

# BONUSMATERIAL ZUR THEATERRITTER-KAMPAGNE

Von Niklas Forreiter und Daniel Heßler

## Was weiß mein Held über das Bornland?

Je nach Hintergrund und Ortskenntnissen der Helden sind die folgenden Informationen ohnehin bekannt, im Zweifel kannst du auch die Würfel entscheiden lassen.

### Probe auf Götter & Kulte

QS 1 – Rondra ist die wichtigste Gottheit für den Adel im Bornland, während die Verehrung von Praios aufgrund der Schrecken der Priesterkaiser-Herrschaft nur schwach ausgeprägt ist. Das einfache Volk hält sich vor allem an Travia, Peraine und Firuns Tochter Ifirn.

QS 2 – In vielen Wohnstuben hängen Bildchen zur Verehrung von Zwölfgöttern. Naive Frömmigkeit mischt sich dabei häufig mit Geister- und Naturglauben. Oft ruft man auch lokale Helden und Heilige an (s. Tabelle). Norbarden verehren die Bienengöttin Mocoscha.

QS 3 – Der Held hat von den wichtigen Tempeln des Bornlands gehört (s. Tabelle). Mocoscha gilt als Tochter Ingerimms und Hesindes, die die Norbarden unter dem Namen Heshinja verehren. Die Goblins beten die Wildschweingötzen Mailam Rekdai und Orvai Kurim an.

Q 4 – Bedeutende Geweihte sind Gernot von Halsingen (Rondra: Sennenmeister), Nadjescha von Gulnitz (Praios: Wahrerin der Ordnung), Bite Barvedis (Mocoscha: Mutter der Immenmütter) und Jesidoro de Sylphur (Efferd: Tempelvorsteher zu Neersand)

### Bornische Heiligenverehrung

<b>Urnislav von Uspiaunen</b>	Erzmagier, Bezwinger des Riesen Milzenis
<b>Festo von Aldyra</b>	Rondra; Gründer Festums und Drachentöter
<b>Rondragabund von Riedemer</b>	Rondra; Waffen und Widerstand
<b>Anshag von Glodenhof</b>	Rondra; Schutz gegen Hinterhalt, letzter Ordenshochmeister des Theaterordens
<b>Grimma aus Notmark</b>	Firun; Schwimmerin im Eis
<b>Arannja von Rucken</b>	Anführerin eines Bauernaufstands gegen die Priesterkaiser
<b>Sankta Mascha</b>	Travia; Frierende, Flüchtlinge
<b>Sankta Waliburia</b>	Ingerimm; Kürschner, Gerber

### Wichtige Tempel des Bornlands

<b>Bjaldorn</b>	Firun
<b>Festum</b>	Praios, Rondra
<b>Neersand</b>	Efferd
<b>Norburg</b>	Rondra, Ifirn
<b>Notmark</b>	Ingerimm

### Probe auf Geographie (Bornland)

QS 1 – Zwischen den Grenzflüssen Born und Walsach leben vor allem Mittelländer, Norbarden und Goblins. Die bornischen Winter sind hart und schneereich. Man isst Elchfleisch, Erdäpfel und Bärenschinken und trinkt Meskinnes, einen scharfen mit Honig versetzten Haferschnaps.

QS 2 – Das Bornland teilt sich in drei Regionen, das zentrale Festenland, das im Osten vom Walsach begrenzt wird, die Mark mit dem Bornwald im Südwesten und das wilde und sumpfige Sewerien im Norden. In den Freien Städten blüht der Handel, während man auf dem Land oft ärmlich lebt und manchmal nicht einmal Münzen benutzt.

QS 3 – In Festum leben viele Kulturen Aventuriens zusammen, Wissenschaft und Künste blühen vor allem dort. Der bornische Freibund, ein Handelskonsortium, importiert Luxusartikel aus Kolonien im tiefen Süden, während man im Norden hauptsächlich mit Rohstoffen wie Holz und Erz oder mit heimischer Nahrung handelt.



### Probe auf Geschichtswissen (Bornland)

QS 1 – Die Theaterritter, ein Rondra-Orden, eroberten das Land einst von den Goblins. Die Norbarden waren schon immer Fahrende. Vor etwa 20 Jahren kostete der durch den Notmärker Grafen angezettelte Bürgerkrieg viele Menschenleben.

QS 2 – Vor etwa 700 Jahren wurde der Theaterorden von den Priesterkaisern besiegt. Vor etwa 300 Jahren wurde das Bornland vom Mittelreich unabhängig. Vorfahren der Norbarden waren die Alhanier, die einst über Tobrien herrschten und vor etwa 1.000 Jahren ins Bornland kamen. Im Zuge der Borbarad-Krise verheerte ein Feldzug Uriel von Notmarks viele Orte am Walsach und endete erst mit der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (1021 BF).

QS 3 – Der Held kennt die Namen der letzten Adelsmarschälle und weiß um die bedeutendsten Schlachten der Theaterritter (s. Tabelle). Seit seiner vernichtenden Niederlage in der Schlacht am Drachenspalt gilt der Theaterorden als zerschlagen.

QS 4 – Der Held weiß außerdem, in welchem Jahr die Schlachten stattfanden (s. Liste). Marschallin Jadvice von Hummergarben verbot den Norbarden 264 BF jeglichen Landbesitz. Vor den Theaterrittern lebten Goblins und Alhanier in relativ friedlicher Nachbarschaft.



### Die bedeutendsten Schlachten der Theaterritter

Jahr	Ereignis
191 BF	Schwertwunder von Leufurten (heute: Firunen) in der Schlacht von Kungutzka
um 220 BF	Kors Erscheinen bei Korswandt in der Schlacht an der Blutklippe
243 BF	Zerschlagung des Goblinreichs in der Schlacht von Wjassuula
337 BF	finale Niederlage der Theaterritter in der Schlacht am Drachenspalt

### Die letzten Adelsmarschälle des Bornlands

- Jucho von Dallenthin und Persanzig (993-1013 BF, über Jahrzehnte exiliert, aber kürzlich nach Festum zurückgekehrt)
- Tjeika von Notmark und Jatleskenau (1013-1020 BF, im Bürgerkrieg entmachtet)
- Thesia von Ilmenstein (1021-1030 BF, mit dem Heerzug gegen die Eishexe Glorana verschollen)
- Ugo von Eschenfurt (1020 BF sowie 1030-1035 BF, zum Ende seiner Amtszeit ermordet)
- Nadescha von Leufurten (amtierend)

### Probe auf Rechtskunde (Bornland)

QS 1 – Die Leibeigenen haben gegenüber ihrem Herrn praktisch keinerlei Rechte. Bürger der Städte sind Freie. Staatsoberhaupt ist der Adelsmarschall, der von den Adligen des Landes gewählt wird.

QS 2 – Von Adel ist, wer seine Blutlinie auf die Theaterritter zurückführen kann. Er kann sich stolz Bronnjar nennen, hat Stimmrecht in der Adelsversammlung und kann auf seinem Land tun und lassen, was er will. Derzeitige Adelsmarschallin ist Nadescha von Leufurten, allerdings verleiht dieses Amt nur wenig Macht. Die Norbarden gelten als Fahrende, die kein Land besitzen dürfen.

QS 3 – Viele so genannte Brücken- oder Flachadlige besitzen nichts außer ihrem Namen und dem Wahrecht. In den Städten überwiegt der Einfluss bürgerlicher Handelshäuser. In Festum haben Goblins Bürgerrecht und leisten nützliche Arbeiten.

QS 4 – Gelegentlich befinden sich verschuldete Adlige in Abhängigkeit von einflussreichen Norbardensippen. Auch die Nordlandbank und der Freibund stehen unter norbardischem Einfluss.

### Probe auf Sagen & Legenden (Bornland)

QS 1 – Das Bornland ist wild und urwüchsig, sodass sich viele Legenden darum ranken. Der Bornwald, die Rote Sichel, die Walberge, das Totenmoor und die großen Flüsse werden oft selbst als sagenhafte Wesen betrachtet.

QS 2 – Die bornische Seele kennt und liebt vielerlei traurige Märchen, die meist während langer Winternächte und in Versform erzählt werden. Neben unerfüllter Liebe und grausamen Bronnjaren ist darin oft das Land selbst Thema: Im Bornwald wütet der zornige Riese Milzenis, in den Walbergen paaren sich die verführerischen Hexen mit dem Widdergötzen Levthan, die Rote Sichel war einst Rondras Waffe, und wer zu lange in den Sümpfen haust, verwandelt sich in eine Sumpfranze. Es gibt aber auch viele lustige Geschichten, zum Beispiel über den heldenhaften Ritter Rondramir von Jekdisit oder den gewitzten Bauern Pierow aus Kunzk.

QS 3 – Die Wehren der Silbernen Horde, die Schwerter des Nordens und die Geflügelten Rüstungen sind Hinterlassenschaften des Theaterordens, nach denen Schatzsucher bis heute forschen. Es gibt Gerüchte, dass einst zahlreiche Theaterritter der Dekadenz verfielen und finstere Mächte verehrten.

QS 4 – Bis heute soll der Geist von Marschall Gerbald von Pilkamm in der Großen Mosse (ein Moor im Festenland) herumspuken. Einige überlebende Theaterritter sollen nach Zerschlagung des Ordens durch die Priesterkaiser ins Riesland gezogen sein, während andere in Biestinger verwandelt wurden – sprechende Tiere, die am Walsach leben. Die Goblins sollen eine unsterbliche Königin haben, die legendäre Kunga Suula.

### Probe auf Magiekunde

QS 1 – Im Bornland herrschen Gilden- und Hexenmagie vor, des Weiteren gibt es norbardische Zibiljas und goblinische Naturzauberinnen. Vielerorts existiert große Elementarkraft.

QS 2 – Gildenmagie wird in der Halle des Quecksilbers zu Festum (grau, Objektmagier), der Schule der Beherrschung zu Neersand (grau, Beherrschungsmagier) und der Halle des Lebens zu Norburg (weiß, Heilmagier) gelehrt, die allesamt liberal eingestellt sind. Als bornische Oberhexe gilt seit Jahrzehnten die sinistre Zelda von Ilmenstein. Jede norbardische Meschpoche hat eine Zibilja, die auch die jeweilige Sippentradition hütet. Goblinische Zauberei ist elementar orientiert, aber weitgehend unerforscht. Druiden und Elfen sind selten.

QS 3 – In den letzten Jahren häufen sich spontane magische Ereignisse im Bornland, zumeist das Wirken von Feen-, Elementar- oder Geisterwesen. Die Ursache ist unbekannt.

QS 4 – Bedeutende lebende Zauberer sind Bisminka von Jassuula (norbardische Hexe, die in Norburg lehrt), Graf Thezmar Alatzer von Hinterbruch (Analysemagier, Goblinforscher), Imjaschala Mandragjeff (Zibilja, Traumseherin und Alhanier-Forscherin), Alwin K. Wippflügler (emeritierter Objektmagier aus Festum) sowie die Spektabilitäten der drei Akademien Jaunava Dagoneff (Festum), Gritten Raudups (Neersand) und Maschdawa Patriloff (Norburg).

