrenzt, im Norden durch Reichsend, im Süden durch Waldleuen

Bevölkerung: etwa 1.850, davon ein Drittel in größeren Siedlungen, darunter die Elfensippe „Bärenherzhüter“

Wichtige Siedlungen: *Steenbukken* (360 Einwohner), *Altenfurten* (220 Einwohner)

Wichtige Personen: *Firian Asralion Böcklin von Buchsbart zu Schneehag* (Baron)

Besondere Orte: *Blautann* (berühmter wilder Wald mit hausendem Hexenzirkel)

Verkehrswege: *Alte Straße* (Straße: Trallop-Altenfurten-Nordhag, dort Ende und Übergang in Nôrrnstieg), *Trutzweg* (Straße: Nordhag-Wolfsport-Scheutzen-Reichsend), *Flüsterbach* (Fluss: Finsterkamm-Vierlehensee), *Finsterbach* (Fluss: Bärnwald-Neunaugensee; Bildet die Ostgrenze der Baronie), *Vierlehensee*, hier auch *Klammsee* genannt (See: fischreicher Binnensee an der Grenze zwischen Herzoglich Weiden, Nordhag, Herzoglich Waldleuen und Schneehag)

Wappen: silberner Grund mit blauem Streifen, darauf drei silberne Schneesterne

Überall in Schneehag finden sich hohe Hecken, Gebüsch und vereinzelte Baumgrüppchen auf dem Hügelmeer, das ansonsten angenehm von Wildwiesen und Feldern dominiert wird. Kein Gebirge stört die Harmonie der Landschaft, und auch größere Wälder gibt es keine. Das Zentrum der Baronie bietet noch den fruchtbarsten Boden, wobei aber kaum ein Landstrich genug

Ertrag bringt, um stabilen Handel jenseits der Selbstversorgung der Bevölkerung zu ermöglichen. Man lebt hier arm und einfach und meist mit vielen Ziegen, deren charakteristischer Geruch manchmal vom Wind bis über die Sümpfe an der nordöstlichen Grenze der Baronie getragen wird.

Steenbukken ist mit 360 Einwohnern das am stärksten besiedelte Gebiet des Schneehags. Nicht unweit des Gasthauses *Karpfen*, welches eben solche aus den nahen Seen auftischt, finden sich hier die Taverne *Waldkater* und die Schänke *Zum Fuchsbau*. Schon an der Namensgebung dieser einschlägigen Versammlungsorte zeigt sich die Abhängigkeit der Einwohner von der umliegenden Natur. Die Jagd hat einen hohen kulturellen Stellenwert in Schneehag, da die zwar großflächig angelegten, aber ertragsschwachen Felder allein keine gesicherte Ernährung ermöglichen. Neben einem regionstypischen Tempel für die Göttin *Peraine* findet sich hier auch ein *Tempel der Ifirn*, der halbgöttlichen Tochter des Jagd- und Wintergottes *Firun*. Als die sanfte Frühlingsgöttin und Schwanengestaltige erfährt *Ifirn* abseits des hohen Nordens *Aventuriens*, wo die Menschen stets um Milde betteln müssen, eher wenig Beachtung. Die Bewohner Schneehags scheinen aber ein besonders enges Verhältnis zu ihr zu pflegen, trägt doch sogar das Wappen der Baronie drei Schneesterne, die des Öfteren ebenso *Ifirnssterne* genannt werden. Baron *Firian Asralion Böcklin von Buchsbart zu Schneehag* trägt seinen langen Namen in seiner Residenz *Burg Firnhag* gerne allen Gästen vor, die nach Heldenarbeit suchen.

Da sich die Festung direkt neben *Steenbukken* befindet, lohnt sich ein geteilter Tagesausflug. **Altenfurten** bietet für Besucher mit Anspruch ganze zwei Gasthäuser zur Auswahl. Im *Eichenhof* soll die Atmosphäre besonders erholsam sein, der *Einarmige Flößer* zieht meist eher kuriose Gestalten an. Zum *springenden Bock* geht man für



erlauchte Spirituosen, wenngleich keine andere Schänke zum Ausweichen bereitsteht. Im örtlichen *Traviatempel* lässt sich im Anschluss mit einer geduldigen Geweihten jede schlechte Entscheidung des vergangenen Abends noch einmal aufarbeiten. Weder gesellig noch erholsam ist dagegen der Wald *Blautann* an der südlichen Grenze der Baronie. Er wird von den Menschen und Elfen größtenteils gemieden, ist der Wald doch für die Grausamkeit der Ungeheuer und Hexen bekannt, die in ihm hausen sollen.



In der Taverne

Trinken / Preis

Billiges Landbier, Krug	6 Kreuzer
Bräubier, Krug	8 Kreuzer
Goldnesseltee, Becher	6 Kreuzer
Bingelkrautauflguss (Abführmittel), Becherchen	8 Kreuzer
Brachfelder Bärenbeiß (Rübenschknaps), Becherchen	2 Heller
Balihohor Bärenlod (Roggenbrand), Becherchen	3 Heller
Wasser, Krug	
(mit Aufpreis fürs Fragen)	7 Kreuzer
Kuhmilch, Becher	6 Kreuzer
Schafsmilch, Becher	7 Kreuzer

Essen / Preis

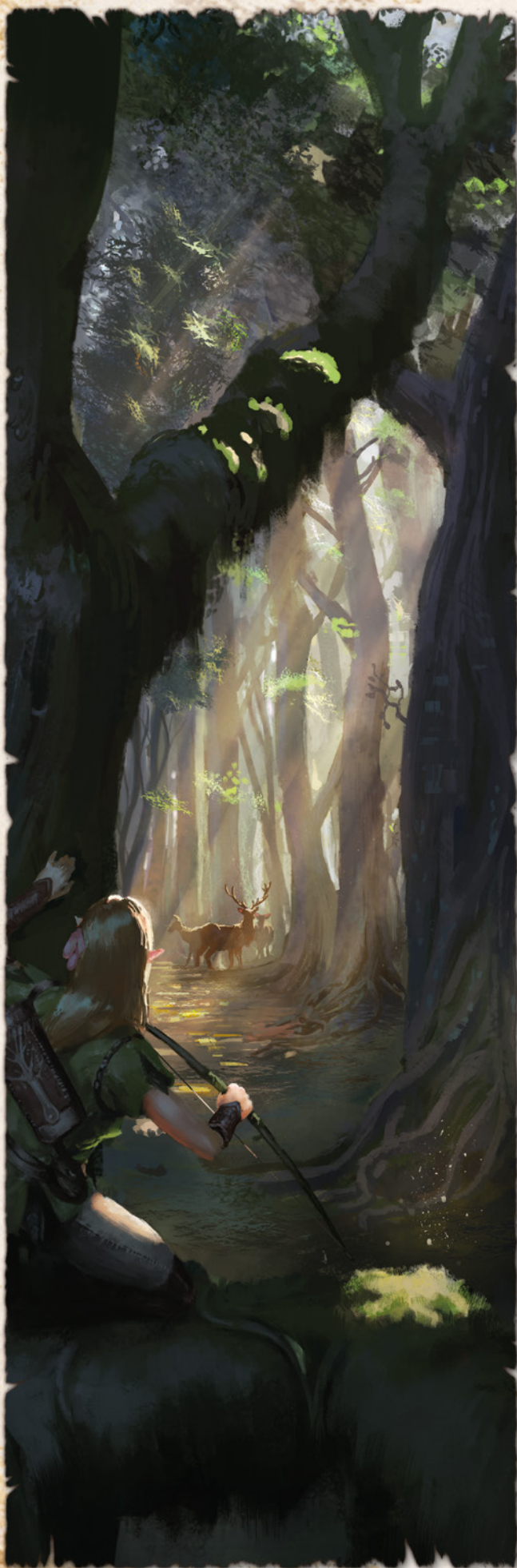
Ganze Rinderkeule, in Hopfensud gegart (35 Stein)	100 Silbertaler
Wildgulasch mit kandierten Veilchen	10 Heller
Ganzer gerösteter Karpfen mit Weidener Tunke	7 Heller
Halbes Karnickel, am Stab gegrillt	5 Heller
Knoblauchhartwurst aus Rind	9 Kreuzer
Roggenbrot mit Schafskäse	5 Heller
Shamahampion-Pilzpfanne, aus eigener Kultur	5 Heller
Steckrübeneintopf	2 Heller
Weidener Kartoffelkuchen mit Erbsen	2 Heller
Getreidegrütze mit Himbeeren	2 Heller
Apfelkompott	1 Heller

Übernachtung pro Tag / Preis

Bett im Gemeinschaftszimmer	6 Heller
Doppelzimmer	5 Silbertaler
Einzelzimmer	3 Silbertaler
Pferd im Stall mit Futter	6 Heller
Strohsack im Schlafsaal	2 Heller
Suite	100 Silbertaler

Sonstige Dienste / Preis

Bad im Zuber	3 Silbertaler
Haupthaar scheren	0,5 Silbertaler



Baronie Dergelquell

Name: Dergelquell

Lage: westlichster Zipfel der Heldentrutz, im Norden grob durch den Fluss Düsterbach von der Baronie Nordhag getrennt, im Osten an Herzoglich Weiden grenzend

Bevölkerung: etwa 1.100, davon zwei Drittel in größeren Siedlungen

Wichtige Siedlungen: *Gramstein* (250 Einwohner), *Pergelgrund* (150 Einwohner), *Finsterstette* (150 Einwohner), *Dergelbruck* (100 Einwohner), *Loë* (30 Einwohner)

Wichtige Personen: *Walthari von Leufels* (Baron)

Besondere Orte: *Dergelsprung* (Wasserfall am Ursprung des Flusses Dergel), *Perainekloster von Loë* (Kloster der Göttin, das bei einem Orkangriff durch ein göttliches Wunder gerettet wurde)

Verkehrswege: *Schattenbachpass* (Straße: Waldrast in der Mark Greifenfurt-Dergelbruck Gramstein-durch den Finsterkamm), *Dergel* (Fluss: Finsterkamm-Wehrheim), *Düsterbach* (Fluss: Finsterkamm-Herzoglich Weiden), *Pergelbach* (Fluss: Finsterkamm-Dergel)

Wappen: Schachbrettgrund mit zwölf Zellen von Grün und Silber, darauf ein blauer Fluss

Das mächtige Gebirge *Finsterkamm* dominiert mit seinen Ausläufern die gesamte Landschaft der Baronie Dergelquell mit steilen Hängen und nebelverhangenen Niederungen. Fast in alle Täler hat sich der *Schattenforst* wie eine dunkle Decke aus Nadelbäumen ausgebreitet. Menschen sind auf Höhen und Tiefen meist im Schutze kleiner Wehrhöfe zu finden, größere Siedlungen befinden sich in den Flusstälern und am Ende der Schneisen, die wilde Tiere aus den Wäldern zu den Gewässern geschlagen haben. Dergelquell bietet Reisenden keine durchgehend befahrbaren Straßen ins Innere der Heldentrutz. Lediglich der *Schattenbachpass* entlang des sprudelnden Flusses *Dergel* dient als Lebensader in andere Regionen, die zumindest den nötigsten Handel für die Baronie sichern kann. Am Ursprung des *Dergel* befindet sich ein spektakulärer Wasserfall, der fast so hoch wie 10 aufeinandergestellte Ritter sein soll.

Gramstein liegt direkt zwischen *Dergel* und *Schattenbachpass*, sodass Reisende den Sitz des Barons *Walthari Leufels* auf der *Gramburg* über dem Ort gut erreichen können. Neben dem Baron bietet der Ort etwa 250 Bewohnern ein verhältnismäßig sicheres Leben. Um langfristig den Sieg seiner Ritter gegen die immer wieder herannahenden Orks des *Finsterkamms* zu sichern, hat der Baron eine *Rondrakapelle* auf seiner Burg errichtet, wo von der Kriegergöttin Schutz und ein gutes Gelingen im Kampf erbeten werden. Am *Burgberg* lässt sich ein gemütliches Gasthaus finden, das manchmal sogar mit speziellen Speisen aus anderen Regionen beliefert wird – wann, und ob es beim eigenen Besuch so weit ist, ist dabei immer eine Überraschung.

Das Rittergut **Pergelgrund** umfasst die gleichnamige Ortschaft sowie das weitläufige Umland am *Pergelbach*. In der Schänke *Zum Orschädel* kann man sich für die Reise stärken, die am leichtesten über den *Pergelbach* zur anliegenden Baronie Herzoglich Weiden führt.

Von Geweihten des Schmiede- und Handwerksgottes *Ingerimm* kann man sich in **Finsterstette** beraten lassen, um Rüstzeug und Waffen nützlich und schön zu halten. Das Gasthaus *Schichtwechsel* gibt Hinweis auf die örtliche Zinnmine und die Profession der meisten Leute, denen man im Ort begegnen kann. Bessere Handwerkskünstler als hier werden sich in der Baronie Dergelquell kaum finden lassen.

Dergelbruck hat die meisten nützlichen Anlaufstellen der Baronie zu bieten. Als Grenzstadt sowohl zu Herzoglich Weiden als auch zu der am anderen Flussufer beginnenden *Markgrafschaft Greifenfurt* (einer Nachbarprovinz von Weiden) ist sie ein relativ stark besuchter Umschlagspunkt für Reisende. Sie bietet die einzige

Brücke über den Fluss *Dergel* sowie eine – leider zollpflichtige – Pforte hinüber nach Greifenfurt. Der Übergang der Passstraße nach Herzoglich Weiden führt am Turm *Trollzwinger* vorbei und ist zusätzlich zur beeindruckenden Aussicht nicht einmal mit Wegsteuern belegt. Der Stellenwert des Dergelflusses für die Bevölkerung ist an der Präsenz des örtlichen *Efferdtempels* zu erahnen. Eine *Schöne Aussicht* auf den wild murmelnden Strom hat man im Gasthaus desselben Namens.

In **Loë** hat sich eine kleine Gruppe von 30 Menschen in der Nähe eines Klosters der Göttin *Peraine* angesiedelt. Während der letzten Orkinvasion wurde das Kloster durch ein Wunder der Göttin vor der Zerstörung bewahrt. Die Siedler erzählen gerne ausschweifend davon, wie der heilige Ort damals schlicht nicht durch die Orks gefunden werden konnte, da sämtliche Wege durch den Willen der Göttin von dichten Pflanzen überwuchert wurden und keinen Durchlass für die mordlustigen Ungeheuer boten.



Herzoglich Weiden

Name: Herzoglich Weiden

Lage: am südlichen Rand der Heldentrutz zwischen den Baronien Dergelquell und Weidenhag

Bevölkerung: etwa 1.800, davon die Hälfte in größeren Siedlungen

Wichtige Siedlungen: *Waldscheidt* (300 Einwohner), *Radbruch* (180 Einwohner)

Wichtige Personen: *Walpurga von Löwenhaupt* (Herzogin), *Firutin von Hohenstein* (Landvogt)

Besondere Orte: *Blutulmenthurm* (Turm der Finsterwacht mit dunklem Geheimnis), *Harpyienbuckel* (Gebirgszug des Finsterkamms, auf dem einst Harpyien gelebt haben sollen)

Verkehrswege: *Nörrnstieg*, oder auch *Markenweg* (Straße: durch den Finsterkamm-Nordhag-Radbruch-Waldrast-Greifenfurt), *Schattenbachpass* (Straße: durch den Finsterkamm-Gramstein-Dergelbrück-Waldrast), *Vierlehensee* (See: fischreicher Binnensee an der Grenze zwischen Herzoglich Weiden, Nordhag, Herzoglich Waldleuen und Schneehag), *Pergelbach* (Fluss: Finsterkamm-Dergel)

Wappen: von links nach rechts schräg geteilter Schild, oben rechts auf Grün ein silberner Gestechhelm, unten links auf Silber ein grüner Weidenbaum

Der westliche Teil von Herzoglich Weiden wird von den Ausläufern des *Finsterkamms* eingenommen, die von den Einheimischen *Harpyienbuckel* genannt werden. Auf diesen Bergen sollen einst Harpyien, ungeheuerliche und als verrückt geltende Mischwesen aus Mensch und Vogel, gehaust haben. Sie wurden in solchen Scharen gesichtet, dass das gesamte Gebiet nach ihnen benannt wurde. Selbst wenn schon lange nicht mehr von lebendigen Harpyien berichtet worden ist, halten die Einheimischen doch respektvollen Abstand, um nicht aus Versehen Exemplare der zu Tobsuchtsanfällen

neigenden Wesen aus ihren Verstecken zu treiben. Wo das schluchtige Felsenmeer langsam in sacht bewachsene Täler übergeht, wird jeder nützliche Winkel von Viehzuchthöfen und Feldern in Anspruch genommen. Im Süden sieht man der Natur kaum das Werk menschlicher Hände an, und spätestens beim *Hohenforst*, der sich bis zur südlichen Grenze der Baronie erstreckt, kann man noch ganz ursprüngliche Gegenden entdecken.

Hauptort von Herzoglich Weiden ist **Waldscheidt** mit 300 Einwohnern, direkt am Fuße einer letzten Erhebung des Finsterkamms, der *Sperberkuppe* genannt wird. Im Gasthaus *Zum Sperber* lässt sich dort für ein warmes Bett und eine warme Speise einkehren, göttlicher Beistand kann in der „Halle zu Ehren der Schlacht am Stein“, einem *Tempel der Göttin Rondra*, oder im Tempel der gastfreundlichen Göttin *Travia*, erbeten werden. Direkt auf der Sperberkuppe liegt die *Festung Hohenstein*. Die Familie *Hohenstein* teilt sich den Hohenforst als Jagdgebiet mit der Herzogenfamilie höchstpersönlich, was allgemein als großes Privileg gilt. Dorf **Radbruch** lädt ins passend benannte Gasthaus *Schlagloch*. Das Dorf liegt direkt an der wichtigsten Verkehrsstraße Herzoglich Weidens, dem *Nörrnstieg*, der die Region einmal in der Mitte teilt. Ein richtiger Tempel fehlt in diesem Ort, doch *Schreine für Travia* und *den Schmiede- und Handwerksgott Ingerimm* verweisen erneut auf den Bedarf an Zuflucht und Handwerkskunst für alle Durchreisenden.

Überwachsen und verlottert, kann in den Ausläufern des Finsterkamms westlich von Waldscheidt ein *Turm der Finsterwacht* gefunden werden, unter dem sich etwas Altes, Böses verbergen soll. Heute wird er nur *Blutulmenthurm* genannt, da von seiner ursprünglichen Funktion als Wachtbastion nichts mehr übriggeblieben ist. Die Bevölkerung der Gegend macht Orks für die unheilvolle Aura verantwortlich, die das Gemäuer verströmt. Einer von deren Schamanen soll vor ein paar Jahren am Turm seinen Tod gefunden haben und manchmal als rachsüchtiger Geist gesichtet werden.



Herzoglich Waldleuen

Name: Herzoglich Waldleuen

Lage: südöstlich der Hauptstadt *Nordhag*, im Norden von *Schneehag* begrenzt, südlich und westlich von *Herzoglich Weiden* und *Baronie Weidenhag*

Bevölkerung: etwa 1.800, davon mehr als die Hälfte in größeren Siedlungen

Wichtige Siedlungen: *Ulmenau* (350 Einwohner), *Waldleuen* (160 Einwohner), *Firnroden* (140 Einwohner)

Wichtige Personen: *Walpurga von Löwenhaupt* (Herzogin), *Bunsenhold von Waldtreuffen* (Landvogt)

Besondere Orte: *Blautann* (sagenumwobener Wald mit Hexenzirkeln), *Iseholz* (beliebter Jagdforst), *Der Leu* (Standort eines Felsen in Löwengestalt), *Weißensee* (See, der Gerüchten nach junge Männer verschluckt)

Verkehrswege: *Hagweg* (Straße: Nordhag-Ulmenau-Weidenhag-Pergelfurt), *Wulffenstieg* (Straße: Ulmenau-Waldleuen), *Finsterbach* (Fluss: Finsterbach-Neunaugensee), *Vier-Lehen-See* (See: fischreicher Binnensee an der Grenze zwischen Herzoglich Weiden, Nordhag, Herzoglich Waldleuen und Schneehag), *Weißensee* (See: am Fuße der Festung *Weißenstein*)

Wappen: übereinander drei silberne, schreitende Waldlöwen auf grünem Grund.

Herzoglich Waldleuen verdankt seinen Namen dem stetig wachsenden herzoglichen Jagd- und Rittergut **Waldleuen** in seiner Mitte, das mittlerweile immerhin 160 Menschen ein Heim bietet. Die Herzogenfamilie nutzt das Gut regelmäßig für Jagdausflüge in den angrenzenden Wald *Iseholz*, wenngleich Ort und Einwohner die meiste Zeit vom Landvogt und herzoglichen Jagdmeister *Bunsenhold von Waldtreuffen* verwaltet werden. Besagter Jagdmeister gilt als äußerst firuntreu, sodass man sich über den „Tempel des Himmlischen Jägers“ in Waldleuen kaum wundern sollte, einen großen *Firuntempel*. Jenseits des namensgebenden Hauptorts befindet sich eine Reihe ebenso mäßig besiedelter Dörfer.

In der größten Siedlung Herzoglich Waldleuens, **Ulmenau**, befinden sich die Festung *Weißenstein* auf dem Gipfel eines beachtlichen Kalkfelsens, die Tempel der Heimatgöttin *Travia* und des Gottes *Firun*, das Gasthaus *Schwarzes Einhorn* und die Schänke *Silberner Karpfen*, die entgegen des Namens recht zuverlässig Bier ohne Fischnachgeschmack ausschenkt. Als Ort mit Marktrecht lohnt es sich außerdem, hier seine Einkäufe zu erledigen, da weit mehr Auswahl geboten wird als in allen anderen Siedlungen der Baronie.

In **Firnroden** findet sich zusätzlich zum Gasthaus *Zur Ulme* auch ein kleiner *Schrein zu Ehren von Peraine und Rondra*. Herzoglich Weiden zeigt seine schönsten Seiten jenseits der verstreuten Ortschaften, zumindest, wenn man mit dem Blick der Abenteurerin durch die Landstriche zieht. Im Zentrum befindet sich das wildreiche



Wäldchen *Iseholz*, in dem einst der Tierkönig der Löwen gehaust haben soll. Trotz dieser Legende – oder vielleicht sogar gerade wegen ihr – wird das Wäldchen äußerst gerne von allen Einwohnern der Gegend besucht. Ganz im Gegensatz dazu ist der Wald *Blautann* an der nördlichen Grenze für die Grausamkeit der Ungeheuer bekannt, die in ihm hausen sollen. Selbst bei den Orks der Region hat der Fleck sich den Namen „Wald des Todes“ verdient. Neben oft widersprüchlichen Sagen und Legenden, die sich in der ganzen Heldentrutz über die Ungeheuer des *Blautann* zugeflüstert werden, steht für alle Heldentrutzer sicher fest, dass ein Hexenzirkel die schützenden Schatten der Sträucher – und Körperteile unvorsichtiger Wanderer – für seine Rituale benutzt. Irgendwo in den Tiefen des *Blautann* sitzt ein steinerner Löwe, den manche für die versteinerten Überreste des Löwenkönigs halten. Dieser Ort wird *Der Leu* genannt und hat viele Theorien inspiriert, die das Schicksal des Tieres sehr unterschiedlich bewerten. Manche sagen, die Göttin *Rondra*, deren heiliges Tier die Löwin ist, habe sich des Königs erbarmt und ihn zu einem Felsen gemacht, damit er nie einen Alterstod sterben müsse. Andere fassen die „Gnade“ eher als Strafe auf, da sich der König seiner Herausforderer angeblich nicht mehr erwehren konnte.

Baronie Weidenhag

Name: Weidenhag

Lage: südlichster Zipfel der Grafschaft Heldentrutz, endet im Norden am *Weißensee* bei *Ulmenau* und grenzt im Westen inmitten des *Hohenforstes* an *Herzoglich Weiden*

Bevölkerung: etwa 1.800, davon die Hälfte in größeren Siedlungen, darunter einige Elfen

Wichtige Siedlungen: *Dorf Weidenhag* (300 Einwohner), *Pergelfurt* (180 Einwohner), *Südthag* (180 Einwohner)

Wichtige Personen: *Gwidühenna von Gugelforst* (Baronin ohne ritterliche Ausbildung), *Rovenna Hartungen-Düsterfurt* (Edeldame und Vorsteherin des Edlenguts *Düsterfurt*)

Besondere Orte: *Dürenwald* (mystischer Heimatwald einer Elfensippe), *Düsterfurt* (Furt durch den *Pergelbach*), *Hain der Weißen Maid* (tierreiche Lichtung im *Dürenwald*), *Statue der Liebenden* (faszinierende Statue zweier Liebender, an deren Fuß immer heilige Rosen blühen)

Verkehrswege: *Hagweg* (Straße: Nordthag-Ulmenau-Weidenhag-an Belchenhain vorbei), *Dergel* (Fluss: Finsterkamm-Südthag-nach Süden), *Pergelbach* (Fluss: Finsterkamm-Dergel) **Wappen:** übereinander drei grüne Sparren auf silbernem Grund.

In der Baronie Weidenhag wird das hügelige Weideland durch große Wälder zerteilt. Jede der Bauminselfen hegt ihre eigenen Geheimnisse, wobei sich darunter – für Heldentrutzer Verhältnisse – überraschend viele nette und zuversichtlich stimmende Legenden finden. Insgesamt scheinen die Weidenhager Leute ihrem Aberglauben spielerischer zu begegnen, als dies in den angrenzenden Baronien üblich ist.

Hauptort **Weidenhag** ist Baronsitz und Standort des einzigen *Traviatempels* der Baronie, der zugleich als Gasthaus für Reisende offensteht. Wem es dort aus irgendwelchen Gründen nicht gefallen sollte, der ist gezwungen, sich in ein anderes Dorf zu begeben, da es im Dorf Weidenhag weder andere Gaststätten noch sonstige Möglichkeiten für eine bezahlte Übernachtung gibt. Im Notfall bietet der örtliche Markt Ausrüstung für die Übernachtung unter freiem Himmel an.

Südthag lädt für Speis und Trank zur Schänke *Orkentod*. Eine Brücke führt hier über den Fluss, allerdings muss für das Privileg der Brückennutzung bei der Zollstation eine Abgabe geleistet werden. Ebenso finden sich dort ein Sägewerk sowie ein kleiner *Schrein zu Ehren des Flussgottes Efferd*.

Beim Dorf **Pergelfurt** kann das Wasser des *Pergelbachs* kostenlos über die *Düsterfurt* durchquert werden. Man sagt, die Furt sei irgendwann und irgendwie durch die Machenschaften von Orks entstanden. Wer im Dorf verweilen möchte, kann sich das *Kloster der Peraine* ansehen, wo einige Geweihte der Bevölkerung mit Rat und Schlagen zu Ackerbau und Viehzucht zur Seite stehen. In der Schänke *Zur Düsteren Furt* kann man dagegen seine Zeit sehr viel ungezwungener verbringen. Zwischen den Flüssen *Dergel* und *Pergel* sind überall verfallene Wohnsiedlungen zu finden, die nach Orkangriffen





nicht wiederaufgebaut wurden. Man sagt, hier hausen die Seelen der Toten, die nicht fliehen konnten und nun keine Ruhe finden.

Der *Dûrenwald* im Südosten der Baronie wird von der Bevölkerung wesentlich positiver wahrgenommen, obwohl dort die Elfensippe „Herbstlaub-im-Nebel“ unlieb-same Eindringlinge mehr oder minder dauerhaft von ihren Landen verbannt. Im *Hain der Weißen Maid* inmitten des Waldes befindet sich eine kleine Waldlichtung. Die Anwohner des *Dûrenwaldes* schwören darauf, dass diese bereits einige Generationen ihrer Sippen vor dem Hungertod bewahrt habe, da sich auf der Lichtung immerzu

Tiere aufhielten, wann immer man sie besuche. Wer sich aber abseits größter Not dort an der Natur vergeht, soll einer Sage nach schreckliches Unglück auf sich ziehen. Die im Westen der Baronie Weidenhag errichtete *Statue der Liebenden* zeigt einen menschlichen Mann und eine elfische Frau in ewiger Umarmung. Am Fuß des Bildnisses blühen zu jeder Jahreszeit heilige rote Rosen. Im ganzen Süden der Heldentrutz machen sich Verliebte auf die Reise, um eine der Rosen für ihren Schwarm zu pflücken. Die Geste gilt als Liebesbeweis vor der Liebesgöttin Rahja selbst, sodass die Ehre eines solchen Geschenks nur wahrhaft geliebten Personen zuteilwird.

KULTUR & WISSENSCHAFT



Kultur im Sinne der schönen Künste findet sich in der Heldenstrutz fast ausschließlich in der sprachlichen Überlieferung von Legenden und Heldensagen, oder sie manifestiert sich in Handwerkskünsten wie dem Schmieden oder der Schneiderei. Man trägt hier üblicherweise Hosen und einfache Wollgewänder, die nicht bei der harten Arbeit auf den Feldern stören. Auf Reisen wird gerne der zweitliebste Hut ausgeführt, während der schönste, meist eigenhändig verzierte, für Festanlässe reserviert ist.

Wer Waffen fertigen kann, genießt hohes Ansehen und gilt als Pfeiler der Gesellschaft. Neben Morgenstern und Schwert sind auch Äxte und Speere höchst gefragt. Signaturen oder Ähnliches wird man auf keinem der Meisterstücke finden, da die Produktion für die Gemeinschaft als Pflicht und Ehre gilt, die sich selbst als Lohn zu genügen hat.

Auch die Namen von Dichterinnen und Boten der beliebten Heldenlieder wurden im Laufe der Zeit vergessen, da hier stets dem Werk als solchem Wert beigemessen wird und nicht seiner Schöpferin. Gesellschaftliche Aufstiege durch Fähigkeiten oder Beziehungen sind nahezu unmöglich, da sie weder im Ständesystem gebilligt noch durch einzelne Mitglieder der Gesellschaft unterstützt werden. Ohnehin gibt es selbst in Adelskreisen kaum Reichtum, der einen solchen Traum in die Köpfe der einfachen Leute pflanzen könnte. Der Pflicht zum ehrenvollen Kampf wird von allen Bewohnern gleichermaßen nachgekommen. Den glänzend gerüsteten Rittern mag von den heranwachsenden Bauernkindern gesondert nachgehimmelt werden, doch ist dies meist eher auf das Privileg von Pferd und Panzer zurückzuführen. Aus Besitz machen sich die Bewohner der Heldenstrutz in der Regel nicht sonderlich viel. Persönliche Andenken und Vermächtnisse verlorener Familienmitglieder werden nahe der Brust gehütet, darüber hinaus gibt es kaum etwas, woran das Herz sich hängen könnte. Jenseits des Jugendalters flacht die Aufmerksamkeit für Oberflächlichkeiten wie materiellen Wert alltagsbedingt ohnehin meist schnell ab. Geweihte jedoch sind nicht selten Zentrum unterschiedlichster Träume und Sehnsüchte, da ihr überdurchschnittliches Bildungsniveau, die damit verbundene Wortgewandtheit und

ihre im Gegensatz zu Bauern und Rittern oft deutlich weniger geschundenen Körper einen scharfen Kontrast zu anderen Gesellschaftsmitgliedern bilden. Dazu birgt der Eintritt in die heiligen Hallen eines Tempels für die schuftende und leiderprobte Bevölkerung eine stets willkommene Atempause, zumal hier eine Atmosphäre vollkommener Sicherheit herrscht, die in der Heldenstrutz nirgends sonst in dieser Form erlebt werden kann. Alle körperlich Fähigen – manchmal sogar schon junge Reckinnen und Recken von sieben Jahren – tragen immerzu eine Waffe mit sich, um sich und andere vor plötzlich auftauchenden Gefahren schützen zu können. Alles andere als heimlich eifert so schon von Kindesalter an jedes Bauernkind den hiesigen Rittern nach, die – ihrem Ehrenkodex folgend – Land und Leute vor Unheil bewahren. Schreiben und lesen können selbst Adlige und Herrscher selten, sodass Wissen jeglicher Art mündlich in endlosen Sagen und verschlüsselten Legenden vererbt und verbreitet wird. Ordentliche Institutionen für Wissenschaft oder gar für Volks-

bildung gibt es in der Heldenstrutz nicht, da dafür weder Interesse noch Zeit vorhanden sind – von den klammen finanziellen Mitteln selbst der obersten Herrscher der Baronien ganz zu schweigen. Familienbande werden vor einem Geweihten der Götter durch Heirat besiegelt. Scheidungen sind undenkbar. Als Pflicht gegenüber der Gemeinschaft wird sich jedes junge Paar um Nachkommen bemühen, egal ob dies bedeutet, selbst Kinder zu zeugen oder Waisen aufzunehmen. Hochzeiten gehören allgemein zu den aufregendsten Feierlichkeiten der Region. Sämtliche Mitglieder der Ortschaft finden sich dabei zusammen, um lautstark gen Finsterkamm zu brüllen, wie stolz man auf die Krieger sei, die der Familiengründung entspringen werden. Klapperndes Geschirr und johlende Festtagsgesänge preisen dabei Menschen und Götter, verfluchen die Orks und laden alle Fremden, die sich zufällig in der Nähe des Dorfes befinden, dazu ein, mitzuschunkeln und zu -trinken.



Ihre Toten bestatten die Heldentrutzer nach einer eintägigen Totenwache. Den Abwesenden wird fortan beim Mahl ein überzähliges Becherchen mit gutem Trunk an den ehemaligen Platz gestellt, welches an das Paradies der Kriegsgöttin Rondra mit der Tafel für ehrenhaft gefallene Krieger erinnert.

In anderen Regionen des Mittelreichs werden die Heldentrutzer vor allem als altmodisch und traditionsverhaftet wahrgenommen. Ihre Obrigkeitstreue und ihr, so heißt es, teils blindes Vertrauen auf die eingefahrenen Bräuche ihrer Ahnen machen sie unflexibel und misstrauisch gegenüber allen Neuerungen, so zumindest die Meinung vieler Auswärtiger. Abergläubische Vorstellungen können meist nicht einmal von den Erzählenden selbst auf einen definitiven Ursprung zurückgeführt werden, sodass eine eigentümliche Spannung zwischen Vertrauen und Zweifel die Abende in den örtlichen Schänken zu interessanten Erlebnissen machen kann. Insgesamt sind die meisten Bewohner der Heldentrutz jedoch geduldig und gerecht in ihren Urteilen, sofern man sich bereitwillig auf lange Diskussionen einlässt. Stand und Rang entscheiden dabei jedoch so manche Auseinandersetzung, derer die Beteiligten müde geworden sind.

Zum Alltag der Heldentrutz gehört auch ein armutsbedingter Hang zu Diebstahl, Betrug und Räuberei. Solche

Vorkommnisse, so häufig sie sind, werden stets blutig bestraft, denn schließlich gilt Travia, die Göttin von Heimat, Familie und Treue, den Bewohnern als heilige Mutter und Bewahrerin des gemeinschaftlichen Friedens. Armen Leuten ihr letztes Hab und Gut zu nehmen, wird deshalb nicht nur als unmenschlich, sondern ebenso als Frevel wider die Göttin bewertet. Während die meisten Heldentrutzer gegenüber Elfen einen vorsichtigen, wenn auch neugierigen Respekt hegen, der manchmal zur Furcht neigt, werden Zwerge als standhaftes Kriegervolk teilweise regelrecht idealisiert. Da in der Heldentrutz keine Zwerge leben, die der einfache Bewohner regelmäßig zu Gesicht bekäme, speisen sich die hiesigen Vorstellungen von den unterirdisch lebenden Drachentöttern aus allerlei phantastischen Legenden. Orks gelten als fleischgewordener Gegensatz zu allen Dingen, die gut und heilig sind, wie zu betonen die Heldentrutzer nie müde werden. Statt Zusammenhalt sieht man bei den Orks eine Mentalität, die allein das Recht des Stärkeren anerkennt. Statt Mitgefühl und Ehre die eigenen Handlungen leiten zu lassen, werden Verletzte von ihren Orkkameraden auf dem Schlachtfeld zurückgelassen. Ein Heldentrutzer hingegen wird niemals jemanden im Stich lassen, den er ins Herz geschlossen hat, und kein Wanderer wird hier jemals im Regen stehen gelassen.



HANDEL & WANDEL



Zentrum des Heldentrutzer Handels ist ohne Frage die Stadt *Nordhag*, in der sich gleich drei Hauptverkehrsstraßen zu sechs Pfaden aufspalten. Zweimal im Jahr wird hier der große Wollmarkt veranstaltet, der für die meisten Bewohner die einzige Möglichkeit darstellt, sich etwas Geld über das für die Selbsterhaltung Nötige hinaus dazuzuverdienen. Meist wird die so erhaschte Münze direkt wieder gegen einen wasserabweisenden Wachsmantel oder – eine besonders dekadente Wahl – gegen ein zweites Paar Schuhe getauscht. Ein Teil von *Nordhags* relativem Reichtum ist den Salzvorkommen der Gegend zu verdanken. Allerhand mit dem Salz haltbar gemachte Leckereien werden deshalb überall von Straßenständen angeboten. Fässer des sogenannten weißen Goldes verlassen über die Stadtgrenze im Osten sogar die Provinz Weiden ins Herz des Mittelreiches, sodass selbst Missernten keine drastische Überlebenskrise für die Stadtbewohner bedeuten. Alleinstellungsmerkmal gegenüber dem Rest der Grafschaft Heldentrutz ist der stadteigene Schrein zu Ehren des Händlergottes *Phex*, an dem die Einwohner gerne um Glück und Verhandlungsgeschick bitten, bevor sie ihre wohlgeplanten Einkäufe tätigen. Sich umzuschauen und Preise zu vergleichen, sind Handlungen, die außerhalb der Stadt kaum jemandem in der Heldentrutz vergönnt sind, da ständig besetzte Geschäfte für Laufkundschaft sonst nur in Form von Gasthäusern und Schänken bekannt sind. Im Vergleich zu *Gareth*, der Hauptstadt des Mittelreiches, sind sämtliche Dörfer der Heldentrutz winzig, jeder kennt jeden, und auf Käufer zu warten, wäre ein lächerliches Unterfangen, da man sich ohnehin auf dem Dorfplatz tagtäglich zum Plausch begegnet, um alles Nötige auszutauschen, von Handwerkszeug bis zu Lästereien.

Wirklich begeistern können sich die meisten Heldentrutzer nur für Waffen und gute Speisen, sodass jenseits dieser Kategorien nur spärlich Waren zu finden sind. *Bräubier* gibt es gewöhnlich überall, härtere Spezialitäten wie *Brachfelder Bärenbeiß*, ein Schnaps aus Rüben, oder *Balihoer Barentod*, ein grausamer Roggenbrand, werden aus dem Osten Weidens öfter importiert, besonders wenn Hochzeiten anstehen. Im Bereich Waffen kann in der Heldentrutz alles erworben werden, was typischerweise mit Rittertum und ehrenhaftem Zweikampf zusammengeht. Ein schöner Schild wird schon aus symbolischen Gründen mit Stolz geführt, Schwerter sind selbst in ärmlichen Adelshäusern Teil von Dekoration und so mancher Tracht. Einige besonders rondratreue Kriegerlehnen Fernkampfwaffen ab, da sie dem Ideal des ehrenvollen Zweikampfs zuwider stünden. Trotzdem kann man auch in diesem Bereich leicht fündig werden, da nicht alle Grenzbewohner des von Orks besiedelten Finsterkamms das Privileg

haben, derart noble Interpretationen des Ehrenkodex der Göttin Rondra verinnerlichen zu können. Manche Heldentrutzer schwören auf Waffen mit Geschichte, die zwar etwas angerostet sind, doch wie ein treuer Gefährte mit eigener Persönlichkeit innerhalb von Familien an die Nachkommen weitergereicht werden.

Tiere sind in der Heldentrutz eine wichtige Überlebensgrundlage. Zucht und Jagd gleichen in schlechten Zeiten die kümmerlichen Erträge der Felder aus, Hunde helfen bei der Wacht, Schafswolle hüllt alle Bewohner in warme Kleider. Überall sind Ziegen anzutreffen, die eifrig meckernd Wanderer begrüßen. Pferde sind Statussymbole der allseits verehrten Ritter, wenngleich meist weniger edle Exemplare gelegentlich als Karren- oder Pflugtiere genutzt werden.

Feldarbeit ist außerhalb der fruchtbaren *Baronie Nordhag* ein Unterfangen, das oft aus ehrlicher Frustration – und mit einem Hauch von Scham – mit dem Krieg gegen die Orks verglichen wird. Es sei auslaugend, nahezu aussichtslos, doch ungemein erfüllend, wenn schließlich doch erfreuliche Resultate sichtbar werden. Neben Korn können dem Boden meist nur Kohl und Rüben anvertraut werden, sodass ein Großteil der Bauern vor allem auf die Haltung von Schafen und Ziegen auf den halbwilden Wiesen der Hügel und Ausläufer des *Finsterkamms* setzt. Entsprechend vielfältige tierische Produkte können auf jedem Hof erworben werden, sofern sich dieser nicht weit abseits eines größeren Dorfes befindet, wo niemand bereit wäre, überlebenswichtige Vorräte gegen Geld zu tauschen, das weit und breit niemand haben will. Was anderswo alles zu erwerben ist, können sich die einfachen Leute in der Heldentrutz meist überhaupt nicht vorstellen, sodass auf Geschenke von Reisenden mal mit überschwänglicher Begeisterung reagiert wird, mal hingegen mit unabsichtlich beleidigender Gleichgültigkeit, da weder Wert noch Nutzendes Objekts für den Heldentrutzer ersichtlich sind.

In den Tempeln kann man von Geweihten gelegentlich speziellere Waren erwerben, die nicht einmal zwangsläufig materieller Natur sein müssen. Gegen eine Spende, nicht unbedingt finanzieller Natur, können Rat, Fachwissen und sogar Segen erbeten werden, die Glück, Schutz oder Stärke bringen. Zutaten für magische Tränke oder dergleichen kann man mit sehr viel Glück bei einer wandernden Kräuterkundigen bekommen. Solche Pläne sollte man allerdings nur mit Vorsicht vor den Dörflern äußern. Abseits vom gerechten Handel können wertvolle Gegenstände auch in den Wäldern, Ruinen und Höhlen der Heldentrutz erbeutet werden, wo Orks, Elfen, Hexen und Ungeheuer hausen. Was dabei alles zu finden ist, kann jedoch im Voraus kaum erahnt werden.

GÖTTER & GLAUBEN



Ob man gläubig sein sollte, ist eine Frage, die sich den allermeisten Bewohnern Aventuriens nicht stellt, da die Götter tagtäglich durch ihre zahlreichen Geweihten kleinere und größere Wunder wirken, um den Menschen beizustehen, sie zu inspirieren und zu prüfen. Doch nicht nur über einen geistlichen Vermittler können die Bewohner Aventuriens die Gegenwart ihrer Götter spüren. Zahlreiche Heilige und Helden wurden im Laufe der Zeit von den Göttern selbst gerettet und gestärkt. Einige Male veränderte das Wirken der Götter sogar ganze Landstriche, indem es zum Beispiel Städte und Heere zerstörte, zudem vertrauen die Götter ihren Gläubigen oft mächtige Gegenstände an, die ihre Aspekte verkörpern.

An den Nöten und Hoffnungen der Bewohner lässt sich zuverlässig ablesen, welche der zwölf Hauptgötter sie besonders verehren. *Travia* und *Peraine* spielen im Alltag der meisten Helden und Abenteurer nur eine untergeordnete Rolle, dienen der einfachen Bevölkerung der Heldentrutz jedoch als beständiger Quell der Hoffnung auf ein harmonisches Zusammenleben und auf gute, zuverlässige Ernten. *Travia*, der Mütterlichen, sind neben dem Schutz von Heim und Heimat vor allem Gastfreundlichkeit, Treue und gegenseitiges Verständnis wichtig. *Peraine* sorgt nicht nur für fruchtbare Äcker und Tiere, sondern auch für Heilung, welche die kriegsgebeutelten Heldentrutzer allzu oft benötigen. An ihren grünen, einfachen Roben mit den aufgestickten Ährenmustern kann man die Geweihten der *Peraine* erkennen, die nicht nur mit göttlicher Macht die Verletzungen der Schwachen und Kranken heilen. Überall dort in der Heldentrutz, wo Ernten trotz göttlichen Beistands nicht zuverlässig reichen, erfährt der Jagdgott *Firun* größere Aufmerksamkeit. Ihm werden oft Teile der erlegten Beute von überlebensnotwenigen Jagden, die in seinem Namen geführt wurden, als Opfer dargebracht. Am lautesten klingen die Gebete der Heldentrutzer aber zu *Rondra*, der Göttin der Krieger und der Beschützerin der Schwachen. Die zahlreichen Ritter der Stützpunkte wider die Orks beten ebenso zu *Rondra* wie die Frauen und Männer, die auf ihren Höfen auf die Rückkehr ihrer Liebsten hoffen. Geweihte der *Rondra* sind fast immer kampferprobt, tragen Kettenhemden, rotweiße Wapenröcke und eine schwere Waffe. Ehre und Anstand,



Mut und Tapferkeit, der Schutz der Schwachen und die Abscheu wider Tücke, List und Grausamkeit sind die Werte, die in der Heldentrutz im Namen *Rondras* gegen die Orks verteidigt werden.

Die Orks des Finsterkamms kennen ihre eigenen Götter, die nach Blut und Zerstörung dürsten. Unter den einfachen Bewohnern der Heldentrutz sind die Namen und Rituale dieser finsternen Gegengötter allgemein unbekannt, da sich die schwarzbezelten Angreifer nicht für religiöse Unterhaltungen begeistern lassen.

Von den wenigen Elfen, die in einigen Wäldern der Heldentrutz leben, weiß der einfache Heldentrutzer nur zu sagen, dass Götter, wie sie die Menschen kennen, keinen Platz in der Kultur und Lebensweise der Elfen zu haben scheinen. Woran das liegt, weiß hier aber niemand.

ZAUBEREI & HEXENWERK



Es gibt sehr verschiedene Traditionen der Magieausübung in Aventurien, die alle ihre eigenen Regeln befolgen und als unterschiedlich göttergefällig bewertet werden. Dem gewöhnlichen Heldentrutzer entziehen sich solche Feinheiten allerdings völlig, da das Wirken von Magie hier zumeist Furcht und Misstrauen auslöst. In der Heldentrutz gibt es aus Sicht der menschlichen Bevölkerung überwiegend keine positiven Erfahrungen mit Magie. Sagen und Legenden, in denen Zauberei in gutem Lichte dasteht, sind selten, auch wenn manche sehnsuchtsvollen Lieder der Menschen hier von Feen, Nymphen und Drachen handeln, die allesamt magisch durchwebte Geschöpfe sind. Alltägliche Begegnungen mit Gildenmagiern, die das überwiegend negative Bild der Magie abschwächen könnten, gibt es hier normalerweise keine. In anderen Regionen Aventuriens werden Magier als Wissenschaftler und Heilkundige von vielen einfachen Leuten bewundert und geschätzt. Hier in der Heldentrutz werden die Aufgaben des Beistands, der Heilung und der Wissensbewahrung fast ausschließlich von Geweihten übernommen. Zauberkundige werden zunächst nur unter den Elfen vermutet, die etwa im *Dürenwald* hausen, oder aber im gefürchteten Hexenzirkel des Waldes *Blautann*. Wenn Magie beobachtet wird, handelt es sich gewöhnlich um den tragischen Sonderfall einer Begegnung mit begabten Ungeheuern jenseits der vertrauten Siedlungen. Assoziationen von Zauberei mit Tieren und Bestien, die aus Launen heraus unkontrolliert ihre Zauberei wirken, um hilflose Menschen zu quälen oder sich zu rächen, sind aus dem Geiste der einfachen Leute nicht einfach zu vertreiben. Auch die Werke der Orkschamanen können sich die meisten hier nur durch düstere Magie erklären, sodass die schwarzbezelten Todfeinde oft das Erste sind, was einem Heldentrutzer beim Gedanken an Zauberei in den Sinn kommt.

Etwas vom schlechten Ruf der Magie ausgenommen sind prophetische und hellseherische Gaben. Auch Talismane, Amulette und schützende Gesten zur Abwehr böser Magie sind weitverbreitet, solange sie stofflich greifbar und in der diesseitigen Welt verankert sind, etwa wenn ein Gesteck aus Kräutern nach der Anleitung der Dorfältesten selbst gefertigt wurde. Obwohl sich die Anwohner des Blautanns streng vom finsternen Wald fernhalten und die Hexen des dortigen Zirkels fürchten – sobald eine auswärtige Hexe ihren Ort passiert, lässt sich die Faszination der Anwohner deutlich von ihren Gesichtern ablesen. Immerhin gelten den hier Ansässigen Hexen und Hexer als Mittler zwischen den Sphären,

die böse Geister und Flüche ebenso abwenden wie beschwören können.

Trotz aller Skepsis ist die negative Haltung der meisten Heldentrutzer zur Magie aber nicht unveränderbar. Allgemein sind die Heldentrutzer in ihren Siedlungen mutiger als außerhalb, und sie können gerade in einem vertrauten Rahmen langsam und behutsam dazu gebracht werden, ihr Misstrauen gegenüber Magie und Zauberkundigen abzubauen.



RANG & NAMEN

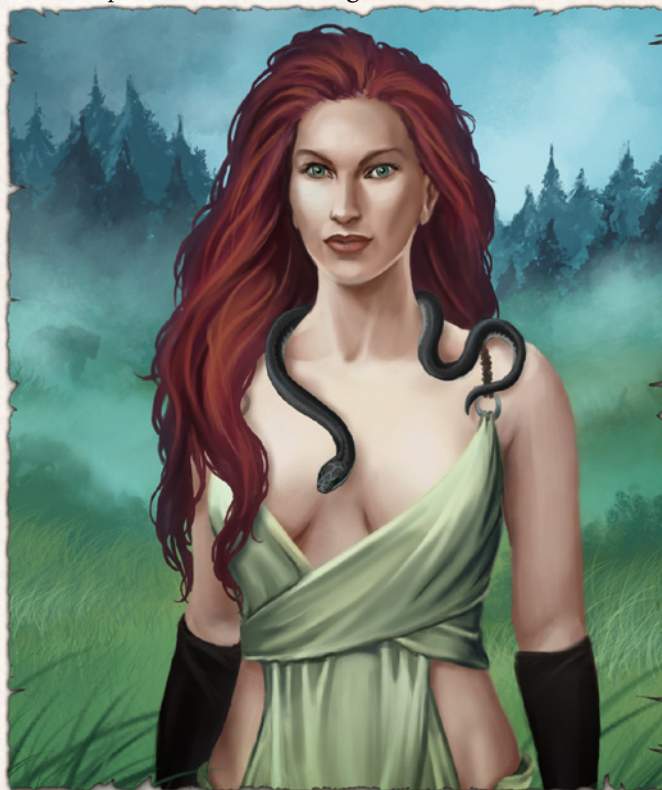


Im Folgenden werfen wir einen Blick auf die wichtigsten Mitglieder der Herrschaftsfamilie der Grafschaft Heldentrutz sowie auf mächtige Personen jenseits der offiziellen Regierung. **Graf Emmeran von Löwenhaupt** (standesverhaftet, jähzornig, aber nicht nachtragend, gibt sich Gleichgestellten gegenüber stets freundlich, legt Wert auf Etikette) ist der Herrscher der Heldentrutz und formell für Wohlstand und Sicherheit seiner Bevölkerung verantwortlich. Als tüchtiger und frommer Ritter wird er von den meisten Leuten geachtet, sein Beharren auf sehr konservativen Ansichten des Rittertums wird aber unterschiedlich bewertet. Seinen Baronen und Vögten lässt er beim Regieren freie Hand, da er sich lieber mit ausgedehnten Jagdritten unterhält oder Erkundungsexpeditionen in wilde Flecke der Natur anstrebt. Den einfachen Leuten gegenüber kann er sich kaum zu freundlichen Gesten durchringen, wobei er ohnehin nur selten Kontakt mit Bauern und Handwerkern hat. Seinen Titel als Grafen hat er maßgeblich seiner Treue gegenüber *Herzogin Walpurga von Löwenhaupt* zu verdanken, der er stets treu zur Seite stand.

Herzogin Walpurga von Löwenhaupt (bodenständige, meisterliche Kriegerin von großem, kampfgestähltem Wuchs, aufrichtig, geradlinig und pragmatisch, von den Schatten eines verlustreichen Lebens geplagt) ist sowohl Herrscherin des Herzogtums Weiden, der die Grafschaft Heldentrutz untergeordnet ist, als auch Reichskämmerin des kaiserlichen Haushalts des Mittelreiches mit herausragender Finanzmacht. Jede formelle Schreibtischarbeit ist ihr allerdings zuwider. Unzählige Siege auf dem Schlachtfeld zeugen von ihrer Berufung als Kriegerin. Ihr direktes und doch freundliches Wesen wird gelegentlich von tiefer Schwermut heimgesucht, da der Kriegstod ihres ersten Gemahls sowie vieler Freunde und Familienmitglieder tiefe Wunden auf ihrer Seele hinterlassen haben. Seit der Heirat mit ihrem derzeitigen Gemahl, Bernfried von Ehrenstein, wirkt sie wie neu belebt und ist oft auf Reisen, um ihrer ehemaligen Schülerin, der Kaiserin des Mittelreiches, zu helfen. Wer sie nicht an ihrer Ausstrahlung, dem wehenden blonden Haar oder an ihren himmelblauen Augen erkennt, erhält durch ihr legendäres Kettenhemd *Orkenhart* und ihren Zweihänder *Windsturm* zwei weitere solide Hinweise. Die Gunst der Kriegergöttin Rondra und das Gedeihen ihres Herzogtums sind ihr Sinn und Ziel des Lebens. Walpurgas ältester Sohn **Arlan von Löwenhaupt** (lebensfroh, aber beherrscht, nachdenklich, stolz und verspielt ehrgeizig) ist ein junger Prinz und Ritter und künftiger Thronfolger der Herzogenfamilie. Arlan gilt viel Aufmerksamkeit der Bevölkerung und Herrschenden Weidens, da seine Mutter Walpurga ausgesprochen beliebt und berühmt ist und sich jeder fragt, ob er würdig in ihre Fußstapfen treten wird. Ihn verbindet eine tiefe Freundschaft mit seiner Schwester *Walbirg*. Als

Ehrengarde stehen ihm fünf Ritter zu Seite, die man weithin nur noch als *Arlanritter* bezeichnet.

Gwynna die Hexe (unnachgiebiger Blick, sanft flüsternde Stimme, undurchschaubar, selbstbewusst, zugleich kühl und vertrauenserweckend) soll einmal eine Prinzessin von Weiden gewesen sein, wenngleich sich niemand erklären kann, wie Gwynna von Löwenhaupt nach 200 Jahren ihres Lebens weder tot und begraben sein kann noch im Geringsten wie eine Frau über 35 aussieht. Die vorsichtige Faszination für Hexen, die das Heldentrutzer Volk vereint, hat womöglich ihren Ursprung bei Gwynnas Beziehung zur Herrscherfamilie. Als Seherin der Zukunft wurde sie von Herzogin Walpurga gebeten, das Schicksal ihrer Kinder vorzusagen, woran sich das anhaltende Vertrauen gegenüber der Hexe eindrucksvoll ablesen lässt. Den damaligen Herzog Waldemar soll sie zudem einst vor dem Beginn des Dritten Orkensturms gewarnt haben, sodass jenseits persönlicher Wertschätzung durch die Familie Löwenhaupt die ganze Bevölkerung der Heldentrutz Gwynna einiges zu verdanken hat. Mit ihrem flammend roten Haar, den jade-grünen Augen und der schwarzen Schlange, die sie immer begleitet, entspricht Gwynna den typischen Vorstellungen, die man in der Heldentrutz gemeinhin von Hexen hat – allerdings mit dem Unterschied, dass sie weder wild noch grausam scheint, und dass es keine Hinweise darauf gibt, dass sie Kinder entführt. Als weitgehend anerkanntes Oberhaupt der Hexen des Nordens ist sie eine wichtige Mittlerin zwischen profanem Volk und magiedurchwirkter Natur.



MYTHOS & HISTORIE



Wie stark Bewusstsein und Kultur der Heldentrutze von der ständigen Bedrohung durch die Orks geprägt wurden, lässt sich daran erahnen, dass das Ende des ersten Orkkriegs der überlieferten Geschichte der Region schon über 1.000 Jahre zurückliegt. Noch immer gibt es keinen Waffenstillstand, keine Einigung oder



irgendeinen Hinweis auf die Möglichkeit einer friedlichen Koexistenz mit den Schwarzpelzen.

Das Herzogtum Weiden mit seinen heutigen Grenzen wurde vor etwa 600 Jahren im Jahr 472 BF mit dem „Weidener Erlass“ durch den *Reichsbehüter Rohal den Weisen*, den damaligen Herrscher des Mittelreichs, gegründet und etwas mehr als einhundert Jahre später vom sogenannten Zweiten Orkensturm zerrüttet.

Nach zwei Jahren der Kriegsführung gelang es 601 BF der *Herzogin Odila*, den damaligen Orkhäuptling *Ushuzzak* vom Stamm der *Tordochai* zu töten, ohne jedoch selbst ihre Wunden zu überleben oder eine permanente Waffenruhe bewirken zu können.

In den folgenden zweihundert Jahren wurden Land und Leute Weidens zusätzlich von Naturphänomenen wie einer unheimlichen Vermehrung der Neunaugen im gleichnamigen See geplagt, die jegliche Fischerei und Reise zu Wasser zum Erliegen brachte. Viele Bewohner der Region fanden auch, wie der damalige *Herzog Wallfried II.*, durch tückische Krankheiten wie die Blaue Keuche einen qualvollen Tod.

Wesentlich später, aus heutiger Sicht vor etwa 30 Jahren, begann eine neue Phase des Krieges gegen die Orks mit dem so genannten *Dritten Orkensturm*. Auslöser war im Jahre 1010 BF ein fehlgeschlagenes Attentat auf den damaligen Herzog *Waldemar von Löwenhaupt* durch einen orkischen Söldner, der jedoch ein anderes Ziel statt des Herzogs ermordete. Der Herzog war damals fast dreißig Jahre im Amt und musste im Alter von 56 als Krieger auf dem Schlachtfeld einer der größten Herausforderungen der letzten 500 Jahre entgegentreten.

Nur ein Jahr nach Beginn der sturmhaften Invasion durch die Orks gelang es den Schwarzpelzen, den Finsterkamm zu überschreiten und die Stadt Nordhag einzunehmen. In der verzweifelten Schlacht um die schon damals größte Stadt der heutigen Grafschaft Heldentrutz entschied das Rondrawunder der *Flammenden Eiche vom Rhodenstein* den Kampf zugunsten der Menschen. Das Ereignis ist jedem Bewohner der Region als *Schlacht am Rhodenstein* bekannt. Man erzählt sich von jenem Tage folgende Geschichte: Abtmarschall Erían trat mutig aus den Reihen seiner sterbenden Krieger und forderte von den Orks, ihren Stärksten zum Zweikampf vorzuschicken. *Orchai von den Zholochai* soll ihm als Gegner geboten worden sein, doch der Schwarzpelz war ohne Ehre und toste mit seiner Klinge wie ein Orkan, nach dessen Bilde er benannt worden sein soll. Mit letzter, fast übermenschlicher Kraft gelang dem Abt der tödliche Streich direkt ins Herzen des Orks. Dieser jedoch zog einen verborgenen Dolch und rammte ihn dem ehrbaren Erían tief in den Rücken. Über den unwürdigen Tod eines

ihrer liebsten Krieger soll die Göttin Rondra so verletzt gewesen sein, dass ihr Schrei wie Stürme übers Land fegte und ein wahrhafter Blitz aus ihrer Hand in den Baum schlug, der Eríans Todeskampf schirmte. Lichterloh brannte der Baum mit göttlichem Feuer, ohne sich zu verzehren. Von einer nie gekannten Angst bis tief ins Knochenmark erschüttert, flohen die Orks aus den Landen, und Rondras Zorn flachte erst ab, als schon stundenlang kein Schwarzpelz mehr den Boden berührte und die Lobgesänge der Gläubigen zu heiserem Murmeln brachen.

Vor etwa einem Vierteljahrhundert wurde die Heldenruz 1014 BF zur eigenständig verwalteten Grafschaft ernannt, um nach dem Dritten Orkensturm eine Bastion des Widerstandes direkt am Finsterkamm zu errichten. Erst im Jahr zuvor hatte der Dritte Orkensturm vor den Toren Gareths, der Hauptstadt des Mittelreichs, mit einem Sieg der Menschen geendet.

Fast zwei Jahrzehnte sind bis heute vergangen, seit Waldemar „der Bär“ von Löwenhaupt bei der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden 1021 BF im Krieg gegen den Schwarzmagier Borbarad und seine Verbündeten getötet wurde. Waldemars Tochter Walpurga von Löwenhaupt folgte ihm darauf als Herzogin. Ihr Interesse galt zunächst nicht dem Kampf gegen die Orks, die seit der Schlacht am Rhodenstein keine organisierten Angriffe mehr in die Heldenruz geführt hatten, sondern der Unterstützung des Heerzugs gegen Borbarad.

Nach einer Periode innerer Unruhen und zahlreicher Kleinschlachten gegen Goblins, welche, die Gunst der Stunde nutzend, aus ihren Gebirgsnestern gekrochen kamen, ist vor etwa fünfzehn Jahren schließlich ein Meilenstein des vorläufigen Friedens für Weiden errungen worden.

Borbarad war der legendärste, skrupelloseste und gefürchtetste Schwarzmagier Aventuriens, der Titel wie „Sphärenschänder“ und „Dämonenmeister“ trug und mit mehreren Erzdämonen Seelenpakete schloss. Einen furchteinflößenden Gegner vermag die jüngere aventurische Geschichtsschreibung kaum zu nennen. Er konnte von einem Heer, das Streiter aus allen Reichen Aventuriens vereinte, im Jahr 1021 BF schließlich besiegt werden.

Auf der *Herzogenturney zu Trallop* 1023 BF errangen Weidener Ritter gegen den Halborksohn Azzek, einen von Orks aufgezogenen Menschen, den entscheidenden Sieg, der Weiden – und damit auch der Heldenruz – einen dreijährigen Waffenstillstand einbringen sollte. Nach dieser einmaligen Friedensperiode mit den Orks wurde Weiden vom *Vierten Orkensturm* überrannt. In der *Wagenschlacht von Baliho* 1026 BF konnten die Schwarzpelze erfolgreich wieder zurückgetrieben werden, doch große Teile Weidens waren bereits verwüstet. Ein Jahr später, vor nicht viel mehr als einem Jahrzehnt, heiratete Herzogin Walpurga von Löwenhaupt den Herzog Bernfried von Tobrien, dessen Reichsmark *Sichelwacht* regelmäßig so von Goblins heimgesucht wird, wie es die Heldenruzter von den Orks kennen. Seitdem befinden sich viele Regionen der Heldenruz im Wiederaufbau.



GEGNER & KREATUREN



In der vorliegenden Beschreibung erfährst du mehr über typische Gegner, denen die Helden in der Heldentrutz

begegnen können. Du kannst sie zur Ausgestaltung von Szenarien oder für eigene Abenteuer verwenden.

Humanoide

Goblin

Goblins sind im Schnitt etwas größer als Zwerge und von eher drahtiger als kräftiger Statur. Sie sind mit den Orks verwandt und haben wie diese kräftige Hauer im Unterkiefer. Goblins sind am ganzen, leicht gebeugten Körper von einem dichten struppigen Fell bedeckt, das meist von rostroter bis brauner Farbe ist. Entsprechend werden sie oftmals auch Rotpelze genannt. Sie haben grobe, affenähnliche Gesichter und sind ausgesprochen geschickt und wendig. Als herumziehende Wegelagerer kann man sie in fast jeder Ecke Aventuriens antreffen. Einzeln wirken sie

schwach und ängstlich, in größeren Gruppen können sie allerdings ausgesprochen unangenehme Gegner darstellen, die im Kriegsfall bisweilen auf Wildschweinen in den Kampf reiten.



Goblin

INI 13+1W6 LeP 24 GS 8

AT 9 PA 4 FK 12 AW 8

TP 1W6+4 (Speer) / 1W6+4 (Streitkolben) / 1W6+3 (Keule) / 1W6+4 (Kurzbogen)

RS 0



Oger

Oger sind die natürlichen Feinde des Menschen, denn sie gieren vor allem nach seinem schmackhaften Fleisch. Die Menschenfresser sind mehr als zweieinhalb Schritt groß und neigen zur Fettleibigkeit. Gelbe, messerscharfe Zähne säumen ihre Mäuler, mit denen sie ihre Beute oft roh verzehren. Ihre bleiche Haut ist unbehaart und glänzt vor ranzig stinkendem Fett, mit dem sie sich einzureiben pflegen. Es ist wohl auch diesem Gestank zu verdanken, dass man ihnen mit etwas Glück aus dem Weg gehen kann, bevor man ihrer ansichtig wird. Oger sind auch nicht besonders klug, sodass man sie leicht täuschen kann.

Oger sprechen eine aus Grunzlauten bestehende, simple Sprache. Der Wunsch, sich zu unterhalten, unterliegt jedoch meist ihrem nahezu unstillbaren Hunger.



Oger

INI 13+1W6 LeP

60 GS 8

AT 9 PA 7 AW 6

TP 1W6+8 (Waffenlos)

TP 2W6+7 (Ogerkeule)

RS 2

Anmerkungen: Durch den Gestank sind

Elfen mit dem Nachteil *Sensibler Geruchssinn* im Kampf gegen einen Oger abgelenkt, wenn ihnen zu Beginn der 1. Runde nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 gelingt. Bei Misslingen erleiden sie eine Erschwerung von 1 auf AT, PA, AW und FK bis zum Ende des Kampfes.

Wenn ein Held einen Oger im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *großes Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +4 für die FK-Probe bedeutet. Da der Oger ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit einer aktiven Schildparade parieren oder ausweichen.



Ork

Kaum etwas mag im nördlichen Mittelreich mehr Angst und Schrecken verbreiten als der Ausruf „Orks!“. Die Schwarzelze, wie sie von den Menschen auch genannt werden, sind etwas kleiner als Menschen, jedoch erheblich kräftiger gebaut. Die dichte, dunkelbraune bis schwarze Körperbehaarung geht am Hinterkopf in langes Haupthaar über. Orks leben in Stämmen und Sippen mit einem strengen Kastensystem, das den Rang nach Fähigkeiten und Stärke bestimmt, und bei dem Frauen und Sklaven sehr niedrig angesiedelt sind. Regelmäßig führen Orks Eroberungszüge gegen den Menschen, vereinzelt lauern aber auch kleinere Orkbanden Reisenden als Räuber auf. Besonders die Schamanen der Orks sind als mächtige Wunderwirker berüchtigt, doch auch ohne deren Unterstützung sind die mutigen und brutalen Orkkrieger ernstzunehmende Gegner.



Ork

INI 14+1W6 LeP 36 GS 8

AT 12 PA 6 AW 6

TP 1W6+3 (Säbel) /
1W6+4 (Streitaxt)

RS 0



Räuber

Überall in Aventurien, vor allem an großen Straßen, kann man auf Räuberbanden treffen, die unvorsichtige Reisende und Handelszüge überfallen. Gerade bei längeren Reisen oder in wenig bewachten Gebieten ist es daher ratsam, auf genug bewaffnete Begleitung zu achten. Räuber bevorzugen den Angriff aus dem Hinterhalt und versuchen nach Möglichkeit, in Überzahl anzugreifen. Typischerweise beginnen sie einen Überfall mit dem Einsatz von Fernkampfwaffen, bevor sie sich die dadurch geschwächten Gegner im Nahkampf vornehmen. Bei Räubern handelt es sich meistens um Menschen, seltener sind Ork- oder Goblinbanden, oder gar die Versammlung verschiedener Spezies in einer Bande. Gemeinsam ist diesen Banden, dass sie es in erster Linie auf das Hab und Gut ihrer Ziele abgesehen haben, sodass sie durchaus zu Verhandlungen bereit sein können.



Räuber

INI 13+1W6 LeP 29 GS 8

AT 11 PA 6 FK 11 AW 6

TP 1W6+3 (Säbel) / 1W6+4 (Streitkolben) / 1W6+4 (Kurbogen)

RS 0



Kreaturen

Höhlenspinne

Die Höhlenspinne treibt so manchem Menschen einen kalten Schauer über den Rücken. Es handelt sich um eine an dunklen Orten lebende Spinne, die die Größe eines mittelgroßen Hundes erreicht. Sie besitzt acht kräftige Beine, mit denen sie ähnlich schnell laufen kann wie ein Mensch, und ihre Beißwerkzeuge können sogar leichte Rüstungen durchdringen. Die Männchen besitzen eine schwarze Behaarung, die Weibchen eine braune, manchmal mit einer kreuzförmigen rotbraunen Rückenzeichnung. Die Höhlenspinne spinnt Netze, in denen sich auch Zweibeiner verfangen können, und sie jagt ihre Opfer gerne in diese hinein. Mit ihrem Biss überträgt sie ein lähmendes Gift. Ihre Beute wird eingesponnen, bei lebendigem Leibe zersetzt und dann von der Spinne gefressen.

Höhlenspinnengift

Wer mindestens 1 SP durch den Biss einer Höhlenspinne erleidet, bekommt die Auswirkungen ihres Gifts zu spüren. In den nächsten 24 Stunden ist der Held leicht gelähmt, und alle seine Proben sind um 1 erschwert. Die Wirkung tritt sofort nach dem Biss ein. Mehrfache Bisse verändern nichts an der Wirkung. Sollte eine Probe auf *Heilkunde Gift* -2 durch einen anderen Helden gelingen, so kann die Wirkung des Giftes sofort gestoppt werden. Jeder Held kann bei einem Vergifteten einmal alle 24 Stunden diese Probe versuchen.



Höhlenspinne

INI 13+2W6 LeP 22 GS 7

AT 14 AW 5

TP 1W6+2 (Biss)

RS 2

Anmerkungen: Die Höhlenspinne ist giftig. Entstehen durch ihren Biss SP, kommt die Wirkung des Gifts zum Tragen (siehe **oben**).



Riesenratte

Riesenratten sind, wie der Name schon sagt, riesen-große Ratten. Sie werden gut einen Schritt lang und tragen ein dunkles, graubraunes Fell. Dazu kommt der fast genauso lange, nackte Schwanz. Ratten gelten als schmutzige und bössartige Tiere, und für die Riesenratten stimmt das auch. Die meist in Höhlen lebenden Tiere greifen auch Menschen und andere große Wesen an. Besonders in Schwärmen sind sie gefährlich und können ganze Heldengruppen aufreiben. Zum Glück wagen sie sich selten an die Oberfläche, sodass man außerhalb ihrer Höhlennester einigermaßen sicher vor ihnen ist. Der natürliche Feind der Riesenratte ist die Höhlenspinne, die die Nagetiere mit ihrem Gift betäubt und dann frisst. Die Ratten selbst ernähren sich von kleineren Tieren, etwa Käfern, Mäusen und Lurchen. Ihre Lieblingsspeise ist jedoch der Phosphorpilz. Wo immer diese Pilze wachsen, findet sich mit großer Wahrscheinlichkeit auch ein Riesenrattennest.

In den letzten Monaten haben sich die Riesenratten zunehmend an die Oberfläche getraut. Obwohl sie das Licht der Sonne meiden, streunen sie nachts oder im Schatten der Wälder umher und suchen nach Fressen.



Riesenratte

INI 12+1W6 LeP 5 GS 6

AT 8 AW 7

TP 1W6 SP (Biss)

RS 0

Anmerkungen: Eine Riesenratte greift nur ungeschützte Stellen an und verursacht statt TP direkt SP.

Wenn ein Held eine Riesenratte im Fernkampf angreifen will, dann gilt diese als *kleines Ziel*, was eine zusätzliche Erschwernis von -4 für die FK-Probe bedeutet.



Skelett

Das Skelett ist einer der am häufigsten in Aventurien vorkommenden Untoten. Für gewöhnlich müssen Skelette von einem Totenbeschwörer erhoben werden, dessen Befehl sie daraufhin blind befolgen. Viel seltener entstehen Skelette durch zufällige magische Begebenheiten. Sie handeln dann ohne Befehl, sind für Lebende aber genauso bedrohlich. Skelette sind schnell und können Waffen benutzen, was sie zu gefährlichen

Gegnern macht. Sie werden von finsterner Zauberei zusammengehalten, und statt mit den leeren Augen zu sehen, erspüren sie lebende Gegner mittels Magie, weshalb sie kein Licht zum „Sehen“ brauchen. Sonnenlicht mögen Skelette nicht, daher findet man sie nur an dunklen Orten.



Skelett

INI 8+1W6 LeP 14 GS 8

AT 9 PA 6 AW 6

TP 1W6+2 (Kurzschwert) /
1W6+4 (Langschwert)

RS 0

Anmerkungen: Die Zauber BLITZ, DICH FIND, DUPLICATUS und VISIBILI haben keine Wirkung gegen Skelette. Skelette können durch solche Zauber nicht verwirrt werden, da sie nicht über die Sinne eines Lebewesens verfügen, sondern durch finstere Magie sehen und den Aufenthaltsort von den Lebenden spüren können. Fernkampfaffen verursachen bei Skeletten nur halben Schaden, da Pfeile und Bolzen an den Knochen eher abgleiten.



Wolf

Wölfe sind in Aventurien sehr verbreitet, und man kann beinahe überall auf welche treffen. Die meisten von ihnen sind bis zu 1,20 Schritt lang und haben graubraunes Fell. Wölfe sind Rudeltiere, die in großen Gruppen leben und von einem dominanten Alphetier angeführt werden. Für Menschen sind Wölfe nur in der Not gefährlich, doch wenn sie sich bedroht fühlen oder Hunger leiden, greifen sie in der Überzahl an und attackieren dann auch ganze Dörfer und Heldengruppen. Feuer macht den meisten Wölfen Angst, daher halten sie sich davon oft fern.



Wolf

INI 14+1W6 LeP 22 GS 12

AT 14 AW 7 TP 1W6+3 (Biss)

RS 0



Drachen

Lindwurm

Der intelligente und durchtriebene Lindwurm ist so, wie man sich einen echten Drachen vorstellt. Er ist etwa so groß wie ein großer Schuppen, sein Maul ist groß wie ein Tor. Er ist von grüner Farbe, die Flügel wachsen aus seinen Vorderbeinen wie bei einer Fledermaus. Die Flügelspannweite eines ausgewachsenen Lindwurmes beträgt über 10 Schritt. Wie auch manch anderer Drache kann der Lindwurm einen Feuerstrahl speien. Ihm kann durch Feuer entsprechend auch nicht geschadet werden. Der Lindwurm kommt vor allem in Mittelaventurien vor, durch zwergische Drachenjagden ist er jedoch mittlerweile nur noch selten anzutreffen. Menschen und andere kulturschaffende Wesen gehören eigentlich nicht zu seiner Beute, da sie sich oftmals wehren, aber einen einsamen Wanderer wird auch der Lindwurm nicht verschmähen.



Lindwurm

INI 16+1W6 LeP 300

GS 9 / 16 (am Boden / in der Luft)

AT 5+2 pro Held (Biss, Klaue,
Schwanz)

FK 5+2 pro Held (Feuerstrahl, Reich-
weite 20 Schritt)

AW 6

TP 2W6+7 (Biss) / 1W6+6 (Klaue) / 1W6+4 (Schwanz) /
2W6+6 (Feuerstrahl)

RS 5

Anmerkungen: Ein Lindwurm kann pro KR entweder 1 Biss- und 1 Klauen-Angriff oder 1 Feuerstrahl-, 1 Klauen- und 1 Schwanz-Angriff ausführen. Es können maximal 2 Angriffe gegen das gleiche Ziel gerichtet sein.

Der Feuerstrahl wird wie ein Fernkampfangriff behandelt, das ausgewählte Ziel kann den Strahl mit einer Schilde-PA parieren oder ausweichen. Der Feuerstrahl richtet 2W6+6 TP an und hat eine Reichweite von 20 Schritt, allerdings kann der Feuerstrahl nur jede zweite Runde eingesetzt werden. Der Lindwurm kann den Strahl bis zu 7x am Tag einsetzen, danach muss er auf seine übrigen Angriffsmöglichkeiten setzen.

Der Lindwurm fliegt im Normalfall und hält einen Abstand von 20 Schritt zu den Helden. Solange er fliegt, kann er nicht im Nahkampf angegriffen werden, falls er sich zu Beginn einer Runde nicht dazu entscheidet, selbst Nahkampfangriffe auszuführen. Sollte er sich dazu entscheiden, so sind AT und PA gegen ihn möglich, aber um jeweils 2 erschwert. Starten und landen kann der Lindwurm mit der regulären *taktischen Bewegung* (also in der Regel einmal pro Runde, ohne eine Aktion zu verbrauchen, siehe **Spielregeln** Seite 22).

Da der Lindwurm ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit einer aktiven Schildparade parieren oder ausweichen.

Durch Feuer (z. B. einen IGNIFAXIUS) kann der Lindwurm nicht verletzt werden. Er ist dagegen immun und erleidet keinen Schaden.

Wenn ein Held einen Lindwurm im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *riesiges Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +8 auf die FK-Probe bedeutet. Solange der Lindwurm fliegt, erleiden Fernkampfangriffe gegen ihn einen Modifikator von -4, befindet er sich im Kampfgetümmel (also Nahkampf, gleich ob fliegend oder auf dem Boden) mit mindestens einem Helden, kommt ein weiterer Modifikator von -2 hinzu.



Tatzelwurm

Tatzelwürmer sind flugunfähige und wenig intelligente mindere Drachen, die kein Feuer spucken können. Das macht sie leider weder ungefährlich noch angenehm. Sie reichen den meisten Menschen ungefähr bis zur Taille und sind mit Schwanz bis zu vier Schritt lang. Ihr Maul enthält lange, scharfe Zähne, und alle sechs Beine sind mit Klauen bewehrt.

Tatzelwürmer attackieren Menschen, besonders wenn diese in ihren Hort eindringen, in dem sie glitzernde Gegenstände sammeln, oder wenn eine Person etwas Glänzendes trägt, was das Interesse des Drachens erregt. Das Furchtbarste an diesem Tier ist jedoch sein sprichwörtlicher Gestank. Wer einem Tatzelwurm zu nahe kommt, der wird den unerträglichen Fäulnisgeruch erst nach einigen Wochen wieder los.

Tatzelwurm

INI 14+1W6 LeP 200 GS 5

AT 15 AW 6

TP 2W6+8 (Biss) / 1W6+6 (Klaue)

RS 4

Anmerkungen: Der Tatzelwurm

kann pro Runde 2 Attacken ausführen, eine Biss- und eine Klauen-AT.

Die beiden Angriffe müssen sich gegen zwei unterschiedliche Gegner richten.

Da der Tatzelwurm ein großes Wesen ist, kann man seine AT nur mit einer aktiven Schildparade parieren oder ausweichen.

Durch den bestialischen Gestank sind alle Helden im Kampf gegen den Tatzelwurm abgelenkt, wenn ihnen zu Beginn der 1. Runde nicht eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 gelingt. Bei Misslingen erleiden sie eine Erschwernis von 1 auf AT, PA, AW und FK bis zum Ende des Kampfes. Für Elfen ist wegen ihres Nachteils *Sensibler Geruchssinn* die Probe auf *Selbstbeherrschung* sogar um -2 erschwert. Bestehen sie die Probe, erleiden sie trotzdem bis zum Ende des Kampfes Erschwernisse von 1 auf AT, PA, AW und FK. Schaffen Elfen die Probe auf *Selbstbeherrschung* jedoch nicht, haben sie sogar eine Erschwernis von 2 auf die genannten Proben bis zum Ende des Kampfes. Wenn ein Held einen Tatzelwurm im Fernkampf angreifen will, dann gilt dieser als *großes Ziel*, was eine zusätzliche Erleichterung von +4 auf die FK-Probe bedeutet.



DAS ABENTEUER IST ZU ENDE – WAS NUN?



Der Feind ist besiegt, der Tag gerettet, der rechtmäßige Lohn klumpert in den Taschen deines Helden, und doch bist du anscheinend noch lange nicht am Ende der Reise angelangt. Denn siehe da: Der Weg ins Abenteuer gabelt sich!

Aventurien ist ein riesiger Kontinent voller magischer Kreaturen, göttlicher Wunder und bunter Kulturen, und es gibt noch viel mehr zu entdecken und zu erforschen. In dieser Einsteigerbox haben wir dir eine Reihe von Helden zur Verfügung gestellt, die aber nur einen kleinen Ausblick auf die Vielfalt der gesamten Spielwelt und ihrer Bewohner geben. Hier wollen wir dir nun zeigen, was es noch alles zu entdecken gibt, und wo du es finden kannst. Die Menschenreiche Aventuriens erstrecken sich in alle Himmelsrichtungen des Kontinents, könnten jedoch nicht unterschiedlicher sein. Das größte Reich des Kontinents ist das Mittelreich, zu dem die Provinz Weiden gehört, in der auch die Abenteuer um **Das Geheimnis des Drachenritters** gespielt haben. Das Mittelreich erstreckt sich getreu seinem Namen in der Mitte Aventuriens von der West- bis zur Ostküste. Bekannt ist es vor allem für seine Ritter, Krieger und Diener der zahlreichen kirchenden Zwölfgötterglaubens, die sich ständig wachsam gegen die Umtriebe der wüsten Schattenlande im Osten und die der Orks im Norden verteidigen müssen.

Weiter im Nordwesten lebt an der Küste das freiheitsliebende Seefahrervolk der Thorwaler, zu dem trinkfeste Freibeuter genauso gehören wie gefürchtete Zauberbarden, Sangara genannt, die mit magischen Heldenliedern die Moral ganzer Truppen stärken oder hinwegfegen können.

Weiter südlich an der Küste hinab befindet sich das Horasreich, wo Wissenschaft und Gelehrsamkeit in ihrer Blüte stehen und täglich neue Innovationen hervorbringen. Dort wird die Gesellschaft von Adligen und grauen Eminenzen gelenkt, die sich gegenseitig in Intrigenspielen auszustecken versuchen.

In den großen Städten des tiefen Südens wie Al'Anfa und Brabak regieren mitunter gar Sklavenhändler und Attentäter, und dunkle Magierakademien bilden Geister-, Toten- und Dämonenbeschwörer aus. Das umliegende Land des Südzipfels bietet mit seinen dichten Dschungeln Krieger- und Schamanenstämmen ein

Zuhause, die ihre Kultur hartnäckig vor den Invasoren aus dem Umland schützen.

Südlich des Mittelreichs und östlich des Horasreichs liegt die Khôm, die größte Wüste Aventuriens. Um ihre Ost- und Südseite schlingen sich die Lande der Tulamiden, noch etwas weiter östlich findet sich an der Küste das Königreich Aranien. In diesem regieren mächtige Herrscherinnen über Ländereien, die für ihren Reichtum bekannt sind, sich jedoch noch immer von einer dunklen Zeit erholen müssen, in der finstere Magier, Hexen und Dämonendiener ein grausames Moghulat namens Oron errichteten.

Die Tulamidenlande sind ein Zentrum der Magie, die sich zum Beispiel in der Herstellung einzigartiger Gegenstände – wie dem fliegenden Teppich – zeigt und sich in der Herrschaft über die Elemente äußert, die in Rashdul an der vermutlich ältesten Magierakademie des Kontinents unterrichtet wird.

Noch weiter östlich, jenseits des aventurischen Festlands, liegt die riesige Insel Maraskan, die in einer Geschichte kultureller Verschmelzungen einen völlig eigenen Lebensstil und Menschenschlag hervorgebracht hat, der Philosophie und Vielfalt liebt und an die Schönheit der Welt glaubt.

Ganz im hohen Norden finden sich die Barbarenvölker der Gjalsker und Fjarninger sowie das Nomadenvolk der Nivesen, die in engen Sippenverbänden mit Wölfen durch die eisige Tundra und Taiga ziehen.

Die Aufzählung, was die Menschen in Aventurien an Völkern und Kulturen hervorgebracht haben, ist damit noch lange nicht abgeschlossen, sollte aber für einen ersten Eindruck ausreichen.

In den Gebirgen Aventuriens finden sich neben Drachen auch die Städte der Zwerge, die je nach Kultur eher Kunsthandwerker, Bergleute oder schwer bewaffnete Krieger hervorbringen.

Die Elfen Aventuriens leben nicht nur in Flussauen und Wäldern, sondern auch in den Steppen und im ewigen Eis des hohen Nordens, gelegentlich sogar unter Menschen in Siedlungen und Städten. Im Gegensatz zu den meisten anderen Völkern Aventuriens sind Elfen allesamt magisch begabt und mit ihren uralten Zaubersprüchen in der Lage, dem Tierreich zu gebieten, zu unsichtbaren



Jägern zu werden oder sich auf magische Weise Fremde wohlgesonnen zu machen.

Auch die Achaz genannten Echsenmenschen blicken auf eine Jahrtausende alte Hochkultur zurück, die eine eigene Schule der Magie hervorgebracht hat. Die gigantischen Tempelruinen der alten Zivilisation kann man noch immer in den Sümpfen des Südens finden – wenn man den nötigen Mut besitzt. Aventurien ist zudem ein phantastischer Kontinent voller magischer und rätselhafter Kreaturen: Feenwesen, Untote, Riesenamöben, Greifen und etliche andere sagenhafte Geschöpfe bewohnen fast jeden Winkel Aventuriens, sodass du jedes erdenkliche Spielgefühl und Abenteuer auf dieser Welt lebendig gestalten kannst.



Für jede Art des Abenteuers – seien es Intrigenspiele, Kriegszüge, Entdeckungsreisen zu okkulten Stätten und so viele mehr – gibt es bei **Das Schwarze Auge** auch die passenden Helden. Ob Ritterin, Hexer, Stammeskriegerin, Wildnisläufer, elfische Zauberweberin oder Geweihter des Diebesgottes Phex: Jeder Held kann individuell auf eine längere Abenteuerreihe abgestimmt werden. Doch

manchmal kann es auch zur willkommenen Herausforderung werden, mit einem unerfahrenen Bauernsohn einen Hort dämonischer Mächte auszuheben. Seine Helden im Laufe der Zeit an ihren Herausforderungen wachsen zu sehen, bis sie schließlich zu den besten ihrer Profession gehören und landesweit für ihre Taten gerühmt werden, gehört zu den besonderen Reizen des Spiels und wird durch eine Reihe von Kampfsonderfertigkeiten, Zaubersprüchen, und anderen Fähigkeiten ermöglicht.

Im **Regelwerk** findest du sämtliche Regeln und Möglichkeiten für die individuelle Gestaltung von Helden und Abenteuern übersichtlich präsentiert und schrittweise erklärt. Für eine Fülle von unterschiedlichen Professionen, also dem Grundthema deines Charakters, wie Kriegerin, Magierin oder Gelehrte, bietet das **Regelwerk** zudem spielfertige Vorlagen, die beliebig modifiziert oder direkt übernommen werden können. Dazu gehören auch die Geweihten, die mit ihren Liturgien und Zeremonien die Welt im Sinne der von ihnen verehrten Götter beeinflussen können.

Auch die Herkunft und die Spezies eines Helden können bei der Charaktererstellung frei gewählt werden. Im **Regelwerk** stellen wir dir neben Menschen ebenso Elfen, Halbelfen und Zwerge als spielbare Spezies vor. Je nach Herkunft kann zudem ein kultureller Hintergrund gewählt

werden, der die Talente des Helden je nach Gesellschaftsstruktur und Naturbedingungen der jeweiligen Region beeinflusst. Auch individuelle Angewohnheiten, Vor- und Nachteile sowie erlernte Sonderfertigkeiten können für jeden Helden individuell festgelegt werden. So sind am Ende der Charaktererschaffung keine zwei Söldner gleich, selbst wenn sie beide aus dem Horasreich stammen sollten. Tierbegleiter, etwa die Vertrautentiere der Hexen oder ein treues Ross, magische Artefakte und funkelnde Waffen geben deinem Helden den letzten Schliff. Wer sich gleich ins Abenteuer stürzen will, wählt einfach einen der Vorschläge des **Regelwerks** oder spielt mit seinem Helden aus der Einsteigerbox weiter. Selbstverständlich können auch ganz eigene Kreationen mit dem Heldenerschaffungssystem erstellt werden, sodass der Kreativität nur durch die eigene Vorstellungskraft, und den Absprachen mit den Mitspielern, Grenzen gesetzt sind.

Alles grundsätzlich Wissenswerte über Aventurien haben wir im **Aventurischen Almanach** zusammengeführt. Dort findest du eine ausführlichere Übersicht über die Regionen Aventuriens, Angaben zu Wetter, Völkern, Schauplätzen und Kulissen, Aberglauben, Zeitrechnungen, Weltschöpfungsmythen, Stadtrecht, Schlachten der Vergangenheit, aventurischen Speisen, Handwerk, Kunst, Handel, Währungen, Tieren, Pflanzen, Göttern, Dämonen, Zauberei, wichtigen Persönlichkeiten, Mythen, Geschichte und vielem mehr, was dir Unmengen an Material zur Ausgestaltung eigener Abenteuer liefert.



Wenn es dir in erster Linie darum geht, dich ohne Umwege in die nächsten Abenteuer zu stürzen, sind unsere **Heldenwerk-Abenteuer** zu empfehlen. Auf 16 Seiten geben sie dir alle Informationen für ein schnell vorbereitetes Abenteuer. Sie sind immer gleich aufgebaut, sodass meist ein einmaliges Durchlesen zur Vorbereitung genügt.





Dazu gibt es auch längere **Gruppenabenteuer** von meist 64 Seiten Umfang, die vom Spielleiter etwas mehr Vorbereitung erfordern. Ein Beispiel ist *Offenbarung des Himmels*, in dem ein scheinbar idyllisches Dorf nach und nach sein wahres, nicht ganz so göttertreues Gesicht offenbart. Das Abenteuer *Ewiger Hass* führt in die lebensfeindliche Wald-

wildnis der Königreiche Andergast und Nostria, wo sich ein endloser Schrecken im Unterholz verbirgt.

Möchtest du dich einmal alleine ins Abenteuer stürzen, seien dir mit *Der Vampir von Havena*, *Die Verschwörung der Magier* oder *Der rote Schlächter* drei umfangreiche **Soloabenteuer** mit jeweils 64 Seiten empfohlen, die ohne Meister und ohne Mitspieler gespielt werden können. Durch die Entscheidungen, die du fällst, schreitest du dabei zu unterschiedlichen Abschnitten voran, die dich vor immer neue Herausforderungen stellen. Dabei kannst du einen der Helden wählen, die im Soloabenteuer vorgeschlagen werden, oder deinen eigenen mitnehmen. Alle nötigen Regeln sind enthalten und erklärt, sodass du ohne große Vorbereitung mit dem Spiel beginnen kannst.



All diese Abenteuer lassen sich allein mit dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** spielen, du musst dafür keine weiteren Bände erwerben. Alle anderen Bücher, die wir dir hier noch vorstellen, sind vollkommen optional und nicht fürs Spielen notwendig, auch wenn wir sicher sind, dass sie das Spiel sehr bereichern. Vom **Almanach** und dem **Regelwerk** ausgehend kannst du aber völlig frei entscheiden, welche Bände du vielleicht noch nutzen möchtest.

In unseren Regelwerkreihen **Aventurisches Kompendium**, **Aventurische Magie** und **Aventurisches Götterwirken** stellen wir zum Beispiel zusätzliche Kämpfer-, Zauberer- und Geweihtenprofessionen vor, führen neue magische und göttliche Fähigkeiten ein und geben Vorschläge für zusätzliche Optionalregeln, die das





Spiel noch detailreicher machen, aber zum Spielen von **Das Schwarze Auge** nicht erforderlich sind.

So können neben den eher wissenschaftlich orientierten Gildenmagiern und den beim Zaubern sich ganz ihren Gefühlen hingebenden Hexen auch Magiedilettanten gespielt werden. Diese haben zwar keine ordentliche, magische Ausbildung genossen, können dafür aber, obwohl sie einige Zaubere beherrschen, oft ähnlich gut mit Waffen umgehen wie Krieger. Auch naturverbundene Animisten, Zwergenzauberer (Geoden genannt), illusionserzeugende Scharlatane, finstere Totenbeschwörer, Schabernack liebende Schelme und kundige Zauberalchimisten werden in diesen Zusatzbänden angeboten. Dazu finden sich hier auch Regeln für die Diener der Erzdämonen, der Feinde der göttlichen Ordnung, die mit ihren widernatürlichen aber mächtigen Fähigkeiten den Abenteurern das Leben schwer machen können.



Wer lieber einen mit göttlichen Kräften ausgestatteten Geweihten spielen möchte, findet neben den im **Regelwerk** vorgestellten Geweihtenprofessionen in **Aventurisches Götterwirken** zahlreiche Strömungen der zwölf Hauptgötter Aventuriens, die je ihre eigenen Aspekte verkörpern. Neben Geweihten der Rahja, der Göttin der Liebe und Schönheit, oder des Praios, des die Wahrheit und das Recht liebenden Son-

nengottes, können zum Beispiel Geweihte der Rondra, der Göttin des ehrenhaften Kampfes, oder des Todes- und Traumgottes Boron gespielt werden. Auch für die Anhänger des einst von den zwölf Göttern gestürzten dreizehnten Gottes der Herrschaft und der Zerstörung finden sich hier Regeln, sodass sie als Gegner im Spiel genutzt werden können. Zahlreiche andere Götter sind unter den kulturschaffenden Spezies bekannt, wovon manche als sogenannte, Halbgötter Teil des Zwölfgötterglaubens sind, andere jedoch nicht. So steht es jedem Helden frei, zum Beispiel dem Halbgott Kor, Sohn der Göttin Rondra und Patron des gnadenlosen, blutigen Kampfes, zu huldigen.

Die Bände der **Aventurischen Rüstkammer-Reihe** sind die richtige Anlaufstelle für alle, die gar nicht genug von Waffen, Rüstungen und anderen nützlichen Dingen bekommen können. Von Hellebarde über Florett bis zu Barbarenstreitaxt, Spiegelpanzer, Beschwörergewand, Brecheisen und Fernrohr sind hier mehrere Dutzend Ausrüstungsgegenstände beschrieben, die den Helden ihre Abenteuer erleichtern oder auch erschweren können, je nachdem, wem sie die Meisterin an die Hand gibt.

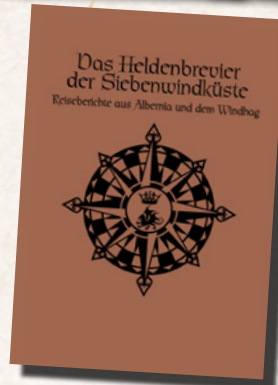


Weitere Ungeheuer und Tiere Aventuriens finden sich in den Bänden der **Aventurischen Bestiarien-Reihe**, die jeweils mehr als vierzig potentielle Gegner und Gefährten mit Bildern, Wertekästen und reichlich Hintergrundinformationen zur Verwendung im Spiel, sowie ihrer jeweiligen Stellung in der Spielwelt, darstellen.

Für einen umfassenden Einstieg in eine bestimmte Region Aventuriens eignen sich die **Regionalspielhilfen** optimal. Vielleicht hat ein bestimmter Landstrich Aventuriens bei der Erkundung im Rahmen eines Abenteuers oder beim Stöbern in einem der Werke von **Das Schwarze Auge** besonders das Interesse deiner Spielgruppe geweckt.

Oder aber die Sehnsucht nach Inspiration für dein nächstes Abenteuer hat dich gepackt und du suchst eine spannende Hintergrundgeschichte für einen Helden oder einen Gegner. In jedem dieser Fälle findest du im Hauptwerk unserer **Regionalspielhilfen-Reihen** ausführliche Informationen zu Kultur und Geschichte, politischen Entwicklungen, wichtigen Persönlichkeiten, geheimen





Orten, Verschwörungen, Mysterien, Flora, Fauna und Götterwirken, die euer Spiel in der Region bereichern können. Zu diesem Hauptwerk bieten wir unterschiedliche Ergänzungsprodukte an, die dir jeweils andere Zugangsmöglichkeiten zur Region bieten, je nachdem, was dir und deiner Gruppe am besten gefällt. Wer einfach direkt losspielen möchte, der kann auf die speziellen **Regionalabenteuer** zurückgreifen, die vor allem die regionalen Besonderheiten in Szene setzen. In den regionalen **Rüstkammern** findest du eine speziell auf die Region bezogene Zusammenstellung von Waffen, Rüstungen und Ausrüstungsgegenständen, mit denen man seinem Charakter ein landestypisches Flair verleihen kann. Die **Landkartensets** ermöglichen dir einen einfachen Überblick über das Land, und dank Stadtplänen auch über die wichtigsten Städte, und helfen bei der Planung längerer Entdeckungstouren. Zu jeder Region erscheint zudem ein **Heldenbrevier**, das du dir gleichzeitig als Buch innerhalb des Spiels vorstellen kannst, das deine Helden gelesen haben könnten. In diesem wird eine abenteuerliche Geschichte aus der Sicht eines Einwohners der Gegend erzählt, wodurch man schnell ein Gefühl für Land und Leute bekommt. Die jeweilige **Sphärenklang-CD** lässt dich auch akustisch in die Region abtauchen, indem sie dir typische Musik und Klänge ans Ohr trägt, die perfekt auf die jeweilige Region abgestimmt sind und wie Filmmusik als Stimmungselement beim Spiel genutzt werden können.

Falls du schließlich vor allem an weiteren Geschichten aus der Welt des Schwarzen Auges interessiert bist, laden zahlreiche **Romane** zur Entdeckungstour ein. Der

Band **Sternenleere** enthält z. B. eine ganze Reihe von Kurzgeschichten, die dir einen vielfältigen Eindruck von der aktuellen Situation in Aventurien geben.

Mehrer der Macht lässt dich einen Blick hinter die Kulissen im Königreich Andergast werfen, wo Druiden sich in die Staatsgeschäfte einmischen. In **Kurs Südmeer** erlebst du eine Piratengeschichte, die dich in den äußersten Süden Aventuriens führt.



Auch im Internet kannst du viel Wissenswertes zu **Das Schwarze Auge** finden:

Um den Überblick über die Regeln zu behalten oder schnell die Funktion eines bestimmten Zaubers zu finden, gibt es unter www.ulisses-regelwiki.de die kostenlose **DSA5-Regelwiki**, in dem nach und nach alle erscheinenden Regeln zu DSA5 eingetragen werden.

Schau auch auf unserem **YouTube-Kanal** *UlissesSpiele* vorbei, wo wir regelmäßig über neue Produkte berichten, eure Fragen beantworten und Let's Plays mit unseren Mitarbeitern und Fans von **Das Schwarze Auge** veröffentlichen:

<https://www.youtube.com/user/UlissesSpiele/featured>
Auf **Facebook** findest du uns unter [de.facebook.com/DasSchwarzeAuge](https://www.facebook.com/DasSchwarzeAuge) oder als Gesamtverlag unter [de.facebook.com/UlissesSpiele](https://www.facebook.com/UlissesSpiele).

Auf **Instagram** zeigen wir unter www.instagram.com/ulissesspiele Schnappschüsse von Conventions und aus dem Redaktionsalltag, sowie Einblicke in die Entwicklung unserer Produkte.