

Wir schreiben das 41. Jahrtausend...



Seit über einhundert Jahrhunderten sitzt der Imperator reglos auf dem goldenen Thron der Erde. Nach göttlichem Willen ist er der Herr der Menschheit und durch die Macht seiner unerschöpflichen Armeen der Herrscher über eine Million Welten. Er ist ein verrottender Leichnam, der von mystischen Gerätschaften aus dem Dunklen Zeitalter der Technologie am Leben erhalten wird. Er ist der Aasherrscher des Imperiums, dem täglich tausend Seelen geopfert werden, damit er niemals wirklich stirbt.

Doch in seinem Untod bleibt der Imperator ewig wachsam. Mächtige Raumflotten durchqueren das Miasma des Warp, der einzigen Verbindung zwischen fernen Sternen, und das Astronomicon, die psychische Manifestation des Willens des Imperators, ist Licht auf ihren Wegen. Gewaltige Armeen ringen in seinem Namen auf zahllosen Welten miteinander. Seine größten Streiter sind die Kämpfer des Adeptus Astartes, die Space Marines, genmodifizierte Superkrieger. Ihre Waffenbrüder sind Legion: die Imperiale Armee und zahllose Regimenter der planetaren Verteidigungsstreitkräfte, die allzeit wachsame Inquisition und die Techpriester des Adeptus Mechanicus, um nur einige zu nennen.

Doch trotz ihrer großen Zahl reichen sie nur mit knapper Not aus, um die allgegenwärtige Bedrohung durch Aliens, Ketzler, Mutanten und schlimmeres abzuwehren. In solchen Zeiten Mensch zu sein heißt, einer von zahllosen Milliarden zu sein.

Es heißt, unter dem grausamsten Regime zu leben, das man sich vorstellen kann.

Vergessen Sie die Macht der Technologie und der Wissenschaft, denn vieles geriet für immer in Vergessenheit.

Vergessen Sie die Versprechen von Fortschritt und Vernunft, denn in der Finsternis des 41. Jahrtausends gibt es keinen Frieden. Zwischen den Sternen gibt es einzig Krieg, ewiges Leiden und Sterben – und das Gelächter dürstender Götter.



ZU BEGINN

SCHATTENJÄGER ist ein Rollenspiel, voller Gefahren, Geheimnisse und brutaler Gewalt, das in einer fernen, düsteren Zukunft spielt. Ehe Sie beginnen können, müssen Sie und Ihre Freunde eine wichtige Entscheidung treffen: Wer soll der Spielleiter (SL) sein? Der SL ist Schiedsrichter und Haupterzähler, er ist für das Leiten des Spiels zuständig. Als Spielercharakter (SC) sollten Sie aufhören, diesen Text zu lesen, wenn Sie zum Abenteuerhintergrund kommen, um sich nicht den Spaß am Szenario zu verderben. Um *Zerbrochene Hoffnung* zu leiten, müssen Sie die Charakterblätter und die Übersicht über die Fertigkeiten und Talente am Ende dieses Textes kopieren (dies ist Spielern ausdrücklich erlaubt); Sie brauchen mindestens 2W10, Stifte und Notizpapier.

DIE GRUNDLAGEN

Im Augenblick fragen Sie sich vielleicht, wie so ein Rollenspiel genau abläuft und was Sie tun müssen, um loszulegen. Beachten Sie, daß die folgenden Regeln abgespeckte Versionen der Grundregeln sind, die Ihnen Lust auf weitere Abenteuer auf den vielen Welten des WARHAMMER 40.000-Universums machen sollen.

DIE WÜRFEL

Alle Würfe bei WARHAMMER 40.000 werden mit herkömmlichen zehneitigen Würfeln (W10) durchgeführt. Diese Würfel zeigen üblicherweise die Zahlen von 1-9 und eine 0, die für die 10 steht.

Die häufigste Art von Wurf heißt Prozentwurf. Bei einem Prozentwurf erwürfelt man mit 2W10 eine Zahl zwischen 1 und 100.

Wenn Sie festgelegt haben, welcher davon die Einer- und welcher die Zehnerstelle angibt, würfeln Sie und lesen das Ergebnis als zweistellige Zahl ab. Wenn also Ihr „Zehnerwürfel“ eine 7 und Ihr „Einerwürfel“ eine 3

zeigt, wäre das Ergebnis Ihres Prozentwurfs 73. Wenn Sie 4 und 9 würfeln, wäre das Ergebnis 49. Wenn Sie 0 und 0 würfeln, wäre das Ergebnis 100. Das wäre ganz schlecht. Versuchen Sie, bei Prozentwürfen so niedrig wie möglich zu würfeln.

Manchmal werden Sie auch gebeten werden, eine Zahl zwischen 1 und 10 zu erwürfeln. Würfeln Sie dazu 1W10 und lesen Sie das Ergebnis ab. Versuchen Sie dabei, so hoch wie möglich zu würfeln. Manchmal werden Sie gebeten werden, eine Zahl vom Ergebnis zu subtrahieren oder dazu zu addieren. Ihr SL wird Ihnen sagen, wann.

BEISPIEL

Oli will ermitteln, wieviel Schaden seine Laserkanone macht. Er muß dazu 5W10 würfeln. Er würfelt mit 5 zehneitigen Würfeln 3, 4, 7, 7 und 2. Er addiert die Würfelresultate zu 23 ($3 + 4 + 7 + 7 + 2 = 23$).

GRUNDWERTE

Ihr SC wird von Werten definiert, die für die Grundfähigkeiten Ihres Charakters auf verschiedenen körperlichen und geistigen Gebieten stehen: Kampfgeschick (KG), Ballistische Fertigkeit (BF), Stärke (ST), Widerstand (WI), Gewandtheit (GE), Intelligenz (IN), Wahrnehmung (WA), Willenskraft (WK) und Charisma (CH). Nun haben wir ja erwähnt, daß Sie bei Würfeln auf Werte niedrig würfeln sollen. Der Grund dafür ist recht einfach. Wenn Sie würfeln müssen, vergleichen Sie das Ergebnis mit dem auf den Wurf am ehesten zutreffenden Wert. Sagen wir, Sie versuchen, auf einen Mutanten zu schießen – würfeln Sie auf BF. Wenn Sie versuchen, einer umstürzenden Säule auszuweichen, würden Sie auf GE würfeln. Alles klar? Da Sie Ihren Wert unterwürfeln wollen, ist ein Wert um so besser, je höher er ist.

WERTEBONI

Außer KG und BF gibt es zu jedem Wert einen entsprechenden Bonus. Er entspricht der Zehnerstelle des Werts. Bei den Werteblocken sind diese der Einfachheit halber grau hinterlegt.

FERTIGKEITEN

BEISPIEL

Kiera, eine Assassinin, rennt im strömenden Regen über ein Gerüst. Es ist sehr schmal und rutschig, aber angesichts der Scharlachroten Allianz in ihrem Rücken wird Kiera das Tempo nicht drosseln. Der SL verlangt einen GE-Wurf. Kiera hat GE 37. Sie würfelt 26, genug, um das Gerüst zu überqueren und ihre Feinde abzuschütteln.

Fertigkeiten ähneln den Grundwerten, öffnen jedoch spezielle Handlungsmöglichkeiten während des Spiels. Jede Fertigkeit beruht auf einem Grundwert. Wenn Sie eine Fertigkeit einsetzen wollen, würfeln Sie also auf den der Fertigkeit zugeordneten Grundwert. So beruht Aufmerksamkeit beispielsweise auf Wahrnehmung. Wenn Sie Aufmerksamkeit einsetzen wollen, machen Sie also einen Wurf auf Wahrnehmung.

BEISPIEL

Nachdem Kiera entkommen ist, versucht sie, sich aus dem Raumhafen zu schleichen.

Der SL verlangt einen vergleichenden Schleichen-Wurf. Kieras Spielerin und er würfeln. Kiera muß unter 37 würfeln, die Wache unter ihrer WA von 30. Kiera hat mit 24 Erfolg, der SL mit 28 auch. Beide haben einen Wertebonus von 3, doch Kiera hat mit 24 niedriger gewürfelt und ihr gelingt es, zu entkommen.

VERGLEICHENDE WÜRFE

Manchmal muß man seine Fertigkeit mit der eines Gegners messen. Das nennt man vergleichende Würfe. Dann machen alle Beteiligten Fertigkeitwürfe. Wer Erfolg hat, gewinnt. Wenn beide Würfe gelingen, gewinnt der, der den höheren Wertebonus hat. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt das niedrigere Würfelergebnis. Scheitern beide Beteiligten bei ihrem Wurf, entscheidet ein neuer vergleichender Wurf über einen klaren Sieger.

TALENTE

Genau wie Fertigkeiten stehen Talente für Dinge, die Ihr Charakter kann. Talente sind allerdings eher Spezialfähigkeiten, Dinge, die Ihr Charakter durch Übung gelernt hat, etwas schneller rennen oder fast tödliche Wunden wegstecken. Bei den meisten in diesem Szenario auftauchenden Talenten finden Sie direkt auch eine Erklärung zu ihrem Einsatz.



ABENTEUER- HINTERGRUND

Die nachfolgende Geschichte ist ein Einstiegsabenteuer zu SCHAFFENJÄGER; wenn Sie dieses Szenario also als Akolyth spielen wollen, lesen Sie bitte nicht weiter, weil Sie sich sonst selbst den Spaß verderben. SL, weiterlesen!

Vor Jahren kam die Inquisition auf Spheris Secundus – einem Eisplaneten im Calixis-Sektor, auf dem Bergbau betrieben wird – einem finsternen Chaaskult auf die Spur und löschte ihn aus. Der Kult bestand in erster Linie aus Leibeigenen – den elenden Massen, die in der giftigen Atmosphäre der ausgedehnten Minen dieser Welt schufteten –, denen er eine Fluchtmöglichkeit vor der Fronarbeit und Freiheit vor der faktischen Versklavung durch die Zehntforderungen des Gott-Imperators verhielt. Die Befreiung, die sie aus ihrem elenden Dasein fanden, war letztlich der Tod, denn als die Inquisition von dieser heimtückischen Gruppierung erfuhr, reagierte sie schnell, brutal und final. Die Kultisten wurden bis auf den letzten Mann identifiziert und erschossen oder verbrannt, und ihr blasphemischer Text endete im läuternden Feuer. In den Augen der Inquisition war die Sache erledigt, die subversiven Elemente waren ausgelöscht, und infolgedessen richteten die Beschützer des Imperiums ihre strafende Aufmerksamkeit auf andere Gerichte über Missetaten.

Es überrascht sicher niemanden, daß nicht alle Folianten und Schriften zerstört worden waren. Im Nachgang der Läuterung erforschten ein paar neugierige Leibeigene die rußgeschwärzten Stollen und fanden auf ihrer Suche nach Wertsachen einen gewaltigen Folianten, der viele Riten des ausgelöschten Kultes beschrieb. Die Wörter, die sich auf den Seiten wanden, beunruhigten sie, und fast hätten sie das blasphemische Werk vernichtet. Doch sie waren verzweifelt, weil sie lange die brutale Umgebung und die hoffnungslose Existenz von Bergleuten auf dieser Welt hatten ertragen müssen. Ein paar irregeleitete Seelen kamen auf die Idee, der beste Weg, ihrem Schicksal zu entgehen, sei, den Zorn des Imperiums herabzubeschwören, die Welt von allem Leben zu säubern und ihrem Elend so ein Ende

zu machen. Wie erwartet hielten ihre Gegner sie für verrückt, denn wenn sie so unglücklich waren, konnten sie ja sich umbringen, aber der Kern dieser irregeführten Gruppe dachte nicht an sich, sondern an ihre Brüder und Schwestern, Kinder und Kindeskinde. So starteten sie ihre wahnsinnige Mission, gründeten die Bruderschaft der Häme und gingen daran, genug Ärger zu machen, um die Mächte im Imperium dazu zu bringen, den Planeten zu säubern.

Was die Saboteure und Demagogen nicht einkalkuliert hatten, war die Bedeutung Spheris Secundus' für den Calixis-Sektor. Die Welt war viel zu wichtig, um sie zu zerstören, also



wollte das Imperium statt dessen den „Kult“ zerschlagen. Als die Bruderschaft der Häme also eine Fabrik in der Nähe des Bruchs – eines besonders gefährlichen Tunnelbereichs – zerstörte, reagierte das Imperium, wie es eben manchmal mit aufsässigen Bürgern umgeht: Es sandte eine Abteilung der Imperialen Armee gegen die aus, die die Planetare Gouverneurin als Rebellen bezeichnete. Wie erwartet machte die Armee kurzen Prozeß mit den Bergleuten und Leibeigenen, und als die Oberfläche erst einmal gesäubert war, stiegen ein paar Kompanien in die Stollen hinab. Nach zwei Tagen erbitterter Kämpfe war der Aufstand niedergeschlagen.

Die Soldaten machten große Fortschritte gegen die Kultisten, waren aber nicht auf das vorbereitet, was sie in den Tiefen der Mine fanden. In diesen zyklischen Tunneln lauerten allerlei verwachsene, schreckliche Kreaturen, seltsame Zeichen prangten an den Wänden, und alles roch nach Chaos. Nicht einmal die Bruderschaft der Häme wußte das, und als sie vor den Lasersalven floh, rannte sie in die wartenden Tentakel unaussprechlicher Schrecken. Die Mutanten und Chaosdämonen erhoben sich aus den Tiefen und begaben sich in die oberen Stollen, um die Menschen in den oberflächennahen Gängen zu vernichten. Der Kommissar ahnte das drohende Unheil, zog seine Truppen ab und versiegelte den Zugang zum Bruch, wobei er seine eigenen Männer, die überlebenden Kultisten und allerlei Schreckensgestalten hinter dem Metallschott einschloß. Man kam zu der Auffassung, die Inquisition sei mit dieser Welt noch nicht ganz fertig. Bis zu ihrem Eintreffen sollte die Gorgonidenmine – die Zugangsstollen zum Bruch – verschlossen und versiegelt bleiben, und es wurde nichts weiter unternommen.

Das ist in der Tat eine schreckliche Entwicklung, denn diese Erkenntnis enthüllt nicht nur, daß das Chaos sich auf dieser lebenswichtigen Welt eingenistet hat, sondern auch, daß die Wirtschaft des Calixis-Sektors in Gefahr war – Spheris Secundus ist Hauptexporteur für lebenswichtige Erze, Treibstoff und andere Grundchemikalien. Infolgedessen steigt der Druck, sich mit diesem Thema zu befassen, und die Inquisition bemüht sich, ein Team erfahrener Veteranen zusammenzustellen, um den Befall zu beenden, aber bis sie ihre wichtigen Agenten versammelt hat, muß sie etwas tun. Auftritt der SC.



ZUSAMMENFASSUNG

Zerbrochene Hoffnung ist ein lineares Szenario, das in drei Teile unterteilt ist, die je eines der Kernelemente von Schattenjäger beleuchten.

- **Teil 1:** Die Akolythen erreichen das Heerlager, wo sich die Imperiale Armee nach dem Kampf mit der Bruderschaft der Häme verschant hat. Die Charaktere haben mehrfach Gelegenheit, etwas über die Bruderschaft, die jüngsten Ereignisse und das, was sie erwartet, zu erfahren. Dieser Abschnitt gipfelt in einem Treffen mit dem Kommissar, dessen Erlaubnis sie brauchen, um die Gorgonidenmine zu betreten und von dem sie die Karte des Bruchs bekommen.
- **Teil 2:** Ausgestattet mit der Information, die sie von den Soldaten erhalten haben, können die SC nun die Mine betreten. Sie werden eine Reihe von Hindernissen überwinden müssen, darunter Klettersteige, Sprünge, das Vermeiden von Risiken und ein schnelles Feuergefecht.
- **Teil 3:** Die letzte Phase des Abenteuers spielt im Bruch. Hier werden sich die Akolythen durch eine Woge der Verderbtheit kämpfen müssen, um die wahre Quelle der Gefahr zu finden und sich vielleicht ihrem Inquisitor zu beweisen, indem sie das Übel an der Wurzel packen.

TEIL 1: DIE GORGONIDENMINE

Das Abenteuer beginnt damit, daß die SC durch die Atmosphäre rasen, um auf Spheris Secundus zu landen, einer prosperierenden Welt, die Roharz und Mineralien aus ihren reichen Minen exportiert. Das Transportschuttle setzt die SC auf einem Schlachtfeld am Eingang der Gorgonidenmine ab, wo sie so viele Gerüchte wie möglich über diesen Ort und sein Umfeld aufschnappen sollen. Dieser Abschnitt ist recht linear und dient dazu, die SC mit ihrer Mission, den Einheimischen und Teilen der Geschichte dieses Ortes vertraut zu machen. Diese Szene zielt auf Interaktion mit den NSC ab und läßt die SC Fertigkeiten und Fähigkeiten einsetzen, um die finstersten Geheimnisse der Gegend zu erkunden.

ANKUNFT

Der Auftritt der SC. Lesen Sie folgendes vor oder fassen Sie es zusammen:

Der Tonfall eures Herrn ließ keinen Zweifel daran, daß ihr alle keine idealen Kandidaten für diese Mission wart. Ja, er schien zu zögern, als er euch in die Lage auf Spheris Secundus einweihte. Es hat jüngst einen Aufstand gegeben, der nur gewaltsam niedergeschlagen werden konnte, weswegen ein Zug der Imperialen Armee im Herzen der Rebellion landete und den Mob zum Schweigen brachte. Als die schlimmsten Kämpfe vorüber waren, sicherten die Soldaten die Gegend, unter anderem durch einen Erkundungszug durch die Gorgonidenmine, wo die Kämpfe am heftigsten gewesen waren. Die Berichte sind unklar, da eine Reihe von Schwadronen in der Finsternis verloren ging, aber es mag genügen zu sagen, daß der Kommissar die Mine versiegelte und die gesamte Region unter Quarantäne stellte. Unter normalen Umständen hätte sich die Inquisition in aller Ruhe dieser Sache ange-

nommen, doch der wirtschaftliche Schaden für die Welt und damit auch für die Ökonomie des gesamten Sektors könnte sich als zu massiv erweisen, wenn man sich nicht zügig um das Problem kümmert. Also hat man euch geschickt. Das ist etwas beunruhigend, da ihr alle Frischlinge seid, die eigentlich nach Scintilla zur Ausbildung hätten fliegen sollen, aber ihr wart die nächsten Akolythen, und es war ein leichtes, euer Schiff auf diese unwirtliche, gefrorene Welt umzuleiten.

Lassen Sie die SC sich gegenseitig vorstellen. Gehen Sie davon aus, daß sie schon ein paar Wochen zusammen verbracht haben, also sollten sie die Macken, Namen und anderen wichtigen Details kennen, die die Spieler einander verraten wollen. Lesen Sie danach folgendes vor oder fassen Sie es zusammen:

Nachdem ihr aus dem Transportschuttle ausgestiegen seid, seht ihr zu, wie es mit dröhnenden Triebwerken dem Kreuzer entgegenrast, der im Orbit über dieser elenden Welt hängt. Ihr steht mitten in einem Heerlager der Imperialen Armee, in dem sich etliche Männer und Frauen mit grimmigen Gesichtern drängen, einige davon blutverschmiert und bandagiert, alle in den grauen Uniformen des 97. Bataillons. Das Lager besteht in erster Linie aus einem Meer von Zelten rings um rauchende Krater, Dampfentlüfter, die violette, stinkende Gaswolken in die Luft rülpfen und den Trümmern des gerade zu Ende gegangenen Konflikts. Ein Läufer macht quetschend Perimetersicherung, von seinem Pilot geschickt durch die Trümmer alter Gebäude, rauchende Fahrzeugwracks und unbestattete Leichen manövriert. Inmitten des Lagers steht ein rostroter Wohncontainer, auf dem der Imperiale Adler prangt. Dahinter erhebt sich ein flacher, von Eis und Industrieanlagen bedeckter Höhenzug. Aus Schornsteinen flackern Flammen, und Lagercontainer, große, blubbernde Tanks, aus denen sich giftige Dämpfe erheben und einiges mehr lassen die Bauwerke wirken wie ein riesiges Metallinsekt, das auf den Gipfeln dieses zerklüfteten Gebirgszugs hockt.