

Bilder der Folter

Auslöser: Du siehst einen Techpriester, einen Käfig oder eine Spritze

Eine Vision übermannt Dich und Du gehst in die Knie. Als die Erinnerung in Deinen Geist flutet steigt extreme Übelkeit in Dir auf....

In Deinen Gedanken sitzt Du auf einem Stuhl festgeschnallt. Dein Kopf ist in einen Schraubstock eingespannt. Um Dich herum stehen Käfige, aber Du kannst nicht erkennen, was in ihnen eingesperrt ist. Techpriester scheinen sich mit Dir zu befassen, aber irgendetwas ist anders als bei den Priestern, die Du kennst. Sie injizieren Dir Drogen, die wie Eiswasser durch Deine Blutbahn ziehen. Sie zeigen Dir verschiedene Bildkarten, aber wenn immer Du Dich auf die Abbildungen konzentrierst, verschwimmt alles.

So schnell wie die Vision kam, so schnell vergeht sie wieder. Die Narbe in Deinem Nacken scheint zu brennen, der Schmerz klingt aber langsam ab.

Der dicke Mann

Auslöser: Du siehst einen dicken Mann oder einen Mönch und hattest bereits die erste Vision.

Als Du den dicklichen Mönch siehst, steigt eine ungewollte Erinnerung an die Oberfläche Deines Geistes. Du hast einen ähnlichen Mönch schon einmal gesehen, auf den Karten, die Dir die Techpriester in dem versteckten Labor gezeigt haben. Du erinnerst Dich an eine andere Karte auf der eine schwarze Sonne abgebildet war. Der Mönch scheint etwas mit dieser seltsamen Sonne zu tun zu haben.

Du spürst ein kaum zu kontrollierendes Bedürfnis, den Mönch zu schnappen und nach der schwarzen Sonne zu befragen. Haben Dich die Techpriester zu Ihrem willenlosen Werkzeug gemacht? Kannst Du Dir selbst noch vertrauen? Vielleicht wäre es an der Zeit, die anderen einzuweihen, aber ihre Reaktion ist doch sehr ungewiss.

Die Schwarze Sonne

Auslöser: Du findest einen Hinweis auf die schwarze Sonne und hattest die ersten beiden Visionen

Mittlerweile kannst Du mit den Visionen besser umgehen und niemand merkt Dir mehr an, dass Dein Geist wandert. Du siehst wieder das Labor und Deine Peiniger. Wieder und wieder flüstern sie Dir ins Ohr, dass Du Informationen über die schwarze Sonne und über Komus, ihren Propheten finden sollst. Natürlich wirst Du die gerade gefundenen Informationen nicht weitergeben! Niemals!

Das Trust-Kartell

Nach Eurem knappen Entrinnen vor dem Fenksworld Genmassaker und Eurer Rückkehr nach Scintilla, der Hauptwelt des Sektors, beschließt Du, Deine Vorräte an **Trust** wieder aufzustocken, um nicht plötzlich auf dem Trockenen zu sitzen. **Felix Contor**, Dein Kontaktmann beim Trustkartell, empfängt Dich in einer geschlossenen Batteriefabrik in einer der kleineren Makropolstädte. Der Ort ist verstaubt und unter den dominanten chemisch-säuerlichen Geruch mischt sich ein Hauch von Urin und Blut.

Felix, freundlich wie immer, erklärt Dir, dass Trust aus einer seltenen Pflanze gewonnen wird, die nicht im Callixis-Sektor beheimatet ist. Unruhig nimmst Du aus dem Augenwinkel das verstohlene Treiben einiger Arbeiter wahr, die scheinbar Kisten mit Trust aus einem Transporter ausladen. Die Arbeiter tragen Schutzmasken unter denen fettige Haare hervorstehen. Die Arbeitskleidung hingegen wirkt erstaunlich farbenfroh und scheint aus edlen Materialien gefertigt zu sein. Als die

Arbeiter Deine Blicke bemerken, schließen sie die Tür und bleiben damit bis auf weiteres verborgen.

„Ach übrigens“ sagt Felix in diesem Moment „auf der Straße erzählt man sich, dass eine **Gruppe von Techpriestern** sich nach Dir erkundigt hat. Die wollten wissen, was Du in letzter Zeit so gemacht hast und ob Du bei einem Apothekarius warst. Ich habe ein paar falsche Spuren gelegt, aber vielleicht solltest Du etwas gegen diese Burschen unternehmen. Vertrauenerweckend sahen die nicht aus.“ Mit Schrecken denkst Du an Deine verlorenen Tage und die Erinnerungsfragmente, die Deine Träume plagten. „Du siehst ja ganz blass aus! Hör' mal, wenn Du Hilfe brauchst, ich kenne da jemanden, der sehr einflussreich ist. Der will auch nicht viel Geld, wenn ihm der Kunde sympathisch ist....“ Das Angebot steht im Raum.

Der Traum

Schweißgebadet wachst Du auf. Die kalte Luft Deiner Schlafzelle weht über Deinen nassgeschwitzten Körper. Zuerst hast Du keine Orientierung, irgendetwas sagt Dir, dass Du in einer üblen Spelunke des Underhives bist. Doch dann fällt es Dir wieder ein – Du bist tief in der Dreihornfestung, dem Hauptquartier der Inquisition. Als Deine Sinne langsam wiederkehren, verlieren sich langsam die Bilder Deines Traums. Visionen von Techpriestern geistern vor Deinem inneren Auge, aber auch von einem Kampf mit bloßem Messer in unbeleuchteten Tunneln.

Du taumelst zu dem kleinen Waschbecken, unausgeruht und erschlagen von den Strapazen der letzten Tage. Ohne nachzudenken wäscht Du Dein Gesicht und erschrickst, als Du siehst, dass das Wasser durchsichtige rote Muster auf das beschädigte Porzellan zeichnet. Es ist Blut an Deinem Körper. Zumindest ein großer Teil muss von Dir selbst sein, denn Du hast einen oberflächlichen Messerschnitt quer über die Brust. In Deinem Kopf lacht ein Cyborg in roter Robe...

Die schwarze Klinik des Doktor Malmoria

Nervös blickst Du noch mal über Deine Schulter, als Du die unscheinbare Tür in einem Seitentunnel des Hive betrittst. In dem kleinen Wartungsraum dahinter warten zwei muskelbepackte Gestalten auf Dich, deren elegante Implantate weit über ihren finanziellen Möglichkeiten liegen müssen.

„Ich komme mit Empfehlung von Felix Kontor.“ verweist Du auf Deinen Trust-Händler, der für Dich den Kontakt zur Untergrundklinik hergestellt hat. „Doktor Malmoria erwartet Sie bereits!“ tönt eine weiche elektronische Stimme aus den reglosen, leicht geöffneten Lippen des linken Wächters hervor.

Nach zwei Tagen verschiedener Versuchsreihen und schmerzhafter Untersuchungen ist es soweit. Malmoria, ein buckeliger Techpriester in weißen Roben mit einem mechanischen dritten Auge auf der Stirn, hält Dir eine kleine giftgrüne Tablette hin und nickt Dir auffordernd zu. „Es ist nun so weit, Leonard! Wir geben Dir Dein Gedächtnis zurück und dann kannst Du selbst entscheiden, ob Du einer von uns bist, oder ob wir wirklich die schrecklichen Bestien sind, als die uns die Inquisition darstellt.“

Obwohl Du weißt, dass Du Dich in die Hände von Leuten begibst, die Du kaum kennst, ist doch Deine Wille, Deine Gedächtnislücke zu füllen, so groß, dass Du die Pille zu Dir nimmst. Schon kurz danach werden Dir Deine Augen schwer und Du fällst in einen unruhigen Schlaf...

Im Traum schließen sich langsam die **Lücken in Deinem Gedächtnis**. Du erinnerst Dich an die Seitengasse auf **Landunder**, in der Dich zwei Assassine, mehr Maschine als Mensch, mit einem Shockstab niedergeschlagen haben. Die Tage im **geheimen Labor der Hereteks**, als Dir mit Implantaten und Drogen eine zweite Persönlichkeit eingepflanzt wurde – ein rudimentäres

Konstrukt nur, dass regelmäßig die Fortschritte auf der Suche nach der schwarzen Sonne an Deine neuen Herren weiterleiten sollte.

Du erinnerst Dich auch an die Bilder die man Dir zeigte von **Komus**, dem falschen Mann. Ein dicker Mönch des Imperialen Kults, in dessen Bauch sich ein elektronisches Gehirn verbirgt, ebenso wie die Steuermechanismen für den Kontrollraum der schwarzen Sonne. Dir wurde auch immer wieder eingeschärft, wie wichtig es für die Sache der Freiheit ist, diesen Mann in die Hände der Heretekts zu liefern.

Und Du erinnerst Dich an die **Nacht des Mordes an Interrogator Sebastian Edgelyn**, in der Du voller Blut aufgewacht bist. Du erinnerst Dich, wie Deine zweite Persönlichkeit Deinen schlafenden Körper übernommen hat. In Deiner Erinnerung schleichst Du durch die Gänge der Dreihornfestung, nur mit einem Messer bewaffnet. Tief im Herzen der Festung dringst Du in ein verborgenes Archiv ein, um ein paar Unterlagen über die Heretekts zu lesen und wichtige Hinweise zu verfälschen. Auch Deine Wunde erklärt sich nun durch eine der vielfältigen mechanischen Fallen, welche das verborgene Archiv sicherten. Du bist gleichzeitig erleichtert und schockiert. Du hast nicht Edgelyn umgebracht – aber wer war es dann?

Zu Deiner Überraschung lassen Dich die Technologieketzer ohne weiteres gehen. „Manchmal muss man seiner eigenen Sache einfach so sicher sein, dass man auch das Risiko eingeht, sich auf die Überzeugungskraft des gerechten Ziels zu verlassen!“ sagt Dir Malmoria als Erklärung auf Deine ungestellte Frage. Du bist Dir aber gar nicht so sicher, ob die zweite Persönlichkeit in Dir nicht weiter still und effizient Ihren Dienst tut. Nachdenklich kehrst Du in die Festung der Inquisition zurück. „Willkommen zurück, Sir! Wie war Ihre Bolter-Schulung?“ fragt Dich der freundliche Wachmann am Tor.

Das Abschiedsgeschenk der Ketzler

Etwas abseits von den anderen beobachtest Du das schaurige Spektakel der Zerstörung der Ketzlerhochburgen auf Fenksworld. Wie Hummeln hängen die dicken Landungsschiffe in der Luft eingehüllt in die Explosionen des Sperrfeuers. Wie in Zeitlupe stürzt der pillenförmige Körper eines schwer beschädigten Schiffs in eine Gruppe von Wellblechhütten am Fuße der Superhighwaybrücke. Kleine brennende Gestalten rennen aus den Ruinen und drehen sich im Kreis bevor sie dann still am Boden liegen.

Deine Kameraden sind wie gebannt von dem Schauspiel der Zerstörung und bemerken nicht, wie Dich ein unauffälliger Mann in einen Seitentunnel des Hives winkt. Du glaubst Deinen Freund Felix Kontor zu erkennen, aber tatsächlich sieht der Fremde ihm nur sehr ähnlich, so wie ein jüngerer Bruder. In hastig geflüsterten Worten spricht Dir der Heretek den **Dank der Eisernen Tetrarchen** aus. Durch Deine Verzögerungen konnten sich die Anführer des Kults rechtzeitig zurückziehen und die wichtigen Daten aus dem Gedächtnis der ehrwürdigen Cogitatoren in Sicherheit gebracht werden. „Es ist besser, wenn Ihr nicht wisst, wo wir unser neues Hauptquartier aufschlagen. Ihr müsst verhindern, dass die Unterdrücker den **Tyrannenstern** in Ihre Hände bekommen. Das ist alles worum wir Euch noch bitten!“

Bevor der Bote Dich verlässt drückt er Dir noch **drei Bolt-Magazine** in die Hand. Die mattschwarzen, sichelförmigen Behälter sind mit einer eingestanzten Rune markiert. Das Symbol ist ein Kreis von dem drei als Spiralen gewundene Strahlen ausgehen¹. „Das könnt Ihr vielleicht mal brauchen, wenn die Stunde der Entscheidung kommt!“

Als Du wieder bei Deinen Kameraden ankommst, siehst Du mit Abscheu Ihre freudigen

¹ Heretechnische Banngeschosse: +1 Punkt Schaden pro Psy Rating des Ziels, 1 Corruption für den Schützen pro Schuss.

Gesichtsausdrücke, als die Flanke des Hauptpylonen mit lautem Krachen in die Tiefe stürzt. Die Truppen der Hell Legion machen sich zum Sturm bereit und das Zeitalter der Heretekts auf Fenksworld endet in Blut und Feuer.

Der Flug der 19 Furien des Khorne

Mit tiefgehender Furcht erinnerst Du Dich an den Tag, an dem durch eine Verwerfung des Warp die 19 Furien des Khorne in die reale Welt eindringen konnten um dort in 112 Sekunden Angst und Schrecken zu verbreiten. Damals, am Geisterpollenlager des Komos, im dunklen Tal nördlich von Port Suffering. Und der Tag an dem Deine Blackouts wiederkehrten und das schlimmer als je zuvor.

Nachdem Euer Lastwagen umgekippt war und Du mühsam dem Fahrzeug entstieg warst, griff eine kalte Hand nach Deinem Gehirn – Carmeshina Lazos, die 17. Furie des Khorne wollte von Dir Besitz ergreifen. Wie genommen torkeltest Du aus einer Zone des Chaos, in der sich die dämonischen Attribute in den gequälten Körpern Deiner Kameraden und auch in denen der Feinde zu manifestieren begannen. Dein Fuß begann zu schmerzen als sich Deine Zehen zu Hufen umbildeten – zum Glück nur ein temporärer Effekt der rasch abklang, als Du Dich in Stolleneingang verstecken konntest.

Viele Deiner Kameraden hat es scheinbar zuerst schlimmer erwischt. 86150 wirkt wie besessen von einem bösen Geist, der Ihr immer fiesere Grausamkeiten einflüstert und auch ihr Körper hat irgendwie gelitten, auch wenn sie versucht, diese körperlichen Spuren so gut wie möglich zu verbergen. Was wohl ihre puritanischen Meister dazu sagen werden, dass sie das Stigma der Mutation trägt? Oder sind es doch nur „natürliche“ Verletzungen, die eventuell wieder heilen können?

Drake, der Neue, konnte nur durch den Einsatz von Dante gerettet werden, der in dieser Situation schier über sich hinausgewachsen ist. Seine Gebete und Flüche haben mindestens zwei von Euch vor Schlimmeren bewahrt, oder so erzählen es zumindest Deine Kameraden.

Doch auch Du hast gelitten. Deine Blackouts, das Werkzeug der Heretekts, sind zurück doch diesmal scheint sich eine andere Macht an die bereits bestehenden Hebel gesetzt zu haben! Irgendein böses Wesen nutzt Deinen Körper und Du kannst Dich an nichts erinnern. Bisher sind es nur kurze Phasen und auch nur, wenn Du alleine bist. Aber was hat dieses Wesen vor und wirst Du es jemals wieder loswerden?