

## **Hintergrundnotizen**

Bevor Xanan von den schwarzen Schiffen abgeholt wurde und er bevor er seine Manneskraft vor dem glühenden Antlitz des Imperator einbüßte, war er mit der Tochter Pieter van der Leuens verheiratet. Als der Inquisitor erfuhr, dass ein unsanktionierter Psioniker seine Tochter geheiratet und geschwängert hatte, zögerte dieser nicht, sein Amt zu missbrauchen um diese Verbindung zu zerschlagen.....

## **Der Hohe Besuch**

Nach Eurer Rückkehr von Fenksworld beginnt für Dich das alte Spiel – ab in die Zelle! Schwarzuniformierte Soldaten empfangen Dich schon an der Pforte des Hauptquartiers der Inquisition, legen Dir schwere Ketten an und treiben Dich mit Schockstäben in eine feuchte Zelle tief im Herzen der Festung. Mit einem hydraulischen Zischen schließt sich die luftdichte Panzertür, deren Innenseite mit Bannsymbolen bemalt ist. Ein hohes Summen und der beißende Ozongeruch zeigen Dir an, dass die Psy-Blocker angeschaltet sind.

Die nächsten Tage sind geprägt von Langeweile, nur ab und zu unterbrochen von den Routinebesuchen des Wärters, der Dir Nahrungsbrei bringt. Die Langeweile der Zelle und die Ungewissheit über das Schicksal Deiner Familie machen Dir die Wartezeit zur Hölle. Um so überraschter bist Du, als plötzlich unerwarteter Besuch erscheint.

Die Panzertür öffnet sich eines Morgens (oder ist es Abend?) und durch den Kühlmittelnebel betritt der Inquisitor Pieter van der Leuven selbst die Zelle, bewacht von Martok, der eine neue Waffe unbekannter Bauart trägt. Mit einem leichten Zittern schaltet Dein Herr den Psy-Blocker aus und lässt die Wache auf dem Flur die Zellentür schließen.

Sofort kämpfst Du gegen Deine Ketten an und wirfst Deinem Peiniger wüste Beschimpfungen entgegen. „Du Hund! Wo ist meine Familie? Was hast Du mit Ihnen gemacht?“ Doch ein stechender Schmerz in Deinen Schläfen bringt Dich zum Schweigen – der Inquisitor ist ein mächtiger Psyker und seinem mentalen Peitschenhieb kannst Du nichts entgegensetzen. Mit bebender Stimme und zornverzerrten Gesicht schreit Dich der alte Mann an: „Du bist ein Nichts! Deine Fähigkeiten sind lächerlich und Du wirst es nie schaffen, Dich mir zu widersetzen!“ Seine Stimme überschlägt sich als er Dir mitteilt, dass Du seine Tochter nie mehr wieder sehen wirst, weil es Sie in ein Kloster auf einer weit entfernten Welt gesteckt hat.

Als Deine beiden Besucher die Zelle verlassen, merkst Du, wie Martok Dir einen rätselhaften Blick zuwirft. Ist es Mitleid? Oder Furcht vor dem, was die Zukunft bringt?

## **Der Pakt mit dem Teufel**

Nervös betrittst Du den Raum mit der Stasiskammer unter der ständigen Furcht von einem Deiner Kameraden entdeckt zu werden. In der Ecke schwebt der verrottende Körper des Daemonhosts *Verminculus Rex*. Angewidert beobachtest Du, wie ein dicker, siebenbeiniger Käfer aus einer klaffenden Wunde im Bauch fällt und blind tastend über den Boden kriecht.

Mit einem gequälten Husten beginnt der schwebende Leichnam zu sprechen: „Ich bin zwar in dieser Stasiskammer gefangen, aber ich spüre auch so, dass Du Wünsche hast, die man mit den Mitteln eines normalen Sterblichen nicht erfüllen kann.“ Verschwörerisch senkt er die Stimme: „Niemand kann uns hören – wenn Du mir sagst, was Du willst, kann ich Dir vielleicht helfen!“

Nervös schaust Du über Deine Schulter, aber tatsächlich seid Ihr beiden ganz allein. Hastig erzählst Du dem Dämon von Deiner Frau und Deiner erzwungenen Gefolgschaft beim Inquisitor. Wie eine Beichte bricht sich die angestaute Angst und Verzweiflung ihren Weg an die Oberfläche – und *Verminculus Rex* hört geduldig zu.

Als Du geendet hast, schaut Dich der Dämon lauend aus seinen Augenwinkeln an. „Wenn ich es Dir ermögliche, mit Deiner Frau wieder zusammen zu sein und den Inquisitor in den Schmutz zu treten, lässt Du mich dann aus diesem Gefängnis?“

„Nicht nur das, ich werde ich jeden töten, der Dich in diese Lage gebracht hat!“ antwortest Du schnell.

„Dann soll es so sein: Deine psionischen Fähigkeiten werden sich verbessern durch die Macht des Warp. Deine Frau kehrt innerhalb eines Jahres zurück zu Dir. Und für Deinen Feind habe ich auch ein paar Überraschungen bereit....“

Ohne zu zögern hörst Du Dir den Plan des Dämonen an und gehst entschlossen in die Reaktorkammer um die Energieversorgung zu sabotieren....

Nach ein paar Tagen des nervösen Wartens greift Dein Sabotageakt endlich und die unterirdische Festung versinkt im Halblicht der Notbeleuchtung. Beunruhigt rennen Deine Kameraden zur Stasiskammer, doch es ist zu spät. „Kannst Du den Dämonen spüren?“ fragt Dich Leonard sichtlich beunruhigt. Das kannst Du – er fliegt voller Hast durch den Fluchttunnel. Jetzt dürfen die anderen nichts unüberlegtes tun! „Ja!“ antwortest Du wahrheitsgemäß um dann mit einer Lüge fortzufahren: „Aber er ist in Begleitung von drei Alpha-Psykern!“ Und mit Deiner Lüge sicherst Du die Flucht Deines neuen Verbündeten.

Deine Belohnung erntest Du auch sofort, als Du Deine Sachen zusammenpackst. In Deinem Feldrucksack steckt ein in Menschenhaut gebundenes Buch. Der ursprüngliche Titel ist nicht mehr zu erkennen, denn mit einem Brandeisen wurden nebeneinander viele hundert Aquilas auf die Oberfläche gebrannt. Aber als Du einen kurzen Blick auf die vergilbten Seiten wirfst, erkennst Du neue Wahrheiten über den Warp. Und wie ein fehlendes Puzzlestück ergänzt das verbotene Wissen Dein Weltbild und öffnet Dir das Tor zu größerer Macht.....

## ***Informationen zum Pakt***

Du hast einen Pakt des Wissens mit Verminuculus Rex abgeschlossen. Der Daemonhost hat Dir enorme Bildung gegeben und die Fähigkeit, in Büchern und anderen Schriften die Zukunft zu sehen. Dein Wissensvertrauter ist ein vermeintliches Gebetsbuch des Imperators. Für andere sieht es aus wie ein normales Buch, aber Du findest darin Anweisungen um Deine Seite des Pakts einzuhalten.

Deine Seite des Paktes beinhaltet, alle Tech-Heretiker zu töten, die mit dem Gruppe in Verbindung stehen, die Verminuculus Rex gefangen haben. Deine Visionen helfen Dir dabei, die Heretiker zu finden und zu erkennen.

## ***Der erweiterte Pakt***

Getrieben von der Angst vor seinen Kameraden bittest Du Verminuculus Rex um ein Leben nach dem Tod. Doch der Preis ist zu hoch, denn für 66 Minuten unheiliges Leben verlangt Verminuculus Rex, dass Du offen das Mal des Nurgle trägst. Lange verhandelst Du mit dem befreiten Dämon und schließlich bietet er Dir die Fähigkeit Stärke aus gefallenen Gegnern zu ziehen. Der Preis ist vergleichsweise gering – Du wirst Träger der Teufelspocken, ohne jemals selbst darunter leiden zu müssen. Ein kleiner Schritt für Dich aber ein großer Schritt für Großvater Nurgle und seinen treuen Diener Verminuculus Rex.

## ***Die Seuche von Iocanthus***

Beinahe mit Bedauern siehst Du den alten Mann an, der neben Dir in der kleinen Kirche des Raumhafens sitzt. Sein Gesicht ist wegen der vielen Falten gefurcht wie eine Walnuss und seine

Hautfarbe das fast schon violette Blass eines Kindes der Leere. Sein Arbeitsanzug ist alt und speckig, an vielen Stellen genäht. Er ist so tief ins Gebet versunken, dass er gar nicht merkt, wie Du ihn sanft berührst.

Die Narren sind so in ihr kleines, unbedeutendes Spiel vertieft, dass sie gar nicht merken, wie Du den Auftrag Deines Paktbruders erfüllst. Während sie verzweifelt versuchen, eine Allianz gegen Komos zu schmieden konntest Du Dich immer wieder aus dem Schiff schleichen um Deine Geschenke an die Bevölkerung von Iocanthus zu verteilen. Du hast keine Ahnung, welche Wirkung die Teufelspocken auf ihre Opfer haben werden, aber es ist ja nur eine Frage der Zeit, bis Du es herausfinden wirst.

Als Du die Kapelle verlässt hörst Du, wie der alte Arbeiter anfängt zu husten.... (6 Corruption und 2 Insanity für das Auslösen einer Epidemie)

## Der Flug der 19 Furien des Khorne

Verminculus Rex mag ein Dämon und eine Bestie sein, aber er steht zu seinen Bündnispartnern. So legte er seine schützende Hand über Dich, als Du durch den Einsatz seiner Psikräfte versehentlich den 19 Furien des Khorne Eintritt in die reale Welt ermöglichtest um dort in 112 Sekunden Angst und Schrecken zu verbreiten. Damals, am Geisterpollenlager des Komos, im dunklen Tal nördlich von Port Suffering.

Du warst alleine in das Lager der Feinde eingedrungen, die Deinen Psikräften nicht widerstehen konnten. Doch etwas Böses lag über diesem Ort und die Trennwand zwischen der realen Welt und dem Warp kollabierte lange genug um die Gesetze der Natur kurz außer Kraft zu setzen und eine Gruppe von Khornedämonen freizusetzen. Und so griff eine kalte Hand nach Deinem Gehirn – Dabalah Lazos, die 12. Furie des Khorne wollte von Dir Besitz ergreifen. Doch Dein Wille war stark und das Chaos ging spurlos an Dir vorüber – Verminculus teilt seine Freunde nicht gerne mit anderen!

Viele Deiner Kameraden hat es 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? Vielleicht kannst Du die junge Kriegerin auf Deine Seite ziehen indem Du ihr hilfst, die Spuren der Mutation zu beseitigen?

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. Doch auch seine Seele hat in diesem Konflikt starken Schaden genommen, das kannst Du spüren.

Leonard konnte zwar schnelle aus der Zone des Bösen entkommen, aber Du merkst, dass er irgendwie anders ist. Manchmal sieht er Dich so an, als *wüsste* er genau, welchen Pakt Du eingegangen bist und er macht auch Andeutungen, die beinahe in Richtung **Erpressung** gehen. Dann wiederum tut er so, als wäre nicht passiert und reagiert verwundert. Welche falsche Spiel steckt hinter diesem Verhalten?