

SCHATTENJÄGER™

TOTE STERNE™

DER EPISCHE ABSCHLUSS
DER ABENTEUERTRILOGIE UM
HAARLOCKS VERMÄCHTNIS!

Der berühmte Freihändler Erasmus
Haarlock bereitet sich auf seine Rückkehr
vor, und nur die Inquisition stellt sich seinen
finsternen Rachegelüsten in den Weg.

Dieses Buch stellt den dritten und
abschließenden Teil der epischen
SCHATTENJÄGER-Abenteuer-Trilogie dar.

Die Akolythen müssen eine schicksalhafte
Entscheidung treffen, von der die Zukunft des
gesamten Calixis-Sektors abhängt.

Dieses Abenteuer führt die Akolythen auf die
verbotene Eiswelt Mara und den heimgesuchten
Planeten Dämmer.

Alte Feinde und Freunde mischen sich auf
beiden Seiten in die Auseinandersetzung ein
– werden die Akolythen den Höhepunkt der
Trilogie um Haarlocks Vermächtnis überleben?

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



GAMES
WORKSHOP®



SCHATTEN- JÄGERTM TOTE STERNETM



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)



Warhammer 40,000: Fallen Suns © Copyright Games Workshop Limited 2017. Rogue Trader, the Rogue Trader 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 die Akolythen über das Vermächtnis wissen	6
Haarlocks Vermächtnis offenbart	8
Das Abenteuer	9
Wie Tote Sterne beginnt.....	10
Schlüsselfiguren	12
Die eisige Hand des Todes	14
Eisstation Mara	14
Der Komplex im Überblick	14
Oberirdische Gebäude	15
Der Komplex unter der Erde	16
Die Minen-Ebenen	18

Kapitel I: Der Himmel brennt

Im Auftrag der Heiligen Ordos	20
Zwischenspiel in der Leere	22
Vorbereitung auf die Apokalypse.....	24
Ankunft im Mara-System	25
Rückkehr zur Realität	26

Kapitel II: Eisstation Mara

Labyrinth der Alpträume	30
Die drei Bestandteile.....	30
Feinde und Freunde	32
Bündnisse	34
Die Schrecken Maras	34

Das Rennen gewinnen	34
Ankunft auf der Eisstation	35
Abstieg durch die Flammen	35
In der Eisstation.....	37
Die Begegnungen	38

Kapitel III: Der blinde Tesseract

In den Tesseract eindringen	50
Die Kammer der Maschine	50
Wenn eine Tür sich schließt, so öffnet sich eine andere ...	53
Weitere Begegnungen	53
Schatten der Vergangenheit	54
Echos aus der Zukunft	55
Beispielbegegnungen	55

Kapitel IV: Die letzte Finsternis

Der Ort des Verschwindens	60
Aufstieg des dunklen Sterns	62
Auflösung	64

Anhang I: NSC und Antagonisten

Wichtige NSC.....	65
Die Massen	72

Anhang II: Spielerdokumente

EINLEITUNG

„Welch räumige Bestie, deren Zeit endlich gekommen ist, nähert sich nun, da der Schleier zerfetzt und der Schlüssel gedreht ward, aus dem blutigen, weiten Wirbel und den beklagten, aber doch kaltblütig ermordeten Sternen, um geboren zu werden?“

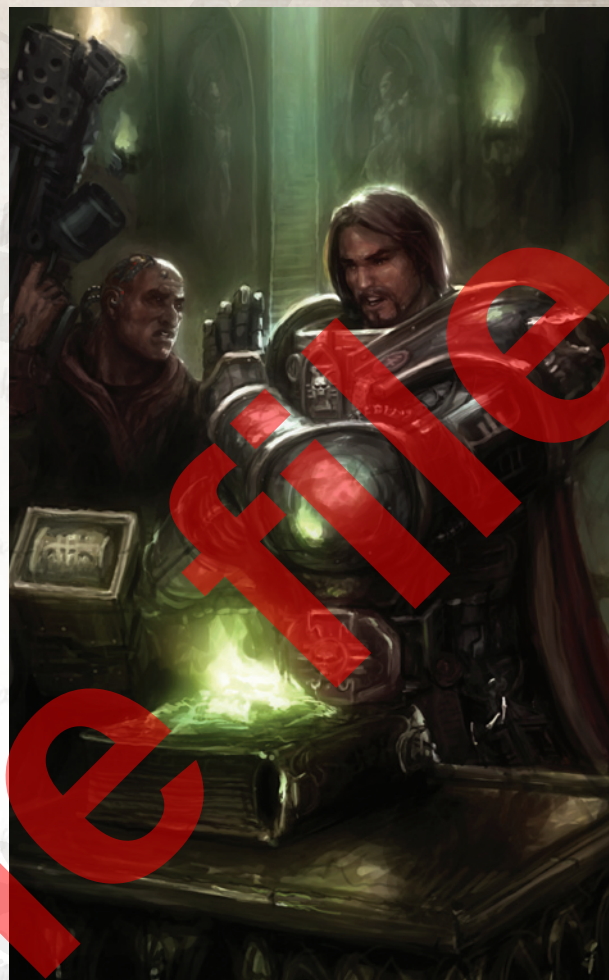
– meist den Verlorenen Apokryphen
Yyat Dunkelzungen zugeordnet

Tote Sterne ist der letzte Teil der Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“. Er spielt auf der von Geistern heimgesuchten Eiswelt Mara; einem Tor, hinter dem die Schrecken der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft warten – und wo das tödliche Geheimnis von Haarlocks Vermächtnis endlich vollständig aufgedeckt wird. Das Schicksal des Calixis-Sektors liegt nun in den Händen der Akolythen.

Obwohl **Tote Sterne** der dritte Teil einer Trilogie ist, kann das Abenteuer auch eigenständig mit einer Gruppe erfahrener Akolythen gespielt werden. Dennoch funktioniert es am besten, wenn es als Höhepunkt der Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“ dient. Wenn dies der Fall ist, werden die SC im Idealfall bereits die Abenteuer **Schicksalsfäden** und **Stadt der Verdammnis** gespielt haben. Außerdem kann es sein, dass sie den „Prolog“ der Kampagne, **Das Haus von Staub und Asche**, aus **Jünger finsterer Götter** gespielt haben. Vielleicht hat der Spielleiter auch seine eigenen vermächtnisbezogenen Abenteuer eingebunden.

Tote Sterne wird durch den übergreifenden Handlungsbogen (das dunkle Geheimnis um Haarlocks Vermächtnis) und die wiederkehrenden Elemente, Motive und Charaktere seiner Vorgänger verbunden. Gleichzeitig entwickelt sich **Tote Sterne** im Hinblick auf die Art der Geschichte und des Spielerlebnisses für diesen tödlichen Höhepunkt in eine gänzlich neue Richtung. Während die vorherigen Abenteuer größtenteils an einem Ort stattfanden und sich primär um das eigenen Überleben und Intrigen drehten, ist **Tote Sterne** eine Odyssee im klassischen Sinne: eine Reise in die Tiefen jenseits allem Bekannten auf den Spuren Haarlocks – und ein mörderischer Wettlauf mit denjenigen, die das gleiche Ziel vor Augen haben.

Das Abenteuer beginnt, als die Inquisition die Akolythen beauftragt, auf die verbotene Welt Mara zu reisen. Mara ist ein Ort, über den man sich die bösesten Dinge erzählt – Geschichten von schrecklicher Furcht und schlummerndem Terror. Leider ist Mara offenbar auch der Ort, an dem sich die endgültige Antwort auf die Frage verbirgt, was es mit Haarlocks Vermächtnis genau auf sich hat. Sobald die Akolythen auf Mara ankommen, wird ihnen klar, dass sie nicht die einzigen sind. Vielmehr sind sie nun Teilnehmer in einem Wettlauf gegen skrupellose Feinde, die ebenfalls hinter dem Vermächtnis her sind. Nach einem Kampf im Orbit müssen die Akolythen unter schwierigsten Umständen auf Mara landen und sich von dort aus ihren Weg in die Tiefen von Maras verlassener Minenstation bahnen – wo sie manch höllischer Schrecken erwartet. Dort müssen



sie den blinden Tesserakt finden, einen bösesten Nexus von Realität, Alpträumen, Vergangenheit und Zukunft, der den dunklen Kern Maras bildet. Von hier aus müssen die Akolythen sich den Toren zu vielen verschiedenen Wirklichkeiten stellen, bevor sie das Tor finden, durch das Haarlock selbst einst schritt – und durch das er durchaus noch eines Tages zurückkehren könnte. Dieses Tor führt auf das berühmte Dämmer, zu einer Audienz bei der legendären Warphex sowie zu einer schrecklichen Entscheidung, die die Akolythen fällen müssen, wenn der Tyrannens Stern aufsteigt.

Können die Akolythen die Wanderung auf Haarlocks Pfad überleben und wenn, können sie die Rückkehr des Wanderers verhindern? Sollten sie dies überhaupt versuchen? Die Antwort kennen nur die Akolythen selbst.

ALLES GEBEN

Tote Sterne soll der eindrucksvolle Höhepunkt der Kampagne „Haarlocks Vermächtnis“ sein. In der grimmigen Finsternis des 41. Jahrtausends muss dieses epische Ereignis durch entsprechend mächtige Bedrohungen und Herausforderungen an die Spielercharaktere wiedergespiegelt werden. Gefahren, die eine gewöhnliche Person das Leben kosten würden, sind nun ein Standard – außerdem sind Charaktertode (von Verstümmelungen, Wahn, Seelendiebstahl und anderen undenklichen Schicksalen ganz abgesehen) nun alles andere als unüblich. Dies gehört sich auch so; immerhin sind die Akolythen inzwischen gehobene Diener der Inquisition, für die

zweifelsohne ein Aufstieg in die Dienste der Heiligen Ordos vorgesehen ist, sofern sie nun erfolgreich sein sollten.

Scha t tenj ä ger ist ein Spiel, bei dem man sonst verschlossene Türen aufstoßen muss. Ohne Risiko, Gefahr und Anspannung verliert die Kampagne ihren Reiz und der Lohn für ihren Abschluss seine Wirkung. Natürlich sollte es nicht vorkommen, dass ein SC in einem Nebensatz von der Bildfläche verschwindet. Im Endeffekt liegt es im Ermessen des SL, wie weit er gehen darf. **Tote Sterne** bietet sowohl eine Vielzahl möglicher Gefahren als auch einige „Freifahrtscheine“, um den eigenen Kopf nochmal aus der Schlinge ziehen zu können. An erster Stelle wären hier die Janitscharen von Maccabeus (s. S. 23) zu nennen, die die Akolythen unterstützen.

Abgesehen davon, dass die Akolythen mit ihnen an der Seite nicht so alleine dastehen, sind diese Elitesoldaten auch gute Bauernopfer, so Sie denn welche benötigen. Wenn jedoch einer oder zwei von ihnen am Leben bleiben, kann beispielsweise ein Spieler, dessen Charakter kurz vor Ende eben dieses findet, einen Janitschar, ein abtrünniges Mitglied des unvergänglichen Syndikats (s. S. 74) oder gar einer der Einheimischen von Dämmer (s. S. 75) übernehmen, damit er nicht handlungsunfähig danebensitzen muss und alle Spieler bis zum Schluss beteiligt sein können.

MARA, DÄMMER UND ANDERE ORTE

Während dieses Abenteuers sollte der Spielleiter daran denken, dass sich die Szenerie mehrfach radikal verändert.

Von den engen Quartieren des Kriegsschiffs *Wort des Sigiliten* bis zu der eisigen Einöde von Maras Oberfläche; von den alptraumhaften, dunklen Tunneln der Minenstation zu den dunklen, dampfenden Sümpfen Dämmers – jeder Ort sollte einmalig sein, in Mark und Bein gehen und den Spielern unangenehm im Gedächtnis bleiben.

Um sicher zu gehen, dass diese Orte so solide und unterschiedlich wie möglich wirken, sollte der Spielleiter die Spieler schocken und mit unerwarteten Dingen konfrontieren. Er sollte das Gefühl vermitteln, dass die Spieler unfassbare Weiten durchqueren. Es darf sich ganz und gar nicht anfühlen wie eine gewöhnliche Ermittlung – es muss sogar das, was die Spieler inzwischen von Haarlocks Vermächtnis gewohnt sind, in den Schatten stellen.

Dieses Buch enthält deswegen als Hilfestellung für den SL detaillierte Beschreibungen und Vorlesepassagen, um die entsprechenden Orte mit der richtigen Stimmung vorstellen zu können.

ZEIT, WARP, PARADOXE UND ALPTRÄUME

Tote Sterne verwischt mit Absicht die Grenzen zwischen Wirklichkeit und Unwirklichkeit, zwischen der Vergangenheit, möglichen Varianten der Zukunft und den Schrecken des Warps jenseits aller Vorstellungskraft. Hoffentlich haben die Akolythen sich aufgrund ihrer bisherigen Erfahrung mit Haarlocks Vermächtnis und Maras Ruf auf das, was noch kommt, vorbereitet – so gut sie können. Die Faszination, die Uhrwerke auf Haarlock hatten, das wortwörtliche Bestreben danach, Zeit einzufangen und zurückdrehen zu können; sein ungezügelter Wille und seine Bereitschaft, alles zu riskieren; seine bitterböse Rachsucht; sein Beherrschen außerirdischer Technologie und

WIE MAN DIESES ABENTEUER BENUTZT

Tote Sterne ist auf fünf bis sieben Sitzungen ausgelegt und mit voller Absicht als tödliches, herausforderndes Abenteuer für vier bis sechs Akolythen zwischen dem 7. und 8. Rang konzipiert. Es enthält eine Vielzahl mächtiger Gegner, eine nervenaufreibende Handlung an vielerlei Orten und ein breites Spektrum an Möglichkeiten, sein Leben zu lassen. Gleichzeitig bietet es den Spielern eine Starthilfe in Form zusätzlicher Ausrüstung und Rückendeckung durch einen Trupp Soldaten, die sie unterstützen sollen. Wenn die Gruppe über sechs Akolythen hinausgeht oder die Akolythen bereits höhere Ränge erreicht haben, als für das Abenteuer vorgesehen war, sollte der SL die Tödlichkeit und das Ausmaß der Bedrohung, die von den jeweiligen Kampfbegegnungen und verfeindeten Parteien ausgehen, entsprechend anpassen.

Tote Sterne kann auch auf weniger als vier Spielercharaktere oder solche mit weniger Erfahrung angepasst werden, was erfordert allerdings vor allem im Bereich der Anpassung der Tödlichkeit und Gnadenlosigkeit von Begegnungen einige Arbeit vom Spielleiter. Eine Lösungsmöglichkeit ist es, schlicht die Anzahl an Kampfbegegnungen zu reduzieren und die besonders wichtigen Bedrohungen (wie z.B. die Plagiat-Sammler in der Begegnung Zerbombte Stadt in der Tesserakt, s. S. 55) ganz auszulassen. Dennoch sollte der Spielleiter nicht zu viel von diesem Abenteuer wegfallen lassen, da diese Elemente sowohl die Wirkung als auch das Ausmaß der Gefahren von **Tote Sterne** repräsentieren sollen.

Wie auch bei den anderen Teilen der Trilogie um Haarlocks Vermächtnis, so ist auch hier der Spielleiter angehalten, nach Belieben neue Begegnungen, Intrigen und NSC hinzuzufügen oder vorhandene Elemente zu verändern oder wegfallen zu lassen, wenn dies im Sinne des Spiels ist. Da dies das Finale der Kampagne um Haarlocks Vermächtnis darstellen soll, sollten die Auswirkungen und Effekte dessen, was hier vor sich geht, direkt auf die Erfahrungen, Siege und Tragödien der vorhergegangenen Spiele aufbauen.

Dies heißt für **Tote Sterne**, dass der SL im Vorfeld einiges an Mehrarbeit leisten muss, damit er die Informationen in diesem Buch mit seiner Kampagne entsprechend in Einklang bringen kann. Am einfachsten geschieht dies, indem bekannte Ereignisse und Themen eingearbeitet werden, von alten Feinden aus den vergangenen Eskapaden der Akolythen ganz zu schweigen. Die Belohnung dafür sollte ein wahrhaft denkwürdiger und sehr individueller Höhepunkt der Kampagne sein. Ebenso kann dieses Abenteuer vorzüglich als Sprungbrett dienen, um die Akolythen auf die höheren Ebenen der Inquisition zu befördern oder vielleicht gänzlich unbeantworteten Fragen jenseits der imperialen Sterne nachzujagen.