

SCHATTENJÄGER™

ANATHEMA: KREATUREN™

DIE GEFÄHRlichsten BEWOHNER DES CALIXIS-SEKTORS!

Die Menschheit hat zahllose Feinde. Xenos, Bestien und Dämonen sind nur einige der Schrecken, die in den Schatten lauern. Der Inquisition fällt der Auftrag zu, das Licht des Imperators in die Finsternis zu bringen und all jene restlos auszulöschen, die sich der Macht des Imperiums in den Weg stellen.

Dieses Buch enthält:

- eine Vielzahl von Gefahren: von den Grubendingern auf Fenks Welt bis zu den xothischen Blutheuschrecken, außerdem einen Überblick über die berühmten Todeswelten des Calixis-Sektors.
- Einschätzungen und Ratschläge bekannter Mitglieder der Inquisition zur Ausrottung jedes Gegners.

**VERNICHTEN SIE DIESE
ABSCHÉULICHEN KREATUREN IM
NAMEN DES GOTT-IMPERATORS!**

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



**GAMES
WORKSHOP®**



SCHATTEN- JÄGER

ANATHEMA: KREATUREN



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 4. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

AUTOR

Ross Watson

UMSCHLAGILLUSTRATION

Clint Langley

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

Sean Patrick Fannon, Tim Hucklebery, Andrew Kenrick, Reason, Alex Smith, Sam Stewart, Michael Surbrook, Alan Bligh und John French

ENTWICKLUNG

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

DEUTSCH VON

Michael Römer

LEKTORAT

Oliver Hoffmann und Hendrik Seipp

ART DIRECTION UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Lars Schiele
und Thomas Russow

INNENILLUSTRATIONEN

Matt Bradbury, Kev Crossley, Jeff Himmelman, Stefan Kopinski, Yap Kun Rong, Tobias Kwan, Imaginary Friends Studio, Adrian Smith, Matias Tapia und Franz Vohwinkel

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Michael Hurley, Jay Little,
Mark O'Connor und Sam Stewart (Lektorat),
Kevin Childress und Mark Raynor (Grafikdesign),
Zoë Wedderburn (Art Direction),
Gabe Laulunen (Produktmanager),
Michael Hurley (Entwicklungsleitung),
Christian T. Petersen (Herausgeber)

MITARBEITER GAMES WORKSHOP

Owen Rees (Lizenzen),
Erik Mogensen (Lizenzen und Rechtevergabe),
Alan Merrett (IP-Manager),
Andy Jones (Leiter der Rechts- und Lizenzabteilung)



Warhammer 40,000: Creatures Anathema © 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

KAPITEL I – Mutation

Mutationen im Spiel	6
Archimedes Nox	7
Hüllengarst	9
Sünderseuchen der Drusus-Marken	11

KAPITEL II – Verbotene Wissenschaft

Tech-Häresien des Calixis-Sektors	16
Verbotene Wissenschaft im Spiel	17
Bronzene Malifakte	18
Falschmenschen des Nomen Ryne	21
Logi Daemonis	23
Obliviaten	26
Schismatiker der tiefen Infogräfte	29
Tech-Hexen des Ammicus Tole	32
Träumende Tote der Makropole Gloriana	35
Verschlingerwaffen	38

KAPITEL III – Todeswelten

Todeswelten im Spiel	42
Kenov III	43
Reißerpeitsche	43
Phyrr	46
Phyrrkatze	48
Zel Secundus	48
Osedex	50
Leid	52

KAPITEL IV – Raubtiere & Ungeziefer

Raubtiere und Ungeziefer im Spiel	56
Ambull	57
Cruorische Kriegsbestie	59
Düsterspuk	61
Grubending von Fenks Welt	63
Häuter von Fedrid	66
Schlundwurm	68
Sinophischer Bohrwurm	71
Stinkbestie von Strank	73
Xothische Blutheuschrecke	76
Elitesteigerung: Ungezieferflüsterer	78

KAPITEL V – Xenos

Xenos im Spiel	84
Eldar	85
Asuryans Jäger	86
Eldarranger	88
Ulthyr Ellarion	90
Ausrüstung der Eldar	93
Enoularianer	95
Liktoren	97
Orks	100
Orkboyz	102
Orkbosse	103
Grotz	104
Schnappasquig	105
Ausrüstung der Orks	106
Simulacra	109

Symbionten	112
Versklaver	116

KAPITEL VI – Mächte des Chaos

Mächte des Chaos im Spiel	120
Assessoren der Schwarzen Tontine	121
Astralgeist	123
Das Auge des Abgrunds	125
Bluthunde des Khorne	127
Der Brennende	128
Feuerdämon des Tzeentch	131
Herrin der Leeren	133
Moloch des Khorne	135
Nurglinge	137
Praedatoris des Sternenordens	139
Die Verderbnis der unvollkommenen Schönheit	141

KAPITEL VII – Widersacher

Das bekannte Böse: Haereticus	147
Dreistufige Eskalation	147
Eine Frage der Lakaian	148
Sie oder wir: Xenos	150
Moralische Dilemmata	151
Krieg ist die Hölle: Malleus	152
Mehr als nur würfeln	154
Definierte Erwartungen fördern das Entsetzen	154
Überdurchschnittliche Widersacher	158
Aufrüstungstabellen für Widersacher	159



EINLEITUNG

Das Imperium hat viele Feinde. Aliens und Dämonen bedrängen es von außen, während Korruption, Ketzerei und Verrat im Inneren brodeln. Agenten der Inquisition stehen diesen Gefahren häufiger gegenüber als die meisten anderen Menschen. Die Heiligen Ordos sind schon aus bloßer Notwendigkeit sehr erfahren darin, sich gegen solche Gegner durchzusetzen und sie zu besiegen. Alptraumhafte, bizarre Kreaturen sind im Calixis-Sektor kein seltener Anblick – er ist die Heimat zahlreicher hartnäckiger und tödlicher Feinde der Menschheit. Egal wie bizarr oder wild diese Monster auch sein mögen, die Inquisition stattet ihre Akolythen mit der mächtigsten Waffe in ihrem Arsenal aus: Wissen.

WAS DIESES BUCH ENTHÄLT?

Anathema: Kreaturen ist ein Bestiarium der monströsen Feinde, die in den Schatten des Calixis-Sektors lauern. Es enthält außerdem Kommentare und Ratschläge Inquisitor Felroth Gelts. Dieses sehr erfahrene Mitglied des Ordo Malleus ist ein wahrer Hort des Wissens über den Sektor im allgemeinen. Gelt begann seine Karriere als monodominanter Puritaner, verfiel im Lauf der Jahrhunderte allerdings mehr und mehr dem Lockruf der Radikalen. 809.M41 schloß er sich den Xanthiten an und verschwand aus der Öffentlichkeit. Da seine Beiträge zu diesem Buch einem so widersprüchlichen, wankelmütigen Geist entsprungen sind, sind sie mit Vorsicht zu genießen. Niederschriften von Gelts Verbündeten und Zeitgenossen liegen ebenfalls bei und sollten mit der gleichen Skepsis behandelt werden.

Die in diesem Buch aufgeführten Kreaturen sind mit Vorschlägen versehen, wie der SL ein Monster direkt im Spiel einsetzen kann. Die folgenden Kapitel konzentrieren sich jeweils auf eine Sorte Monster, denen Akolythen in der Erfüllung ihrer Pflichten begegnen können.

KAPITEL I: MUTATION

Kapitel I beginnt mit einem Abschnitt über Mutanten und Mutation im Calixis-Sektor, einschließlich der Betrachtung einiger konkreter Gefahren der Mutanten sowie zwei Abarnten von Mutantenartigen, die den Untergang des Imperiums im Sinn haben. Mutanten wie die in diesem Kapitel aufgeführten eignen sich hervorragend als Bösewichter und Antagonisten für die Akolythen.

KAPITEL II: VERBOTENE WISSENSCHAFT

Kapitel II befaßt sich mit der verbotenen Wissenschaft: Die Schrecken und Irrtümer der Tech-Häresie werden offenbar.

KAPITEL III: TODESWELTEN

Kapitel III beschreibt Todeswelten im Calixis-Sektor und gibt einen Überblick über diese tödlichen Planeten sowie einige ihrer gefährlicheren Bewohner.

NEUE EIGENSCHAFT

VERBESSERTE NATÜRLICHE WAFFEN

Die Angriffe dieser Kreatur sind heftig genug, um Plaststahl zu zerquetschen oder Rüstungen zu durchschlagen. Die natürlichen Waffen der Kreatur gelten nicht als Primitiv.

KAPITEL IV: RAUBTIERE & UNGEZIEFER

Kapitel IV präsentiert bestimmte ungezieferartige und raubtierhafte Lebensformen des Calixis-Sektors. Die brodelnden Massen der Makropolen überall im Imperium ziehen Ungeziefer und andere Bestien an, die auf die Menschheit Jagd machen.

KAPITEL V: XENOS

Kapitel V beschreibt unterschiedliche Xenos-Spezies, die schädlich für menschliches Leben sind. Der Xenos bedroht das Wohl des Imperiums. Dieses Kapitel beinhaltet darüber hinaus eine Auswahl von Xenos-Waffen.

KAPITEL VI: MÄCHTE DES CHAOS

Kapitel VI befaßt sich mit dem Erzfeind, dem Chaos, sowie jenen Dämonen und anderem Warpgezücht, das den Mächten der Verderbnis dient und dem man häufig im Calixis-Sektor begegnet.

KAPITEL VII: WIDERSACHER

Kapitel VII dreht sich darum, wie Widersacher in einer Schattenjäger-Kampagne zum Einsatz kommen. Es beinhaltet Tips zur Anpassung der Gegner an die eigene Spielergruppe sowie einige optionale Regeln, um die Rollen der Feinde im Spiel zu entwickeln.





MUTATION

MUTATIONEN IM SPIEL

•

ARCHIMEDES NOXT

•

HÜLLENGARST

•

SÜNDERSEUCHEN DER
DRUSUS-MARKEN