

SCHATTEN- JÄGER

JÜNGER FINSTERERER GÖTTER

EINE SAMMLUNG DER FINSTERSTEN BEDROHUNGEN FÜR DEN CALIXIS-SEKTOR!

Die verderbten Mächte des Chaos finden Gefallen daran, Sterbliche zu verleiten, Hexen und Kultisten zu werden. Unheimliche Geheimnisse und Verschwörungen gefährden ganze Welten. Diese Gefahren können nur vom Mut und der eisernen Entschlossenheit der Inquisition in Schach gehalten werden.

- Von den wilden, blutgetränkten Arenen der Bestienhäuser bis hin zu den apokalyptischen Schrecken des Tyrannensterns erwarten die Akolythen tödliche Herausforderungen.
- Profile der meistgesuchten Verbrecher des Calixis-Sektors – eine Sammlung durchtriebener und gefährlicher Widersacher, die sich dem Sturz des Goldenen Thrones verschrieben haben.
- Zusätzliche Charakteroptionen, neue Psikräfte, verbotene Xenos-Technologien und der verderbte Pfad der Hexerei.
- Ein vollwertiges Abenteuer, das die Akolythen mit den Machenschaften eines berühmten Freihändlers konfrontiert.

**ENTDECKEN SIE DIE WAHREN
SCHRECKEN, DIE IN DEN SCHATTEN
DES CALIXIS-SEKTORS LAUERN.**

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



GAMES
WORKSHOP



SCHATTEN- JÄGER

JÜNGER FINSTERER GÖTTER



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: Ascension © 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

Was enthält dieses Buch?	6
--------------------------	---

KAPITEL I – Schatten des Tyrannensterns

Der Haereticus Tenebrae im Spiel	8
----------------------------------	---

KAPITEL II – Haereticus

Das Wesen des Feindes	21
Ketzer im Denken und im Glauben	21
Die Verbrechen der leiblichen Verderbnis und der Hexerei	22
Das Wesen der Kulte	22
Psikana Obscura	26
Neue Psi-Talente	26
Weitere Psikräfte	27
Die Tempeltendenz	31
Gebote, Ziele und ketzerischer Glaube	31
Eine geheime Geschichte der Tempeltendenz	32
Die Tempeltendenz im Calixis-Sektor	35
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	38
Diener des Alten Glaubens	38
Die Logiker	41
Gebote, Ziele und ketzerischer Glaube	42
Kultstruktur und Aktivitäten	43
Die verbotenen Künste dunkler Technologie	44
Die Logiker im Calixis-Sektor	47
Die Früchte verbotener Wissenschaften	50
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	51
Echos vergangener Alpträume	51
Die bleiche Schar	54
Gebote, Ziele und ketzerischer Glaube	54
Innere Spaltung	56
Rebellion und Aufstand	56
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	61
Hexen, Rebellen und die Verdammten:	
Streiter der Bleichen Schar	61
Der Kult der Nacht	64
Die Verehrung des Wiedergänger-Imperators	64
Die Legende vom Kult der Nacht	65
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	68
Die wahre Natur des Kultes der Nacht	68

KAPITEL III – Xenos

Die akute Bedrohung durch Aliens	74
Die mannigfaltigen Gefahren der Aliens	75
Der kalte Handel	76
Beispiele für Xenos-Artefakte im Calixis-Sektor	77
Das unvergängliche Syndikat	80
Der Ruf des Syndikats	81
Ein wahrlich schwarzer Markt	82
Der Pakt mit dem Teufel	83
Der finstere Plan	83
Die Schrecken der Slaught	84
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	84
Mitglieder des unvergänglichen Syndikats	85
Das Bestienhaus	88
Der Ruf des Bestienhauses	89
Struktur und Operationen	92
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	95
Im Innern der Käfige: Tiere des Bestienhauses	95
Die Kryptos	98

Motive und die Infiltration durch die Kryptos	98
Die Ursprünge und das Wesen der Kryptos	100
Wissen und Ignoranz	102
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	102
Die Halogeräte	105
Wesen und Ursprünge der Halogeräte	105
Verbotene Geschichte: Halogeräte im Calixis-Sektor	106
Halogeräte: Der Stoff, aus dem die finstersten Träume sind	108
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	110
Titus Nefandiel: Der Weg in die Verdammnis	111
Der Fluch von Solomon	113
Was der Dunkelheit zusteht	113
Das Opferritual	115
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	115

KAPITEL IV – Malleus

Die ruchlosen Mächte	123
Chaosrituale	123
Die dunkle Kunst der Hexerei	126
Hexenkräfte	128
Unheilige Reliquien, Schutzzeichen und Waffen	130
Die Pilger von Hayte	133
Gebote, Ziele und ketzerischer Glauben	133
Kultstruktur und Aktivitäten	135
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	138
Ateanismus	144
Die Leidenschaft des Julius Ateanos	144
Die Eris-Transformation und ihre Anwendung	148
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	149
Marionetten des dunklen Prinzen	149
Die Bruderschaft der gehörnten Finsternis	150
Das Wesen des Kultes	152
Gebote, Ziele und ruchloser Glaube	152
Geschichten aus der Finsternis	155
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	156
Eine finstere Bruderschaft	156
Die Verruchten Gelehrten	159
Dämonenplage	160
Die Pathologie der Verderbnis	161
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	163
Die Kinder des Verfalls: Die Verruchten Gelehrten und ihre Kinder	164
Die Menagerie	166
Der Weg des Offenbarers	167
Zerfetztes Fleisch und verzerrte Wirklichkeiten	167
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	171
Die Herolde des strahlenden Hofes	172
Der Raum des Mordes	174
Die rote Fabel	174
Inquisitorische Bedrohungseinstufung	177

KAPITEL V – Der innere Feind

Zwietracht unter den weltlichen und geistlichen Mächten	181
Der blinde Leviathan: das Administratum	181
Das umstrittene Recht: das Adeptus Arbitres	182
Glaubenskonflikte: das Ministorum	185
Das große Spiel: Blutsbande und Handelsbeziehungen	188
Der Schlüssel zu den Sternen: die Navis Nobilitate	189
Zwietracht und Konflikte innerhalb der Inquisition	191

Ordos, Konklaven, Kabalen und Fraktionen.....	191	Der Flug der <i>Cygnischer Märtyrer</i>	223
Calixische Fraktionen.....	199	Dramatis Personae der <i>Cygnischer Märtyrer</i>	225
Inquisitor Glavius Wroth.....	202	Alle Mann an Bord zur brennenden Insel.....	226
Inquisitorin Antonia Mesmeron.....	203	Die Landung am großen Krematorium.....	229
KAPITEL VI – Die Gejagten: Gesuchte Ketzer des Calixis-Sektors		Teil Drei: Das Haus von Staub und Asche.....	231
Nemesis sei dein Name.....	206	Der Aufbau des großen Krematoriums.....	232
Ferran Ghast.....	208	Locutor Mayweather.....	233
Myrchella Sinderfell.....	209	Der Ablauf der Ereignisse.....	234
Magos Vathek.....	210	Nekropolis.....	235
Die brennende Prinzessin.....	211	Dramatis Personae im Haus von Staub und Asche.....	236
Coriolanus Vestra.....	212	Relikte aus dem Jenseits.....	238
Tobias Belasco.....	213	Teil Vier: Todesfalle.....	239
Der unbekannte Ketzer.....	214	Die Rätsel der Vergoldeten Witwe.....	240
KAPITEL VII – Das Haus von Staub und Asche		Die Falle schnappt zu.....	240
Ein Überblick über das Abenteuer.....	216	Das Haus der Toten.....	241
Teil Eins: Der Herr von Kammer XIII.....	218	Fluchtstrategie.....	242
Unerwartete Unterbrechung.....	218	Nachspiel.....	242
Die Hallen des Kanzleihofs.....	219	Belohnungen.....	242
Teil Zwei: Reise über ein vergiftetes Meer.....	222	Haarlocks Erbe und weitere finstere Verschwörungen.....	243
		NSC und Antagonisten.....	243
		Spielerdokumente und SL-Hilfen.....	249
		APPENDIX.....	255

Das Gift schmeckte bitter, und als er es schluckte, stieg ihm ein süßlicher Geruch in die Nase. Jetzt bin ich wirklich einer der Toten, dachte er und stellte den leeren Kelch wieder auf das Podest vor der eisernen Greisin.

„Vielen Dank, Inquisitor Herrod“, sagte die Greisin und hob einen jangenberohrten Arm, so dass ein bläulich schimmerndes Elektroo auf ihrer weißen Handfläche zu sehen war. Herrod hob die Hand, und in seiner Handfläche erstrahlte das frische Elektroo des sternschimmernden Kelchs der Tyrantin-Kabale.

Man hatte ihm gestattet, in die Tiefen unter den oberen Kammern und Höfen der Serpentin-Bastion hinabzusteigen, jenseits des großen Siegels mit dem Triumph des Imperators über den Wurm, das nur die Träger des Siegels passieren durften, und hinab in die Katakomben des äußeren Archivs, in dem die geringeren Geheimnisse lagerten. Selbst in diesen äußeren Ebenen verfügten Geschützläufe und Wächter-Servitoren, deren Hexensensoren und Exekutionsprotokolle ewig wachsam waren, jeden seiner Schritte. Innerhalb einer Festung der Heiligen Ordos waren solche Sicherheitsmaßnahmen nicht ungewöhnlich, daher beynruhigten sie ihn nicht weiter. Als er sich allerdings den von Fackeln eingerahmten Türen dieser tiefsten Kerker näherte und die Greisin erblickte, die über sie wachte, spürte er, wie eine ungewohnte Furcht in seinem gut geschulten Geist emporstieg: Was erwartet mich dahinter, und was kommt nach solchem Wachen?

„Ihr habt Zeit, bis der Sand durchgelaufen ist“, sagte die Greisin und drehte zwei in Eisen gefasste Stundengläser um. Sie gab Herrod eines davon und stellte das andere auf das Podest neben dem leeren Giftkelch. „Ihr müsst zurückkommen und mein zweites Gebäu trinken, wenn Ihr nicht unter den Toten zu bleiben gedenkt“, erklärte die Greisin mit einem merkwürdigen Unterton, während die Kristalle des Zeitmessers sich kalt und blau in ihren Augen spiegelten. Sie lächelte, keine einfache Servitorin, sondern etwas viel Älteres, viel Schlimmeres.

Herrod nickte, und die Tür zum inneren Archiv öffnete sich wie eine bronzene Blume. Die Dunkelheit war allumfassend, und er bemerkte die Anwesenheit des Kurators erst, als dieser mit dem Zischen von Gas eine Fackel entzündete. Herrod betrachtete die gestreckte Gestalt, die über ihm auftrug. Ihr Gesicht bestand aus toter, wächserner Haut, die sich über Messing spannte.

"Was sucht Ihr?" fragte sie mit einer Stimme, die so tot und trocken war wie ihr Gesicht.

"Es geht hierum", entgegnete er und hielt das Artefakt empor. Viele hatten sterben müssen, bis er es in Händen halten konnte, und er schuldete Marr viel dafür, daß er es aus dem Haus von Stagg und Asche geborgen hatte. Er hoffte nur, daß es den Blutgall auch wert sein würde. Der Kurator war eine Sekunde lang still, dann faltete sich sein Rumpf mit dem Klicken eines Uhrwerks zusammen, bis sein Gesicht auf gleicher Höhe mit dem Gegenstand war.

"Es gibt mehrere Verbindungen, viele mögliche Bezüge und Bedeutungen. Ich kann Euch nur das Wo zeigen, suchen müßt Ihr selbst." Der Kurator erhob sich plötzlich wieder zu seiner vollen unnatürlichen Größe und entfernte sich in die Dunkelheit. Herrod folgte seinem lautlosen, langsamen Flug bis zu einer wartenden Aufzugskabine.

Ihr Weg nach unten führte sie durch von den dunklen Öffnungen abweigender Korridore umringte Kammern. Es war, als steige man in den Lauf einer mechanischen Waffe oder in den angehaltenen Mechanismus eines uralten Schlasses hinab. Überall um sie herum türmte sich Geheimnis auf Geheimnis, überzogen mit Lügen und Vermutungen - Notgeraten und furchtbare Wahrheiten, die alle hier in der Finsternis eingeschlossen waren. Schließlich kam der Aufzug gitternd im schwachen Lichtschein zum Stehen. Am Rand seines Sichtfelds erkannte Herrod bleiche Oberflächen, angedeutete Formen und Gebilde, die langsam deutlicher wurden, je mehr sich seine Augen ans Halbdunkel anpaßten. Die kalten Gesichtszüge einer Frau, in mondweißen Stein gegossen, blickten auf ihn herab, die in verhüllten Arme im Zeichen des Aquila über den weich gestalteten Falten ihrer Roben gekreuzt. Als er das stumme, gewaltige, prächtige Gesicht betrachtete, erkannte er, wer sie war und auf wessen Grab er blickte - Cassilda Cognas, eine tote Legende, die über den ältesten und gefährlichsten Teil des Tyrantin-Archivs wachte und damit im Tod der Kabale diente, an deren Gründung sie zu Lebzeiten mitgewirkt hatte. Er sah auf den Gegenstand in seiner Hand. Er hatte ihn weiter gebracht, als er zu träumen gewagt hatte.

Die Kabinentür klappte auf, und der Kurator wies in die Finsternis dahinter und gab Herrod eine Gasfackel. "Geht. Ich darf nicht weiter", sagten seine toten Lippen und fügten nach einer Pause hinzu: "Ich werde wiederkommen, ehe der Sand durchgelaufen ist. Ihr werdet hier auf mich warten oder Euch den Toten anschließen."

Herrod trat hinaus, und der Käfig verschwand droben in der Finsternis. Nun, da er allein war, spürte er sie ringsum, die Fragmente geschriebener Zukunft und vergangener Greuelthaten, die alle nur darauf warteten, in irgendeine dunkle Beziehung zueinander gesetzt zu werden. Aber wo sollte er anfangen? Weniger als eine Stunde, mit so vielen Leben erkaufte. Er wagte nicht, sie zu vergeuden! Mit jedem Schlag seines Herzens kam er dem Tode näher, und hier konnte selbst einfache Faszination oder Neugier das Ende bedeuten. Dafür hatte die Kabale gesorgt. Als er mit hocherhobener Fackel in die Finsternis trat, hörte er eine Stimme, seltsam und spöttisch. Sie hallte, als käme sie aus großer Höhe über ihm, während sie gleichzeitig wie ein Flüstern in seinem Ohr klang. War es der Kurator, die Greisin oder gar etwas ganz anderes? "Ihr werdet finden, was Ihr sucht, Herrod! Ihr seid hier. Ihr wart schon immer hier."