

Die Theaterritter-Kampagne

Ein Ausblick auf die Kampagnenhandlung von Niklas Forreiter und Daniel Heßler

Achtung!

Dieses Dokument enthält Meisterinformationen über den Verlauf und Hintergrund der Theaterritter-Kampagne und ergänzt die Informationen aus dem Abenteuerband **Der weiße See**. Wir haben uns dabei bemüht, noch nicht allzu sehr ins Detail zu gehen. Wenn du dir den Spielspaß erhalten möchtest, solltest du dennoch nur dann weiterlesen, wenn du planst, die Kampagne als Spielleiter zu bestreiten.

Nachdem die Helden in [Der Weiße See](#) im Streit um die Thorwalertrommel zwischen Norbarden und Bronnjaren vermitteln und die (tragische) Liebesgeschichte zweier Festumer Goblins miterleben dürfen, möchten wir euch an dieser Stelle einen ersten Ausblick auf den weiteren Fortlauf der Kampagne eröffnen.

Bitte beachtet bei der Lektüre, dass wir dazu den Inhalt eines Arbeitspapiers zusammengefasst haben. Deswegen ist dieses Dokument auch nicht so hübsch aufgemacht, wie die anderen [Downloadmaterialien](#) zur Kampagne. Es ist außerdem sehr wahrscheinlich, dass sich im Laufe der Arbeiten an den Bänden noch inhaltliche Änderungen ergeben, und alle entsprechend gekennzeichneten Titel gelten daher vorerst als Arbeitstitel (AT).

Geplant ist derzeit, dass die Kampagne aus sechs Teilen besteht:

1. [Der Weiße See](#)
2. Das Blaue Buch (AT)
3. Der Schwarze Forst (AT)
4. Der Grüne Zug (AT)
5. Die Silberne Wehr (AT)
6. Der Rote Chor (AT)

Es wird außerdem weiterhin zwei **Heldenwerk-Abenteuer** als Bonusmaterial geben, die gemeinsam im Abonnement mit dem [Aventurischen Boten](#) erhältlich sein werden:

- Die Thorwalertrommel
- Rübenernte (AT)

Die Heldenwerk-Szenarien beleuchten Hintergründe und Nebenschauplätze der Kampagne. Eine kurze Zusammenfassung der hier beispielbaren Ereignisse mit allen wichtigen Informationen findet sich außerdem auch in den Kampagnenbänden.

Wie geht es weiter?

Im zweiten Teil **Das Blaue Buch** machen die Helden im Winter 1039 BF Bekanntschaft mit dem adligen Magier Thezmar Alatzer sowie seinen Forschungen über das Erwachen und die Geschichte des Landes. Sie durchqueren die Große Mosse, erkunden die Ruinen der Theaterritterburg Pilkamm und reisen durch das Festenland zum Kloster Korswandt. Hier wird der Korsmal-Bund als Hauptgegner eingeführt, der in einem schauerlichen Ritual neue Truppen aushebt und sich für einen größeren Kampf bereit macht.

Durch den Bornwald, auch **Der Schwarze Forst** genannt, geht es im dritten Abenteuer. Kurz nach der Schneeschmelze 1039 BF begeben sich die Helden nach einem rondragefälligen Wettbewerb in Irberod auf eine riskante Floßfahrt auf dem Born. Hier müssen sie sich mit den bornischen Hexen um Zelda von Ilmenstein auseinandersetzen, die den Riesen Milzenis von seinem Fluch befreien wollen, weil sie ihm eine wichtige Rolle beim Erwachen des Landes zuschreiben. Die Helden erhalten Unterstützung durch die Hexe Bisminka von Jassuula und klären schließlich ein Komplott im Rondratempel von Firunen auf, das ihnen zeigt, wie weit die Unterwanderung durch den Korsmal-Bund bereits vorangeschritten ist.

Das vierte Abenteuer beginnt im Peraine 1039 BF beim Bardentreffen in Norburg, das von einem brutalen Mordanschlag auf die Familie von Ask erschüttert wird. Von hier aus bricht **Der Grüne Zug** der westsewerischen Adligen auf, um sich am Grafen Alderich von Notmark als mutmaßlichem Drahtzieher zu rächen und auf dem Weg offene Rechnungen aus dem bornischen Bürgerkrieg zu begleichen. Nach einer Schlacht gegen die Kräfte des Korsmal-Bundes verfolgen die Helden die Mörder bis in die Katakomben der Feste Grauzahn, wo sie die legendäre Goblinpauke sicherstellen können.

Im Auftrag der Adelsmarschallin ist es im fünften Abenteuer an den Helden, die Goblinpauke im Spätsommer 1040 BF auf einer Burg des Widderordens zu beschützen, bis sie zerstört werden kann. Die verbliebenen Schergen des Korsmal-Bundes haben sich inzwischen mit den Piraten des grausamen Mjesko Einhands verbündet und nehmen das alte Gemäuer in die Zange. Mit Hilfe der Biestinger vom Walsach und des alten Adelsmarschalls Jucho von Dallenthin und Persanzig erhalten die Helden entscheidende Erkenntnisse über die eigentliche Natur des Erwachens und die Gefahren, die künftig auf das Bornland zukommen. Durch eine Feenglobule erreichen sie eine Burg des Korsmal-Bundes in den Walbergen, die sie mithilfe der Goblinpauke zerstören können, um schließlich **Die Silberne Wehr** für die Seite des Guten gewinnen.

Das sechste und letzte Abenteuer thematisiert die Adelsmarschallswahl im Firun 1040 BF. Nachdem die Helden den Korsmal-Bund auf militärischer und mystischer Ebene geschlagen haben, spielt nun **Der Rote Chor** eine Schlüsselrolle im Finale dieser Auseinandersetzung. Die Kultisten benutzen den Integrationswillen der Goblins für ihre Zwecke und planen ein Attentat auf die ausgedünnte Adelsversammlung. Doch bevor die Helden eingreifen können, führt sie ihr Weg durch eine Globule, in welche die Kunga Suula vor Jahrhunderten die Feinde ihres Volkes verbannt hat. Hier erhalten die Helden die letzten Bausteine des Rätsels um das Erwachen – und mit ihrer Rückkehr die große Aufgabe, für die das Bornland die Menschen auserkoren hat.