

SCHATTENJÄGER™

STADT DER VERDAMMNIS™

IN DEN RUINEN SINOPHIA MAGNAS
WERDEN UNHEILVOLLE INTRIGEN
GESPONNEN ...

Die imperiale Stadt Sinophia Magna
beherbergt einen lauernden Schrecken.
Eine Reihe brutaler Morde haben die
Aufmerksamkeit der Inquisition erregt, die
aufgrund eines verstörenden Musters eine
Verbindung zum berüchtigten Freihändler
Erasmus Haarlock haben.

Dies ist der zweite Teil der epischen
SCHATTENJÄGER-Abenteuer-Trilogie.

Die Inquisition und das Adeptus Arbites verbünden
sich im Angesicht einer Verschwörung, bei der nichts
ist, wie es scheint und in der Akolythen alles riskieren
müssen, um die Wahrheit ans Licht zu bringen.

Von der Spitze imperialer Behörden bis zu den
Gemächern des heimtückischen Adels entfaltet sich
Haarlocks Vermächtnis, das die Zukunft des gesamten
Calixis-Sektors in Gefahr bringt.

Anfänger wie Veteranen können die vielen
verschiedenen Pfade zum Erfolg erforschen.

Dämonen, Hexerei und Verrat verschwören
sich gegen die Akolythen – nur die
Rechtschaffenen werden obsiegen.

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



**GAMES
WORKSHOP®**



SCHATTEN- JÄGER

STADT DER VERDAMMNIS



ROLLENSPIEL IN DER GRIMMEN
FINSTERNIS DES 41. JAHRTAUSENDS

MITARBEITER

AUTOREN

Alan Bligh und John French

DESIGN VON SCHATTENJÄGER

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

ENTWICKLUNG

Owen Barnes, Kate Flack und Mike Mason

DEUTSCH VON

Thomas Wahrlich

LEKTORAT

Holger Raab

ART DIRECTION UND SATZ

Oliver Graute

KORREKTORAT

Oliver Hoffmann
und Thomas Russow

UMSCHLAGILLUSTRATION

Clint Langley

INNENILLUSTRATIONEN

John Blanche, Adam Burn, Victor Corbella,
Simon Eckert, Imaginary Friends Studio, Aaron Panagos, Aaron
Kokarev, Igor Kieryluk, Erich Schreiner, Mark Smith, Theo
Stylianides, Tiernan Trevallion und Kev Walker

MITARBEITER FANTASY FLIGHT GAMES

Patrick Rollins (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)



Warhammer 40,000: Tattered Fates © 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

Für den Spielleiter.....	4
Die Struktur des Abenteuers	5
Handlungsübersicht.....	5
Kriminalgeschichten und der SL.....	6
Ablauf des Abenteuers.....	6
Stadt der Verdammnis leiten	7
Wichtige Anhaltspunkte und nützliche Hinweise.....	7

Kapitel I: Reiseführer Sinophia

Geschichte des Planeten.....	10
Die Machthaber.....	11
Sinophia Magna.....	13
Distrikt I (Primus)	15
Distrikt III (Das Gewerbe).....	15
Distrikt VI (Die Granitkolonnaden)	16
Distrikt VII (Die Schattenvillen).....	16
Distrikt X (Die Waschung des Heiligen)	16
Distrikte V & XIII (Die Sinkgruben)	16
Raumhafen Flavius	16
Der Uhrwerkhof.....	17
Das Sanktum	17
Die Wechselnde Hand	18
Der Kai der Celestine.....	18
Haarlocks Zierbau.....	20

Kapitel II: Gottlose Stadt

Sinophia Magna.....	22
Der Abenteuerhintergrund im Detail.....	23
Schlüsselfiguren	25
Fihad Constantine – Adjutant der Arbitratoren.....	25
Der Spiegeldämon	26
Colchis Skarmen.....	26
Xiabius Khan – der Generalvollstrecker.....	27
Markgraf Cal Sur'Maywroth	28
Die Weise Eupheme Tassel.....	28
Die Herren des Sogs.....	28
Lynan Yantra – der Zeuge.....	30
Biologis-Adept Lecto Talanis.....	30
Phantomzelle 17	30
Der zerschlagene Spiegel.....	31
Wer hat die Scherben?.....	31
Das Wesen der Spiegelscherben.....	33
Die blutige Flut des Chaos.....	34
Das Ausmaß der Unruhe.....	34
Der Prolog.....	35
Tod führt zu Zwietracht, Zwietracht führt zu Ketzerei.....	35
Neue Befehle.....	36

Teil I: Tod in Sinophia Magna

Das Ausmaß der Unruhe in Teil I – Steigende Anspannung	36
Der Auftakt: Eine verregnete Ankunft.....	37
Der Weg in die Stadt.....	39
Der Tod im Wasser	39
Haarlocks Zierbau.....	40
Details zur Lage	40
Ein später, doch warmer Empfang	43
Ein Gespräch mit dem Marschall.....	44

Auf dem Obduktionstisch.....	45
Der Leichnam Bal Graus.....	45
Nachforschungen in den Sinkgruben	48
Die Freunde Bal Graus.....	49
Der verstorbene Juvinal Priator	49
Der Lumpenhof.....	50
Auf der Flucht.....	51
Tod im Uhrwerkhof.....	52

Teil II: Blinde Feinde

Das Ausmaß der Unruhe in Teil II – Siedepunkt.....	55
Vor dem Sturm	55
Der Generalvollstrecker.....	56
Die ungeschönte Wahrheit.....	56
Haus Amorite	57

Teil III: Durch den zerschlagenen Spiegel

Das Ausmaß der Unruhe in Teil III – Chaos.....	60
Endspiel.....	60
Ein letzter Verrat	60
Der zerstörte Turm.....	61
Interview mit einem Dämon.....	61
Auflösung.....	62

Anhang I: Dramatis Personae

Wichtige NSC.....	64
Phantomzelle 17	68
Die Massen.....	70
Anhang II: Spieldokumente	74
Anhang IIIa: Karte von Haarlocks Zierbau.....	75
Anhang IIIb: Karte der Keller von Haarlocks Zierbau.....	76
Die Kampagne um Haarlocks Vermächtnis.....	77
Ein Vermächtnis des Schreckens.....	77



EINLEITUNG

„Der Tod eines bekannten Ketzers ist nur der Anfang unserer heiligen Aufgabe, nicht ihr Ende. Denn auch nach seiner Beseitigung können seine Worte und Taten zehntausende Samen in dem fruchtbaren Erdreich menschlicher Schwäche hinterlassen, die zu den Ranken heranwachsen, die die Zukunft zu erwürgen drohen.“

– Großinquisitor Caidin, Grabreden, Bd. VI

Stadt der Verdammnis ist Teil der Scha t tenjä ger-Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“. Das Abenteuer enthält verschiedene Elemente, von Horror über Intrigen und Ermittlung bis zu atemloser Action. Es kann für sich gespielt werden, ist aber als zweiter Teil der modularen Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“ gedacht und sollte somit als Teil dieser Kampagne die Spieler und den Spielleiter dabei unterstützen, das Spielerlebnis zu vertiefen und zu verbessern.

FÜR DEN SPIELLEITER

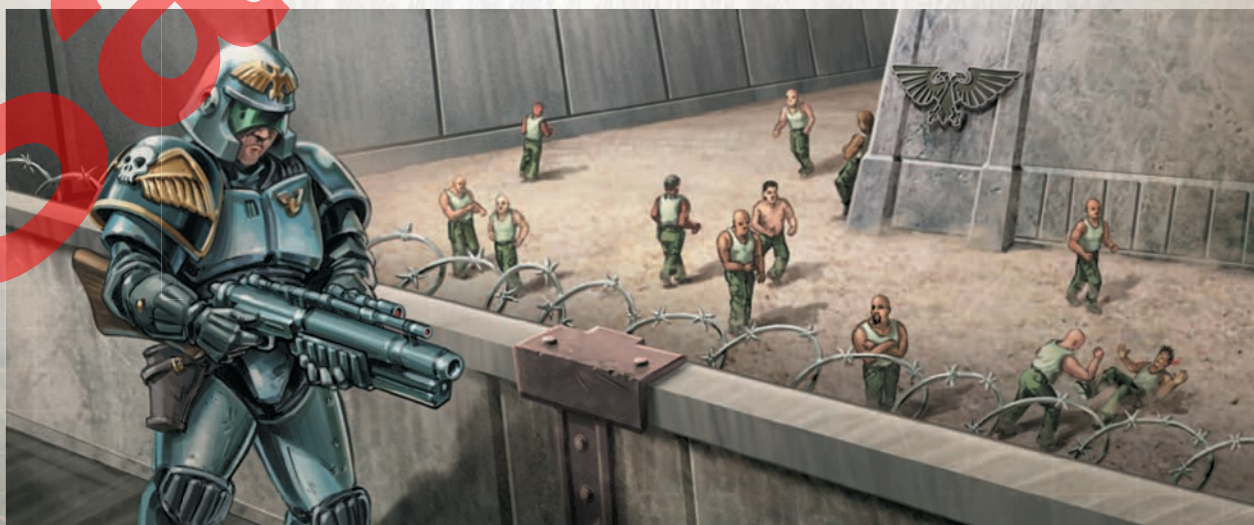
Stadt der Verdammnis ist ein Krimi-Abenteuer, das in der Dunkelheit der verdorbenen Welt Sinophia und in der verkommenen und korrupten Stadt Sinophia Magna spielt, inmitten erbitterter Rivalität und gärenden Hasses. Die Akolythen müssen sich im Laufe des Abenteuers mit Mord, Trotz, Gier, Verrat und dem Horror des Warps auseinandersetzen. Am Ende werden sie herausfinden, wie weit der verschwundene Erasmus Haarlock tatsächlich bereit war zu gehen, um seine finsternen Pläne zu verwirklichen.

Dieses Abenteuer ist nicht linear; vielmehr hängt der genaue Verlauf der Dinge davon ab, welchen Weg die Akolythen bei der Bewältigung der auf Sinophia stetig eskalierenden

Probleme einschlagen. Während die durch jahrhundertelange Fehden verursachten Unruhen und Kleinkriege immer weiter ausufern und wegen der mysteriösen Morde, die sie ohnehin untersuchen sollen, gar überzukochen drohen, steht es den Akolythen frei, ihre Nachforschungen anhand der von ihnen entdeckten Hinweise und ihrer Verdachtsmomente anzustellen, wie es ihnen beliebt. Aufgrund dieser ungewissen Lage muss der Spielleiter die Entscheidungen der Spieler bei der Entfaltung der Geschichte berücksichtigen. Stadt der Verdammnis ist bewusst so konzipiert und enthält einen Reiseführer für die Stadt und die Welt, wo die Handlung stattfindet, inklusive detaillierter Hintergründe und Charakterbeschreibungen. Diese sollen dabei helfen, das Spiel entsprechend offen zu gestalten. Außerdem befinden sich im Buch allgemein nützliche Hinweise zum Leiten von Krimi-Abenteuern und offenen Ermittlungen während des Rollenspiels.

Stadt der Verdammnis beginnt mit der Erteilung neuer Befehle (eventuell plötzlich, s. S. 36) für die Akolythen, nämlich den Auftrag, eine Reihe grauenvoller Morde in der Stadt Sinophia Magna aufzuklären. Diese Todesfälle haben einen bössartigen Beigeschmack und ziehen weltweit derartige Konsequenzen nach sich, dass sich die Inquisition genötigt sieht, in einer ansonsten lokalen Angelegenheit selbst Hand anzulegen. Sobald sie ihre Ermittlungen beginnen, finden sich die Akolythen schnell in einer undankbaren Lage wieder, in der sie ihre Mission trotzdem auszuführen versuchen. Obwohl sie von offizieller Stelle zugelassen und unterstützt werden, haben sie vor Ort keine Freunde und sind keiner Partei zugehörig. Diese Situation wird durch den stetig eskalierenden kalten Krieg zwischen Sinophias Unterwelt, der dekadenten Adelsschicht und der korrupten Kontrollinstanzen mächtig erschwert. Vor diesem dunklen Hintergrund sozialer Unruhen, dem langsamen Zerfall der Stadt und immer größerem Aufruhr müssen die Akolythen zwischen den sich bekriegenden Parteien hindurch einen Weg zur Wahrheit hinter den Todesfällen, ihren Ursachen und ihre Täter bahnen – während das, was diese Morde tatsächlich verursacht hat, sich seinem Ziel immer weiter nähert.

Können die Akolythen die Stadt der Verdammnis retten? Das kommt ganz auf ihre Handlungen und Fertigkeiten an.



DAS ABENTEUER

Die Ereignisse auf Sinophia, die mysteriösen Todesfälle, die Spannungen zwischen den Parteien und das stetige Bemühen des Dämons, die Spiegelscherben zu vereinen, haben Einfluss auf die Handlung und entsprechende Konsequenzen. Überlässt man ihn sich selbst, befreit sich der Dämon am Ende aus seinem Spiegel und wird der Vorbote für die neue Ordnung in Sinophia Magna: Bürgerkrieg und blutiges Massaker.

Katalysator für die Handlung sind die Akolythen, deren Eingreifen die Möglichkeit eröffnet, das Geheimnis zu lüften, den Dämon zu besiegen und den drohenden Bürgerkrieg zu vermeiden.

Das Abenteuer zerfällt in drei Teile:

TEIL I: TOD IN SINOPHIA MAGNA

Die Akolythen erreichen Sinophia Magna, nachdem sie über seltsame, brutale Todesfälle informiert und mit ihrer Aufklärung betraut wurden. Vom Moment ihrer Ankunft an werden sie mit der Frage konfrontiert, was oder wer die Mitglieder sowohl der Adelsschicht als auch der Unterwelt von Sinophia Magna umbringt. Je näher sie den Antworten auf ihre Fragen kommen, desto mehr müssen sich die Akolythen mit dem wahren Gesicht der schrecklichen Mörder auseinandersetzen, die die Stadt heimsuchen.

TEIL II: BLINDE FEINDE

Mit jeder Erkenntnis über die bössartigen Mächte und Motive, die die Morde begleiten, entdecken die Akolythen, dass sie tiefer und tiefer in den eskalierenden Krieg zwischen dem Sog, der kriminellen Unterwelt Sinophia Magnas, und den gnadenlosen Vollstreckern des Sanktrums geraten. Die Akolythen müssen wählen, mit wem sie sich alliiieren wollen und wer ihre Feinde sind, während die Pläne des Dämons sich ihrer Vervollständigung nähern und die Akolythen selbst zu Zielscheiben werden.

TEIL III: DURCH DEN ZERSCHLAGENEN SPIEGEL

Der Verrat des Bezirksmarschalls Skarmen wird aufgedeckt. Die Akolythen können sich entscheiden, die Pläne des Dämons zu verhindern – koste es, was es wolle – oder ihn als Gegenleistung für sein Wissen selbst zu befreien. Was werden sie wählen?

HANDLUNGSÜBERSICHT

Stadt der Verdammnis ist ein Kriminalfall, dessen erfolgreiche Untersuchung eine komplizierte, bössartige Verschwörung einer eingesperrten dämonischen Wesenheit aufdeckt, die sich befreien will, indem sie die Scherben des zerschlagenen Spiegels vereint, in den sie gebannt ist. Viel dessen, was folgt – die Handlung des Abenteuers und die Pläne der beteiligten Antagonisten –, hat das Ziel, diese Fakten zu verschleiern. Darum geht es bei einem Krimi immerhin. Für den Spielleiter, der diese Dinge in aller Deutlichkeit wissen sollte, wird im Folgenden chronologisch aufgelistet, was zuvor geschah.

WIE MAN DIESES ABENTEUER NUTZT

Stadt der Verdammnis ist für 4 bis 6 Sitzungen konzipiert, und obwohl es einige herausfordernde Kämpfe gibt, sind Ermittlung und die Auseinandersetzung mit der Handlung weitaus wichtiger für den Erfolg, als die Stufe, die die Charaktere haben. Entsprechend kann das Abenteuer an Gruppen zwischen zwei und sechs Akolythen auf beliebiger Stufe angepasst werden. Für schwächere Akolythen kann die Anzahl der Auferstandenen gesenkt werden, während stärkere Akolythen mit Phantomzelle 17 konfrontiert werden sollten.

Das Abenteuer ist primär an Orte und Ereignisse gebunden, wobei die Handlungen der Akolythen erkennbare Auswirkungen auf die Entwicklung der Gesamthandlung haben sollten. Der SL ist angehalten, weitere Begegnungen, Intrigen und NSC hinzuzufügen und die in diesem Buch enthaltenen Begegnungen, Intrigen und NSC abzuändern oder auszulassen, sofern er dies für sinnvoll hält. Gleichzeitig muss er dafür sorgen, dass die Spieler sich darauf konzentrieren, die Handlung aufzudecken und sie in die entsprechende Richtung weisen, wenn sie sich von diesem Ziel zu sehr entfernen.

Obwohl das Abenteuer nach oben oder unten mit Leichtigkeit anzupassen ist, ist **Stadt der Verdammnis** für eine Gruppe von Akolythen des 4. Rangs vorgesehen.

- Vor Jahrhunderten, zu Beginn des Sippenmordes, mit dem er seinen Stammbaum auslöschen wollte, beschwor und bannte der berühmte Freihändler Erasmus Haarlock in Sinophia Magna (der Hauptstadt des Planeten Sinophia) einen Dämon in zwei Spiegel, um ihn zu befragen.
- Als er fertig war, zerschlug Haarlock einen der Spiegel, um den Dämon einzukerkern und seiner Pein zu überlassen, bis er wiederkehren würde.
- Nachdem Haarlock verschwand, stand der Zierbau (der Turm, in dem die Spiegel standen) lange leer – dann wurde er geplündert. Die Spiegelscherben wanderten so in Sinophia Magna von Besitzer zu Besitzer, die sich allesamt ihrer wahren Beschaffenheit nicht bewusst waren. Die Artefakte wurden zum Stoff von Legenden – Legenden arkaner Spielzeuge, die die Zukunft voraussagen können.
- Innerhalb des letzten Jahres hat den Turm des Zierbaus die angeschlagene Adeptus Arbitres-Einheit auf Sinophia als Hauptquartier übernommen.
- Zu einer Stunde, die unter einem schlechten Stern stand (s. Kasten S. 23), regten sich im gesamten Calixis-Sektor die Domänen und vergessenen Sünden der Haarlocks in ihrem Schlaf. Der Dämon erwachte, seine gefangene Seele und sein Bewusstsein nach wie vor im zweiten, unzerstörten Spiegel in einem verborgenen Raum des Turms.
- Obgleich er den Spiegel weder verlassen noch seine volle Macht nutzen konnte, war es dem Dämon möglich,