

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

DIE VERLORENEN LANDE



EINE GRUPPENABENTEUER
FÜR 3-5 EXPERIEN-HELDEN

VON NICOLE EULER, DANIEL HEßLER,
DOMINIC HLADEK, PIKO HOCH,
MARC-ANDRÉ KARPIENSKI, RAFAEL KOPF,
MARKUS LÜTKEMEYER, MICHAEL MASBERG,
MELANIE MEIER, KATJA REIPWALD,
DANIEL SIMON RICHTER

Mit Dank an: Björn BERGHAUSEN, Dietrich BERNHARD, Marcus BUSS, Anni DÜRR,
Tina HAGNER, David LUKASEN, Jeanette MARSTELLER, Stefano MOPACHESI,
Niklas REIPKE, Joachim REIPWALD, Andrea RICHTER, Stefan UPTREGGER,
Volker WEINZHEIMER

 **ULISSES**
SPIELE

ІННАЛТ

VORWORT	5
DIE VERLORENE LANDE – HINTERGRÜNDE	6
SPLITTERDÄMMERUNG	6
DER WEG IN DIE VERLORENE LANDE IM AVENTURISCHEN BOßEN.....	6
DER AUFBAU DES BANDES	7
DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK: WAS GESCHEHEN WIRD	12
HELME HAFAX – BEWUNDERT, GEHASST, UNBESIEGT.....	13
DIE VORGESCHICHTE	15
KAPITEL II: DAS REICH SAMMELT SICH – DIE HEERSCHAU ZU GALLYS	26
ROHAJA VON GARETH – GELIEBT, GEREİFT, GETRIEBEN	26
DIE HEERSCHAU VON GALLYS	40
GALLYS.....	41
DIE HEERSCHAU ZU PERAİNEFURTEN	45
DES MAİTIKORS BEİTRAG	48
DAS HEER AUF REISEN	58
VERLORENE BANPER.....	62
İNS DUNKLE HERZ DES WESTENS	69
KAPITEL III: DIE FÄHRTE DES FUCHSES	69
AN DER TESRALSCHLAUFE	80
VON HEIMKEHRERN UND HAUSHERRN	100
KAPITEL IV: DIE FÄHRTE VON LÖWİN UND GREİF..	104
FÜR DIE FAMILIE!.....	104
TRAUMGESPINSTE	109
VON LEİTERN, OGERN UND SCHIFFEN	115
SCHATTEN ÜBER BURGHEYM.....	118
DIE PEBEL LICHTEN SICH	129
KAPITEL V: DIE FÄHRTE VON WOLF UND BÄR.....	138
DIE BEFREİUNG DES WOLFENSTEİNS.....	139
DES HERZOGS GROLLEN.....	146
İN DER WEİßEN PERLE.....	149
KAPITEL VI: DER KREIS SCHLİEßT SICH	158
DIE SCHLACHT UM MENDEPA	161
ANHÄNGE	167
ALLGEMEİNES ZU LANDNAHME UND RÜCKEROBERUNG	167
KURZREGELN FÜR SCHARMÜTZEL	172
GESAMMELTE KAMPFWERTE.....	179

VORWORT

Willkommen zurück in der Splitterdämmerung. Mit **Die verlorenen Lande** halten Sie den vorletzten Band des Zyklus um die Splitter aus Borbarads Dämonenkronen in den Händen.

Endlich zieht das Mittelreich gegen den großen Feind, gegen Fürstkomtur Helme Haffax, der den schwärenden Stachel in der Struktur des Reiches darstellt.

Beinahe 20 Jahre sind seit dem Verrat des ehemaligen Reichsmarschalls vergangen und endlich will die Kaiserin den Paktierer bestrafen und zur Rechenschaft ziehen. Endlich sollen das geschundene Herzogtum Tobrien befreit und die letzten Erben des Dämonenmeisters wieder in die See getrieben werden, aus der sie im Jahr 1019 BF hervorkrochen, um Tobrien zu überrennen.

Lange haben die Mittelreicher auf diese Chance gewartet, und in den letzten Jahren haben alle Provinzen ihr Bestes gegeben, um diesen finalen Schwertzug gegen die Schattenlande vorzubereiten. **Die verlorenen Lande** begleitet den kaiserlichen Schwertzug gegen Mendena und endet mit einer Überraschung, als die Heere schließlich den Sturm auf die alte Grafenstadt eröffnen.

Die Geschehnisse des Bandes werden ihren Abschluss in **Der Schattenmarschall** finden, in dem sich die Helden dem Fürstkomtur selbst stellen müssen.

Wir wünschen Ihnen und Ihrer Spielgruppe bis dahin spannungsreiche Stunden und vor allem viel Würfelglück, damit die zwölgöttliche Ordnung endlich wieder Einzug in Tobrien halten kann.

Katja Reinwald und Daniel Simon Richter für die Autoren des Bandes, Mannheim und Oberhausen im Dezember 2014



In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Angrosch	Regionalspielhilfe Angroschs Kinder
AvAr	Spielhilfe Aventurisches Arsenal
FIR	Spielhilfe Firun-Vademecum
Geographia	Regionalspielhilfe Geographia Aventurica
Gemeinschaften	Spielhilfe Verschworene Gemeinschaften
HaM	Spielhilfe Hallen arkaner Macht
Herz	Regionalspielhilfe Herz des Reiches
Horas	Regionalspielhilfe Reich des Horas
Jahrbuch35	Aventurisches Jahrbuch 1035 BF
Kaiserin	Regionalspielhilfe Die reisende Kaiserin
Katakomben	Spielhilfe Katakomben und Kavernen
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
LL	Regelwerk Liber Liturgium
Orden	Spielhilfe Orden und Bündnisse
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Schild	Regionalspielhilfe Schild des Reiches
SoG	Spielhilfe Stätten okkulten Geheimnisse
Tractatus	Spielhilfe Tractatus contra Daemones
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdE	Regelwerk Wege des Entdeckers
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwertes
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica

DIE VERLORENEN LANDE – HINTERGRÜNDE

SPLITTERDÄMMERUNG

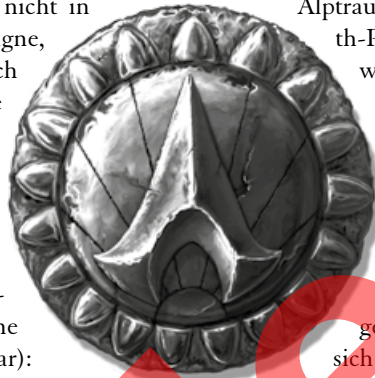
Die **verlorenen Lande** ist die vorletzte Publikation, die sich mit den verdorbenen Artefakten der Heptarchen beschäftigt: den unheiligen Splittern, die Borbarads Dämonenkronen bildeten. Diese Publikationen erscheinen nicht in Form einer zusammenhängenden Kampagne, sind aber durch das Grundthema inhaltlich verknüpft. Sie können für Ihre Spielrunde einzelne Bände auswählen, die sie interessieren, müssen die anderen Bände jedoch nicht zwingend spielen.

Die Bände des **Splitterdämmerungs-Zyklus** sind in folgender Reihenfolge erschienen (die Nummerierung gibt nur die Reihenfolge des Erscheinens an und stellt keine Reihenfolge der aventurischen Ereignisse dar):

• **Bahamuths Ruf** (Band II) ist ein umfangreicher Kampagnenband, der sich um die Blutige See, die Schwimmende Heptarchie und den Charyptoroth-Splitter dreht. Die Ereignisse der Kampagne sind frei in den Jahren 1035 BF bis einschließlich 1038 BF anzusiedeln und kulminieren in der Auseinandersetzung mit dem Heptarchen Darion Paligan auf der Dämonenarche Plagenbringer, in deren Verlauf die Helden hoffentlich den Charyptoroth-Splitter für sich gewinnen können.

• Die direkt zusammenhängenden Abenteuer **Schleiertanz** (Band I, 1035 BF) und **Schleierfall** (Band IV, 1037 BF) behandeln die Verschwörung hinter dem Schleier und das verderbliche Wirken von Belkelels Splitter in Aranien. Die Helden müssen sich erneut mit der Heptarchin Dimiona von Zorgan auseinandersetzen, um so endlich den Belkelel-Splitter aus den Klauen der Verschwörung zu befreien.

• In **Firuns Flüstern** (Band III) gelingt es den Orks im Sommer 1038/1039 BF nach hartem Kampf im hohen Norden und nur mithilfe der Unterstützung menschlicher Helden den Splitter Nagrachs für sich zu gewinnen und der Eishexe Glorana zu entreißen. Der Splitter wird spätestens 1039 BF in einem mächtigen Geisterkerker eingeschlossen und in den **Firunswall** verbracht, wo er seitdem argwöhnisch von einem mächtigen orkischen Schamanenzirkel bewacht wird.



• Das Abenteuer **Seelenernte** (Band VI) beginnt spätestens 1038 BF, im Nachgang des Kampagnenbandes **Träume von Tod** (Band V, 1037 BF). Nachdem der Herrscher der Alptraummark und hochrangige Thargunitoth-Paktierer Lucardus von Kémet bezwungen werden konnte, entschließt sich der Diener des Lebens, Leatmon Phraisop, gegen den Thargunitoth-Splitter vorzugehen, um mit Peraines Segen endlich die Toten Lande zu heilen und die zwölfgöttliche Ordnung wieder dorthin zu bringen.

• Die **verlorenen Lande** (Band VII) und **Der Schattenmarschall** (Band VIII), hängen ebenfalls direkt zusammen und drehen sich letztendlich um den Splitter Belhalhars. Die Geschehnisse der Bände beginnen im Jahr 1039 BF mit dem Feldzug der Kaiserin Rohaja von Gareth gen Mendena. Allerdings wäre der brillante Stratege Helme Haffax nicht Helme Haffax, wenn er nicht eine äußerst unangenehme Überraschung für die Kaiserin und das gesamte Mittelreich in der Hinterhand halten würde. Band VIII setzt sich mit den Konsequenzen dieser Überraschung auseinander, und die Helden müssen sich dem Fürstkomtur selbst stellen, um über Wohl und Wehe des Reiches zu entscheiden.

• Das Schicksal des Agrimoth-Splitters, der sich in der dämonischen Stadt Yol-Ghurmak in den Händen von Leonardo dem Mechanicus befindet, entscheidet sich im Laufe des Jahres 1039 BF, kurz bevor das Heer der Kaiserin Gallys verlässt, um nach Mendena zu ziehen. Die Ereignisse in Yol-Ghurmak werden im **Aventurischen Boten** und in der Romanserie von **Das Schwarze Auge** näher beleuchtet.

• Der einzige Splitter, der im Rahmen der Splitterdämmerung nicht thematisiert wird, ist der Splitter Asfaloths, der tief in den maraskanischen Bergwäldern verborgen und im Besitz der Skrechu bleibt.

Weitere Informationen zu der Entwicklung der Heptarchen und ihrer Splitter finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** sowie im Anhang von **Der Schattenmarschall**.

DER WEG IN DIE VERLORENEN LANDE IM AVENTURISCHEN BOTEN

Der Weg Helme Haffax' vom gefeierten Strategen zum verhassten Verräter war lang und bisweilen verschlungen. Ebenso lang war die Vorbereitung auf die Kampagne, mit der die Geschichte dieses Mannes zu Ende erzählt werden

soll. Schon im Vorfeld wurden im **Aventurischen Boten** vorbereitende Artikel publiziert, über die wir Ihnen hier einen Überblick geben.

Den Auftakt der Artikelreihe bildet **Gloria Transsylvia!** (AB

159), in dem *Brandolf von Ehrenstein m.H.*, Sohn des Dunklen Herzogs Anngrimm, die umkämpfte Baronie Ällingen im Grenzbereich von Transsylvanien und Fürstkomturei erobert. Doch schon kurz danach erringt der mendensische Hauptmann *Dherin Bentelan* den **Triumph von Ällingen (AB 160)** und gewinnt die gleichnamige Baronie für Helme Haffax zurück. Ein Erfolg, der sich für Dherin auszahlt, denn er wird zur Roten Hand für transtobimorische Angelegenheiten erhoben (**Eine Rote Hand greift nach Westen, AB 161**). Derweil leckt der transsylvanische Thronerbe seine Wunden und kehrt zurück zur Wulfengarde (**Geschlagen, doch ungeschlagen! AB 162**).

Auch abseits dieses Schauplatzes geraten Dinge in Bewegung. Im Sommer 1036 BF finden in Fasar **Beratungen in Schwarz und Rot (AB 162)** statt. Korgeweihete versammeln sich um einerseits blutige Waffenspiele zu Kors Ehren abzuhalten und andererseits über eine ungewohnte Flut von Träumen und Visionen zu beraten. Als Ergebnis ruft der – gerüchteweise neue – Richter der Neun Streiche die Gläubigen zum Guten Kampf an der Piratenküste auf. Das **Zeugnis der Letzten Tage (AB 162)** beschäftigt sich mit dem möglichen Gesicht der Zukunft. Es ist ein Auszug aus den *Prophetisierungen der letzten Tage*, dem wohl bedeutendsten gegenwärtigen prophetischen Werk. Es entstammt der Feder *Zurbaran des Roten* und wurde von *Tharbonia*, einer Borbaradianerin aus dem Borbaradial zu Mendena entwendet, um es der Welt zu offenbaren.

Mit **Die Tempel sollen Trauer tragen (AB 163)** gilt der Fokus wieder dem Fürstkomtur. In Mendena entschlüft mit der Hesindegeweihten *Jasina Melenaar* eine Vertraute Helme Haffax'. Dieser ordnet daraufhin Staatstrauer an und pilgert zum *Tempel der wehrhaften Schlange* von Sardosk. Derweil rüstet sich das Mittelreich für die Zeit nach dem Verstreichen von Haffax' Ultimatum (**Den Feind erwarten, AB 164**), doch das Reich ist ungeachtet verschiedener flammender Appelle kriegsmüde. Zu Perricum hält die Rondrakirche die Zwölfgöttertjoste ab. Der Rondramond des Jahres 1037 BF ist von rondrianischen Vorzeichen durchdrungen und die Tjoste rondragefällig wie selten zuvor (**Der Mond der Donnerkönigin, AB 164**). Doch fern von Perricum blickt

Jaakon von Turjeleff mit Ärger auf das kriegsmüde Reich und seine zaudernde Kirche (**Das Brüllen des Löwen von Warunk, AB 165**). *Ayla von Schattengrund* hält sich dennoch bedeckt und berät sich in Perricum, ohne auf die Provokationen aus dem Osten einzugehen (**Die Löwenburg schweigt sich aus, AB 168**).

Am 19. Travia 1037 BF brennt Burg Talbruck in Mendena (**Das Inferno von Talbruck, AB 166**) und das Gerücht geht um, dass der Fürstkomtur Helme Haffax getötet worden sei. So wird die Fürstkomturei im Frühling 1037 BF von **Aufständen an der Piratenküste (AB 167)** erschüttert. Zudem versuchen die Schwarzen Amazonen die Kontrolle über Shamaham an sich zu reißen, was jedoch vereitelt wird (**Das Xarfaiurteil von Shamaham, AB 168**). Doch Ende Ingerimm kehrt der totesagte Haffax zurück nach Mendena und nimmt gnadenlos Rache an den Verrätern des *Salvunker Kreises*, die seinen Untergang herbeiführen wollten. Auch die Piratenküste sieht Anfang 1038 BF dank Helme Haffax' Entschlossenheit das **Ende der Aufstände (AB 169)**.

Für gehöriges Aufsehen sorgt zur gleichen Zeit die Meldung über den **Löwen in Ketten (AB 169)**: Truppen der Markgrafschaft Warunk gelingt es *Leomar vom Berg* festzusetzen und nach Gareth zu überstellen. Der maßgeblich beteiligte Jaakon von Turjeleff wird nicht müde, die zögerliche Haltung des Schwertes der Schwerter in Perricum zu kritisieren.

Nachdem Haffax' Angriff auf das Mittelreich ausblieb, entschließt sich die Kaiserin, den Spieß umzudrehen und den Krieg zum Reichsverräter zu tragen. **Das Reich sammelt sich (AB 170)**, wenngleich es zu erheblichen Missstimmungen insbesondere mit der Rondrakirche kommt. Diese bekennt sich zum Ende ihres Kriegszustands und verweigert der Kaiserin die geballte Kirchenmacht, stellt es den einzelnen Geweihten jedoch frei, dem Ruf der Kaiserin zu folgen. Unterstützt vom Heermeister der Rondrakirche wagt Jaakon von Turjeleff einen weiteren Vorstoß gen Shamaham. In der **Schmach von Valdahon (AB 171)** wird das von Beilunker Truppen unterstützte Vorhaben jedoch zurückgeschlagen und der Heermeister festgesetzt.

Unmittelbar danach, im Ingerimm 1039 BF setzt die Handlung von **Die verlorenen Lande** ein.

DER AUFBAU DES BANDES

Das zentrale Thema von **Die verlorenen Lande** sind zunächst der Aufbruch der mittelreichischen Heerhaufen in die Schattenlande und der dortige Schwertzug mit dem Ziel, Tobrien zurückzugewinnen. Um diesem Feldzugsgedanken gerecht zu werden, ist der Band weitgehend modular aufgebaut und setzt sich aus einer Vielzahl einzelner und voneinander weitgehend unabhängiger Szenarien sowie ergänzendem Material zusammen. Beides bietet ihnen ein recht hohes Maß an Freiheit bei der Gestaltung Ihrer Kampagne.

VORBOTEN

Im Umfeld des **Splitterdämmerungs-Zyklus** finden Ereignisse statt, die das Angesicht der Welt Dere, vor allem aber Aventuriens, beeinflussen. So stark, dass sie letztlich mit der

fünften Regel-Edition von **Das Schwarze Auge** zusammenfällt – einer Regel-Edition, die ganz und gar im Zeichen der Helden (und damit der Spieler) stehen soll.



Was bedeutet das für **Die verlorenen Lande** und was ist überhaupt passiert?

Anfang des Jahres 1039 BF zieht der Horas, Khadan Varsinian, mit einer kleinen, aber enorm schlagkräftigen Gruppe aus Elitekämpfern, mächtigen Zauberern und hochrangigen

Geweihten durch die Kabashpforte in die Wüste Khôm. In einer *Urne des Unwissbaren* führt er den Splitter Charyptoroths mit sich, den er in der absolut wasser- und auch unwasserfeindlichen Umgebung zu vernichten gedenkt. Lange hat er in alten Schriften recherchiert, hat seinen Vater, den Kaiserdrachen Shafir den Prächtigen, konsultiert und jeden, der auch nur den Anschein erweckte, sich mit derlei Dingen auszukennen, um Rat gebeten.

Ganz kurz gefasst: Sein Unterfangen hat Erfolg, jedoch bezahlt der Horas einen hohen Preis. Durch die gewaltige magische Entladung werden seine Kräfte so stark geschwächt, dass er mehr als ein halbes Jahr in tiefer Bewusstlosigkeit dahindämmert. Der kosmische Schlag gegen diesen erzdämonischen Splitter setzt eine ganze Kette von Ereignissen in Gang, die vermutlich ohnehin irgendwann geschehen wären, nur deutlich langsamer.

Diese Ereigniskette ist es, die letztlich auch den Schwertzug von Kaiserin Rohaja auslöst. Während einer Analyse, zu der er in das Auge des Morgens blickt, bricht Magister Melwyn, Rohajas erster Hofmagus, urplötzlich zusammen und kann erst drei Tage später wieder geweckt werden. Selbst dann ist der Zauberer verwirrt und gibt nur unzusammenhängende Sätze von sich. Immer wieder redet er über einen „Sternenfall“, vom „sich offenbarenden Herrscher“, von „Helden, die kommen werden“ und vom „Schicksal, das alles wenden kann“.

Rohaja entschließt sich umgehend, dieses Omen anzunehmen und selbst zu handeln: Sie befiehlt den sofortigen Schwertzug gen Mendena, gegen Haffax, gegen jene letzte Bastion der Schattenlande.

Jedem Kundigen, der die Gestirne in nächster Zeit genau beobachtet, fallen dabei die Veränderungen auf, zuerst schleichend, dann offensichtlicher. Kraftlinien fluktuieren, verändern kurzzeitig ihre Bahn und dann verschwinden urplötzlich Sterne vom Himmel oder verblassen langsam. So verliert das Schwert zum Beispiel seine Spitze. Zum zweiten Mal seit Borbarads Wiedererstehen verändert sich der Sternenhimmel, und viele Folianten, die das Glück oder Unglück aus den Sternen weissagen wollten, verlieren nun endgültig an Bedeutung. Aber Recherchen in alten Folianten oder bei animistischen Völkern ergeben, dass zeitgleich auch Streiter auftauchen werden, deren Wille so stark ist, dass sie vermeintlich tödliche Hiebe abzulenken vermögen – Ihre Helden.

Benutzen Sie diese gravierenden Umwälzungen immer wieder, um ihre Spieler darauf hinzuweisen, dass sie sich im Karmakorthäon, dem Heldenzeitalter befinden. Und machen Sie ihnen klar, dass sie sich nur auf wenig verlassen können, was in den letzten Jahren als kosmologische Gewissheit festgelegt wurde.

DER TOBRJENFELDZUG ALS DYNAMISCHE KAMPAGNE

Nach den **Träumen von Tod**, der **Seelenernte** und dem Ende Leonardos scheint der Boden bereitet für den finalen Schlag gegen den Erzfeind des Reiches, Helme Haffax. Also konzentriert sich der vorliegende Band vornehmlich auf den Feldzug der Kaiserin:

Die verlorenen Lande begleiten Rohajas Rückeroberungskampagne vor allem in Hinblick darauf, wie die Heere vorankommen und welche Hindernisse es auf dem Weg nach Mendena zu überwinden gilt. Als Widersacher der Kaiserin und ihrer Verbündeten stehen die Komture und Roten Hände der tobrischen Fürstkomturei im Fokus, aber auch lokale Kriegsfürsten, der dunkle Herzog Arngrimm und die blutrünstigen Mactaleänata spielen eine Rolle. Schließlich betritt dann sogar Helme Haffax die Bühne, um der vorrückenden Kaiserin die Stirn zu bieten. Jedoch Sei Ihnen, geschätzter Meister, nun schon enthüllt, dass es sich dabei um eine Haffax'sche Finte und nicht um den echten Fürstkomtur, sondern um einen mittels dunkler Magie geschaffenen Doppelgänger handelt.

Für Sie als Meister bedeutet es einige Vorbereitungsarbeit, wenn Sie die Kampagne auf Ihre Helden zuschneiden wollen. In diesem Fall sollten Sie sich diejenigen Meisterfiguren herauspicken, mit denen Ihre Runde noch ein Hühnchen zu rupfen hat, die Ihnen als würdige Antagonisten zusagen, oder deren Rat sie suchen werden. Sie können an vielen Stellen die Geschichte Ihrer Helden aufgreifen und in den Feldzug nach Tobrien einbauen, um dafür zu sorgen, dass die Helden ganz im Mittelpunkt der Ereignisse stehen.

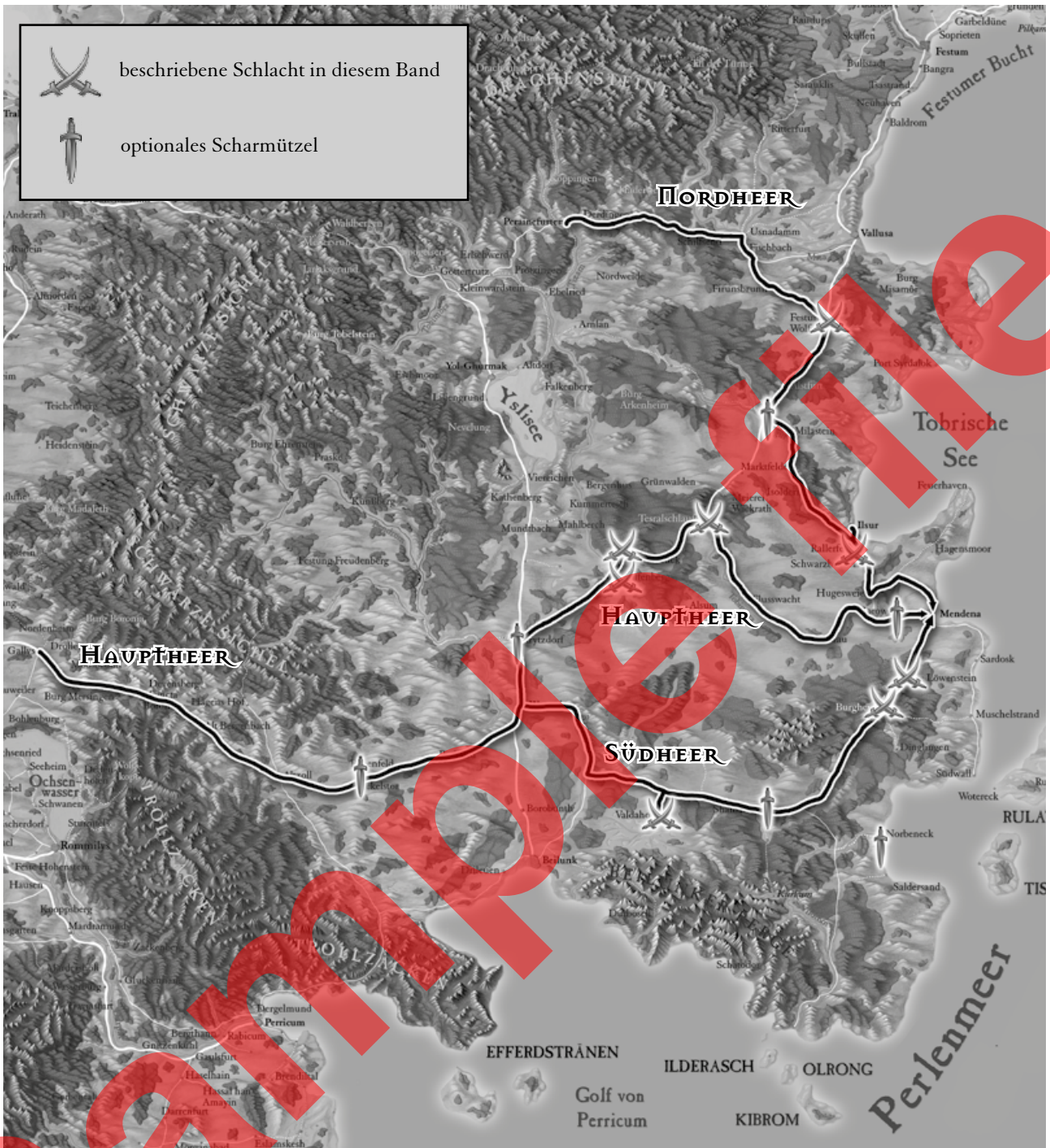
DER AUFBAU DES BANDES – DER ZUG DER DREI HEERE

Rohaja und ihre Berater haben entschieden, das Heer in drei Heerhaufen zu teilen und über drei unterschiedliche Routen nach Mendena vorzurücken, weil sie dieser Strategie die größte Aussicht auf Erfolg beimessen. Folgerichtig bietet es sich an, dass die Helden sich für eines der drei Heere entscheiden und dieses bis vor die Tore Mendenas begleiten. Zur Auswahl stehen:

- Das **Hauptheer** unter Kaiserin Rohaja selbst, das von Galys (dem Ort der Heerschau) über Warunk und Eslamsbrück nach Mendena zieht.
- Das **Südheer** unter Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg, das sich in Warunk vom Hauptheer löst und über Shamaham nach Mendena vorrückt.
- Das **Nordheer** unter Herzog Bernfried von Ehrenstein, das von Perainefurten über Ilstur nach Mendena vordringt.

Jede der drei Routen birgt Gefahren und Hindernisse, die überwunden werden müssen, um schließlich die alte Grafenstadt von drei Seiten angreifen zu können.

Aber auch Helden können nicht an zwei Orten gleichzeitig sein. Daher handeln nicht nur sie, sondern Angehörige aller Parteien agieren und sind keineswegs tatenlose Meisterpersonen in Wartestellung. Wichtige Aufgaben, derer sich die Helden nicht annehmen, werden von Nichtspielerfiguren erledigt, was natürlich die Handlung beeinflusst, also ob die Helden agiert hätten. So kann es vorkommen, dass zeitgleich mit Heldenaktionen, andernorts ebenfalls etwas geschieht, das Einfluss auf die Gesamthandlung hat. Um Ihnen eine Auswahl an Meisterfiguren an die Hand zu geben, die derart agieren, gibt es in jedem Heer sogenannte Stellvertreter, die die Rolle der Helden auf ihrer Route übernehmen können. Die Handlungsträger sind in drei Kategorien eingeteilt:



Die Routen des kaiserlichen Schwertzugs

essenziell (⚡), prägend (★) und austauschbar (✦). Essenzielle Meisterpersonen vollziehen die angegebenen Handlungen immer selbst, prägende Personen tun das in offiziellen Aventurien, können in der Kampagne aber durch ähnliche Personen (oder sogar Helden) ersetzt werden, und austauschbare Figuren können durch beliebige andere Personen ersetzt werden.

Die Hauptaufgabe für Sie als Meister in **Die verlorenen Lande** ist es daher, eine Balance zwischen einem wahrscheinlichen, maßgeblich durch ihre Helden bestimmten Handlungsverlauf und anderen, zwingend notwendigen Ereignissen herzustellen.

WAS GESCHEHEN KANN – WAS GESCHEHEN WIRD

Der Kampagnenband läuft auf die entscheidende Schlacht vor den Toren Mendenas zu. Und genau an diesem Ort, vermutlich kurz nach der Schlacht, erreicht die Kaiserlichen die Nachricht vom zeitgleich durchgeführten Angriff des echten Haffax auf Perricum. Im Moment ihres Sieges müssen Rohaja und ihre Verbündeten also erkennen, dass der Fürstkomtur dem Mittelreich längst in die Flanke gefallen ist, um mit seinen Soldaten in das Herz des Reiches vorzudringen. Der Band ist sehr offen gehalten, bietet durch seine Struktur den Helden aber auch reichlich Gelegenheiten, Erfolge und

OPTIONAL: DIE STRINGENTE KAMPAGNE

Die verlorenen Lande ist Teil des nur lose verknüpften Abenteuerzyklus der **Splitterdämmerung**, die ausdrücklich so ausgelegt ist, dass sie nicht zwingend mit einer einzigen Heldengruppe erlebt werden muss. Wenn Ihnen eine offene Kampagne zu vage ist oder Ihnen und Ihrer Runde nicht liegt, können Sie aus den vorliegenden Materialien jedoch ohne Weiteres eine aufeinander aufbauende Kampagne entwickeln.

DREI HEERE, DREI GRUPPEN?

Entsprechend des Aufbaus des vorliegenden Bandes könnten Sie drei unterschiedliche Heldengruppen mit den einzelnen Heeren ziehen lassen. Die Helden der jeweiligen Gruppe erleben die Szenarien dann in vorgegebener Reihenfolge des jeweiligen Kapitels. Dabei kann es reizvoll sein, es Ihren Spielern zu ermöglichen, drei verschiedene Charaktere zu spielen, oder aber zwei oder drei autarke Spielergruppen in wechselnder Konstellation ins Feld zu führen.

Auf diese Weise können Sie Ihre Heldengruppen je nach deren Erlebnissen einbinden. Haben die Helden zuvor **Fürns Flüstern** erlebt, haben sie vermutlich Kontakte zu Weidenern geknüpft, womit es sich anbietet, sie über die Heerschau in Perainefurten einsteigen zu lassen. Im Gegenzug können sie Helden, die sich in **Schleiertanz** und **Schleierfall** bewährt haben, mit dem aranischem „Heer der Gerechten“ ins Geschehen einführen. Auf diese Weise haben Sie die Möglichkeit, ihre möglicherweise verstreut agierenden Splitterdämmerungsgruppen in den beiden letzten Bänden des Zyklus zusammenzuführen.

EIN EXEMPLARISCHER HANDLUNGSVERLAUF

Für einen stringenten Verlauf empfehlen wir Ihnen, die Helden als besondere Kommandogruppe zu behandeln, die losgelöst vom eigentlichen Heeresverband agiert. Sie wird von den Heerführern immer wieder gezielt beauftragt und bewegt sich frei zwischen den drei Heeren hin und her, um besonders heiklen Missionen nachzugehen. Diese Variante bietet sich insbesondere dann an, wenn Ihre Spieler nicht darauf verzichten wollen, alle Szenarien des Bandes zu erleben. Ohne großen Zeitverlust von Handlungsort zu Handlungsort zu springen, stellt hierbei eine nicht unerhebliche Herausforderung dar, die Sie ruhig mit großzügiger Hand ermöglichen sollten. Beispielsweise indem Luftdschinne, Teleportartefakte, Trollpfade oder dergleichen just dann zur Verfügung stehen, wenn Ihre Helden ihrer bedürfen.

Folgende Variante ermöglicht es den Helden, beinahe alle Szenarien zu erleben:

Die Helden sollten in Gallys starten und **Des Mantikors Beitrag**, **Ratten im Gebälk** und **Das Verlorene Banner** in der im Band angegebenen Reihenfolge spielen.

Nach Warunk bleiben die Helden im Hauptheer, wo sie zunächst das Szenario **Alhanisches Blut** erleben, ehe sie sich in **Das dunkle Herz des Westens** an die Eroberung Eslamsbrücks machen, **Danos' letzter Ritt** erleben und ihren Wert schließlich **An der Tesralschlaufe** beweisen.

Nun eilen die Helden zum Nordheer. Auf dem Weg dorthin finden sie eine **Überraschende Spur** ehe sie mit **Die Befreiung des Wolfensteins** auf die Heerschar des Nordens treffen und mit dieser **In die Weiße Perle** ziehen.

Unweit von Mendena verlassen die Helden das Nordheer wieder, um dem Südheer beizuspringen, das im **Schatten über Burgheim** festhängt. Die Rückeroberung der Amazonenburg **Löwenstein** (**Die Nebel lichten sich**) können sie auf dem Weg dorthin oder später, auf dem Weitermarsch nach Mendena, erleben. Derweil halten **Traumgespinste** das Südheer in Atem und sollten spätestens mit der Eroberung der in den vorgenannten Szenarien thematisierten Burgen entwirrt sein.

Der Weg nach Mendena ist nun frei und alle drei Heere vereinen sich dort zur Entscheidungsschlacht (**Die Schlacht um Mendena**).

THEMENGUPPEN

Sollten Sie sich dafür entscheiden, die Rückeroberung der Schattenlande mit mehreren Gruppen zu spielen, ist es auch denkbar, die einzelnen Gruppen unter verschiedenen Gesichtspunkten zusammenzustellen. So könnte sich eine Schar bewährter Veteranen der wirklich kniffligen und kampflastigen Szenarien, wie beispielsweise **Das dunkle Herz des Westens**, **An der Tesralschlaufe** oder **Die Nebel lichten sich** annehmen. Derweil arbeitet eine Gruppe nicht ganz so erfahrener Helden an ihrem Ruf und macht in **Des Mantikors Beitrag**, **Ratten im Gebälk** sowie **Traumgespinste** und **Von Leitern, Ogern und Schiffen** auf sich und ihr feines Gespür aufmerksam.

Weiterhin denkbar sind Themengruppen:

Soldaten einer Einheit / Waffenknechte, die darauf brennen, ihren wahren Wert zu beweisen

junge Kadetten, die im Stab aushelfen und bei den großen Entscheidungen zunächst keine Rolle spielen, weswegen sie sich bei jeder Gelegenheit freiwillig melden, um „echte Abenteuer“ zu erleben

eine hügelzwerghische Feldküchenmannschaft, die die Abenteuerlust packt

junge Priester verschiedener Gottheiten, die der Gedanke, bei der „Reinigung“ der verlorenen Lande beteiligt zu sein, beflügelt

Magier, deren Forschergeist und Neugier sie alle Bequemlichkeit vergessen lässt

Wissen zu erringen, um den Plänen des Fürstkomturs auf die Schliche zu kommen. Der genaue Verlauf von **Die verlorenen Lande** ist von den Erfolgen und Niederlagen der Helden abhängig und daher schwer vorherzusagen. Der Zusammenfall der Schlacht um Mendena mit dem Angriff auf Perricum ist dabei zwar nur ein möglicher Ausgang, aber es ist derjenige, der sich im offiziellen Aventurien so abspielen wird. Im schlimmsten Fall ist ein Verlauf denkbar, bei dem die Kaiserlichen sich in zermürbende Scharmützel verstricken und noch immer in die Auseinandersetzungen in Tobrien eingebunden sind, während Haffax bereits seine Offensive startet. Mit den **Scharmützelregeln** im **Anhang** dieses Bandes und dem Ausblick auf die Zukunft Tobriens in **Der Schattenmarschall** sollten Sie alle Informationen zur Hand haben, um eine umfassende Rückeroberungskampagne bis zu ihrem krönenden Abschluss auszugestalten.

DIE HELDEN

Die verlorenen Lande ist eine epische Kampagne und richtet sich an sehr *erfahrene* Helden bis *Experten* – 10.000 eingetetzte AP sollten das Mindestmaß sein. Der Grad der Herausforderungen ist nach oben offen und kann beliebig an Ihre Gruppe angepasst werden. Aufgrund der vielen Bezüge empfiehlt sie sich natürlich für Veteranen der **Splitterdämmerung**. In der Heldengruppe sollten Kampfkraft und magische Fertigkeiten gleichermaßen vertreten sein. Des Weiteren sind gesellschaftliche Talente vonnöten, um sich einerseits gegenüber den unterschiedlichen hochadligen Heerführern zu behaupten und andererseits in den Schattenlanden Bündnisse mit eigenwilligen Parteien zu schmieden. Aufgrund der Grundthematik des Bandes – die Begleitung des Heerzugs der Kaiserin – wäre bei den Helden eine aufrechte Gesinnung wie auch das Vorhandensein eines gewissen (guten) Rufes angemessen. Legen Sie Wert auf das Spiel mit dem Sozialstatus, so sollte der Großteil ihrer Helden einen SO von mindestens 12 haben. Sollte es Ihnen angebracht erscheinen, auch zwielichtige Figuren zuzulassen, passen sie die Reaktionen der beteiligten Meisterfiguren an den erforderlichen Stellen an. Viele der Hochadligen des Reiches sind von Ständesdunkeln geprägt und lassen das auch jeden spüren, der nicht auf einer gesellschaftlichen Stufe mit ihnen steht.

Wir raten davon ab, Paktierer zuzulassen, denn die Magier und Geweihten, die das Heer begleiten, sind sehr gezielt auf der Jagd nach Spionen des Fürstkomturs – und sie bestrafen jeden Verdächtigen gnadenlos und schnell.

WAS PASSIERT IN DER ZWISCHENZEIT WOANDERS?

Helme Haffax beobachtet die Vorbereitungen und das Vorankommen des kaiserlichen Heers aufmerksam. Mit dem Beginn der Gallyser Heerschau tritt auch er in Aktion und ruft sorgfältig vorbereitete Aktionen ab. Zum einen setzt er beinahe 2.000 Streiter aus den Einheiten *Tobrische Äxte* (schweres Fußvolk), *Karmothgarde* und *Rote Legion* (leichtes Fußvolk) sowie zwei Schwadronen des Reiterregiments

DIE HELDEN ALS PERSÖNLICHE FEINDE HAFFAX'

Sollten Ihre Helden bekennende Feinde des Fürstkomturs sein und dessen Pläne schon das eine oder andere Mal durchkreuzt haben, dann tragen Sie dafür Sorge, dass die Agenten Haffax' die Helden genau im Auge behalten. In diesem Fall sollten gerade Ihre Helden das bevorzugte Ziel der Roten Hände, der Komture und ihrer Handlanger sein. Zwar zollt der Fürstkomtur seinen Feinden, vor allem solchen, die er als *echte Herausforderung* wahrnimmt, Respekt, aber dieser Respekt sorgt auch dafür, dass er alles tut, um die bekannte Gefahr auszuschalten.

Für persönliche Feinde des Fürstkomturs sollten die Erlebnisse in **Die verlorenen Lande** fordernder und gefährlicher sein, als für eine Heldengruppe, die erst im Verlaufe der Kampagnenhandlung zu Feinden Haffax' wird.

Tobimora (leichte Reiterei) in Bewegung. In kleinen, unauffälligen Gruppen sollen sie sich ins Mittelreich und dort insbesondere in die Markgrafschaft Perricum durchschlagen. Sie haben strengen Befehl, sich nicht in Kampfhandlungen verwickeln zu lassen und dort kampfbereit auf Haffax' Erscheinen zu warten. Im Mittelreich selbst laufen die Vorbereitungen der *Getreuen Stäbe* an. Der Fürstkomtur setzt sich derweil mit Sarastro Dorkstein und weiteren Getreuen aus den tobimorischen Einheiten an Bord der *Chiasmodon* (SoG 74) unbemerkt gen Tisal ab. Hier harren die verbliebenen Teile der Flotte der Fürstkomturei, darunter auch die *Boransdorn*, dem Zeitpunkt, da sie gen Perricum auslaufen. Kurz vor Haffax' Angriff auf Perricum beginnen die Piraten von Rulat, die Golfküste von Perricum heimzusuchen. Überfälle auf die Efferdstränen, die kleineren Häfen südlich von Perricum, sorgen für Aufregung, locken die kaiserliche Flotte aus dem Kriegshafen Perricums und verwickeln sie in zeitraubende Scharmützel.

VON BÜNDNISSEN UND FITTEN

Haffax wäre nicht Haffax, wenn er unvorbereitet zu seinem letzten Schlag ausholen würde. Von langer Hand hat er Vorbereitungen getroffen, Bündnisse geschlossen und Ressentiments gepflegt, nur um sie schließlich fahren zu lassen und unerwartete neue Bündnisse zu schließen.

MILITÄRS MIT VISIONEN – DIE STÄBE VON WEHRHEIM

Bereits seit einigen Jahren bereitet diese reichsweit unter höchster Geheimhaltung operierende Gruppe Offiziere die Rückkehr Haffax' ins Reich vor. Wie er wurden sie an der *Kaiserlich Wehrheimer Akademie für Strategie und Taktik* ausgebildet, und wie er setzen sie mehr Vertrauen in militärischen Sachverstand als in Geburtsrechte. Schon vor Jahren haben

sich die Mitglieder dieser Loge mit dem Namen *Stäbe von Wehrheim* in den Schänken der Stadt getroffen und ihre Pläne geschmiedet. Ihr Signet sind zwei gekreuzte Marschallsstäbe als Zeichen ihres unbedingten Willens zu kommandieren. Viele tragen als Erkennungszeichen auf der linken Schulter eine Tätowierung mit den Buchstaben KWAST (in altgaretischer Kanzleischrift) für die Akademie, an der sie all ihre Fähigkeiten lernten. Sie teilen Haffax' Vision eines Neuen Reichs von Haffax' Gnaden und haben zu diesem Behufe ihr Waffengefolge bestens vorbereitet sowie jeweils Söldner angeworben. Dies blieb unbemerkt, weil die Offiziere – nicht selten selbst Adlige – weitgehend autark und ohne örtlichen Zusammenhang agieren. Das so entstandene „Heer“ ist über das ganze Reich verteilt. Dass es einzig für den Zweck ausgehoben wurde, Perricum anzugreifen und dem Mittelreich den Todesstoß zu versetzen, wissen die Wenigsten. Nur einzelne und sehr vertrauenswürdige Anführer wurden eingeweiht.



wollte die Piraten jedoch nicht als Alliierte gewinnen. Er wollte ihnen die Möglichkeit geben zu tun, was sie immer tun, und andererseits genau davon profitieren: rauben, brandschatzen und generell Unruhe verbreiten.

Kurz nach Haffax' Aufbruch aus Mendena erfuhr Gondrik schließlich, dass Haffax Perricum angreifen will, sobald die Kaiserin Mendena in die Zange nimmt, wenn das Heer des Reiches also an anderer Stelle gebunden ist. Und um

seine Erfolgsaussichten zu erhöhen, sollen die Piraten die Golküste plündern und möglichst viel Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Er legte den Piraten dabei keine Regeln auf außer der, Perricum selbst in Ruhe zu lassen. Auf die Beute erhob er ebenso wenig Anspruch, wie er ihnen Angriffspläne diktierte.

Sein Bündnis mit den Blutpiraten ist eines auf Zeit und zu beiderseitigem Vorteil. Es endet, sobald Haffax Perricum Boden betritt. Doch ob die Piraten dann auch von ihren Angriffen ablassen, steht auf einem anderen Blatt.

DIE BLUTPIRATEN VON RULAT – EIN BUND AUF ZEIT

Die Blutpiraten von Rulat galten jahrelang als Ärgernis, dem nicht einmal der Fürstkomtur Herr wurde. Diese Einschätzung trifft durchaus zu. Doch letztlich hat Helme Haffax aus der Not eine Tugend gemacht und den Blutpiraten ihre vermeintlich selbst erstrittene Freiheit gelassen, nur um ihnen schließlich ein unerwartetes Angebot zu machen. Schon kurz nach dem Inferno von Talbruck streckte er seine Fühler – in Gestalt des Admiralkomturs Dorkstein – nach Rulat aus und sondierte die Bereitschaft Gondriks, des Herrn von Rulat, für ein zeitlich begrenztes Bündnis. Der Fürstkomtur



DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK: WAS GESCHEHEN WIRD

Wie eingangs schon erwähnt, bietet **Die Verlorenen Lande** Ihnen als Spielleiter ein hohes Maß an gestalterischer Freiheit. Jedes Szenario nimmt Einfluss auf das Vorankommen der Heere, auf die Stärke der Gegner, aber auch die der Kaiserlichen sowie den Kenntnisstand der Helden. Auf diese Weise beeinflussen die Helden maßgeblich das konkrete Aussehen des Finales vor Mendena. Diese offene Struktur verlangt von Ihnen eine gründliche Vorbereitung und die Anpassung der einzelnen Szenarien an die Errungenschaften wie auch die geschlossenen Bündnisse ihrer Helden bis zum jeweiligen Zeitpunkt.

Der Band umfasst fünf Kapitel, die Szenarien enthalten. Nachfolgend liefern wir Ihnen eine Kurzzusammenfassung davon.

► **Kapitel II: Das Mittelreich sammelt sich – Heerschau in Gallys** widmet sich den Vorbereitungen, den Alltäglichkeiten und einigen Geschehnissen bei der Heerschau. **Des Mantikors Beitrag** eröffnet den Reigen der Szenarien. Hier können die Helden durch besonnenes Auftreten die Aufmerksamkeit der Kaiserin erringen und zugleich der Korkirche einen Dienst erweisen. Dies zahlt sich für **Ratten im Gebälk** aus, wo es gilt, eine Demoralisierung des Heers zu verhindern. Dank des Einsatzes der Helden bricht das Heer zu seinem ersten Zwischenziel – Warunk – auf. Doch bald zeigt sich, dass das Zusammenhalten eines so großen Heeres einiger Anstrengung bedarf. So treten allzu menschliche Interessen **Von Rittern und Edlen** zutage, die alle Anspruch auf dasselbe Lehen erheben und die Heeresruhe damit stören.

Ein ähnliches Thema behandelt **Verlorene Banner**, in das auch der Erbprinz von Tobrien, Jarlak von Ehrenstein ä.H., verwickelt ist, und vor dem Hintergrund des Angebots des Dunkeln Herzogs Arngrimm von Ehrenstein, der Kaiserin beizuspringen, spielt.

☛ **Kapitel III: Die Fährte des Fuchses – Das Hauptheer der Kaiserin** folgt dem Weg Kaiserin Rohajas. Wichtige Wegmarken führen die Heerscharen in **Das dunkle Herz des Westens**, in dem die Helden maßgeblichen Anteil an der Rückeroberung Eslamsbrücks haben. An der Tobimora entlang geht es weiter **An die Tesralschlaufe**, wo es zu einem ersten Aufeinandertreffen mit Helme Haffax und einer Schlacht unter verzwickten Umständen kommt, in deren Verlauf die Helden alte Mysterien erkunden, neue Erkenntnisse im Ringen gegen den Fürstkomtur und schließlich einen weiteren bedeutsamen Sieg erringen können. Weitere Szenarioskizzen beschäftigen sich mit **Hausherren und Heimkehrern** und der besonderen Situation im ehemaligen Tobrien.

☛ **Kapitel IV: Die Fährte von Löwin und Greif – Das Südheer** deckt die Route über Shamaham ab und wartet mit einigen fordernden Szenarien auf. Zunächst bietet **Für die Familie!** ausgerechnet Marschall Alrik eine unerwartete Herausforderung, bei der sein Bruder, der Burgherr von Valdahon, im Mittelpunkt steht. Einen Kampf anderer Art fechten Helden und Meisterpersonen in **Traumgespinste**, bei dem es um die Versuchung und den Fall eines hochrangigen Rondrageweiheten geht. **Von Leitern, Ogern und Schiffen** ist ein weiteres Szenario, das fern der Heeresrouten in Norbeneck spielt. Doch just in dieser Hafenstadt erhalten die Helden durch die auslaufende tobimorische Flotte eine erste Andeutung auf Zukünftiges. Derweil gerät das Vorkommen des Südheers im **Schatten über Burgheym** ins Stocken. Die über die Jahre ausgebaut Passfestung gleicht

einem Nadelöhr, das nur mithilfe der Helden zu passieren ist. Eine weitere Burg harret in **Die Nebel lichten sich** der Befreiung, und ein Erfolg in dieser Sache hebt die Moral im Heer beträchtlich, denn schon lange Jahre warten nicht nur die Amazonen darauf, dass die Schrecken der ehemaligen Amazonenburg Löwenstein beseitigt werden.

☛ **Kapitel V: Die Fährte von Wolf und Bär – Das Nordheer** nimmt ihren Anfang in Perainefurten, wo die Herzogtümer Tobrien und Weiden ihre eigene Heerschau abhalten und von Norden her nach Mendena ziehen. Eine erste große Bewährungsprobe muss das Nordheer während der **Befreiung des Wolfensteins** bestehen. Jener Festung, die trotz ihrer Lage in Weißtobrien seit Jahren von schwarztobrischen Schurken gehalten wird. In **Des Herzogs Grollen** schließlich wagt Transsylvanien einen Angriff auf die Streitmacht des verhassten Herzogs Bernfried, und auch die **Reise In die weiße Perle**, wie die Stadt Ilsur genannt wird, ist von schweren Angriffen von außen und von innen überschattet.

☛ **Kapitel VI: Der Vorhang hebt sich – Die Schlacht um Mendena** bildet den Höhe-, zugleich aber auch den Wendepunkt des Bandes und die Überleitung zu **Der Schattenmarschall**, den zweiten Band der Kampagne. Vor der alten Grafenstadt vereinen sich die drei Heere, und schlussendlich erweist sich der Sieg über den vermeintlichen Helme Haffax als überraschend leicht. Doch dann bewahrheiten sich die Befürchtungen all jener Mahner, die Haffax alles zutrauen. Der Augenblick des Triumphs wird zu einem des Schreckens, als bekannt wird, dass der hiesige Haffax ein Doppelgänger ist, während das Original zeitgleich anderswo zugeschlagen hat. Perricum, die stolze Hafenstadt wird angegriffen, der oberste Rondratempel Aventuriens und das Schwert der Schwerter sind durch den Träger des Belhalhar-Splitters bedroht.

HELME HAFFAX – BEWUNDERT, GEHASST, UNBESIEGT

Es gibt nur wenige Menschen, die in Aventurien so sehr gefürchtet werden wie Helme Haffax. Der geniale Strategie ist der Inbegriff eines unbesiegbaren Heerführers, dessen Pläne so unvorhersehbar sind, dass sie zwangsläufig zum Erfolg führen.

Gefürchtet wird der Fürstkomtur auch deswegen, weil sein Verrat im Tsa 1020 BF den ungemeinen Erfolg der borbaradianischen Invasion überhaupt erst möglich gemacht hat. Und bis heute rätseln kluge Köpfe darüber, warum der Reichsmarschall diesen ungeheuerlichen Verrat begangen hat.

Da Haffax in persona nicht in **Die verlorenen Lande** auftaucht, finden Sie seine ausführliche Beschreibung erst in **Der Schattenmarschall**. Wir wollen Ihnen aber schon hier einen Ausblick auf seine Pläne geben, damit Sie Ihren Helden einen Schritt voraus sind und die Kampagne so anlegen können, dass sie nahtlos in den Folgeband übergeht.

DIE PLÄNE DES FÜRSTKOMTURS

Seit Jahren ist Helme Haffax' Tun auf zwei Ziele ausgerichtet: auf ein letztes militärisches Kräfteressen mit dem Mit-

telreich und auf das Abwenden des Schicksals, das ihn nach seinem Ableben erwartet.

Sein Vorgehen in den letzten Jahren – der Feldzug in Aranen, die Eroberung der Piratenküste, die Umstrukturierung seines Reiches – galt der Vorbereitung auf seinen letzten und möglicherweise gewagtesten Garadanzug. Denn Haffax will sich einerseits endgültig und unauslöschbar in der Geschichte verankern, und zugleich unbedingt verhindern, dass der unsterbliche Teil seines Selbst in der Seelenmühle landet. Er will nicht weniger als seine Bindung zum Belhalhar-Splitter lösen und seinen Pakt mit Asfaloth brechen.

DIE DÄMONENSCHWERTE

Über Jahre ist das Dämonenschwert *Athai-Naq* (**Schattenlande 218**), das Schwarze Schwert Agrimoths, Haffax von Nutzen gewesen, doch er weiß, dass mit diesem Schwert mindestens ein erzdämonischer Spieler zu viel am Tisch im Boltenspiel um seine Seele sitzt. 1037 BF lässt er zu, dass ihm das Schwert entwendet wird, denn er lässt den Dieben nur halbherzig nachsetzen. Ingeheim löst das Phexensstück