

Warhammer 40k

Abenteuer

Auf der im Gegensatz zu anderen Schreinwelten im Calixis Sektor als unbedeutenden eingestuften Schreinwelt Gallathea soll für die dortige Bibliothek ein neuer Teilbereich gebaut werden. Bei den Ausschachtungsarbeiten wurde ein bisher unbekanntes Gewölbe entdeckt. In diesem Gewölbe befanden sich Regale mit Büchern. Da die Gesamtumstände des Fundes ungewöhnlich waren, wurde die Baustelle abgesperrt und die Inquisition von den Adeptus Sororitas zur Prüfung angefordert. Aus diesem Grunde wurde die Gruppe von eurem Inquisitor beauftragt mit dem Adepten Varus die weiteren Arbeiten zu beaufsichtigen und die Funde zu überprüfen.

Das Abenteuer ist für 4 Spieler, mit hohem Railroadanteil und als OneShoot konzipiert. Begleitung für einen Adepten (Gelehrten) und seiner Gardisten, welcher in einem neu freigelegten Gewölbe nach bestimmten Berichten über den heiligen Drusus suchen soll. Korrekter gesagt soll er mögliche ketzerische Texte finden und vernichten. Hinweise erhalten das Sekten versuchen könnten diese Bücher in die Hände zu bekommen.

Inhaltsverzeichnis

Block 1: Einleitung	7
Block 2: Vertiefung der Handlung.....	10
Eintreffen auf dem Raumhafen.....	10
Palast des Ekklesiarchen / Kathedrale / Bibliothek	12
Block 3: Wendepunkt der Ereignisse	18
Mord, Blut und Ruhmestaten	18
2.1 Weckruf.....	18
2.2 Der Tatort	18
2.3 Tatortuntersuchung.....	19
2.4 Wohnung der Brüder	20
Block 4: Finale	23
3.1 Durchsuchung der Wohnung	21
3.2 Weiter an der Ausgrabungsstätte.....	23
Block 5: Auflösung	27
Anlage	28
Zeitleiste:.....	29
Lexikon:	30
Personenverzeichnis:.....	32
3.1 Inquisitonsangehörige	33
3.2 Angehörige der Ekklesiarchie	34
3.3 Adeptus Sororitas.....	37

3.4 Kultisten	40
3.5 Sonstige	47
Ortsverzeichnis:	52
Schreinwelt Galathea	52
Stadt Galathea	52
Bibliothek:	52
Ausgrabungsstätte:	52
Kloster der Adeptus Sororitas Orden der heiligen Rose	53
4.1 Gasthäuser	53
Gegenstandsverzeichnis:	55
Begegnungsverzeichnis.....	57
Charakterverzeichnis	58
Regelübersicht	63

Aufbau der Blöcke:

Der Aufbau der verschiedenen Bereiche oder Teilbereiche (ab hier Akte/Akt genannt) ist immer wie folgt gegliedert. Dieser Aufbau kann sich – je nach Art und Umfang – insgesamt oder in Teilakten sich wiederholen.

Zunächst **Auf einen Blick**, welcher den Inhalt der Szenerie für den Spielleiter zum Verständnis beschreibt. Direkt danach folgt **Sag es Ihnen direkt** mit einer Beschreibung zum Vorlesen, teilweise unterteilt um den Spielern die Möglichkeit einer Reaktionen oder Handlungen zu ermöglichen. Mit **Hinter den Kulissen** hat der Spielleiter nochmals – in der Regeln mehr - Informationen und Hinweise, wie sich die „Wahrheit“ darstellt.

Im Absatz **Aufhänger** werden wichtige Orte und Personen in Kurzform beschrieben. Zu jedem wichtigen Ort oder Person finden sich im [Anhang](#) ausführlichere Informationen sowie ggf. Karten und ein Querverweis auf den betreffenden Akt.

Gleichzeitig sorgt der Abschnitt **Schauplatz und Leben** dafür, dass eine Szenerie aktiv bleibt, wenn die Spieler überlegen und planen müssen bzw. sollen. Meistens durch Hinweise zu möglicher Hintergrundmusik oder Beschreibungen von Beobachtung, Gesprächen aber auch mögliche Zufallsereignisse.

Im Abschnitt **Daumenschrauben** geht es um die Erhöhung der Schwierigkeiten falls die Spieler erfahrener und/oder mächtiger sind. Der Abschnitt **Keine Panik** ist dagegen als Unterstützung der Spieler gedacht, welche Hilfe und Tipps benötigen.

Im Abschnitt **Schergen und bewegliche Ziele** werden Werte, Vorgehensweisen und Ausrüstung der möglichen Gegner in Kurzform vorgestellt. Die genauen Werte, Daten und Regeln sind im Anhang hinterlegt.

Sobald das Wort **TimeBoost** auftaucht, sollte hier ein Zeitsprung durchgeführt werden, da sonst die Charaktere sich langweilen könnten, weil „nichts wichtiges passiert“ oder von Seiten des Autors so geplant worden ist.

Die Geschichte

Wir befinden uns im 41. Jahrtausend. Vor über 20.000 Jahren besiedelten die Menschen im Zeitalter der Technologie die Galaxie. Genauere Details hierzu sind unbekannt, denn diese gingen in den folgenden 10.000 Jahren verloren, als eine Katastrophe galaktischen Ausmaßes den Warpraum unpassierbar machte. Der Warpraum dient als Transportmedium für die Raumfahrt. Der allgemeinen Meinung nach war dieser Raum leer und unbewohnt. Aber in Wirklichkeit wurde er von Wesenheiten bewohnt, welche sich von Gefühlen und Emotionen ernährten. Während der ersten Betretungen der Menschheit bekamen diese Wesenheiten viel Energie, so dass sich schließlich die vier großen Götter des Chaos (Khorn, Nurgel, Tzeentch Slaanesh) entwickelten. Sie versuchen daher weitere schwache menschliche Seelen zu beeinflussen und auf diese Weise in ihr Warreich zu ziehen.

Die Erlösung kam im 31. Jahrtausend für die Menschheit durch den Aufstieg des Imperators auf der Heiligen Terra. Dieser einte die zerstrittene Menschheit und ebnete ihr wieder den Weg in den Weltraum. Dieser war aber mittlerweile von den dort entstandenen Kreaturen des Chaos verseucht. Hierzu erschuf er mächtige Krieger und ihre Anführer die Primarchen. Diese Primarchen standen ihm als seine Schöpfung sehr nahe. Sein Lieblingssohn war der Primarch Horus. Bald wurde er von diesem betrogen, da dieser unter den unheimlichen Einfluss des Chaos gekommen war. Horus hatte nicht nur viele imperiale Welten und beinahe die Hälfte der mächtigen Space Marines auf seine Seite gelockt, er griff auch im Herzen des Imperiums auf Terra den Imperator selbst an. In einem großen Kampf konnte dieser zwar Horus besiegen, wurde aber dabei durch diesen tödlich verwundet. Seitdem sitzt der Imperator auf dem Heiligen Thron von Terra und wacht, ewig gefangen an der Schwelle zwischen Leben und Tod, über den Weg der Menschheit und leitet sie, auf dass sie überleben möge.

Im 41. Jahrtausend sind viele der alten imperialen Welten wiederentdeckt und in das Imperium wieder eingegliedert worden. Einiges der alten Technologie wurde wiederentdeckt, aber vieles bleibt wohl auf ewig verborgen oder ging verloren. Viele der jetzigen Maschinen sind krude konstruiert und archaisch. Für das Überleben und Funktionieren des Imperiums sorgt die mächtige Verwaltung, die geleitet durch eine Priesterschaft, die den Willen des Imperators in die Tat umsetzt. Das Militär und die Inquisition hingegen befassen sich mit den Gefahren für die Menschheit. Das Militär ist zumeist direkt mit der Niederschlagung von Aufständen, der Abwehr oder der Invasion von Xenos (Aliens) beschäftigt. Doch die Inquisition ist mehr für die Abwehr der nicht offenen Bedrohungen zuständig, sei es durch die Chaosmächte aus den Warpraum, die heim-tückischen Xenos, welche nicht direkt angreifen und natürlich auch durch die menschlichen verborgenen Übel, wie Ketzerei und Umstürzler. Zur Bekämpfung dieser Gefahren nutzt die Inquisition verschiedene Bürger des Imperiums, welche sich freiwilligen oder auch unfreiwillig der Aufgabe verschrieben haben die Menschheit zu schützen.

Die Spielercharaktere

Einst ein kleines Rädchen in eurem jeweiligen Umfeld, seid ihr in einer Gruppe von Akrolyten für einen Inquisitor tätig. Ihr ermittelt, untersucht und überprüft für diesen Inquisitor andere imperiale Bürger aller Art um die Verräter, Ketzer und enttarnte Xenos den reinigenden Flammen zu übergeben. Dabei versucht ihr frei von Wahnsinn und Korruption zu bleiben, damit am Ende eures Dienstes der Imperator wohlwollend auf euch herabblickt.

Erläuterung der Spielmechanismen

Das Abenteuer wird mittels des neuen Warhammer 40k Rollenspielsystem Wrath and Glory gespielt. Es ist ein W6 System, welches mit verschiedenen neuen Mechanismen. Die Anzahl der Würfel für eine Probe wird aus der Summe Fertigungslevel und zugehörigem Attribut gebildet. Die Bonuswürfel kommen zusätzlich aus verschiedenen Quellen. Die maximale Anzahl der Bonuswürfel wird durch die Machtstufe (Stufe * 2) beschränkt. Die Machtstufe gibt den Schwierigkeitsgrad des **Abenteuers oder des Charakters** an. Ein Würfel bei diesen Proben wird „markiert“ (andere Farbe) und wird als Zorn-Würfel definiert.

Alle Würfelergebnisse von 4+ sind Erfolge („Ikone“ genannt). Alle Ergebnisse von 6 sind 2 Erfolge („Erhabene Ikone“). Weitere Bonuswürfel für die Probe kommen noch hinzu aus verschiedenen Quellen. Ein Würfel wird als Zornwürfel besonders markiert.

Der Rest der Mechanismen wird in den Erläuterungen der Regeln in den Anlagen hinterlegt.

Das Warhammer 40k Universum in Kurzform

Das Universum von Warhammer 40k ist sehr finster und düster. Es ist eine Mischung aus feudalem Mittelalter und Science-Fiction. Der Glaube an den Gottimperator ist neben dem Glauben an den Omnessias (Der Gottimperator in seiner Inkarnation als Herr der Technik und Maschinen) die einzige genehmigte Religion der Ekklesiarchie. Das Imperium der Menschheit erstreckt sich über unzählige Welten und es herrscht immer Krieg. Entweder gegen Rebellen und Ketzer oder gegen feindliche Aliens (hier Xenos genannt). Die Inquisition ist eine quasi unbekannt oder als Schreckgespenst bekannt. Sie verfolgt alle Arten von Gefahren gegen das Imperium.

Erläuterung der wichtigsten Schlagwörter

Das Imperium der Menschheit

Über unzählige Welten hat sich das Imperium der Menschen ausgebreitet. Bedingt durch die Katastrophen der Vergangenheit ist ungezähltes Wissen verloren gegangen, was die Überlebensbedingungen auf den Planeten schwierig macht. Dennoch stapft die Menschheit stoisch weiter, da der Gottimperator von seinem heiligen Thron auf Terra über sie wacht.

Das Adeptus Administratum

Diese riesige und monströse Organisation ist dafür zuständig die Tributzahlungen für das Imperium einzuholen, als auch die verschiedenen Bedarfsorganisationen, wie z.B. die Imperiale Armee mit Geld, Menschen und Ausrüstung zu versorgen.

Die Imperiale Armee

Die Streitkräfte des Imperiums werden auch als der Hammer des Imperators bezeichnet. Aufgebaut, um einen Abnutzungskrieg zu führen, werden auf unzähligen Planeten Soldaten in die Schlacht geworfen.

Die Inquisition

Diese halbgeheime Organisation ist als Geheimpolizei dafür zuständig alle Arten von Verbrechen zu untersuchen. Hierbei haben sie im Prinzip unbeschränkte Vollmachten und müssen sich nur vor ihresgleichen verantworten. Jeder Inquisitor hat unterschiedliche Vorgehensweisen und Prinzipien. Viele Inquisitoren spezialisieren sich auf eine der drei

Bedrohungen (Ketzler (Chaos), Verräter, Xenos (Aliens)), andere wiederum nehmen sich der Verbrechen an, wie sie diesen gewahr werden.

Akolyten

Sie sind die Truppen der Inquisitoren und fungieren als Erkunder, Detektive, Kämpfer und Henker. Sie agieren zumeist im Verborgenen und sind immer davon bedroht durch ihre Arbeitsumstände an Leib und Seele Schaden zu erleiden.

Makropole

Eine riesige Stadt in verschiedensten Ausprägungen, welche teilweise ganze Gebiete so stark besiedelt hat, dass man schon von verschiedenen Stadtschichten sprechen kann.

Die Ekklesiarchie

Einzig genehmigte Kirche des Imperiums, welche den Glauben an den Gottimperator in verschiedenen Ausprägungen und Facetten, fördert und predigt. Nur genehmigte Ausprägungen und Facetten des Glaubens sind erlaubt. Die Ekklesiarchie darf keine Männer unter Waffen haben, sondern nur die Adeptus Sororitas. Dies sind Frauen, welche sich dem Imperator komplett verschrieben haben. Ansonsten dürfen lediglich die Gläubigen unter Führung von Predigern kurzfristig in den Kampf geführt werden.

Adeptus Sororitas

Diese Frauen stellen die einzigen festen Streitkräfte der Ekklesiarchie. Sie tragen mittels angepasster Servorüstungen und Bolter den Richterspruch des Imperators zu den Ketzern. Sie werden in verschiedenen Orden und Klöstern zusammengefasst.

Schreinwelt

Immer dort, wo die Ekklesiarchie ein oder mehrere Wunder bestätigt hat und es für sinnvoll erachtet, wird eine Schreinwelt errichtet. Diese Welten sind vom Imperialen Zehnt (Steuer) befreit und sollen den Glauben an den Imperator fördern, festigen und bewahren. Gleichzeitig dienen sie der Kirche als Einnahmequelle, da die Gläubigen diese Welten besuchen, um ihre Seelen reinigen zu lassen.

Block 1: Einleitung

Akt1.1: Start der Mission

Auf einen Blick

Eure Akolythen-Gruppe hat bereits zwei Aufträge für eure Inquisitorin Annika Gerosch erledigt. Ihr wurde von ihr zu einem Treffpunkt an Bord ihres Raumers beordert, mit dem Hinweis, dass sie einen neuen Auftrag für euch hätte. Die Reise durch den Warp mit dem zivilen Raumer lief relativ ereignislos und im Orbit eines namenlosen Planeten, wechselt auf den Raumer der Inquisitoren. Hier erwartet euch der Interroger Pütter.

Sag es Ihnen direkt

Interroger Pütter begrüßt euch kurz, (nickt den Soldaten anerkennend kurz zu). Dann führt er euch in einen eleganten Salon. Dort händigt er euch Datenpads aus, auf denen ihr Hintergrundinformationen ([Handout](#)) findet. „Lest schon mal die Informationen durch, die Inquisitorin kommt gleich. Essen und Trinken findet Ihr dort drüben.“

Er deutet in Richtung eines aufgebauten Büfetts. Nachdem ihr euch einige Zeit mit der Lektüre beschäftigt habt, geht die Luke auf und die Inquisitorin kommt mit zwei Leuten, wahrscheinlich aus ihrem Gefolge, herein. Sie wird begleitet von einem Techpriester sowie einem, anhand seiner Robe erkennbaren, Gelehrten.

Die Inquisitorin beginnt zu sprechen:

„Die Schreinwelt **Galathea** ist in dem Verzeichnis der Schreinwelten nicht sehr weit oben in der Liste der Schreinwelten zu finden. Dennoch hat die Welt ihren Platz in der Imperialen Religion und in der Geschichte des Calixis Sektors. Kurz nach seiner oder während seiner Auferstehung soll der Heilige Drusus diesem Planeten besucht haben. In verschiedenen Geschichten der Ekklesiarchie und der Inquisition wird von einigen Priesterkönigen gesprochen, welche hier gegen ihn gefochten haben sollen. Außerdem wird davon geschrieben, dass hier einige Engel des Imperators angeblich beerdigt wurden, nachdem diese den Heiligen Drusus mit ihrem Leben beschützt haben. Neben diesen Geschichten und Legenden ist an dem Planeten nur die gute Bibliothek und das Ausbildungskloster der **Adeptus Sororitas** vom **Orden der heiligen Rose** bemerkenswert. Bei Bauarbeiten zur Erweiterung dieser Bibliothek wurde ein Gewölbe entdeckt, welches bisher verborgen war.

Auf Grund meiner guten Kontakte zu diesem Orden der Adeptus Sororitas wurden ich informiert. Ich habe mich dazu entschieden Euch mit den weiteren Überprüfungen und Nachforschungen zu beauftragen. Insbesondere bin ich daran interessiert die Gründe für die kürzlich aufgetretenen zivilen Unruhen zu erfahren. Die Ekklesiarchie hat eine eigene Untersuchungsgruppe entsandt, in dessen Kielwasser werde Ihr Deckung finden werdet, um nicht direkt als Inquisitionagenten aufzufallen. Außerdem teile ich Euch für diese Mission den Adepten **Varus** zu (sie deutet auf einen älteren Mann). Mit der Ekklesiarchie habe ich eine Vereinbarung getroffen, dass ihr als eigene Untersuchungs- und Forschungsgruppe geltet. Somit untersteht ihr nicht den Weisungen der Ekklesiarchie Gruppenleiter und könnt eigenständig agieren. Sie mustert euch mit ernstem Gesichtsausdruck und fragt dann: „Noch Fragen?“

FAQ:

-Hier habe ich noch keine Erfahrung, sondern werde es noch nachtragen.

Ausrüstung:

Wird euch gemäß Ausrüstungsliste ([Anhang](#)) in großen und ganzen zur Verfügung gestellt. Die Spieler erhalten pro Charakter ein Abzeichen, welches sie als Mitglied der Inquisition sowie der Untersuchungsgruppe ausweist. Außerdem erhält jeder eine passende Geldtasche mit 500 Throne in unterschiedlicher Stückelung.

Ausrüstung durch die Inquisition

Kleines Abzeichen der Inquisition/Forschungsgruppe	2 Datenpads
300 Throne als zusätzliches Handgeld	Mikrofunkgeräte

Hinter den Kulissen

Aufhänger

Hier sollte noch mal etwas nachgetragen werden, wenn erforderlich.

Daumenschrauben

Ärger die Inquisitorin zu viel und die Gruppe bekommt einen neuen Akolythen für den Verstorbenen zugeteilt.

Keine Panik

Siehe Daumenschrauben

Schergen und bewegliche Ziele

Sollten nicht notwendig sein

TimeBoost

Nachdem die Charaktere sich ausgerüstet haben, werden sie nach einem kurzen Sprung durch den Warp auf den Raumer der Ekklesiarchie-Untersuchungsgruppe transferiert. Ein kurzes Treffen mit dem Leiter der Gruppe und seinem Stellvertreter findet in seinem Salon statt. Je nach Interaktion der Spieler und der NPCs, wird die Einstellung der Gruppen etwas frostiger zueinander sein.

Schauplatz und Leben

Aber dennoch erhält die Gruppe im Rahmen des Kennenlernens folgende Informationen / Hinweise:

- Die Ekklesiarchie Forschungsgruppe hat 1 Zug Gardisten (12) der Imperialen Armee mit einem Sergeanten mit der Sicherung der Gruppe beauftragt.

- Die Gruppe besteht aus weiteren 3 Gelehrten und 5 Protokollanten. Die sollen nicht nur die gefundenen Bücher überprüfen, sondern haben auch eigene Forschungsmissionen in der Bibliothek. (Suche nach „Aeotech-Informationen“ etc. – wertvolles Wissen für Gönner und andere Organisationen)

- Die zivilen Unruhen werden als normales von Zeit zu Zeit auftretendes Verhalten von euphorischen Gläubigen angesehen.

Schon während des Treffens setzt der Raumer in das System Galathea über. Kurz danach erhaltet ihr auch die Mitteilung, dass eure Landefähre bereit ist. Die Ekklesiarchiegruppe wird zunächst hinuntertransportiert. Anschließend werdet ihr hinuntergefliegen und es steht für euch ein eigenes Empfangskomitee bereit. Im Orbit befinden sich noch 3 weitere Pilgerraumer, welche in verschiedenen Routen die Schreinwelten anfliegen und teilweise sogar das heilige Terra als Ziel haben.

Block 2: Vertiefung der Handlung

Akt:

1. [Eintreffen](#)
2. [Besuch beim Ekklesiarchen](#)
3. [Erste Besuch der Ausgrabungsstätte](#)
4. [Abendgestaltung](#)

Eintreffen auf dem Raumhafen

Auf einen Blick

Nach dem die Spieler auf dem Raumhafen eingetroffen sind, werden sie durch die Adeptus Sororitas **Silvana** mit 2 Schwestern mit Krafrädern und 3 Arbeitern. Sie teilt den Charakteren mit, nachdem die anderen Personen weg sind, dass sie über den wirklichen Arbeitsgeber informiert ist (Kontakt von **Annika Gerosch**).

Das Gepäck wird auf Wunsch durch Arbeiter zum Gasthaus (**NAME**) gebracht, während die Spieler aufgefordert werden sich zunächst den obersten Ekklesiarchen **Lupus** (Vorschrift) vorzustellen und dann die Ausgrabungsstätte besuchen. Also geht es per Rhino (Transporterversion) mit Silvana sowie 2 Motorräder (die beiden Sororitas auf ihren Motorrädern) als Eskorte. Alternativ steht es den Charakteren frei sich anders zu entscheiden. Schlechter Eindruck bei Silvana.

Sag es Ihnen direkt

Nachdem euer Gepäck auf dem Lastwagen durch die Arbeiter verladen worden ist, fährt dieser in Richtung Gasthaus davon. Schwester Silvana schaut dem Lastwagen nach und wendet sich dann an Varus: „Nun werter Varus, auf ein freies Wort. Ich soll euch Grüße von Annika ausrichten und darauf hinweisen, dass ich dabei war, als sie ihre Narbe am linken Unterarm erhielt.“ Dabei macht sie eine ritzende Bewegung über ihrem linken Unterarm.“ Varus lächelt und wendet sich an die Spieler: „Werte neu in den Diensten der Inquisition befindlichen Adepten, darf ich euch Schwester Silvana, zeitweise im Dienste der Inquisition unter der Führung unserer Inquisitorin befindlich gewesen, vorstellen?“

Hinter den Kulissen

Die Spieler sollen am Raumhafen nur einen Blick drauf werfen, wie eine Sororitas im Umgang mit anderen Inquisitionsangehörigen agiert. Ansonsten soll dieser Abschnitt nur dazu dienen den Charakteren zu ermöglichen weitere Fragen zu stellen.

Aufhänger

Raumhafen

Der Raumhafen ist im normalen Betrieb und andere Pilger werden auf ihre Pilgertour über den Planeten geführt. Ansonsten werden die üblichen Frachtlieferungen hier abgewickelt. Die üblichen Zollabwicklungen werden durch die Anwesenheit der Sororitas überflüssig.

Sororitas Silvana

Sie ist natürlich fanatisch und gläubig. Aber dennoch ist sie dennoch diplomatisch genug, um mit anderen nicht ganz so gläubigen Bürgern zu interagieren. Sie wurde als Leiterin des Klosters eingesetzt. Sie ruht in sich und ist sich ihrer Stärke und Stellung bewusst. Dennoch

wird sie bei Anzweifeln ihrer Autorität oder der Macht des Imperators erst eine Ansage machen, dann fragt sie sehr eindeutig nach => Peng!

Schauplatz und Leben

Keine direkten wichtigen Hinweise, aber man sieht am Rande des Flughafens einige verwüstete bzw. beschädigte Häuserfassaden. Außerdem scheinen Truppen der Imperialen Armee an Kreuzungen Posten bezogen zu haben. Die Adeptus Arbitres werden auch dabei gesehen, wie sie mit ihrem Rhino durch die Straßen fahren.

Daumenschrauben

Vielleicht einige „aufgeregte“ Pilger, welche die Sororitas bitten für Sie zu beten. Anschließend glauben sie, dass die Spieler nicht gläubig genug sind und wollen sie läutern.

Keine Panik

Solange die Charaktere nicht die Macht des Gottimperators leugnen, sollte alles gut gehen.

Schergen und bewegliche Ziele

Pilger=> normale 30er Werte mit improvisierten Waffen (1W5+3, DS: 0, primitiv)

TimeBoost

Weiter beim Palast des Ekklesiarchen

Palast des Ekklesiarchen / Kathedrale / Bibliothek

Auf einen Blick

In diesem Akt sollen die Spieler den Aufbau der näheren Umgebung (Übersichtskarte) sowie den Ekklesiarchen kennenlernen. Sie erhalten die Möglichkeit sich beliebt / unbeliebt zu machen und im Rahmen der zukünftigen Ereignisse entweder einen Verbündeten oder einen Störer zu gewinnen.

Sag es Ihnen direkt

Das Rhino bringt euch bis vor die Stufen des mächtigen Palastes des Ekklesiarchen in der Innenstadt der Stadt. Während der Fahrt habt ihr immer wieder beschädigte Fassaden und auch ausgebrannte Gebäude bemerkt. Einige Kreuzungen waren auch durch Truppen der Imperialen Armee besetzt. Der Palast, die Kathedrale und der alte Bereich der Bibliothek bilden im Abstand von 1 km in der Innenstadt ein mächtiges Dreieck. In diesem Dreieck liegt der Palast an der rechten Seite. 2 Sororitas in Scout-Rüstungen bewachen das Gebäude, während ein Zug der Imperialen Armee auf der rechten Seite des Gebäudes vor einen Flaggenmast auf und ab marschiert. Die Soldaten erscheinen sehr gut bewaffnet für solch einen einfachen Präsentationsdienst. (Stellung mit Sandsäcken und Schwerem Maschinengewehr)

Als Schwester Silvana aus dem Rhino aussteigt, nehmen die Soldaten sowie die Sororitas am Eingang des Palastes Haltung an und salutieren. Silvana führt die Gruppe in die Eingangshalle, wo ein Angehöriger der Ekklesiarchie an einem Empfangspult sich aufrichtet. Die andere Forschungsgruppe scheint bereits ihren Besuch beendet zu haben und passiert euch ohne weitere Bemerkungen in Richtung Ausgang. Silvana führt euch an dem Pult und durch ein weiteres Zimmer vor eine geschlossene Doppeltür. Hier klopft sie kurz an diese Tür und öffnet sie dann. „Die weitere Archäologiegruppe zur Untersuchung der Ausgrabungsstätte.“ kündigt sie euch an.

„Jaja, dann herein, ich habe noch zu tun“, sagt eine genervt klingende tiefe männliche Stimme.

Hinter den Kulissen

Ekklesiarchie-Kleriker Lupus ([genauere Beschreibung](#))

Er begutachtet kurz die Bestellsurkunde der Spieler, setzt sein Siegel darunter und seufzt kurz. „Dann begutachten Sie mal das Gewölbe und wenn sie interessante Bücher über den heiligen Drusus und sein Wirken im Calixis Sektor finden, dann informieren sie mich bitte: Dem Imperator zum Gruß.“ Falls die Spieler ihn auf die Verwüstungen ansprechen, so wird er dies als ganz normale enthusiastische Auswirkungen von gläubigem Pilger abtuen.

Aufhänger

Ekklesiarchie-Kleriker Lupus

Er ist genervt, will die Begutachtung und Akkreditierung der zweiten Untersuchungskommission schnell hinter sich bringen und dann weiter an seinem Buch arbeiten.

Größe: 1,76m; Gewicht: 84kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: blau

Stimme: brüchig, nicht sehr kräftig – Aggro: etwas lauter und kräftiger

Sprechweise: lamentierend und von oben herab und dann weiter schneller

Schauplatz und Leben

Palast des Ekklesiarchen

Beschreibung des Palastes

Große Türen und Verwaltungsgebäude

Weite Räume und mehrere Sekretäre

Daumenschrauben

Herablassende Sekretäre oder böse Servoschädel

Keine Panik

Varus und Silvana sind dabei, so dass diese schwierigen Situationen sicherlich entschärft können.

Schergen und bewegliche Ziele

Eigentlich keine wahrscheinlich

TimeBoost

Keine Notwendig

Die Ausgrabungsstätte

Auf einen Blick

Eine komplette Beschreibung der Gegend und eine Übersichtskarte finden sich in der [Anlage](#). Die Ausgrabungsstätte ist mit einem Plastikzaun umzäunt worden, nachdem die Entdeckung gemacht worden ist. Der Eingang wird durch ein großes Tor verschlossen. Die Ausschachtungsarbeiten laufen weiter, allerdings wird zunächst um den Bereich des Gewölbes herum gearbeitet.

Hier die wichtigsten Stichworte und Hinweise:

- **Bewachung:**
Sororitas bewachen das Gewölbe durchweg und wechseln sich während der Arbeitszeiten auf der Baustelle um 7 Uhr und 22.30 Uhr ab. Bei Beendigung der Arbeiten wird ein geweihtes Siegel angebracht, welches die Leute von dem Gewölbe fern zu halten. Bisher keine Vorfälle unnatürlicher Art.
- **Baustelle:**
Vorher war die Baustelle ein Park, welcher den Besuchern der Bibliothek zur Erholung diente. Jetzt ist ein Baustellenzaun aus Holz um die Baustelle herum errichtet worden. Vorne an der Bibliothek ist ein Tor angebracht.
- **Bibliothek**
Enthält mehrere Seiten aus den Tagebüchern des Heiligen Drusus, welche er während der Eroberung der Calixis Weite nach seiner Wiederauferstehung verfasst hat.
- **Tagebuchseiten**
Wird wie die Unabhängigkeitserklärung aufbewahrt. Hinter Panzerglas und höchstens auf 5 Meter sichtbar...

Die Spieler erfahren, dass die andere Forschungsgruppe kurz vorbeigekommen ist und lediglich ein kurzes Gebet gesprochen hat. Anschließend wurde der Gelehrte Hinkmann mit 2 Sekretäre und 3 Protokulanten mit dem halben Zug Soldaten als Eskorte zurückgelassen. Dieser ist jetzt gerade dabei die Entdeckung des Gewölbes zu protokollieren. Die übrigen Arbeiten auf der Baustelle gehen normal weiter. Die Soldaten bewachen die Grenzen der Baustelle.

Adept Varus beabsichtigt das Gewölbe zu besichtigen, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Die Adeptus Sororitas verschießen und bewachen bei Nacht das Gewölbe, welches dann zusätzlich mit einem Siegel versehen wird.

Jetzt haben die Spieler die Wahl, wie sie weiter vorgehen wollen.

Sag es Ihnen direkt

Kennenlernen des Vorarbeiters

Hinter den Kulissen

Aufhänger

Schauplatz und Leben

Daumenschrauben

Früher Angriff von Chaosanhängern

Keine Panik

Die Soldaten

Schergen und bewegliche Ziele

TimeBoost

Wechsel zum Gasthaus

Die Spieler lernen den Vorarbeiter **Roth** sowie den Ekklesiarchie-Kleriker **Lupus** kennen. Aufmerksame und misstrauische Charaktere könnten hier schon 1-2 Ketzer entdecken (siehe **Kennenlernen der wichtigsten NPCs** – siehe Personenverzeichnis)

Die Spieler erfahren, dass die andere Forschungsgruppe kurz vorbeigekommen ist und lediglich ein kurzes Gebet gesprochen hat. Anschließend wurde der Gelehrte Hinkmann mit 2 Sekretäre und 3 Protokulanten mit dem halben Zug Soldaten als Eskorte zurückgelassen. Dieser ist jetzt gerade dabei die Entdeckung des Gewölbes zu protokollieren. Die übrigen Arbeiten auf der Baustelle gehen normal weiter. Die Soldaten bewachen die Grenzen der Baustelle.

Adept Varus beabsichtigt das Gewölbe zu besichtigen, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Die Adeptus Sororitas verschießen und bewachen bei Nacht das Gewölbe, welches dann zusätzlich mit einem Siegel versehen wird.

Jetzt haben die Spieler die Wahl, wie sie weiter vorgehen wollen.

Spielleiterinfos

Die normalen Beobachtungen, Personen und Locations-Angaben werden in den normalen Anhängen hinterlegt.

Die besonderen Informationen folgen hier:

Beobachtungen:

Bereits auf der Fahrt zur Ausgrabungsstätte konntet ihr mehrere beschädigte Fassaden in den Seitenstraßen bemerken. Darauf angesprochen bemerkt die Schwester, dass einige Bürger ihre Frömmigkeit damit zum Ausdruck gebracht haben. Sie suchten nach Mutanten oder hatten andere Gründe um andere Pilgergruppen anzugreifen. Das Adeptus Arbitres (Polizei) ist hier nur in geringer Mannstärke anwesend und ihr Kloster hat nur die Aufgabe zu verhindern, dass die Unruhen auf die Bibliothek, Kirchen und das Wohnviertel des Klerus übergreifen.

Die Arbeiter arbeiten weiter an den Ausschachtungen. Mittels eines „höllischen“ WA-Wurfes (-40) bemerken die Charaktere, dass hier 2 Arbeiter mehr daran interessiert sind, die „neuen“ Leute (die Spieler) auf der Baustelle zu beobachten bzw. zu belauschen.

Beschatten/Belauschen – Feinde im Innern

Während die Charaktere auf der Baustelle etc. sich bewegen, scheinen ein oder zwei Arbeiter immer etwas in der Nähe zu tun zu haben. (Wahrnehmung: 1-20). Falls der Vorarbeiter, welcher die Charaktere begleitet, bemerkt (Wahrnehmung: 1 – 35), wird er dann die Arbeiter nur laut anweisen eine Tätigkeit zu Ende zu bringen, bevor sie etwas Neues anfangen. Misstrauisch wird er nicht sein, da er froh ist, dass die Arbeiten weitergehen trotz der Unruhen.

Erste Besichtigung des Baustelle / Ausgrabungsstätte / Gewölbe

Die erste Besichtigung soll der Information der Charaktere dienen. Die genaue Beschreibung ist unter Lokation (Seite **23ff**) hinterlegt.

Hier die wichtigsten Stichworte und Hinweise:

- Bewachung:
Sororitas bewachen das Gewölbe durchweg und wechseln sich während der Arbeitszeiten auf der Baustelle um 7 Uhr und 22.30 Uhr ab. Bei Beendigung der Arbeiten wird ein geweihtes Siegel angebracht, welches die Leute von dem Gewölbe fern zu halten. Bisher keine Vorfälle unnatürlicher Art.
- Baustelle:
Vorher war die Baustelle ein Park, welcher den Besuchern der Bibliothek zur Erholung diente. Jetzt ist ein Baustellenzaun aus Holz um die Baustelle herum errichtet worden. Vorne an der Bibliothek ist ein Tor angebracht.

- Bibliothek
Enthält mehrere Seiten aus den Tagebüchern des Heiligen Drusus, welche er während der Eroberung der Calixis Weite nach seiner Wiederauferstehung verfasst hat.
- Tagebuchseiten
Wird wie die Unabhängigkeitserklärung aufbewahrt. Hinter Panzerglas und höchstens auf 5 Meter sichtbar...

Abendunterhaltung

Stressige Pilger!

Provokation in der Gaststätte

Wenn der Abend langsam anbricht, wird die Baustelle geleert. Die Arbeiter packen zusammen und verlassen, die beiden Beobachter der Ketzer fast als Letzte die Arbeitsstätte.

- Provokation in der Gaststätte **Freudige Entspannung** (Einführung der Kampfregeln/Ablauf)

- Wenn die Spieler sich weiter umsehen wollen in der Stadt, dann können sie feststellen, dass die Stimmung unter der Bevölkerung sehr gereizt ist.

- Abgabenerhöhung
- Religiöser Streit

Es kann passieren, dass die Spieler hierbei von Zeloten „kontrolliert“ werden sollen, ob sie auch tugendhaft genug sind um den Boden einer Schreinwelt zu berühren.

Block 3: Wendepunkt der Ereignisse

Das dritte Feld steht für den Wendepunkt in der Kampagne. Während wir vorher den Helden das Leben zur Hölle gemacht haben und sich immer mehr Probleme vor ihren Augen auftürmten, kommt nun der Abschnitt in welchem sie anfangen diese Probleme zu lösen. Sie sehen so langsam das Licht am Ende des Tunnels. Schreibe in das dritte Feld Gedanken die dir dazu kommen, wie die Helden Fortschritte machen könnten.

Teilprobleme lösen/Informationen erhalten, Sekundärziele erreichen, Bösewichte ausschalten, Rivalen zurückwerfen, Verbündete finden

Mord, Blut und Ruhmestaten

Das zweite Feld dient der Vertiefung der Handlung. Hier wollen wir die Dinge komplizierter und gefährlicher für die Helden machen. Schreibe in das zweite Feld ein paar Stichwörter zu Dingen die dir einfallen, welche das Leben der Helden schwieriger machen werden. Führe dabei weitere Personen und Ereignisse ein. In diesem Teil der Kampagne sollen die Helden das Gefühl bekommen, dass ihnen die Sache so langsam über den Kopf wächst. Einige Methoden um Dinge unübersichtlicher für die Helden zu machen wären z.B: zeitliche Beschränkung, weitere Bösewichte, Helden-Rivalen, Sekundärziele

2.1 Weckruf

Wenn nicht die Charaktere direkt zur Baustelle fahren, werden Sie spätestens um 7.15 Uhr einen Funk- oder Fernbildanruf in ihrer Unterkunft bekommen. Am Gerät ist ein aufgeregter Vorarbeiter Roth, welcher den Charakteren mitteilt, dass sich 2 Arbeiter auf der Baustelle umgebracht haben und die beiden bewachenden Sororitas verschwunden sind. Anscheinend haben sich die beiden Arbeiter, zwei Brüder, sich gegenseitig ermordet.

2.2 Der Tatort

Beschreibung

Die beiden Arbeiter (Jarl und Karg) liegen 3m vor dem Eingang zur Ausgrabungsstätte und haben sich anscheinend gegenseitig mit ihren Messern ins Herz gestochen. Das Blut der Beiden hat auf Grund der Örtlichkeit einen Halbkreis vom Gewölbe weg um sie gezogen. Dort hat das Blut Muster gezogen. Dieses Muster scheint harmlos und zufällig.

Entdeckt wurden die beiden Arbeiter durch den Vorarbeiter und die 2 Sororita Schwestern, welche ihre Schwestern abwechseln sollten und den Bewachungsposten einnehmen wollten.

Die Abordnung der imperialen Soldaten erscheinen auch kurz nach den Spielern zur Übernahme ihrer Bewachung. Sie informieren die Delegation der Ekklesiarchie per Funk. Obergelehrter Eberhard Benning teilt dann mit, dass er mit den Vorkommnissen nichts zu tun haben will und weil die „andere“ Untersuchungsgruppe ja da ist, könne Sie die Angelegenheit beaufsichtigen. Er würde lieber seine bibliothekaren Nachforschungen weiterführen.

Die Adeptus Arbitres erscheinen mit 1 Junior Unterrichter und 2 Arbitres, welche sehr müde und erschöpft aussehen. (Unruhe in einem Wohngebiet in der Nähe – Schlachtung 4Z6).

Falls die Charaktere nicht die Arbeiter von der Baustelle abhalten:
(Wahrnehmungs- und Aufmerksamkeitsproben +20):

- Einige ältere Arbeiter tuscheln miteinander, machen sich dann an die Arbeit
- 2 andere Arbeiter – welche am gestrigen Tag schon als ungeschickter aufgefallen sind, beobachten lieber die Ermittlungsarbeiten.

2.3 Tatortuntersuchung

Die Spieler können mehrere Spuren verfolgen, die Proben und ihre Modifikatoren sind wie folgt aufgebaut Wa -10 für eine Wahrnehmungsprobe mit einer Erschwerung von +10 auf den Schwellenwert.

Die beiden Opfer

Die beiden Arbeiter waren Brüder. Ihr Verhalten war gestern normal, vielleicht etwas angespannt. Sind erst kürzlich (2 Monate) eingetroffen und wohnen im Arbeiterviertel. (Vorarbeiter ohne Probe)

Untersuchung der Leichen: beide haben eine Tätowierung (Rücken) haben und die Tat hier um ca. 2 Uhr verübt worden. (Herbeigerufener Medikus Quackus)

Blutzeichen

Zeichen aus Blut – Ja es ist ein „getarntes“ Beschwörungszeichen des Tzeentch (Verbotenes Wissen (Chaos) schwierig) - Adept Varus oder eine der Sororitas

Die verschwundenen Sororitas

Die beiden Sororitas waren Schwesternanwärter und trugen die normale Ordenstracht. Sie waren bewaffnet/ausgerüstet mit Garderüstung (angepasst), Automatikgewehre, Funkgerät und Lumenlampen.

Das Siegel

Das Siegel am Gitter ist allerdings verschwunden und wurde durch eine Fälschung ersetzt. (Normale WA Probe – 2 Erfolge oder Sororitas dabei automatischer Erfolg)

Gitter am Tor

Das Schloss scheint unverletzt, kann aber auf Grund des Alters und der häufigen Nutzung nicht mit Gewissheit gesagt werden.

2.4 Wohnung der Brüder

Hinweis:

Die Erlaubnis zur Durchsuchung ist nicht erforderlich (Inquisitorische Ermittlung – das auf dem Raumschiff erhaltene Abzeichen erlaubt das).

Da die Wohnung der Brüder wohl Hinweise geben könnte, werden entweder die Spieler oder die Arbitres die Durchsuchung vorschlagen. Sie selbst dürfen diese allerdings nicht vornehmen, da Schreinwelten besonderes Rechtsgebiet der Ekklesiarchie sind.

Die Wohnung der Brüder liegt in einem der vielen Arbeiterviertel der Hauptstadt. Diese sind in der Regel in 5 km Abstand zu der Stadt beginnend und folgen dem einfachen Muster, je näher an der Stadt desto „wohlhabender“ die Arbeiter. Die Brüder wohnten im hinteren „Mittelteil“ ihres Viertels. Das entsprechende Arbeiterviertel ist schon etwas ärmlicher, ist aber dennoch noch nicht als Elendsviertel anzusehen. Die Arbeiter sind in fünf-stock hohen kleinen Blocks untergebracht. Die beiden Brüder bewohnten ein Zimmer in einem dieser Blocks im obersten Stock. Im untersten Stockwerk hat eine Witwe **Lockon** ihre Wohnung zu einer Art Hausmeistereimit Geschäft umgebaut.

Auf einen Blick

Sag es Ihnen direkt

Hinter den Kulissen

Aufhänger

Schauplatz und Leben

Daumenschrauben

Keine Panik

Schergen und bewegliche Ziele

3.1 Durchsuchung der Wohnung

Normal eingerichtete Arbeiter Wohnung. Auffällig nur wenige Sachen an den Wänden. Die Rollos sind dagegen gute Qualität (offen ebenso die Fenster). In der Wohnung scheint dennoch ein unbekannter chemischer Geruch zu hängen (Normale WA Probe). Der Boden besteht, wie in allen anderen Wohnungen, aus Holzboden. Dieser hier scheint frisch gewischt zu sein, ist aber nicht mehr feucht (Reinigungs-flüssigkeit). Die Deckenlampe scheint ohne Lumen zu sein. In den von den Wänden weggerückten Schränken finden sich nur die normale Kleidung und sonstige Sachen (Kosmetikartikel, Ersatzmaterial, mehrere kleinere Behältnisse – WA-Probe 1 Lumen – etwas versteckt im hinteren Teil des Schränkchens).

1. Die Brüder haben das Zimmer etwas umgeräumt um die linke Wand frei zu haben. Die Fenster sind spaltbreit geöffnet, es dringt ein frischer Wind hinein, aber es hängt ein merkwürdiger Geruch in der Luft.
2. Der Boden ist nicht mehr feucht, dennoch scheint heute Morgen hier gewischt worden zu sein. Ansonsten scheint der Boden total normal zu sein.
3. Unter den Papieren im Zimmer (Verschlossenes Fach im Schrank) sind mehrere Zeichnungen der Ausschachtungsstelle, teilweise mit Zeitangaben, z.B. was das Wechsel der Sororitas am Abend angeht. Außerdem scheinen die Brüder sich sehr für Mathematik zu interessieren.
4. Das Badezimmer scheint auch frisch gewischt zu sein, die Hand- und Badetücher sind frisch. Die Toilettenartikel sind die normalen Sachen, keine Auffälligkeiten.

Befragung der Nachbarn:

Die Nachbarn auf der Etage scheinen alle harmlos zu sein. Eine der Nachbarn hat 3 Töchtern, welche als Putzfrauen arbeiten. Eine dieser Töchtern hat für die Brüder als Putzfrau gearbeitet.

1. Das Zimmer wurde morgens um 7 Uhr gereinigt. Der Arbeitsbeginn auf der Ausgrabungsstelle ist um 7.30 Uhr, das die Brüder nicht im Zimmer übernachtet haben ist nichts Ungewöhnliches. Sie sollen öfters mit mehreren Leuten Karten gespielt haben. Das Gasthaus Zur verdienten Erholung wurde als Treffpunkte
2. Die Brüder haben das Zimmer etwas umgeräumt, um die linke Wand frei zu haben. Die Fenster sind spaltbreit geöffnet, es dringt ein frischer Wind hinein, aber es hängt ein merkwürdiger Geruch in der Luft. Die Tochter meint, dass ist der Geruch in dem Zimmer so gerochen hat.

Ergebnis:

Die Wand wurde mit ultravioletter Farbe beschriftet. Es wurden komplizierte Berechnungen durchgeführt. Es ging dabei um planetare Bewegungen des Planeten innerhalb des Systems und dann seine allgemeine Bewegung durch den Sektor. Gestern Abend gegen 22 Uhr war ein errechnetes Ereignis der verschiedenen Variablen. Mit den gleichen Werten/Buchstaben wurde dann noch eine weitere Berechnung getätigt. Als Ergebniszeitpunkt wurde übermorgen Abend um 23 Uhr ermittelt. Einige andere Zeichen/Variablen sind selbst Mathematikkundigen unbekannt. (Spielleiterwissen: Warpschrift)

Block 4: Finale

Im vierten Feld steht bereits das Kampagnenziel. Nachdem du nun etwas mehr über den allgemeinen Ablauf deiner Kampagne erfahren hast, wollen wir jetzt über das Finale nachzudenken. Vielleicht hast du ein paar konkretere Ideen, wie genau das Finale ablaufen könnte. Schreibe diese nun ebenfalls als Stichwörter in das vierte Feld. Überlege dir auch einen Twist, also eine überraschende Wendung, einzubauen. Die Helden sollen im Finale noch einmal richtig ins Schwimmen geraten, schließlich ist es das Finale!

Mögliche Twists wären z.B. die Verbündeten oder relativ Unbeteiligte entpuppen sich als Gegenspieler oder sogar als der Bösewicht. Die Rivalen oder kleineren Bösewichte verbünden sich mit dem Hauptantagonisten. Die Helden kommen (fast) zu spät und müssen sich nun um zwei Dinge gleichzeitig kümmern. Die finale Konfrontation findet auf einem völlig anderen Gebiet statt, als ursprünglich erwartet.

Dies ist das Finale der Kampagne, du solltest an dieser Stelle alle Register ziehen, die dir zur Verfügung stehen! Dies ist der Punkt an dem alles auf dem Spiel steht, also gestalte diese finale Konfrontation so episch wie möglich, um deinen Spielern ein unvergessliches Erlebnis zu bescheren.

4.2 Weiter an der Ausgrabungsstätte

Die weiteren Untersuchungen ergaben keine weiteren Anhaltspunkte. Die Sororitas verstärken die Bewachung der Ausgrabungsstätte mit vier Schwestern in voller Ausrüstung.

Euer Adept möchte mit euch als Unterstützung und Sicherung das Gewölbe weiter Durchsuchen.

Ergebnis:

Die Bücher und Schriftrollen sind alt und mathematisch orientiert, einige Bände gehen in Richtung exotischer mathematische Theorien. Sie scheinen aber zumindest nach jetziger hastiger Durchsicht keine Gefährdung aufzuweisen. Gegen Abend findet der Adept ein geheimes Regal. Für die Öffnung werden die Spieler hinzugezogen. (Mehrere Erfolge WA und Logik).

Spielleiterwissen:

Nach der Öffnung stellt sich heraus, dass das Regal mit komplexen mathematischen und esoterischen Schriften gefüllt ist. Bei genauerem Prüfen des Regals stellt der Adept fest, dass mehrere Bücher fehlen. Außerdem scheinen die Bücher erst kürzlich entnommen worden zu sein. Die zwei Sororitas, welche bei der Überprüfung mithelfen haben mittlerweile zur Vermeidung von Beschädigungen bei den Büchern ihre Rüstungen ausgezogen.

Während dieser Untersuchung findet eine der Sororitas auf der Rückseite des Brettes ein kleines Symbol mit einem Silbernen Splitter. Als sie mit der Hand darüber fährt, ritzt sie sich den Finger an und der Splitter fängt an zu qualmen. Der Rauch verdichtet sich zu einer kleinen, gedrungenen Kreatur des Warps.

Begegnung mit dem Dämon:

„Der Sororitas entweicht ein leises „Au“ als ihr Finger durch den Silbernen Splitter angeritzt wird.“ Der Splitter fängt danach sofort an zu zischen und qualmt erst leicht los um dann eine wallende Rauchwolke zu produzieren. Eigentlich müsste diese Wolke durch den leichten Windzug im Gewölbe gleich verwehen, aber sie bleibt kompakt an einer Stelle und verdichtet sich langsam zu einer Gestalt.“

Dämon „Horror“:

Diese Kreatur bezeichnet man im Ordo Malleus als Horror. Sie gehören der Chaosgottheit des Tzeetchs an.

Horror, Dämon

Wogende, formlose und zuckende Masse schillernden Fleisches und Feuers. Beschreibungen Überlebender der Begegnung mit diesen Wesen von jenseits des Schleiers sprechen von vielen kreischenden Mündern und von beständig verändernden Krallenhänden, welche die Gesten unheiliger Anrufungen durchführen. Werte und Daten siehe NPC-Verzeichnis

Verhalten des Dämonen:

Der Horror wurde von den Kultisten als Hindernis für den nachforschenden Adepten hinterlegt. So dass der Dämon diesen versucht zu erreichen und zu töten. Dennoch sind so viele interessante Opfer anwesend, dass er erst eine WI Probe schaffen muss um sich auch seine Aufgabe zu konzentrieren. Andernfalls wählt er ein zufälliges Ziel aus und greift dieses an. Dieses muss er jede Runde machen, außerdem brabbelt er unheimliche oder mysteriöse Worte.

Regeln für das Auftauchen von Dämonen kurzform etc...

Suchen der Ketzer und Sororitas

Finden der Bücher (weiterer Standort)

Überzeugen des Ekklesiarchen die in der Hiesigen Anlage stationierten Sororitas zu alarmieren

Dieses Abenteuer ist als OneShot für den Rollenspielcon Morpheus geplant, somit gibt es kein „festes“ Ziel zu erreichen. Die Spieler können sich ausprobieren und je nach deren Aktionen erfolgen die Reaktionen der NPCs.

Anhand der Bücher und Karten feststellen, dass die Hauptstadt in Wirklichkeit 50 Kilometer weiter nach links geplant war. Dann aber auf Weisung des Sektorgouvaneur weiter nach rechts gerückt worden ist.

Standort der Kultisten in der Stadt, welches nur noch von einer Rumpfmanschaft besetzt ist

Feststellen, wo die Schwestern geopfert werden sollen - Viehtreiberstation
Hinfahren und alle töten oder schwestern befreien

Feststellung Chaostruppen auf dem Planeten!!!

Kampf mit den Schwestern

Auf einen Blick

Sag es Ihnen direkt

Hinter den Kulissen

Aufhänger

Schauplatz und Leben

Daumenschrauben

Keine Panik

Schergen und bewegliche Ziele

Block 5: Auflösung

Das fünfte Feld steht für die Auflösung und wird wahrscheinlich erst im Laufe der Kampagne mit Stichwörtern gefüllt werden. Nach dem fulminanten Finale, gibt es sicherlich einiges aufzuräumen und zu klären. Notiere diese Dinge im fünften Feld, sobald sie auftauchen. Nach dem Finale solltest du für dich und die Spielercharaktere eine Gelegenheit geben bisher ungeklärte Dinge aufzulösen. Dies muss gar nicht lange dauern, es besteht keine Notwendigkeit den Helden jetzt noch große Steine in den Weg zu legen. Lass sie eine Zeit lang auf der Welle ihres großen Erfolges reiten. Dies ist auch der Zeitpunkt die Charaktere zu entlohnen. Lass die Spielercharaktere wissen, dass sie ihre Aufgabe geschafft haben und klopfe ihnen metaphorisch auf die Schulter.

Anerkennung durch die Sororitas, Lob des Ekklesiarchen und Maulen des Interrogers

Abspann....

Auf einen Blick

Sag es Ihnen direkt

Hinter den Kulissen

Aufhänger

Schauplatz und Leben

Daumenschrauben

Keine Panik

Schergen und bewegliche Ziele

Anlage

Zeitleiste:	Eine einfache chronologische Ordnung aller Ereignisse.
Lexikon:	Eine Sammlung von Details über das Setting und die Kampagne.
Personenverzeichnis:	Eine Auflistung der NSCe der Kampagne.
Ortsverzeichnis:	Eine Auflistung aller erwähnenswerter Orte, sowohl des Settings, als auch einzelner Abenteuer und der Kampagne. Orte von einzelnen Begegnungen können hinzugefügt werden, sobald sie geplant oder gespielt werden. Dies ist keine Karte, aber dein Ortsverzeichnis kann eine solche enthalten. Falls es eine Karte hat, benutze darauf ein Koordinatensystem und gib im Ortsverzeichnis immer die entsprechende Koordinaten an.
Gegenstandsverzeichnis:	Eine Auflistung erwähnenswerter gewöhnlicher und magischer Gegenstände, ihre Eigenschaften und deren letzter bekannte Aufenthaltsort und Besitzer.
Begegnungsverzeichnis:	Hier werden die immer wiedergehenden NPCe für zufällige und ggf. als Aufhänger für spätere Kampagnen hinterlegt.
Charakterverzeichnis:	Für StartAbenteuer oder OneShots werden hier die entsprechenden MusterChas kurz vorgestellt, dann zum Ausdrucken bereitgestellt.
Kurzregelübersicht:	Eine minimalistische Regelübersicht für den schnellen Spielstart inkl. Begriffserklärung (4-6 Seite A4)

Zeitleiste:

- Tag 1: Erfahren, Erleben und Genießen
- Tag 2: Hinweise, Probleme und Nacharbeit
- Tag 3: Lösungen und noch mehr Fragen
- Tag 4: The Final Countdown - Viehtrieb
- Tag 5: Erleichterung und Befürchtung

Tag 1:
Informationen erhalten und aufspüren der ersten Ketzer

Tag 2:
Hinweise durch den Mord und das Bücherregal

Tag 3:
Nachforschen und Ketzer töten

Tag 4:
Landfahrt und versuch die entführte Sororitas zu retten

Lexikon:

Adeptus Arbitres

Das Adeptus Arbitres ist das Adeptus des Imperiums, das für die galaxisweite Einhaltung der imperialen Gesetze, dem **Lex Imperia**, verantwortlich ist. Lokale Angelegenheiten hingegen werden, sofern sie nicht direkt imperiale Interessen berühren, den planetaren Behörden überlassen. Somit sind die Angehörigen des Adeptus Arbitres fast so mächtig wie die Inquisition, aber sie sind durch die der imperialen Hierarchie und imperialen Gesetze gebremst. In der Regel kommt es oft zu Kompetenzstreitigkeiten mit anderen Organisationen insbesondere der Ekklesiarchie.

Adeptus Sororitas

Eine Adeptus Sororitas ist eine hochangesehene und gefürchtete Braut des Imperators. In jungen Jahren rekrutiert, trainiert und indoktriniert sind sie erfüllt mit der Macht des Glaubens. Da die Ekklesiarchie keine Männer unter Waffen haben darf, sind diese Adeptus Sororitas der militärische Arm der Kirche. Die Frauen sind tief gläubig und haben einen tiefergehenden Eifer dem Imperator zu dienen.

Info für Wissende:

Teilweise wird in den Geschichten davon ausgegangen, dass die Sororitas eigentlich ein Schweigegelübde abgelegt haben, spiele ich diese Damen ohne dieses.

Dämonen

Unter diesen Begriff fallen alle Warpwesen jenseits des Schleiers. Für die normalen Bürger des Imperiums nur ein Mythos, welcher wenn überhaupt nur flüsternd erzählt wird. Abwehrmaßnahmen für den normalen Bürger sind bestenfalls nur fauler Zauber oder Mummenschanz. Teilweise werden einzelne Geschichten aber auch als Schauermärchen weitergegeben....

Drusus, Heilige, Erster Sektorgouverneur des Calixis Sektor

Während des Kreuzzugs zur Eroberung der Calixis Weite war General Drusus sehr erfolgreich. Nach einiger Zeit wurde er zum Kreuzzugsoberkommandierenden, was einigen anderen Generälen missfiel. Als der Kreuzzug auf Grund von heftigem Widerstand in Gefahr geriet, war Drusus am Zweifeln. Er zog sich auf einem Planeten zur Besinnung und Meditation zurück und betete zum Imperator um Eingebung für die Fortführung des Kreuzzuges. Ein Attentäter der missgünstigen Generäle tötete Drusus, aber die Gnade und Gerechtigkeit des Imperators tötete den Attentäter und Drusus wurde wieder ins Leben gerufen. Danach war die Eroberung des Sektors fast ein Sparziergang. Nach der Eroberung wurde er zunächst Sektorgouverneur und kurz nach seinem Tod zum Heiligen durch die Ekklesiarchie erklärt.

Ekklesiarchie

Das Adeptus Ministorum, auch Ekklesiarchie oder Imperialer Kult genannt, ist eine gewaltige Organisation, welche auf der religiösen Verehrung des Gottimperators beruht, welche die einzige anerkannte Religion des Imperiums neben dem lediglich

geduldeten Maschinenkult des Adeptus Mechanicus und den unabhängigen Kulturen der Space Marines darstellt. Das Ministorium verkündet, verbreitet und reguliert diesen Glauben, und auch, wenn die lokale Auslegung der Riten und Dogmen der Ekklesiarchie erstaunlich unterschiedlich ausfallen kann, wird jede zu extreme Abweichung als Häresie betrachtet und schwer geahndet.

Freihändler Erasmus Haarlook

Legendärer Freihändler des Calixis Sektors, der Heilige Drusus hat diesen höchst erfolgreichen Freihändler direkt nach Ernennung zum Sektorgouverneur seinen Freihandelsbrief ausgestellt.

Horror, Dämon

Wogende, formlose und zuckende Masse schillernden Fleisches und Feuers. Die Beschreibungen von Begegnung mit diesen Wesen von jenseits des Schleiers sprechen von vielen kreischenden Mündern und von beständig verändernden Krallenhänden, welche die Gesten unheiliger Anrufungen durchführen.

Tzeentch, Chaosgottheit

Herr des Wandels, der Intrigen und der Hexerei. Eine der Vier Chaosgötter, welche im Warpraum leben.

Personenverzeichnis:

Kennenlernen der wichtigsten NPCs

Die wichtigen NPCs sind den Charakteren freundlich bis wohlwollend gegenüber eingestellt, so dass eventuelle Unhöflichkeiten oder Missverständnisse leicht ausgebügelt werden können.

Personenübersicht

Name	Profession	Beschreibung	Kommt vor
Annika Gerosch	Inquisitorin		6
Pütter	Interroger	Arrogant, herablassend, kein guter Vorgesetzter	6
Raptus	Techpriester	Logisch, effizient	6
Namelos	Psyoniker		6
<u>Varus</u>	Adept	Etwas untersetzt, sieht verbraucht abgekämpft	
Eberhard Benning	Obergelehrter	gelangweilt, etwas arrogant	
<u>Martin Hinkmann</u>	Gelehrter	Diplomatisch, jung und frisch aus dem Kloster	
<u>Silvana</u>	Sororita Oberste Schwester	Fanatich, gläubig und dennoch diplomatisch	
<u>Pretorias</u>	Sororita Sergantin		
<u>Lupus</u>	Eklesiarchie Kleriker	Bequem, ziemlich alt, mehr auf Ruhe und Bequemlichkeit bedacht	
Roth	Ausgrabungsstätte Vorarbeiter	Altgedient und erfahren	
Kevin Samuel	Wirt „Zur verdienten Erholung“		

Inquisitorin Annika Gerosch, Techpriester Raptus, Psyoniker Namelos

Interroger Pütter

Vergangenheit: Imperiale Welt, Imperialer Soldat

Verhalten: Arrogant, herablassend, kein guter Vorgesetzter

3.1 Inquisitionsangehörige

Adept Varus

Ein gemütlich wirkender, gebildeter Mann, welcher von einer Imperialen Welt im Segmentum Sol kommt. Er ist interessiert an seiner Arbeit und hält sich selbst nicht für den Nabel der Welt. Der Hintergrund des Fundes der Bücher interessiert ihn nicht so sehr, wie die Prüfung der Bücher. Er liest halt gerne, unterrichtet aber auch engagiert.

Größe: 1,68m; Gewicht: 85kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: grün

Stimme: warm, freundlich

Sprechweise: plappert intelligent viel und will sein nicht verbotenes Wissen teilen

Rang: 3 - Gelehrter

Spezielle Fertigkeit: Nachforschung

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	5	Absorption	3		Entschlossenheit	4
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	4	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.	3	Gewandtheit	6	PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*	3	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech	1	Intelligenz	6
Gerissenheit		Charisma		Überleben	1	Willenskraft	5
Medicae	2	Intelligenz	7	Überreden	1	Charisma	5
Nachforschung	4	Charisma	8	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf	3	Initiative	8	Wahrnehmung	3	Intelligenz	8

* Scholar: Geschichte Imperium aus Sicht Inquisition, Bürokratie, Ekklesiarchie

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Revolver 1 Schulter	10+ 1W	-2	1	30	6 Schuß, „Zuverlässig“
Revolver 2 Rücken	10+ 1W	-1	2	30	6 Schuß, „Zuverlässig“

Talente

Spezialbildung Inquisition, ausgebildeter Forscher für die Inquisition (Kulte, Häresie), Ausbilder

Ausrüstung

Armaplastjacke (Panzerung 3: Arme, Körper - 9 RP gegen Explosiv Flächenwirkung)

4 Magazine geweihte Kugeln (Schaden: 1W10+5 W + Heilig) 2 mit Schnelllader

Schreibzeug in Reiseblock, Datenpad – gesichert, 5 Datensticks (USB-Sticks), Abzeichen der Inquisition (Rang unterhalb Interoger)

3.2 Angehörige der Ekklesiarchie

Ekklesiarchie-Kleriker Lupus

Ein Kleriker, welcher hier so etwas wie seinen Ruhestand auslebt. Alt, gebrechlich, aber immer noch vom Dienst am Imperator überzeugt. Nur etwas mehr auf Ruhe und Bequemlichkeit bedacht, insbesondere damit er seine Bücher lesen, kommentieren und davon erzählen kann. Auf Probleme reagiert er aggressiv und will es aus dem Weg schaffen, damit in seinem Aufgabenbereich wieder in Ruhe herrscht.

Größe: 1,76m; Gewicht: 84kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: blau

Stimme: brüchig, nicht sehr kräftig – Aggro: etwas lauter und kräftiger

Sprechweise: lamentierend und von oben herab

Rang: 5 - Ekklesiarchie-Kleriker

Spezielle Fertigkeit: Retorik, Predigen

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	5	Absorption	3		Entschlossenheit	4
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	6	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	2	Willenskraft	6	Scholar*	4	Intelligenz	9
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	3	Willenskraft	7	Tech	1	Intelligenz	6
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	4	Charisma	10
Nachforschung	1	Charisma	7	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung	3	Intelligenz	8

* Scholar: Ekklesiarchie, Bürokratie, Imperialer Glaube

Talente

Vermitteln Imperialer Glaube

Ausrüstung

Robe, Datenpad, Kleines tragbares Schreibpult, Siegel der Ekklesiarchie

Obergelehrter Eberhard Benning

Ekklesiarchie – Forschungsgruppenleiter, gelangweilt, etwas arrogant, ich muß euch dulden, aber nicht mit euch viel reden..., älter

Größe: 1,78m; Gewicht: 92kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: braun, Augen: blau

Stimme: monoton

Sprechweise: von oben herab, interessiert mich doch nicht

Rang: 4 - Obergelehrter

Spezielle Fertigkeit: Nachforschung

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	4	Absorption	3		Entschlossenheit	4
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	2	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	2	Willenskraft	6	Scholar*	4	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	2	Willenskraft	6	Tech	1	Intelligenz	5
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	4	Charisma	8
Nachforschung	1	Charisma	7	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung	3	Intelligenz	7

* Scholar: Bürokratie, Imperium, Geschichte Imperium aus Sicht Ekklesiarchie

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Automatikpistole	10+ 1W	-2	2	90	

Talente

Alte Schriften des Imperiums

Ausrüstung

Schreibzeug in Reiseblock, Siegel der Ekklesiarchie

Gelehrter Martin Hinkmann

Ekklesiarchie – Forschungsgruppenvertreter, diplomatisch, möchte Geschichte erleben, jung und frisch aus dem Kloster

Größe: 1,72m; Gewicht: 79kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: blond, Augen: blau

Stimme: lebhaft, etwas rauchig

Sprechweise: interessiert und höflich

Rang: 3 – Gelehrter Klasse 3

Spezielle Fertigkeit: Nachforschung

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	4	Absorption	3		Entschlossenheit	4
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	2	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	2	Willenskraft	6	Scholar*	4	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	2	Willenskraft	6	Tech	1	Intelligenz	5
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	4	Charisma	8
Nachforschung	1	Charisma	7	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung	3	Intelligenz	7

* Scholar: Bürokratie, Imperium, Geschichte Imperium aus Sicht Ekklesiarchie

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Automatikpistole	10+ 1W	-2	2	90	

Talente

Alte Schriften des Imperiums

Ausrüstung

Schreibzeug in Reiseblock, Siegel der Ekklesiarchie

3.3 Adeptus Sororitas

Sororita Oberste Schwester **Silvana**

Fanatisch, gläubig und dennoch diplomatisch. Das ist auch der Grund, warum sie hier eingesetzt worden ist. Leiterin des Klosters. Ruht in sich und ist sich ihrer Stärke und Stellung bewusst. Bei Anzweifeln ihrer Autorität oder des Imperators => Peng, ansonsten fragt sie sehr sehr eindeutig nach!

Größe: 1,67m; Gewicht: 79kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: rot, Augen: braun

Stimme: tief volltönend

Sprechweise: freundlich selbstbewußt mit einem tiefen Glauben

Rang: 5 – Oberste Schwester der Adeptus Sororitas Spezielle Fertigkeit: Wahrer Glauben

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	5	Absorption	3		Entschlossenheit	5
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	4	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.	6	Gewandtheit	9	PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	3	Willenskraft	7	Scholar*	4	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	4	Willenskraft	8	Tech	2	Intelligenz	6
Gerissenheit		Charisma		Überleben	2	Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	4	Charisma	8
Nachforschung	1	Charisma	7	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf	4	Initiative	9	Wahrnehmung	3	Intelligenz	7

* Scholar: Geschichte Imperium aus Sicht Ekklesiarchie, Regeln und Dogmen der Adeptus Sororitas und des Ordens.

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Bolter Sororitas	10+ 1W	-1	0	90	Brutal
Energieschwert	10 +1W	0	-	-	Energiefeld
Geweihtes Schwert	10 +1W	0	-	-	Reißend, Heilig

Talente

Alte Schriften des Imperiums

Ausrüstung

Geweihte Sororitas-Servorüstung: (Panzerung 7: Alle - St +20, , +10 Bonus WK auf PSI-Angriffe, voll gegen Warpwaffen, Größe +1)

Datenblock, Glühlampe, 2 Reinheitssiegel des Ordens (WI +10 und Nicht-Sororitas NK-Schaden wird heilig, wenn gleichzeitig Gebete gesprochen werden), Geheiligt Wasser

Sororita Pretoria (Sergant)

Fanatich, gläubig und voller Vertrauen in die Führung der Obersten Schwester Silvana. Still und ruhig, aber kritisiert laut und energisch. Kurze Gegenbeweise, warum die jeweilige Person falsch liegt. Bei Konfrontation (außer Glauben): Schweigen und böse Blicke

Größe: 1,65m; Gewicht: 75kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: grün

Stimme: energisch, kurze Sätze

Sprechweise: bestimmt und knapp

Rang: 3 – Sergant der Adeptus Sororitas Spezielle Fertigkeit: Wahrer Glauben

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	4	Absorption	3		Entschlossenheit	5
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	4	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.	4	Gewandtheit	7	PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	3	Willenskraft	7	Scholar*	4	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	2	Willenskraft	6	Tech	2	Intelligenz	6
Gerissenheit		Charisma		Überleben	2	Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	2	Charisma	6
Nachforschung	1	Charisma	5	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf	3	Initiative	8	Wahrnehmung	3	Intelligenz	7

* Scholar: Geschichte Imperium aus Sicht Ekklesiarchie, Regeln und Dogmen der Adeptus Sororitas und des Ordens.

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Bolter Sororitas	10+ 1W	-1	0	90	Brutal
Energieschwert	10 +1W	0	-	-	Energiefeld
Geweihtes Schwert	10 +1W	0	-	-	Reißend, Heilig

Talente

Alte Schriften des Imperiums

Ausrüstung

Geweihte Sororitas-Servorüstung: (Panzerung 7: Alle - St +20, , +10 Bonus WK auf PSI-Angriffe, voll gegen Warpwaffen, Größe +1)

Datenblock, Glühlampe, 2 Reinheitssiegel des Ordens (WI +10 und Nicht-Sororitas NK-Schaden wird heilig, wenn gleichzeitig Gebete gesprochen werden), Geheiligt Wasser

Sororita NPC Char

Fanatisch, gläubig und voller Vertrauen in die Führung der Obersten Schwester Silvana.

Größe: 1,67m; Gewicht: 77kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: blau

Stimme: energisch, kurze Sätze

Sprechweise: nach Wahl

Rang: 2 – Schwester der Adeptus Sororitas Spezielle Fertigkeit: Wahrer Glauben

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	4	Absorption	3		Entschlossenheit	5
Willenskraft	4	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	4	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.	4	Gewandtheit	7	PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	3	Willenskraft	7	Scholar*	4	Intelligenz	8
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung	2	Willenskraft	6	Tech	2	Intelligenz	6
Gerissenheit		Charisma		Überleben	2	Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	2	Charisma	6
Nachforschung	1	Charisma	5	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf	3	Initiative	8	Wahrnehmung	3	Intelligenz	7

* Scholar: Geschichte Imperium aus Sicht Ekklesiarchie, Regeln und Dogmen der Adeptus Sororitas und des Ordens.

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Bolter Sororitas	10+ 1W	-1	0	90	Brutal
Energieschwert	10 +1W	0	-	-	Energiefeld
Geweihtes Schwert	10 +1W	0	-	-	Reißend, Heilig

Talente

Alte Schriften des Imperiums

Ausrüstung

Geweihte Sororitas-Servorüstung: (Panzerung 7: Alle - St +20, , +10 Bonus WK auf PSI-Angriffe, voll gegen Warpwaffen, Größe +1)

Datenblock, Glühlampe, 2 Reinheitssiegel des Ordens (WI +10 und Nicht-Sororitas NK-Schaden wird heilig, wenn gleichzeitig Gebete gesprochen werden), Geheiligt Wasser

3.4 Kultisten

Allgemein

Die Kultisten versuchen sich unauffällig zu verhalten und ihre Nachforschungen im Geheimen durchzuführen. Sie geben sich harmlos und würden nur im Notfall auf Mittel ihres Kultes zurückgreifen. (**Welche?**) Gesamtzahl: 10 einfache Mitglieder, 2 Leiter, 1 Demagoge

Tätowierung

Als Initiation wird den neuen Kultisten eine *Sternenlandschaft* quer über den Halsansatz und die linke Schulter tätowiert. Auf der Baustelle verdecken es die „Infiltratoren“ mit einem Schweiß Tuch, so dass man sie nicht sofort erkennen kann.

Ziel:

Die Bücher in Besitz bringen und wenn möglich alle Verfolger ausschalten. Der Zugang zu der Ausgrabungsstätte soll mittels des Opfers der beiden Brüder erreicht werden und ist gleichzeitig sowohl Belohnung (Pakt) und Überprüfung der Theorien (Mathematische Formeln).

Kultisten beobachten die Baustelle und haben zu diesem Zweck auch die Arbeiterschaft infiltriert. Den Charakteren wird in diesem Stadium höchstens auffallen, dass 2-4 Leute nicht so kräftig oder geschickt, wie die anderen Arbeiter sind. Von den hiesigen Maßstäben her werden die Kultisten sich soweit geschickt verhalten haben, dass sie „passende“ Leute ausgewählt haben. Mittels eines „höllischen“ WA-Wurfes (-40) kann man bemerken, dass 1 oder 2 Arbeiter mehr daran interessiert sind, die „neuen“ Leute (die Spieler) auf der Baustelle zu beobachten bzw. zu belauschen.

Von den Kultisten wird die Baustelle auch von außen überwacht. Hierzu bedienen sich die Leute zweier Verkleidungen bzw. Tarnungen. Zum einen als Essensverkäufer vor der Bibliothek und als Talismanverkäufer auf der anderen Seite der Baustelle in der Nähe einer heiligen Tempel.

Kulturführer Demagoge (Schwarzer Kreuzzug) Sebastian Winter

Versteckt sich hinter der Maske des gutmütigen Händlers für heilige Talismane

Größe: 1,75m; Gewicht: 85kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: braun, Augen: braun

Rang: 4 – Händler

Spezielle Fertigkeit: Verhandeln (Entzünden)

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke	3	Verteidigung	4		Überzeugung	5
Gewandtheit	3	Zähigkeit	9		Verderbtheit	0
Widerstand	4	Rüstung	3		Passive Wahrnehmung	3
Intelligenz	5	Absorption	3		Entschlossenheit	4
Willenskraft	6	Geschwindigkeit	6		Einfluss	3
Charisma	4	Schock	10		Vermögen	
Initiative	5	Wunden	12			

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.	3	Gewandtheit	6	PSI		Willenskraft	
Einschüchtern	2	Willenskraft	6	Scholar*	1	Intelligenz	6
Einsicht	2	Charisma	6	Täuschen	4	Charisma	8
Führung	2	Willenskraft	6	Tech	1	Intelligenz	5
Gerissenheit	3	Charisma	7	Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden	4	Charisma	8
Nachforschung	1	Charisma	7	Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung	1	Intelligenz	6

* Scholar: Handelswissen

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Automatikpistole	10+ 1W	-2	2	90	
Messer	5+ 1W	0	0	-	Primitiv
Ritualdolch	5+ 3	0	0	-	Verdorben - Verdeckt

Talente

Erzürnen (CH)

Ausrüstung

Gute Händlerkleidung, Datenpad, kleines Notizbuch mit Schreibfeder

Erzürnen: Erzeugt Hass bei einer Gruppe (CHB+3) Hass: +10 KG Gruppe wird zum Horde

Kultist – Hauptmitglieder – Paul und Peter

Arbeiten als Vorarbeiter bei dem Händler zur Tarnung

Größe: 1,72m; Gewicht: 80kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: braun

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	LEB
36	35	35	30	33	30	35	30	30	16
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligen (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangenmensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Aufmerksamkeit (WA) +10, Befehligen (CH), Einschüchtern (ST), Forschender Blick (WA), Zechen (WI)									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									
								Tätowierung	

Ausrüstung:

Waffe	Typ	Reich	Schuß	Schaden	DS	Mu	NL	Regeln
Automatikpistole	Pistole	30m	E/3/-	1W10+3 W	0	9	1	
Messer	Nah/Wurf	3m		1W5 R	0			Primitiv
Ritualdolch (verb.)	Nah			1W5+2	0			Verdorben

Händlerkleidung, Datenpad, kleines Notizbuch mit Schreibfeder

Name

Machtstufe:

Archetyp

Rang:

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock		Vermögen		
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	

Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	
----------	--	------------	--	-------------	--	-------------	--

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Kultist – Arbeiter

Arbeiten als Arbeiter bei dem Händler zur Tarnung

Größe: 1,72m; Gewicht: 80kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: braun

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	LEB
36	35	35	30	33	30	35	30	30	16
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligen (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangenmensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Aufmerksamkeit (WA) +10, Befehligen (CH), Einschüchtern (ST), Forschender Blick (WA), Zechen (WI)									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									
								Tätowierung	

Ausrüstung:

Waffe	Typ	Reich	Schuß	Schaden	DS	Mu	NL	Regeln
Automatikpistole	Pistole	30m	E/3/-	1W10+3 W	0	9	1	
Messer	Nah/Wurf	3m		1W5 R	0			Primitiv
Ritualdolch (verb.)	Nah			1W5+2	0			Verdorben

Händlerkleidung, Datenpad, kleines Notizbuch mit Schreibfeder

Name

Machtstufe:

Rang:

Archetyp

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit				

Charisma		Schock			Einfluss	
Initiative		Wunden			Vermögen	

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Kultist – Arbeiter - getarnt

Beobachten die Vorgänge um das freigelegte Gewölbe

Größe: 1,72m; Gewicht: 80kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: schwarz, Augen: braun

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	LEB
36	35	35	30	33	30	35	30	30	16
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligen (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangenmensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Aufmerksamkeit (WA) +10, Befehligen (CH), Einschüchtern (ST), Forschender Blick (WA), Zechen (WI)									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									
								Tätowierung	

Ausrüstung:

Waffe	Typ	Reich	Schuß	Schaden	DS	Mu	NL	Regeln
Automatikpistole	Pistole	30m	E/3/-	1W10+3 W	0	9	1	
Messer	Nah/Wurf	3m		1W5 R	0			Primitiv
Ritualdolch (verb.)	Nah			1W5+2	0			Verdorben

Händlerkleidung, Datenpad, kleines Notizbuch mit Schreibfeder

Name

Machtstufe:

Archetyp

Rang:

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock		Vermögen		
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reich- weite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

3.5 Sonstige

Dämon Horror

Wogende, formlose und zuckende Masse schillernden Fleisches und Feuers. Beschreibungen Überlebender der Begegnung mit diesen Wesen von jenseits des Schleiers sprechen von vielen kreischenden Mündern und von beständig verändernden Krallenhänden, welche die Gesten unheiliger Anrufungen durchführen.

Größe: 1,50m; Gewicht: 55kg,
 Stimme: hell und schrill
 Sprechweise: kindlich freudig böse

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	LEB
35	25	35	40	30	30	45	50	10	20
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligen (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangemensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									
PSI-Gespür (WA) +20		Sprache (Niedergothisch) (IN)			Wahrnehmung (WA)				
Angsterregend (3)		Bei Erscheinen WK Wurf um -20 erforderlich. Falls nicht geschafft, Schock!							
Aus dem Jenseits		Immun gegen Angst, Niederhalten, WAP und PSI-Kräfte, welche ihn benebeln, kontrollieren oder irreführen sollen.							
Dämonisch (WIB 8)		Immun gegen Gifte. WIB gilt gegen normale Angriffe.							
Natürliche Waffen (Zähne oder Klauen)		Kann damit nicht parieren – Schaden 1W10+STB Hier: Energieschaden							
Warp-Instabilität		Wenn die Kreatur Schaden nimmt und bis zu ihrer nächsten Runde keinen Schaden oder WAP zufügt, dann WK-Wurf, wenn nicht erfolgreich 1 Schaden pro Grad - bis zum Tod!							
Dämonische Präsenz		Lebewesen im Umkreis von 25m werden unruhig und frösteln. Alle haben -10 auf WK-Würfe.							
Dunkelsicht		Sieht auch in völliger Dunkelheit normal.							
Feuer des Tzeentch		Immun gegen Warp-Gefahren							
Regeneration		Am Anfang seiner Runde kann er einen WI-Wurf machen, erhält 1 Leb hinzu, wenn bestanden. Bei Tod geht diese Eigenschaft verloren!							
PSI – Sprüche								Wert:	3
Name	Schwelle	Fokus	Aufre.	Reich	Regeln:				
Feuerstrahl	11	Halb	Nein	100m	WK-Wurf zum Treffen, 1W10+5 E – Überladung +5 weiterer Flammenstrahl				
Psychischer Schrei	18	Halb	Nein	10m	Geistiger Schrei, Ziele müssen Wk-Wurf schaffen, sonst Erschöpfungsstufen wie Horror WKB – Überladung: +1 Reichweite um 10m erhöht.				
Schweben	8	Halb	Ja	Selbst	Kraft wirkt wie ein Fahrstuhl. Maximalhöhe 5m. Kann zur Abfangen von Stürzen genutzt werden aber dann - Wurf notwendig.				

Name
 Machtstufe: Archetyp
 Rang: Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert

Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reich- weite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Vorarbeiter Ausgrabungsstätte Roth

Altgedient und schon lange als Handwerker bzw. Bauarbeiter tätig.

Größe: 1,85m; Gewicht: 91kg, Farbe – Haut: weiß, Haar: braun, Augen: blau

Stimme: kräftig und laut

Sprechweise: freundlich direkt und fordernd

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	LEB
30	35	38	40	35	33	35	37	30	17
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligen (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangenmensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Ausweichen (GE), Kletten (ST), Schätzen (IN), Zechen (WI)									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									
Beruf (Bauarbeiter) (ST)		Allgemeinbildung (Imperium) (IN) +10			Scholastisches Wissen (Bauarbeiten) (IN)		Lesen/Schreiben (IN)		

Ausrüstung:

Waffe	Typ	Reich	Schuß	Schaden	DS	Mu	NL	Regeln
Automatikpistole	Pistole	30m	E/3/-	1W10+3 W	0	9	1	
Messer	Nah/Wurf	3m		1W5 R	0			Primitiv

Montur, Bauhelm (Panzerung 1 – Kopf), Werkzeug/Kiste, Multischlüssel

Name

Machtstufe:

Archetyp

Rang:

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	

Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Kevin Samuel, Wirt des Gasthauses „Zur verdienten Erholung“

NK	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WI	CH	LEB
36	33	31	37	39	43	37	40	40	14
Grundfertigkeiten lediglich halber Attributswert									
Aufmerksamkeit (WA), Ausweichen (GE), Befehligten (CH), Charme (CH), Einschüchtern (ST), Feilschen (CH), Forschender Blick (WA), Glücksspiel (IN), Klettern (ST), Logik (IN), Nachforschen (CH), Schätzen (IN), Schlangenmensch (GE), Schleichen (GE), Schwimmen (ST), Suchen (WA), Tarnung (GE), Verkleiden (CH), Vorgaukeln (CH), Zechen (WI)									
Gelernte Grundfertigkeiten									
Ausbaufertigkeiten, Eigenschaften und Talente									

Ausrüstung:

Name

Machtstufe:

Rang:

Archetyp

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Ortsverzeichnis:

Schreinwelt Galathea

Kleine Welt, warm, zwischen Wüste und Grassland, klein und relativ unbedeutend im kirchlichen geschichtlichen Sinne. Gerüchteweise soll Drusus aber selbst seinen Fuß auf diesen Planeten gesetzt und somit geweiht haben. Deswegen wurde der Planet zur Schreinwelt erklärt. Die Erklärung erfolgte zum Trotz der „Hauptrichtung der Geschichtsschreibung, welche behauptet Drusus wäre an diesem Tage woanders gewesen.“ Die Welt unterhält ansonsten noch riesige Schafsherden.

Stadt Galathea

Einzig und erste Stadt des Planeten, welche präimperialen Ursprungs sein soll. Angeblich wurden einige Priesterkönige hier beim letzten Versuch der Wiedererlangung der Macht durch den heiligen Drusus nach seiner Auferstehung gestört. Gerüchteweise wurden auch einige Adeptus Astartes hier beerdigt, nachdem sie Drusus verteidigt hatten, damit er den endgültigen Schlag gegen die Priesterkönige ausführen konnte.

Die Adeptus Arbitres haben zwar auf dem Planeten einen Stützpunkt, sind aber auf Grund Tradition nur mit einem Ausbildungskader ausgestattet, da die Ekklesiarchie hier die Polizeigewalt hat.

Sprichwort der Stadt:

„Was hier beginnt, wird niemals enden, solange das Licht scheint“

Bibliothek:

Präimperialer Grundstock, welcher von einigen Gönnern der Ekklesiarchie erweitert wurde. Frühere Überprüfungen der Inquisition zeigten, dass es keine ketzerischen Werke und auf dem Planeten keine Ketzerzellen gab. Die Ekklesiarchie nutzt den Planeten als Ausbildungsstelle für Kleriker und Redner, welche hier die ersten Predigten halten um ein Gefühl für die Massen zu bekommen.

Ausgrabungsstätte:

Einige Gönner haben die Absicht die Bibliothek zu erweitern, um dem Planeten mehr Prestige zu verleihen. Ehemals war auf dem geplanten Erweiterungsplatz ein Park zur Erholung eingeplant. Bei der Aushebung der neuen Fundamente entdeckte man ein Gewölbe voller Bücher aus der Gründungszeit des Sektors (ca. 1.000 Jahre her). Die Baustelle wurde daraufhin abgesperrt und die Inquisition wurde angefordert. Die übrigen Arbeiten gehen weiter.

Die Ausgrabungsstätte liegt in der Innenstadt von XYZ. Direkt neben der bisherigen Bibliothek sollten die Fundamente für den Erweiterungsbau ausgehoben werden, als man das Gewölbe fand. Der Bürgersteig ist noch frei begehbar, aber dann schließt sofort der blickdichte Bauzaun an. Das Material sind dünne Plastikbretter. Der Zaun umschließt das gesamte Gelände. Das Tor liegt am dem Ausgang der Bibliothek. Wenn man das Tor passiert, dann liegen links und rechts des Hauptweges, Materialstapel für die verschiedenen Bauabschnitte bzw. Abraum.

Komplette Beschreibung der Stätte und Karte einfügen

Kloster der Adeptus Sororitas Orden der heiligen Rose

Eine Adeptus Sororitas ist eine hochangesehene und gefürchtete Braut des Imperators. In jungen Jahren rekrutiert, trainiert und indoktriniert, ist sie erfüllt mit der Macht des Glaubens. Da die Ekklesiarchie keine Männer unter Waffen haben darf, sind diese Adeptus Sororitas der militärische Arm der Kirche. Die Frauen sind tief gläubig und haben einen tiefergehenden Eifer dem Imperator zu dienen. Die Gründung des Ordens der heiligen Rose wurde direkt nach Gründung des Calixis Sektors durch den Ersten Ekklesiarchen **Iustus Sacer** (Selbst erfunden) mit mehreren Festungskloster gegründet. Der Adeptus Mechanicus scheint auch eng mit diesem Orden verbunden zu sein, da im Hauptsitz des Ordens auch ein hochrangiger Adeptus Mechanicus **Magnus** seine Schmiede haben soll. Der allgemeine Hintergrund der Sororitas ist allen Bürgern des Planeten insgesamt bekannt. Sie werden respektiert, geachtet und mancher einer betet sie auch neben dem Imperator an.

Hinweis:

Entgegen anderslautenden Gerüchten haben diese Sororitas nicht alle weiße Haare. Außerdem wird das Schweigegelübde nur als Vorschlag angesehen.

Entgegen anderslautenden Gerüchten haben diese Sororitas nicht alle weiße Haare. Das teilweise in anderen Quellen beschriebene Schweigegebot erscheint mir nicht sinnvoll. Etwas außerhalb der Stadt gelegenes Ausbildungskloster des Ordens. 1 Ausbildungskompanie und 2 Züge (a 12 Schwestern) sowie eine HQ Kompanie aus „erfahrenen“ und „verdienten“ Schwestern (alt und gebrechlich)

4.1 Gasthäuser

Drei Gasthäuser, wo Besucher und Händler absteigen können.

Gasthaus Zur belehrenden Erbauung

Von einem Pilger gebaut und unterhalten, hier findet der Reisende ein hartes Bett, viele Gesänge und Gebete sowie eine fade Mahlzeit und Wasser. Dennoch besuchen viele Pilger dieses Gasthaus, da hier das Seelenheil gut behütet wird.

Gasthaus Zur lehrenden Erbauung

Ein Gasthaus der gehobenen Klasse, welches die Spieler auf Grund der Stellung des Adepten Varus bewohnen. Hier ist normalerweise die Elite des Planeten – nicht viele und schon gar nicht Adlig – zu finden, welche den harten Arbeitstag ausklingen lassen... Vorzugsweise mit einem oder mehreren Getränken...

Gasthaus Zur verdienten Erholung

Hier haben die Brüder mit mehreren Leuten Karten gespielt und auch mal ab und an übernachtet. Das Gasthaus liegt in der Nähe der Wohnung der Brüder im Elends-viertel. Es ist von der Qualität her untere Mittelklasse und bietet auch für Nicht-nach-Hause-Gehend-Wollende Übernachtungsmöglichkeiten. Das Gasthaus ist als Treff-punkt für harte Jungs bekannt. Einige Freihändler sollen angeblich dort auch ihre Feste gefeiert haben, unter anderem auch der legendären Erasmus Haarlook.

Der derzeitige Wirt „**Kevin Samuel**“ und seine Frau „**Anamira**“ geben gerne damit an.

Spielleiterwissen:

Die bösen und nur so tuenden Jungs nutzen alle diesen Laden als Ersttreffplatz, aber vor allem als Erholungsort. Die wirklichen Geschäfte werden natürlich nicht hier besprochen. Die normalen Gäste sind vielleicht kriminell, aber dienen für die Kultisten nur als Tarnung.

Beschreibung:

Die kleine Schänke unterscheidet sich kaum von anderen kleinen Stadtschänken anderenorts: Das Essen ist mittelmäßig, die Getränke trinkbar und die Preise angemessen. Die Schänke ist von der Straße her durch eine einfache Holztür zugänglich; die Fensteröffnungen sind mit normalen Gitter verschlossen.

Das Gebäude ist zur Straßen hin 8 Meter breit, zieht sich dafür aber 15 Meter in die Tiefe. Die Theke erstreckt sich fast durch den ganzen Gastraum, fest am Boden verankerte Hocker bieten Platz für neun Gäste. Unterhalb der Theke sind die Bier- und Weinfässer gelagert, im Regal an der Wand stehen Becher und Krüge mit Spirituosen. Auf einem Holzbrett auf der Theke liegt ein Käselaiß sowie ein Stück Schinken von einer Rinderart, von dem die Wirtin Anamira daumendicke Streifen abschneidet, wenn einer der Gäste die einzigen hier gebotenen Speisen (Schinken- oder Käsebroten) bestellt.

Gegenüber der Theke gibt es fünf separate Sitzgruppen, die den Gästen etwas Abgeschiedenheit und/oder Karten spielen wollen. Eine Türe in der dem Eingang gegenüberliegenden Wand führt zu den drei Erleichterungsorten sowie in den Hinterhof.

Da es möglich ist, von dort relativ einfach über ein Regenfass zu entschwinden, verlangen die Wirtsleute von ihnen unbekanntes Gästen vor der Toilettenbenutzung die Bezahlung der Zeche. Hinter der Theke führt ein Durchgang zu einem kleinen Hinterzimmer, das die Wirtsleute als Büro nutzen. Ein Schreibtisch und ein Sessel sind neben einer kleinen Truhe und zwei Schränkchen die einzigen Einrichtungsgegenstände. Über die schmale Holzstiege gelangt man zu den über der Schänke liegenden Wohnräumen sowie zu den im Keller lagernden Vorräten.

Kevin Samuel und seine Frau **Anamira**, achten strikt auf den Thron und haben sich bei den örtlichen Gardisten, die gelegentlich ihr Lokal aufsuchen, den Ruf erworben, habgierig, aber korrekt zu sein. Das ist allerdings völlig falsch, denn diesen Eindruck pflegt sie nur, um insgeheim ihre Kaschemme als einen Treffpunkt für allerlei Gesindel aus der 'Unterwelt' zu nutzen: Sie beteiligt sich nicht an der Planung irgendwelcher Verbrechen, genießt aber außer dem Schutz der örtlichen Unterwelt vor Unruhestiftern und „normalen“ allzuforschen Nachfragen.

Kultstätte:

In der Grünland an einer kleinen Oase mit Schafstreiberortschaft in der Nähe der Stadt gelegen. Die Kultisten haben die gefangene Sororitas auf der freigelegten Platte in dem Erdloch festgebunden.

Gegenstandsverzeichnis:

Handout

Dämonenbeschwörungsanleitung:
In einem Gedichtband versteckt: Siehe Handout

Gedichtband
Zu finden im Gewölbe eine Stelle mit einem Eselsohr markiert

Ein Opfer
Weiblich, würdig, rein und jung
In alter Zeit immer gern gesehen
Wenn das Blut ist rein,
die Macht wird dein sein.

Hast du berechnet richtige Zeit und Ort
die Platte du benötigst wirst finden.
Bedenke die Dualität von Zeit und Raum
Die Lösung wird dir gefallen.

Gedichtband
Zu finden im Gewölbe eine Stelle mit einem Eselsohr markiert

Ein Opfer
Weiblich, würdig, rein und jung
In alter Zeit immer gern gesehen
Wenn das Blut ist rein,
die Macht wird dein sein.

Hast du berechnet richtige Zeit und Ort
die Platte du benötigst wirst finden.
Bedenke die Dualität von Zeit und Raum
Die Lösung wird dir gefallen.

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften
Maschinenpistole	7 + 1 ZW	0	2	20m (R)	Pistole

Begegnungsverzeichnis

Charakterverzeichnis

Name
 Machtstufe: Archetyp
 Rang: Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Name
 Machtstufe: Archetyp
 Rang: Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert

Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Name

Machtstufe:

Rang:

Archetyp

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Name

Machtstufe:

Rang:

Archetyp

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	

Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Name

Machtstufe:

Rang:

Archetyp

Spezielle Fertigkeit

Attribute		Kampfwerte			Mentalwerte	
Name	Wert	Name	Wert	Derzeit	Name	Wert
Stärke		Verteidigung			Überzeugung	
Gewandtheit		Zähigkeit			Verderbtheit	
Widerstand		Rüstung			Passive Wahrnehmung	
Intelligenz		Absorption			Entschlossenheit	
Willenskraft		Geschwindigkeit			Einfluss	
Charisma		Schock			Vermögen	
Initiative		Wunden				

Fähigkeit

Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt	Name	Wert	Verbun. Attribut	Insgesamt
Athletik		Stärke		Pilot		Gewandtheit	
Ballist. F.		Gewandtheit		PSI		Willenskraft	
Einschüchtern		Willenskraft		Scholar*		Intelligenz	
Einsicht		Charisma		Täuschen		Charisma	
Führung		Willenskraft		Tech		Intelligenz	
Gerissenheit		Charisma		Überleben		Willenskraft	
Medicae		Intelligenz		Überreden		Charisma	
Nachforschung		Charisma		Verstohlenheit		Gewandtheit	
Nahkampf		Initiative		Wahrnehmung		Intelligenz	

* Scholar

Waffen

Name	Schaden	DS	Salve	Reichweite	Eigenschaften

Talente

Ausrüstung

Regelübersicht

Probenablauf:

1. Würfelpool bestimmen: Fertigkeit + Attribut addiert ergibt den Würfelpool. Ein Würfel wird als Zornwürfel geregelt. Außerdem werden dann die Bonuswürfel für Gegenstände hinzugefügt.

2. Schwierigkeitsgrad bestimmen:

	Routine	Durchschnittlich	Anspruchsvoll	Schwierig	Extrem	Nahezu unmöglich
Modifikator	-2	-	+2	+4	+6	+8
Schwierigkeit	1	3	5	7	9	11

Zusätzliche Schwierigkeiten bei verschiedenen Probenarten erhöhen immen

3. Würfeln:

Alle 5 und 6 (2x) Ergebnisse zählen als Ikonen bzw. erhabene Ikonen (=1 Ruhm). Ein Ergebnis gleich oder höher gibt an, dass die Probe geschafft wurde.

Jetzt zu dem Zornwürfel, unabhängig von dem Erfolg der Probe – hier zählt nur ein Ergebnis von 1 oder 6. Allerdings kann der Spielleiter entscheiden, dass die Probe zu unbedeutend war.

Hinweis: Jeder Spieler hat 2 Zornpunkte bei Start des Abenteuers!

Ergebnis 1: Erzählerische Komplikation (Dramatisches oder Unerwartetes) oder 1 Punkt Unheil für den Spielleiter

Ergebnis 6: Der Spieler erhält 1 zusätzlichen Zornpunkt.

Die weitere Regeln sind in dem neuen Regelbuch Wrath and Glory zu finden!