

SCHATTENJÄGER™

DAS HANDBUCH DER RADIKALEN™

**RICHTE DIE WAFFEN DES
FEINDES GEGEN IHN!**

Radikale Inquisitoren haben sich vom Weg des Puritaners abgewandt und setzen Mittel ein, die als blasphemisch angesehen werden. Zum Arsenal der Radikalen, die die Ansicht vertreten, dass der Zweck stets die Mittel heiligt, gehören unter anderem Xenotechnologien, Dämonenwaffen des Chaos und ketzerische Verbündete.

In diesem Quellenband finden Sie neue Regeln, dunkle Karrieren und verbotene Ausrüstungsgegenstände. Das Material ist sowohl für den SL als auch für die Spieler gedacht, die den Weg des Radikalen beschreiten wollen.

Hier finden Sie Hexerei, Psikräfte und ketzerische Technologie, die von den calixischen Radikalen entwickelt wurden.

Außerdem beleuchtet das Buch die radikalen Fraktionen der Inquisition ausführlich, darunter mehrere Fraktionen, auf die man nur im Calixis-Sektor treffen kann.

Dieses Buch enthält alles notwendige Material, um mit Ihren Spielern den Pfad der radikalen Inquisitoren zu beschreiten!

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



**GAMES
WORKSHOP®**



SCHATTEN- JÄGER™

DAS HANDBUCH DER RADIKALEN™



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 41. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

ENTWICKLUNGSLEITUNG

Ross Watson

AUTOREN

John French und Alan Bligh

ZUSÄTZLICHES MATERIAL

Andy Hoare, Andrew Kenrick, Rason, Sean Schoonmaker,
Andy Smillie, Sam Stewart und Michael Surbrook

DEUTSCH VON

Daniel Schumacher

LEKTORAT

Hendrik Seipp

ART DIRECTION UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Thomas Russow

SCHATTENJÄGER WURDE ENTWICKELT VON

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

UMSCHLAGILLUSTRATION

Clint Langley

INNENILLUSTRATIONEN

Matt Bradbury, Dave Gallagher, Mikko Grandlund, David Griffith, Imaginary Friends Studios, Nikolaus Ingeneri, Igor Kieryluk, Karl Kopinski, Clint Langley, Hector Ortiz, Brad Rigney, Marissa Rivera, Adrian Smith, Mark Smith, Theo Stylianides, Kev Walker, Liu Yang und Anselm Zielonka

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Patrick Rollins (Redaktion), Kevin Childress und Mark Raynor (Grafikdesign), Zoë Robinson (Art Director), Gabe Laulunen (Produktionsleitung),

Michael Hurley (Entwicklungsmanagement), Christian T. Petersen (Herausgeber)

MITARBEITER GAMES WORKSHOP

Owen Rees (Lizenzmanager), Erik Mogensen (Manager für Lizenzierung und erworbene Recht), Alan Merrett (Urheberrechtsmanager), Andy Johnes (Leitung der Rechtsabteilung & Lizenzierung), John Gillard (Head of Licensing)



Warhammer 40,000: The Radical's Handbook © 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: ENTHÜLLTE DUNKELHEIT

Die Geschichte einer Assassinin	8
Das Schicksal Saldons	12
Drangsal IX	17

KAPITEL II: DER SÜNDENFALL

Die hohen Kasten des Imperiums	22
Die Definition von Radikalismus	22
Risiken und Belohnungen	22
Denunziationen und Hochkonklave	26
Die Sünden der Väter	27
Die Wurzeln der Ketzerei	28
Exkommunikation und Schlimmeres	28
Dunkle Ursprünge: Radikale Herkunft	29
Befleckte Progena (Schola Progenium)	30
Kind der Dunkelschiffe (Kinder der Leere)	32
Makropolenmutant (Makropolenwelt)	33
Unreines Blut von Malfi	36
Radikale Hintergrundpakete	38
Wie man Hintergrundpakete verwendet	38
Absonderlicher	39
Büßer	39
Dein Name soll dich binden!	40
Denunziert und verdammt	40
Gerechtigkeit, nicht Gesetz	41
Ketzerische Sekte	41
Unberührbarer	42
Warpberührter	43
Radikale Karriereränge	43
Einen alternativen Rang wählen	43
Befleckter Psioniker	46
Demagoge	48
Häreteckgelehrter	50
Imperialer Prophet	54
Neuer Ausrüstungsgegenstand: Prophetie-Fokus	54
Malefizischer Scholar	56
Maletechschlächter	58
Mortiuurge	60
Saboteur	62
Schläfer	64
Strafregionär	66
Sündenfresser	68
Verdammt Priester	70
Warpdilettant	72
Radikale Elitesteigerungspakete	74
Dämonenwirt	75
Dämonische Talente	78
Dämonische Essenz (Talent)	78
Das Monster unter der Haut (Talent)	78
Macht des Warps (Talent)	79
Personifizierte Verdamnis (Talent)	79
Eingeschworener Radikaler	80
Exorzierter	81
Mal der Phänoniten	82
Alternative Verderbnisregeln	83
Gefährdet	84

Verführt	84
Unheilig	84

KAPITEL III: FRAKTIONEN

Der radikale Weg und das Calixis-Konklave	87
Istvaanier	88
Rekongregatoren	95
Xanthiten	105
Libricaner	112
Okularier	120
Oblationisten	128
Phänoniten	136
Radikale Minoris	144
Das Tenebrae Kollegium	145
Seculos Attendous	146
Inquisitor Whitlocks Wahn	148
Haus Vipus' Verdamnis	148
Die verlorenen Akolythen Inquisitor Chalans	149
Enthüllungen und Verschwörungen	149
Xenos-Hybris	150
Polypsykana	150

KAPITEL IV: DER SCHATTENKRIEG

Mit den Unreinen paktieren	154
Ressourcen	154
Ressourcenwürfe – wer oder was?	154
Der „Eintrittspreis“	155
Modifikatoren	155
Der erforderliche Zeitaufwand	155
Unerwünschte Aufmerksamkeit	155
Wir nehmen hier keine Throne	156
Blasphemische Verbündete	163
Bestien	163
Erweiterte Regeln für den Umgang mit Tieren	163
Bestien des Calixis-Sektors	164
Schattentaktiken	165
Erweiterte Fertigkeiten und Talente	166
Psikräfte	171
Rüstzeug	175
Fernkampfaffen	175
Nahkampfaffen	176
Waffenoptimierung	178
Rüstung	178
Rüstungsoptimierung	180
Werkzeuge	181
Drogen und Gifte	183

KAPITEL V: DIE DUNKLEN KÜNSTE

Chaosrituale	188
Maletech Inkarna	188
Gegenrituale und ihre Gefahren	189
Der Aufbau eines Chaosrituals	189
Die Regel der Sympathie	189
Den Schleier zerreißen	189
Wenn die Sterne richtig stehen	190
Die Spielmechanismen von Chaosritualen	191
Chaosrituale erforschen	192
Dämonische Begleiter	192
Hexerei	195

Regeln für Hexerei	195
Dunkle Kräfte	195
Ruchlose Hexen und warpbefleckte Psioniker	196
Die großen Arkana	196
Okkulte Artefakte	201
Dämonenwaffen	206
Waffeneigenschaften	206
Berüchtigte Dämonenwaffen	207
Die Erschaffung von Besessenen	212
Unterweisungen im Malefizischen	213
Finsteres Handwerk	214
Den Besessenen befehligen	215
Die Intrigen des Dämon	215
Dunkeltech	216
Fernkampfaffen	216
Nahkampfaffen	219
Ausrüstung und Werkzeuge	221
Radikale Miszellen	226

KAPITEL VI: DIE VERLOCKUNG DURCH DIE XENOS

Xenostechnologie	229
Xenostechnologie erlangen	229
Xenosrüstung einsetzen	229
Fernkampfaffen	229
Nahkampfaffen	230
Rüstungen	231
Werkzeuge	232
Xenoswissen	235
Mit den Xenos verhandeln	235
Interaktionswerkzeuge	236
Wahrheiten	236
Lügen	237
Mutmaßungen	239
Xenosstätten	239
Wo das Wissen vergraben ist	240
Bibliothek des Wissens	240
Kerker der Erinnerung	240
Librarium Mundi	240
Lythea Haarlocks Grab	241
Unter dem Staub von Himmelskörper-228-18	241
Saatwelt AFG:218	244
Interessierte Parteien	245

KAPITEL VII: DIE RADIKALE KAMPAGNE

Abstufungen des Radikalismus	248
Der Sturz in den Radikalismus	249
Radikaler Inquisitor, puritanische Akolythen	249
Puritanischer Inquisitor, radikale Akolythen	250
Radikale und puritanische Akolythen	251
Themen einer radikalen Kampagne	251
Der Zweck heiligt die Mittel	251
Arroganz	252
Größenwahn	252
Naivität	253
Das bekannte Übel	253
Kampagnenbausteine	253
Verführung	253
Enthüllung	254
Wahnsinn	254
Verderbnis	254
Wie weit ist zu weit?	254
Gegenspieler	254
Puritaner	254
Andere Radikale	256
Der Feind	256
Radikale Missionen	256
Kultisten	256
Dämonen	256
Xenos	256
Inquisitorische Grabenkämpfe	256
Verdeckte Operationen	257
Das Schicksal des Radikalen	257
Denunziation	257
Exkommunikation	258
Inquisitionsriege	259

KAPITEL VIII: CALIXISISCHE RADIKALE

Freund oder Feind	262
Radikale als Bösewichte	263
Inquisitor Felroth Gelt	264
Inquisitor Arcturos	265
Hettesh Kane	266
Seraph	267
Inquisitor Natius Osrin	268
Cyrrik Scayl	269
Index	270

