

# Herthys Schicksal



# Merthys Schicksal

Spielsystem: Warhammer 40.000: Schwarzer Kreuzzug

Edition: 1.0

Spielwelt und -region: Der Calixis-Sektor

Autor: André „Seanchui“ Frenzer

In diesem Szenario haben die Ketzer die Chance, sich die Gunst eines wirklich mächtigen Verbündeten zu erkämpfen. Hierfür müssen sie aber nicht nur den gefürchteten Black Templars gegenüberreten, sondern müssen auch ihren Einfallsreichtum und ihr Geschick unter Beweis stellen.

## Quellenhinweise verwendeter Bilder

Seite 1 „Black Templar“

By conquistador veröffentlicht unter Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

<http://angerelic.deviantart.com/art/Black-Templar-266828891>

Seite 3 “Standardbearer Preview”

By DavidSondered veröffentlicht unter Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

<http://davidsondered.deviantart.com/art/Standardbearer-preview-292746531>

Seite 6

By GIANTpizarro veröffentlicht unter Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

<http://www.deviantart.com/art/Black-Templar-Render-112343452>

### **Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported (CC BY-NC-ND 3.0)**

You are free to:

Share — copy and redistribute the material in any medium or format

The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

**Attribution** — You must give appropriate credit, provide a link to the license, and indicate if changes were made. You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.

**NonCommercial** — You may not use the material for commercial purposes.

**NoDerivatives** — If you remix, transform, or build upon the material, you may not distribute the modified material.

**No additional restrictions** — You may not apply legal terms or technological measures that legally restrict others from doing anything the license permits.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/>



## Merthyrs Schicksal

*„Die Eldar haben der Galaxis ein Vermächtnis hinterlassen, dessen wunderbare Früchte die verblendeten Jünger des Leichenimperators niemals pflücken werden.“*

- Kaxa Kul'tan, Seherin des Blinden Auges von Profal

Merthyrs Schicksal ist ein Abenteuer für eine Gruppe erfahrener Ketzer. Die Kriegsbande sollte bereits über einige Verbindungen im Heulenden Wirbel verfügen oder selbst bestens ausgerüstet sein, um dieses Szenario unbeschadet zu überstehen. Es führt die Charaktere auf einen Mond des Planeten Merthyr, einem kleinen, unbedeutenden Planeten am östlichen Rand des Calixis-Sektors. Hier erhalten Sie die Gelegenheit, sich der Gunst eines wahrlich mächtigen Verbündeten zu versichern.

### Merthyr

Merthyr liegt am östlichen Rand des Calixis-Sektors. Bei dem Planeten handelt es sich um eine Dämmerwelt: Merthyr umkreist auf einer langsamen Bahn eine blasse, kleine Sonne. Dabei ist die eigene Rotationsgeschwindigkeit des Planeten so gering, dass die Umrundung der Sonne nahezu die gleiche Zeit in Anspruch nimmt, wie die Drehung um die eigene Achse – eine Hälfte des Planeten ist also immer von der Sonne abgewandt. Doch auch die andere Hälfte des Planeten ist stets in Finsternis gehüllt – durch eine Laune der Natur ist Merthyr mit zwei großen Monden gesegnet, von denen stets einer zwischen Sonne und Merthyr steht, so dass auf dem Planeten permanente Sonnenfinsternis herrscht. Merthyr selbst verfügt über keine atembare Atmosphäre und wurde von den Exploraten des Imperiums bislang kaum erforscht.

Als Feldmarschall Angevin vor rund zweieinhalb Jahrtausenden die Calyx-Weite dem Imperium einverleibte und so den Calixis-Sektor schuf, kämpfte an seiner Seite auch ein Kreuzzug der Black Templars. Sie erreichten Merthyr und stellten schnell fest, dass der Planet unbewohnt und wohl auch unbewohnbar war. Doch auf den Monden Merthyrs fanden sich Metalle, so dass die Black Templars beschlossen, Herrschaftsanspruch auf Merthyr zu stellen. Seither existiert auf einem der beiden Monde eine kleine Mine, die kaum nennenswerte Erträge erwirtschaftet. Doch den Tech-Marines der Black Templars genügt das Material, um die im Calixis-Sektor verstreuten Kriegsfahrzeuge der Black Templars zu warten. So existiert bis zum heutigen Tag eine kleine Garnison, die den Herrschaftsanspruch der Black Templars durchsetzen und Merthyr vor Invasoren schützen soll.

### Die Garnison

Merthyr liegt abseits vom Heulenden Wirbel und bietet darüber hinaus kaum lohnende Beute für Piraten, so dass die Black Templars ihre Garnison in den vergangenen Jahrtausenden immer weiter verkleinert haben, um keine kampffähigen Brüder unnötig zu binden. Aktuell setzt nur ein Trupp Black Templars, bestehend aus neun normalen Marines und einem Sergeanten, die Interessen des Ordens durch. Zu ihrer Unterstützung ist außerdem ein Land Raider Crusader auf Merthyr stationiert, dessen Zwillingsschurkkanonen angreifende Infanteristen in Sekundenschnelle niederhauen können. Das Garnisonsgebäude selbst ist eine steinerne Kathedrale, die mit den Insignien der Black Templars verziert ist. Im Inneren der Kathedrale finden sich nur zwei Schlafkammern für die Space Marines sowie eine große Gebetshalle, in der auch die übrigen Einwohner Merthyrs zusammenkommen, um ihre Gebete und Katechismen an den Imperator zu richten.

## Die Mine

Der Mond, auf dem Garrison und Mine erbaut worden, ist mittlerweile auf der Jagd nach Metall völlig ausgehöhlt. Zahllose Minenschächte sind tief in das Innere des Mondes getrieben und es kommt immer wieder zu tödlichen Unfällen, weil Teile des Mondes bereits instabil geworden sind und kilometerlange Minenschächte einfach verschütten. Eine verlässliche Karte der Minenanlage existiert nicht, und so ist jeder Tag für die vielleicht einhundert Kolonisten, die hier ihr Dasein fristen, ein Glücksspiel. Die Fördermenge der Mine ist im Vergleich zu ihrer Größe erschreckend klein, doch können die Tech-Marines der Black Templars auf die gewonnenen Erze nicht verzichten – zu abseits liegt der Calixis-Sektor von den üblichen Handelswegen des Imperiums.

## Vorgeschichte

Vor ungezählten Jahrtausenden hatte die Xenos-Rasse der Eldar ein Galaxien umspannendes Reich errichtet. Auf dem Höhepunkt ihrer Macht fiel dieses Volk jedoch der eigenen Dekadenz zum Opfer und ihr gigantisches Reich zerging in den Flammen des Warp. Vor diesem tragischen Fall jedoch waren sie große Künstler, Krieger und auch Psioniker, die den Dämonen des Warp immer feindlich gegenüberstanden. Sie bekämpften die Entitäten des Immateriums wo sie nur konnten, und ihre fähigen Runenpropheten bannten viele Große Dämonen auf alle Ewigkeit in Gefängnisse. Auch Q'artzal, ein Großer Dämon des Tzeentch und mächtiger Herrscher des Wandels, fiel einem Runenpropheten der Eldar so zum Opfer. Der Runenprophet erschuf für den Dämonen ein mächtiges Gefängnis: Merthyr. Er bannte Q'artzal in das Innere des Planeten, wo der Dämon seither erfolglos gegen die mächtigen Bannsiegel ankämpft, die ihn hier gefangen halten. Die Siegel sind ungewöhnlich stark, und durch physische und psionische Angriffe kaum zu durchbrechen. Sie besitzen nur eine Schwachstelle, um die der Runenprophet sich nicht kümmern zu müssen glaubte, da Merthyr auf ewig in Finsternis gehüllt sein würde: Sonnenlicht. Würde jemals die blasse, kleine Sonne Merthyr am Horizont des Planeten aufgehen, so werden die Siegel, die Q'artzal gefangen halten brechen und der mächtige Herrscher des Wandels wäre frei. Doch bislang ahnte niemand außer den mächtigen Runenpropheten der Eldar von diesem Geheimnis.

## Einstieg ins Abenteuer

Es gibt prinzipiell zwei Möglichkeiten, um die Ketzler in das Abenteuer zu verwickeln. Vielleicht sind sie bereits mächtig genug, um sie es mit einem Runenpropheten der Eldar aufnehmen lassen zu können. Dann können sie diesen verwunderlichen

Xenos womöglich gefangen nehmen und ihm unter psionischer Folter seine Geheimnisse rauben. Auf diesem Weg können sie von Merthyr und Q'artzal erfahren. Eine andere Möglichkeit wäre, dass sie in der Gunst eines Kriegsfürsten im Heulenden Wirbel hoch genug stehen, dass er sie in die Geheimnisse Merthyr einweiht. In diesem Fall hat die Kriegsbande des Fürsten den Runenpropheten gefangen genommen und ihm seine Geheimnisse entrissen. Ihr Verbündeter informiert sie im Austausch für einen alten Gefallen von Merthyr und überlässt die Ketzler dann wieder sich selbst.

## Kapitel 1 – Vorbereitungen

Es steht dem Spielleiter frei, wie schwer er den Ketzern Informationen über Merthyr zugänglich machen möchte. Denkbar wäre ein Besuch in den Bibliotheken des Tempels der Lügen oder auch auf Q'Sal, wo die mächtigen Magier immenses Wissen angehäuft haben. Natürlich können sich die Ketzler auch auf einer nahegelegenen imperialen Welt in das Administratum einschleichen, um an die gewünschten Informationen zu kommen. Vielleicht hat aber auch der Kriegsfürst, der ihnen das Geheimnis Merthyr zukommen ließ, bereits eigene Nachforschungen angestellt und teilt seine Erkenntnisse nun freigiebig mit den Ketzern.

## Informationen

Folgende Informationen sollten den Ketzern vor ihrem Aufbruch nach Merthyr zur Verfügung stehen:

- Merthyr ist eine Dämmerwelt, die nie vom Licht ihrer Sonne erreicht wird.
- Auf einem der Monde Merthyr unterhält der verhasste Orden der Black Templars eine Minenkolonie. Hier werden seit über zweitausend Jahren Erze und Metalle abgebaut. Eine kleine Garnison der Black Templars setzt die Interessen des Ordens vor Ort durch.
- Durch die jahrtausendelange Ausbeutung ist der Mond bereits stellenweise instabil geworden. Die Erzaufgaben der Kolonisten wurden in den vergangenen Jahren immer geringer.

## Materialbeschaffung

Es gibt nur eine gangbare Möglichkeit, um den Herrscher des Wandels Q'artzal aus seinem äonenalten Gefängnis zu befreien: Sonnenlicht. Um aber Merthyr Sonne ihre blassen Strahlen über den Planeten schicken zu lassen, müsste man entweder die Rotationsgeschwindigkeit des Planeten ändern – ein

schier unmögliches Unterfangen – oder mindestens einen der beiden Monde aus dem Weg schaffen. Bei einem durch jahrtausendelangen Raubbau instabil gewordenen Himmelskörper können einige wohldosierte Sprengladungen hier schon einiges bewirken. Um die Sprengung des Mondes durchführen zu können, werden die Ketzer nun einiges Material benötigen:

- Sie brauchen ein Schiff, das sie nach Merthyr bringt. Womöglich schuldet ihnen ein Piratenkapitän im Heulenden Wirbel noch einen Gefallen, vielleicht ist die Kriegsbande aber auch selbst im Besitz eines warpsprungfähigen Schiffes. Merthyr verfügt über keine Orbitalabwehr, so dass sich ein Schiff dem Planeten unbehellig nähern kann.
- Die Gruppe braucht große Mengen Sprengstoff. Sollte sich keiner der Ketzer in *Sprengstoffgebrauch* auch nur annähernd auskennen, sollten sie sich außerdem die nötigen Informationen oder einen Spezialisten beschaffen, der diese Arbeit für sie übernimmt.

Wieder steht es dem SL frei, wie schwer er den Ketzern die Beschaffung des nötigen Materials machen möchte. Der Sprengstoff kann beispielsweise über *Beschaffungswürfe* besorgt werden, was sich je nach Infamie der Kriegsbande als leichter oder schwieriger herausstellen sollte. Alternativ können die Ketzer auch in ein Munitionslager einer verfeindeten Kriegsbande eindringen und sich nehmen, was sie brauchen – hier ist allerdings natürlich mit heftigem Widerstand der Bestohlenen zu rechnen...

## Anreise

Schlussendlich hat der SL auch bei der Gestaltung der Anreise der Ketzer nach Merthyr völlige Freiheit. Vielleicht kommt es zu einem Zwischenfall während des Warpsprungs oder der Piratenkapitän, auf dessen Schiff sie sich eingekauft haben, hat noch ein anderes Ziel, bevor er Merthyr ansteuert?

# Kapitel 2 – Kampf um Merthyr

Nachdem die Ketzer alle nötigen Informationen und Materialien beschaffen konnten und Merthyr erreicht haben, beginnt der Kampf um das Schicksal des Planetens. Wie bereits beschrieben verfügt Merthyr über keine orbitalen Abwehrbatterien, so dass die Black Templars eine Landung der Charaktere nicht verhindern können. Allerdings bleibt die Landung der Charaktere keinesfalls unbemerkt: zwei der Black Templars warten bereits in der Nähe des Landeplatzes des Landungsshuttles. Werden sie einer feindlichen

Übermacht – wie etwa der Kriegsbande – angesichtig, ziehen sie sich zurück um ihren Sergeanten über den bevorstehenden Angriff zu informieren.

## Die Black Templars

Die Black Templars werden verschiedene Schritte einleiten, um Merthyr zu verteidigen. Die Spielwerte für die Space Marines finden sich im Anhang.

- Als erstes werden zwei Brüder mit dem Land Raider Crusader versuchen, das Landungsshuttle der Ketzer zu zerstören und ihnen so den Rückweg abzuschneiden. Entweder haben die Ketzer genug schwere Waffen mitgebracht, um dem beeindruckenden Kampfpanzer Einhalt zu gebieten, oder sie gehen anders vor: eine gut positionierte Sprengladung – und Sprengladungen haben sie sicherlich genug bei sich – öffnet die Truppenluke des Kampfpanzers. Dieses Unterfangen sollte den Ketzern aber vom SL nicht zu leicht gemacht werden – ein Nahkampf gegen einen Anti-Infanterie-Panzer sollte ein beeindruckendes Schauspiel bleiben. Einmal im Inneren können die Ketzer dann kurzen Prozess mit den beiden Black Templars machen und haben darüber hinaus den Land Raider Crusader erbeutet, der ihnen beim Sturm auf die Mine sicher gute Dienste leisten wird.
- Da die Black Templars nicht wissen, an welcher Stelle die Ketzer den Angriff auf die Mine unternehmen werden, teilen sie sich in Zweiergruppen auf und patrouillieren entlang verschiedener Mineneingänge. Für den ersten Angriff der Ketzer ist das ein Vorteil, sehen sie sich doch nur zweien der Space Marines gegenüber.
- Die Black Templars werden versuchen, die Ketzer innerhalb der Minengänge zu stellen. Die Wahrnehmungsfähigkeiten und natürlich die Heimlichkeit der Ketzer werden hier inmitten der finsternen Gänge auf eine harte Probe gestellt. Vielleicht scheint es dem SL auch ratsam, nach dem ersten Hinterhalt der Black Templars eine Furchtstufe für die Ketzer zu verhängen. Die Black Templars kämpfen ihren Kampf unerbittlich bis zum Tod. Ist die Zahl der Black Templars auf drei reduziert, ziehen sich die überlebenden Space Marines in die steinerne Kathedrale zurück, die ihre Garnison darstellt.
- Die finale Konfrontation mit den Black Templars findet in der großen Gebetshalle der Garnison statt. Hier sollte es auch zum Aufeinandertreffen mit dem Sergeanten des Trupps kommen, der mit einer Energieaxt und

einem Sturmschild bewaffnet versucht, die Ketzler aufzuhalten.

## Die Kolonisten

Die Kolonisten stellen für die Ketzler keine ernsthafte Bedrohung dar. Es sind ausgemergelte, hagere Gestalten, deren Haut blass und deren Augen unterlaufen und leer sind. Sie sind von der jahrelangen Arbeit in den Minen gekennzeichnet. Es existiert kaum schweres Gerät auf Merthyr. Die Black Templars sehen die harte Arbeit mit bloßen Händen als reinigendes Merkmal für die Seelen der Kolonisten an. Wenn einer der Kolonisten einer Waffe habhaft werden kann, beispielsweise von einem gefallenem Black Templar, so erhält er einen negativen Modifikator von -20 auf alle Angriffswürfe mit der Waffe, da er mit ihrem Umgang nicht vertraut ist. Letzten Endes lassen sich die Kolonisten von den Ketzlern problemlos zusammentreiben und gefangen nehmen. Ob die Ketzler weitere Pläne mit ihnen haben, sei der Gruppe überlassen.

## Die Sprengung

Die Minen von Merthyr sind ein unüberschaubares Gewirr von Gängen und Stollen. Sie sind stellenweise sehr flach und können nur kriechend passiert werden, während sie an anderen Stellen kathedralenartige Gewölbe ausbilden. Die Wohnstätten der Kolonisten liegen allesamt unterirdisch in dem Minensystem verstreut. Neuralgische Schwachstellen, um die Sprengung des Mondes durchzuführen, sind mithilfe von *Sprengstoffgebrauch* oder *Logik* herauszufinden. Mindestens fünf Sprengladungen sollten an den wichtigsten Stellen angebracht werden, so dass die Anzahl der mitgebrachten Ladungen und die Fähigkeiten der Kriegsbande eine erhebliche Rolle spielen. Sind alle Sprengladungen positioniert, gilt es für die Charaktere den Mond wieder zu verlassen. Verständlicherweise sollten erst dann die Sprengladungen gezündet werden.

## Kapitel 3 – Q' Artzals Befreiung

Haben die Ketzler sicher ihr Schiff erreicht und die Sprengladungen gezündet, entscheidet die Anzahl der richtig gelegten Sprengladungen über den Ausgang ihrer Mission. Sind genügend Sprengladungen an den Schwachstellen des ausgebeuteten Mondes angebracht

worden, so zerbricht er in tausende Einzelteile. Fortan kreist nur noch ein Mond um Merthyr, während sich die Trümmerstücke des zweiten Mondes als Asteroidengürtel um den toten Planeten legen. Als das Sonnenlicht die karge Welt überflutet, zeichnen sich Erdbeben auf der zerrütteten Planetenoberfläche ab. Q' Artzal erwacht aus seinem Gefängnis. Der SL kann nun folgenden Text vorlesen oder ihn mit eigenen Worten wiedergeben:

*Mächtige Eruptionen erschüttern das Angesicht Merthys, als die Sonnenstrahlen über den toten Planeten fluten. Eine gigantische Gebirgskette, die selbst von Eurer Position im Orbit des Planeten mit bloßem Auge zu erkennen ist, bricht auf und wirft Felsbrocken kilometerhoch in die Luft. Eine schimmernde Gestalt, gigantisch und monströs, schwebt nun über den Trümmern des Gebirges – geflügelt, verdreht, mit einem schlangentartigen Hals, geschuppt und doch gefiedert. Ihr könnt eine unglaublich mächtige Präsenz spüren, die plötzlich überall und nirgends zu sein scheint. In Eurem Kopf formen sich Stimmen, verschiedene Stimmen, die alle gleichzeitig zu sprechen scheinen:*

„Ihr [nährische Menschen, Fleischdinge] habt dem Wandler der Wege [Der, der alles sieht] einen großen Dienst erwiesen [seid in seine Netze verstrickt]. Zu gegebener Zeit [Gestern, heute, morgen] werde ich [Der, der das Schicksal kennt] mich erkenntlich zeigen [Eure Schuld einfordern].“

*Dann verschwindet das Wesen vor Euren Augen und löst sich in Nichts auf. Q' Artzal ist befreit.*

## Belohnungen

Das Ausschalten der Garnison der Black Templars bringt den Ketzern 1700 Erfahrungspunkte ein. Dazu kommen 300 Erfahrungspunkte für die Sprengung des Mondes. Weitere Erfahrungspunkte können vom SL für gutes Rollenspiel vergeben werden oder für die Schwierigkeiten, die er den Ketzern bei der Informations- oder Materialbeschaffung in den Weg gelegt hat. Befreiung Q' Artzals sollte außerdem 8 Infamiepunkte wert sein. Außerdem haben die Ketzler nun in dem Herrscher des Wandels einen wahrhaft mächtigen Verbündeten, der ihnen irgendwann einmal unerwartet zur Seite stehen wird.



# Anhang: NSC

## Kolonist

Die Kolonisten von Merthyr sind ausgemergelte, hagere Gestalten, deren Haut blass und deren Augen unterlaufen und leer sind. Sie sind von der jahrelangen Arbeit in den Minen gekennzeichnet.

Kolonist									
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	IF
20	21	26	35	26	29	25	22	22	--

**BEW:** 2/4/6/12                      **LEB:** 5  
**Rüstung:** keine                      **Gesamt-WIB:** 4  
**Fertigkeiten:** Beruf (Minenarbeiter)  
**Talente:** keine  
**Waffen:** Waffenloser Angriff (1W5-1 W; DS 0)  
**Ausrüstung:** einfache Grabwerkzeuge

## Black Templar

Die Black Templars sind ein Orden der sogenannten Zweiten Gründung und gingen aus den Imperial Fists hervor. Im Andenken an ihren ersten Ordensmeister Sigismund tragen sie schwarze Servorüstungen mit weißen Schulterpanzern. Ihr Symbol ist ein schwarzes Kreuz.

Black Templar									
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	IF
45	45	65	45	40	40	42	44	40	--

**BEW:** 5/10/15/30                      **LEB:** 20  
**Rüstung:** Servorüstung                      **Gesamt-WIB:** 8  
**Fertigkeiten:** Allgemeinbildung (Krieg), Athletik, Aufmerksamkeit, Ausweichen, Linguistik, Parade, Verbotenes Wissen (Adeptus Astartes)  
**Talente:** Beidhändigkeit, Geschärfted Sinne, Hart im Nehmen, Nerven aus Stahl, Schnell ziehen, Schwellende Muskeln, Waffenloser Krieger, Widerstandsfähigkeit (Kälte, Hitze, Gift)  
**Eigenschaften:** Amphib, Übernatürliche Stärke (+4), Übernatürlicher Widerstand (+4)  
**Waffen:** Astartes-Bolter, Astartes-Kampfmesser  
**Ausrüstung:** 4 Boltermagazine

## Schwertbruder Sigvald

Sigvald ist ein Veteranenseargent der Black Templars, dem die ehrenvolle Aufgabe der Garnisonsleitung zugewiesen wurde.

Black Templar									
KG	BF	ST	WI	GE	IN	WA	WK	CH	IF
55	55	65	45	40	43	48	44	42	--

**BEW:** 5/10/15/30                      **LEB:** 20  
**Rüstung:** Servorüstung                      **Gesamt-WIB:** 8  
**Fertigkeiten:** Allgemeinbildung (Krieg), Athletik, Aufmerksamkeit, Ausweichen, Linguistik, Parade, Verbotenes Wissen (Adeptus Astartes)  
**Talente:** Beidhändigkeit, Geschärfted Sinne, Hart im Nehmen, Nerven aus Stahl, Schnell ziehen, Schwellende Muskeln, Waffenloser Krieger, Widerstandsfähigkeit (Kälte, Hitze, Gift)  
**Eigenschaften:** Amphib, Übernatürliche Stärke (+4), Übernatürlicher Widerstand (+4)  
**Waffen:** Astartes-Boltpistole, Energieaxt, Sturmschild  
**Ausrüstung:** 4 Boltermagazine