

SCHATTENJÄGER

AGENTEN DES THRONS™

ES IST AN DER ZEIT, NACH
HÖHEREM ZU STREBEN!

Nehmen Sie Ihren rechtmäßigen Platz in den Rängen der Heiligen Inquisition ein. Sie sind nicht länger eine Marionette, sondern jemand, der das Wesen des Spiels verändern kann.

In diesem Quellenband finden Sie neue Regeln zur Erschaffung erfahrener Charaktere, einschließlich Übergangspaketen, mit denen Sie Ihren SCHATTENJÄGER-Charakter zum Thronagenten oder gar zum Inquisitor machen können. Elf weiterführende Karrieren, einschließlich des Gardisten, des Weisen und des Vindicare-Assassinen.

Weiterhin finden Sie höhere Psikräfte sowie einen Abschnitt über mächtige Gegner, von großen Dämonen bis hin zu abtrünnigen planetaren Gouverneuren.

Im Hinblick auf mehr Macht und Reichtum im Imperium führt dieses Buch Systeme für Einfluss und Ruf ein sowie höhere Talente und gemeisterte Fertigkeiten, mit denen Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters steigern können.

Dieses Buch enthält alles notwendige Material, um Ihre SCHATTENJÄGER-Kampagne mit größerer Macht, mehr Verantwortung und schrecklicheren Gefahren zu bereichern.

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



SCHATTEN- JÄGER

AGENTEN DES THRONS



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 41. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

AUTOREN

Alan Bligh, Andy Hoare, John French und Sam Stewart

ZUSÄTZLICHES MATERIAL VON

Owen Barnes

DESIGN VON SCHATTENJÄGER

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

ENTWICKLUNG

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

DEUTSCH VON

Michael Römer

LEKTORAT

Holger Raab

ART DIRECTION UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Oliver Hoffmann
und Thomas Russow

UMSCHLAGILLUSTRATION

Henning Ludvigsen

INNENILLUSTRATIONEN

Mark Bedford, John Blanche, Alex Boyd, Matt Bradbury, Kevin Chin, Victor Corbella, Paul Dainton, Sascha Diener, Simon Eckert, Wayne England, David Gallagher, David Griffith, Illich Henriquez, Imaginary Friends Studio, Nuala Kennedy, Igor Kieryluk, Anton Kokarev, Karl Kopinski, Clint Langley, Fares Maese, Aaron Panagos, Adrian Smith, Greg Smith, Theo Stylianides, Tiernan Trevallion, Andrea Uderzo, Kev Walker, John Wigley und Liu Yang

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Leigh Anne Gross (Lektorat),
Kevin Childress und Mark Raynor (Grafikdesign),
Zoë Robinson (Art Direction),
Gabe Laulunen (Produktmanager),
Ross Watson (Entwicklungsleitung),
Michael Hurley (Entwicklungsleitung Rollenspiel),
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)
John Gillard (Head of Licensing)
Jay Little, Thaadd Powell, James Savage und Paul Tucker
(Korrektorat)



Warhammer 40,000: The Emperor Protects © Copyright Games Workshop Limited 2017. Deathwatch, the Deathwatch 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?	5
--------------------------	---

KAPITEL I: Zusatzregeln

Erweitertes Schema für Ränge und Erfahrung	9
Schicksalspunkte für höhere Charaktere	11
Ein Geschenk des Schicksals	11
Der Einsatz von Schicksalspunkten	11
Das Aufzehren von Schicksalspunkten	12
Einfluss und Beschaffung	13
Den Einfluss bemessen	15
Der Einsatz von Einfluss	16
Die Manipulation anderer	17

KAPITEL II: Inquisitor und Kader

Ein Team aus Agenten bilden	22
Mächtige Charaktere erschaffen	25
Vom Akolythen zum Agenten	25

KAPITEL III: Der Weg zur Erhebung

Übergangspakete	32
Der Einsatz von Übergangspaketen	32
Desperado	33
Gardist	35
Hohepriester	36
Inquisitor	37
Interrogator	40
Kreuzritter	41
Magos	42
Primaris-Psioniker	43
Richter	45
Todeskult-Assassine	46
Vindicare-Assassine	48
Weiser	49
Allgemeine Übergangspakete	50
Weiterführende Karrieren	54
Fertigkeiten	54
Höhere Eigenschaften	54
Desperado	55
Gardist	59
Hohepriester	63
Interrogator	67
Kreuzritter	71
Magos	75
Primaris-Psioniker	79
Richter	83
Todeskult-Assassine	87
Vindicare-Assassine	91
Weiser	95
Inquisitor	99
Anfangsfertigkeiten, Talente und Ausrüstung	100

KAPITEL IV: Höhere Fertigkeiten und Talente

Der Zweck höherer Fertigkeiten und Talente	106
Gemeisterte Fertigkeiten	107
Der Einsatz gemeisteter Fertigkeiten	107
Der Erwerb gemeisteter Fertigkeiten	108
Neue Fertigkeitensausprägungen	110
Höhere Talente	110

Der Erwerb höherer Talente	110
Einfluss-Talente	117
Positiver und negativer Einfluss	117
Gruppenkontakte und Feinde	119
Ruf und Macht	120
Weitere Höhere Talente	128

KAPITEL V: Höhere Psikräfte

Psikräfte manifestieren	132
Psionische Erhabenheit	133
Sonderregeln für höhere Psikräfte	134
Brennende Apokalypse	136
Dämonenfluch	137
Entfesselter Wille	138
Hexenfluch	139
Mahlstrom der Zerstörung	139
Psychokinese	140
Sturmeszorn	141
Zeitmanipulation	141

KAPITEL VI: Höhere Ausrüstung

Gegenstände und Waffen in Auftrag geben	144
Neue Eigenschaften von Waffen	145
Fernkampfaffen	146
Nahkampfaffen	149
Rüstungen	152
Kraftfelder	153
Ausrüstung	155
Spezialmunition	157
Implantate und Bionics	158

KAPITEL VII: Im Dienste der Inquisition

Die heilige Pflicht	161
Sanktionen	164
Die Träger des Siegels	168
Fraktionen	172
Das Gleichgewicht der Macht	177
Zum Inquisitor werden	178
Die Rosette des Inquisitors	179
Der Kader des Inquisitors	180
Die Besitzungen des Inquisitors	181
Die Ordos	182
Interaktion	189

KAPITEL VIII: Der Spielleiter

Der Inquisitor und sein Kader	198
Der Inquisitor und die Macht	199
Wie ein Kader funktioniert	202
Bedrohungen und Herausforderungen	203
Keine Zufriedenheit ohne Anstrengung	204
Es gibt immer einen größeren Fisch	204
Die unmittelbare Bedrohung	205
Die konspirative Bedrohung	206
Eine Kampagne leiten	208
Der Fokus der Kampagne	209
Arten von Kampagnen	210

KAPITEL IX: Höhere Feinde

Feinde des Ordo Haereticus	215
----------------------------	-----

Die brennende Prinzessin	215
Eversor-Assassine	216
Gouverneur Malaki Vess	217
Magos Vathek	219
Zashlun, Meisterin des Schleiers der Bleichen Schar	221
Feinde des Ordo Malleus	222
Herold des Khorne	222
Marabas, Herrscher des Wandels	223
Feinde des Ordo Xenos	225
Exarch der Asuryans Jäger	225
Slaught-Intendant Eigensinn	227
Slaught-Kriegervasallenkonstrukt	229

KAPITEL X: Totenwache

Schauplatz	232
Übersicht für den SL	232
Zusammenfassung	233
Herren des Imperiums	233
SL-Ressourcen	235
Hauptakteure	235
Sydoms Verschwörung	236
Die Adelshäuser	237
Der Aleph-Tempel	238
Dramatis Personae	240

Teil I: Ein Bankett unter Schlangen	249
Ihr seid eingeladen	249
Was die Ordos wissen	250
Was die Ordos wissen wollen	250
Die brennende Parade	251
Das Willkommensbankett	252
Die Festlichkeiten	252
Teil II: Tod während der Hohen Messe	258
Die Zeremonie	259
Finsternis, Panik und abscheulicher Mord	259
Vorboten des Sturms	260
Teil III: Ursache und Wirkung	267
Ensors Spur folgen	267
In die Katakomben	267
Zeremonien der Trauer und Schuld	269
Belohnungen	270
Kirche und Staat	270
Antagonisten & NSC	271
Der Klerus und seine Diener	271
Die Adelshäuser	273
Die Commercia	274
Mächte der Verderbnis	275
Karte des Aleph-Tempels	276
Karte des Tabernakels	277
Agenten des Throns: Charakterbogen	278



EINLEITUNG

„Dieses Mal werdet ihr auf euch gestellt sein und allein kämpfen. Jetzt werdet ihr den Preis für eure Freiheit mit der Währung ehrlicher Arbeit und menschlichen Blutes bezahlen.“

– Inquisitor Czevak, in einer Rede vor dem Konzil von Ryanti

Agenten des Throns handelt von Macht, von Charakteren, die über gewaltige und furchteinflößende Kräfte verfügen. Es geht um die Kompetenz eines Meisters in den Künsten des Todes, seine Gegner niederzustrecken. Es geht um die Autorität jener in den höchsten Positionen des Imperiums, deren Recht und Pflicht es ist, sie zum Schutz des Imperiums der Menschheit einzusetzen. Charakteren, die die in diesem Buch vorgestellten Mittel einsetzen, steht das Tor zu neuen Möglichkeiten weit offen. Sie können die Gewalt der Inquisition ohne Beeinträchtigung durch andere anwenden, müssen aber auch die Konsequenzen dafür tragen. Zum Guten wie zum Bösen. Es liegt nun an ihnen, über Leben und Tod zu entscheiden.

Nach der Erhebung auf eine neue Stufe persönlicher Macht und Autorität mag man vielleicht versucht sein, zu glauben, die Finsternis würde schwinden und die Probleme, mit denen man als Akolyth zu kämpfen hatte, würden sich einfach lösen. Das ist ein Irrtum. Der Calixis-Sektor ist schon für einen Akolythen ein finsterner und gefährlicher Ort. Für jene, die auserwählt wurden, Herren des Imperiums zu sein, ist er es nicht minder. Die Finsternis wird bodenloser, die Gefahren werden komplexer. Wem kann man trauen? Welche Konsequenzen wird das eigene Handeln nach sich ziehen? Die zur Verfügung stehende unbegrenzte Macht ist lediglich eine Tür in eine Welt aus Lügen, Verrat und Unsicherheit, in der die frisch gebackenen Thronagenten gut daran tun, sich an den Rat alter Veteranen zu halten: Traue niemandem und setze nichts als gegeben voraus.

WAS DIESES BUCH ENTHÄLT?

Agenten des Throns beinhaltet alles, was Spieler und Spielleiter benötigen, um SCHATTENJÄGER auf einer höheren Ebene zu spielen. Das bezieht sich darauf, dass die Charaktere nun über den vollen Rang eines Inquisitors oder über ähnliche Autorität verfügen. Die hier aufgeführten Mittel umfassen breiter angelegte und mächtigere persönliche Fähigkeiten sowie Regeln dafür, wie Charaktere im Calixis-Sektor ihre eigene politische und weltliche Macht entwickeln und einsetzen können. Hier wird der Übergang in die höheren Spielgefilde regeltechnisch ebenso behandelt wie auch seine Auswirkungen während des Spiels auf den Charakter. Außerdem finden Sie hier Tipps für Spielleiter, die ein höheres Spiel leiten wollen, sowie eine Auswahl angemessen mächtiger Gegenspieler. Ein Abenteuer, das selbst sowohl als Beispiel für ein höheres Spiel als auch für die Gefahren der hohen Politik und der Religion im 41. Jahrtausend dienen kann, bildet den Abschluss.

KAPITEL I: ZUSATZREGELN

Kapitel I beinhaltet neue Regeln für höhere Spiele in SCHATTENJÄGER. Hier finden Sie die Regeln für erweiterte Welterhöhungen und den Erwerb weiterer, über den achten hinausgehende Ränge. Darüber hinaus werden neue Optionen für den Einsatz und das Aufzehren von Schicksalspunkten vorgestellt sowie Regeln für eine neue Spielmechanik, den sogenannten Einfluss. Dies steht für die Fähigkeit eines höheren Charakters, seiner Autorität Ausdruck zu verleihen.

KAPITEL II: INQUISITOR UND KADER

Kapitel II richtet sein Augenmerk auf den Aufbau eines Kadets von Thronagenten, die das Gefolge eines Inquisitors bilden. Hier werden die Möglichkeiten vorgestellt, die SC zur Verfügung stehen, die von den Karrieren im SCHATTENJÄGER-Grundregelwerk in eine der weiterführenden Karrieren aufsteigen. Außerdem beinhaltet es Richtlinien und Ratschläge zur Erschaffung neuer Charaktere für höheres Spiel.

KAPITEL III: DER WEG ZUR ERHEBUNG

Dieses Kapitel beginnt mit den Übergangssteigerungen für jede der höheren Karrieren. Mit diesen wird die Erhebung eines Charakters vom Akolythen zum Thronagenten dargestellt. Es beinhaltet außerdem die zwölf weiterführenden Karrieren: Inquisitor, Interrogator, Desperado, Gardist, Hohepriester, Kreuzritter, Magos, Primaris-Psioniker, Richter, Todeskult-Assassine, Vindicare-Assassine und Weiser.

KAPITEL IV: HÖHERE FERTIGKEITEN UND TALENTE

Kapitel IV stellt eine breiter gefasste, mächtigere Form der Fertigkeiten vor: die gemeisterten Fertigkeiten. Hinzu eine neue Form von Talenten, die sogenannten erweiterten Talente sowie einige neue Talente, die höhere Charaktere benutzen können. In diesem Kapitel finden sich außerdem Talente, mit denen der Einfluss der Charaktere im Calixis-Sektor angepasst und verbessert werden kann.

KAPITEL V: HÖHERE PSIKRÄFTE

Kapitel V eröffnet höheren Psionikern neue Wege, ihre Kräfte einzusetzen sowie neue, mächtige Psikräfte.

KAPITEL VI: HÖHERE AUSTRÜSTUNG

Dieses Kapitel enthält Informationen und Regeln für charakteristische Waffen und Ausrüstung, die Inquisitoren und Thronagenten einsetzen. Hier finden Sie eine große Bandbreite an Ausrüstung, von Kombi Waffen bis hin zur hochspezialisierten Ausrüstung der Vindicare-Assassinen.

KAPITEL VII: IM DIENSTE DER INQUISITION

Kapitel VII befasst sich eingehend mit den Geheimnissen der Inquisition und ihrer Arbeitsweise im Imperium. Es