

SCHATTEN- JÄGER MIT UND FEUER SCHWERT

ABENTEUER VOLLER INTRIGEN, ACTION UND HORROR

Betreten Sie mit dieser Abenteuersammlung die Welt der Imperialen Inquisition. Konfrontieren Sie Ihre frisch erschaffenen Ermittler mit arkanen Ränken und widerwärtigen Schrecken aller Art. Mit Feuer und Schwert ist für Einsteiger und Veteranen gleichermaßen geeignet und enthält für jeden Spielstil etwas. Erforschen Sie die Schrecken des Warhammer-40.000-Universums von Grund auf!

- *Freue dich, denn du bist wahrhaftig* spielt an schillernden Adelshöfen, wo Intrigen nicht die einzige Todesgefahr darstellen.
- *Schatten im Zwielficht* schickt die SC in Begleitung eines Space Marines der Deathwatch auf der Suche nach einem geheimnisvollen Artefakt an Bord eines Space Hulks.
- *Die Hoffnung des Barons* bringt die SC in noch größere Gefahr, denn sie müssen sich als Mutanten ausgeben, um verdeckt gegen Rebellen und Ketzer in den Gorgonidenminen Sepheris Secundus' zu ermitteln.

Alle drei Abenteuer zusammen bilden eine Kampagne um eine schreckliche Verschwörung, die die SC aufdecken müssen, wenn der Calixis-Sektor überleben soll!

Für Spieler aller Erfahrungsstufen.

Um diesen Zusatzband verwenden zu können, ist das SCHATTENJÄGER-Grundregelwerk erforderlich.



**GAMES
WORKSHOP®**



SCHATTEN- JÄGER

MIT UND

FEUER SCHWERT



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 41. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

AUTOR

T. S. Luikart

ENTWICKLUNG

Owen Barnes

DEUTSCH VON

Oliver Hoffmann, Michael Römer und Mirko Schmittinger
unter Verwendung eines Glossars von Games Workshop
Deutschland

LEKTORAT

Holger Raab

ART DIRECTOR UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Oliver Hoffmann, Thomas Russow und Corinna Schäfer

UMSCHLAGILLUSTRATION

Clint Langley

KARTEN

Andrew Law

INNENILLUSTRATIONEN UND GRAPHIK

John Blanche, Steve Boulter,

Alex Boyd, Robin Carey, Paul Dainton,

Wayne England, David Gallagher,

Jes Goodwin, Nuala Kinrade,

Karl Kopinski, Stefan Kopinski,

Clint Langley, Pat Loboyko,

Adrian Smith, Andrea Uderzo

und John Wigley

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Christian T. Petersen (Herausgeber), Michael Hurley und

Jeff Tidball (Entwicklung), W. D. Robinson (Lektorat),

Mark Raynor (Graphikdesign und Karten), Kevin Childress

(zusätzliches Graphikdesign), Zoë Wedderburn (Art Director und

Projektleitung), Andrew Law (Karten)

MITARBEITER GAMES WORKSHOP

Owen Rees (Licensing Manager), Erik Mogensen (Licensing

& Acquired Rights Manager), Andy Jones (Head of Legal &

Licensing), Jon Gillard (Head of Licensing)



Warhammer 40,000: Dark Heresy © Copyright Games Workshop Limited 2017. Dark Heresy, the Dark Heresy logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40k, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likenesses thereof, are either * or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Ulisses Spiele, Ulisses North America, and their logos are trademarks of Ulisses Spiele. All rights reserved to their respective owners.

Für mehr Informationen über das
Warhammer 40.000 Rollenspiel besuche

www.ulisses-spiele.de

EINLEITUNG

Freue dich, denn du bist wahrhaftig.....	4
Schatten im Zwielight.....	4
Die Hoffnung des Barons	4

KAPITEL I - FREUE DICH, DENN DU BIST WAHRHAFTIG

Religion ist Opium fürs Volk.....	7
Die Wahrheit über die Wahrhaftigen	8
Die Rolle der Ordos.....	8
Eine Frage des Maßes.....	9
<i>Inquisitor Globus Vaarak</i>	9
Chronologie.....	10
Im Hause Strophens.....	12
<i>Die Strophens</i>	13
Intrigen und Telepathen	14
Pomp unter den gegebenen Umständen.....	16
Justiz in Sibellus.....	16
Aber das wußten wir nicht	18
Im Bellenden Heiligen.....	19
Ein Klima der Intrigen	19
Der Bellende Heilige (Karte)	22
<i>Vorlin Orday</i>	21
Fürstin Borellas Soiree	23
Drohender Tod und das Intrigen-Genre.....	23
<i>Siprit Daneen</i>	24
Ordays Aufbruch.....	26
Farcosia.....	26
<i>Theodosius</i>	28
Das Gewühl (Karte)	29
Was wissen wir bisher?	31
Der Alabasterhof.....	32
Zweifelloes Slaanesh-Kultisten	33
Der Alabasterhof (Karte)	34
<i>Elsege Krin</i>	36
Gespräche mit dem Chor.....	37
<i>Caros Shoal</i>	38
Der Schlag gegen die Strophens.....	40
Das Haus der Strophens (Karte)	41
Nach Ambulon.....	43
Die Brachialmethode	43
Jede Vision hat ihren Preis.....	45
Das Orakel Okular	45
Der Tempel des Freudvollen Chors (Karte)	46
Die Agenten des Sichelkontors.....	47
Unmögliche Vorgänge.....	48
EP-Vergabe.....	48
NSC.....	50

Spielerdokument 1.1:

Pamphlet des Freudvollen Chors	52
---	----

KAPITEL II - SCHATTEN IM ZWIELICHT

Eine legendäre Klinge	55
Die Rolle der Ordos.....	56
Das Herz des Hulks	57
Chronologie	58
<i>Sergeant Agamorr</i>	60
Vorbereitungen	61
Fragen und Antworten des Astartes	61
Die Zwielight (Karte)	63
Das Wrack	64
Erstkontakt	66
Warpbestien	66
Der Lagerraum (Karte)	67

Her damit!	68
Splitter in der Finsternis	69
<i>Ketserar</i>	70
Soldevans Team	74
<i>Maschinenseher Molochan</i>	74
<i>Calculus Logi Trempen</i>	75
<i>Sergeant Forden</i>	75
<i>Lady D.</i>	76
Schutzzeichen	76
Was bleibt.....	76
Das Mädchen	77
Der imperiale Glaube und die Geister des Immaterialiums.....	78
Crovus.....	79
Ishtan Vogel.....	80
Funkcode.....	81
Der Lichte Tadel.....	82
Das Liber Daemonica.....	83
In der Finsternis.....	84
Der Einsatztrupp der Kabale der Karmesinroten Leiden.....	84
Das Schwarze Schiff (Karte)	85
Wir kommen wieder, Chem-pan-sey!	86
Akolythen, wir gehen!	87
EP-Vergabe.....	87
NSC.....	88
Piratenwaffen.....	91
Spielerdokument 2.1: Karte des Hulks „Zwielight“	92

KAPITEL III - DIE HOFFNUNG DES BARONS

Kettenglieder	95
Langsam naht die Furcht	95
Die Rolle der Ordos.....	96
Der verstorbene Baron	97
Chronologie	97
<i>Baron Havalir Saerton Ulbrexis</i>	101
<i>Kapitän Kobal Aizdar</i>	102
<i>Proctor Noles Rotlan</i>	105
Einsatzzentrale des Arbites (Karte)	106
Die Egge.....	107
Fakten und Spekulationen	108
<i>Hauptmann Movern</i>	108
Das Los eines Priesters	111
Mutierte Schläger	116
<i>Olion, Verhandlungsführer der Mutanten</i>	118
Gespräche mit Mutanten.....	119
Am falschen Ort zur rechten Zeit	121
Die persönliche Note.....	121
Hazaels Kreuz (Karte)	122
Eine Blaupause des Wahnsinns	123
Gesprenzte Ketten	124
<i>Throge</i>	124
<i>Assod Morirr, mutierter Kultist</i>	124
<i>Sense</i>	125
<i>Mutierte Terroristen</i>	125
St. Ulbrexis.....	126
Warpzombies.....	126
Die Abwicklung der Schlacht.....	128
Nachspiel	130
EP-Vergabe.....	130
NSC.....	131

Spielerdokument 3.1: Das Sepheris-Secundus-Transkript	134
--	-----

ANHANG – DAS SICHELKONTOR	136
--	-----

ANHANG – DER GESICHTSLOSE	138
--	-----

EINLEITUNG

„Fern vom Lichte des Throns verirrt man sich leicht in der Finsternis.“

— Inquisitor Vownus Kaede.

MIT FEUER UND SCHWERT ist eine Abenteueranthologie für Warhammer 40.000: SCHATTENJÄGER, die drei miteinander verzahnte, sehr unterschiedliche Reisen in die Schatten des Imperiums im Calixis-Sektor umfaßt. Die Abenteuer verfolgen mehrere lose Enden weiter, die nach „Erleuchtung“ – dem Einführungsabenteuer in SCHATTENJÄGER – verblieben und eignen sich für Akolythen bis einschließlich Rang 4. Doch die Abenteuer tragen auch der Tatsache Rechnung, daß nicht jeder Spielleiter seine Kampagne im Calixis-Sektor, dem Kernbereich des Warhammer 40.000-Rollenspiels, wird ansiedeln wollen. All diese Abenteuer beleuchten zwar einige der düsteren Aspekte der Golgenna-Welten, doch der SL kann sie auch ohne allzuviel Mühe in anderen Bereichen des Imperiums ansiedeln.

Jedes Abenteuer in diesem Buch ist einzeln spielbar, doch sie sind auch miteinander verzahnt; SL können sie als Ausgangspunkt für eine Kampagne nutzen. In jedem Abenteuer findet sich für SL, die sich eingehender mit der Interaktion und den Rivalitäten zwischen den Orden der Inquisition befassen wollen, auch ein Textkasten zu den Ordos. Auf den Seiten dieses Bandes wird andeutungsweise von einem der schrecklichen, aber unsichtbaren Schurken des Calixis-Sektors berichtet. Ob und welche Rolle er (oder sie? oder es?) in den Kampagnen der einzelnen Spielleiter spielt, bleibt diesen überlassen.

Bei allen drei Abenteuern in dieser Anthologie geht es im weitesten Sinne um Nachforschungen, doch sie handeln thematisch von je unterschiedlichen Facetten des Rollenspiels: Action, Horror und Intrigen. Zahlreiche Textkästen bieten Hilfestellungen für (neue wie erfahrene) Spielleiter zum sinnvollen Leiten der unterschiedlichen Spielstile.

Die Abenteuer sind:

FREUE DICH, DENN DU BIST WAHRHAFTIG

Ein scheinbar harmloser imperialer Kult verbirgt hinter einer freundlichen Fassade schmutzige Geheimnisse. Die Akolythen müssen verdeckt auf Scintilla ermitteln, um zu begreifen, was der Freudvolle Chor mit Entführungen und Xenotechnologie zu tun hat. Die Antworten auf diese Fragen sind nichts für schwache Nerven.

SCHATTEN IM ZWIELICHT

Kein Geheimnis der Galaxis beschwört so eindrucksvolle Bilder herauf wie das der Space Hulks, der schrottreifen Schatzkammern des Warps. Als ein Space Hulk, der das Identifikationssignal einer lange verschollenen Inquisitorin sendet, in die Golgenna-Welten eindringt, schickt man die „entbehrlichen“ Akolythen an Bord, damit sie soviel wie möglich in Erfahrung bringen, ehe die Imperiale Flotte das Schiff zerstört – vielleicht mitsamt ihnen!

DIE HOFFNUNG DES BARONS

Eine Gruppe mutierter Terroristen, von der man seit einem Jahrzehnt nichts mehr gehört hatte, ist zurückgekehrt, um in den Minen Sepheris Secundus', des Hauptmineralienlieferanten des Calixis-Sektors, Verwüstung und Schrecken zu verbreiten. Begleitet von einem geheimnisvollen „Experten“ werden die Akolythen entsandt, um die Kriminellen aufzuspüren und deren Organisation ein für allemal zu zerschlagen. Doch die Vergangenheit scheint nicht so ohne weiteres ruhen zu wollen.





FREUE DICH, DENN DU BIST WAHRHAFTIG

RELIGION IST OPIUM FÜRS VOLK

•
DIE WAHRHEIT ÜBER
DIE WAHRHAFTIGEN

•
EINE FRAGE DES MASSES

•
IM HAUSE STROPHEN

•
POMP UNTER DEN GEGEBENEN
UMSTÄNDEN

•
IM BELLENDEN HEILIGEN

•
FÜRSTIN BORELLAS SOIREE

•
ORDAYS AUFBRUCH

•
WAS WISSEN WIR BISHER?

•
DER ALABASTERHOF

•
GESPRÄCHE MIT DEM CHOR

•
DER SCHLAG GEGEN DIE STRO-
PHENS

•
NACH AMBULON

•
JEDE VISION HAT IHREN PREIS

•
UNMÖGLICHE VORGÄNGE

•
NSC