

Bündnispartner sammeln

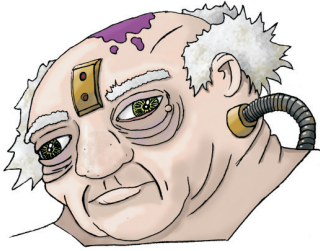
Erfolgreiche Aktionen schieben den Regler eins nach oben

Misserfolge den Regler eins nach unten

Ggf. wechselt ein Allierter zur Gegenseite

Beide Mannschaften können versuchen allierte zu gewinnen.

Beim Showdown werden die Truppen addiert.....



Komos



Agenten des Komos

Ressourcen

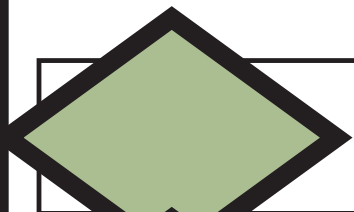
1

2

3



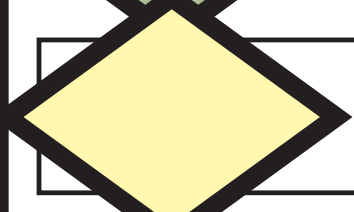
Eiserne Horde



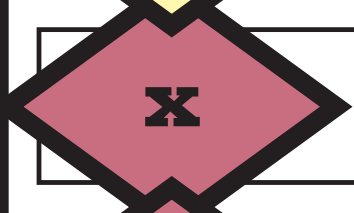
Die Harrowguard der Eisernen Horde, die beste Kampftruppe des Planeten wird die Inquisition gegen den Feind unterstützen.



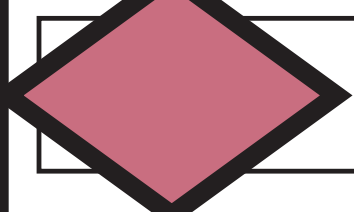
Skull, der Vai der Eisernen Horde, verspricht, die Inquisition mit leichten Truppen zu unterstützen. Ob es sich dabei um ein leeres Versprechen handelt muss sich noch zeigen.



Die Eiserne Horde wird sich nur in den Kampf einmischen, wenn eine Seite zu unterliegen scheint und sich dann mit dem Gewinner verbünden.



Vai Skull unterstützt den Feind mit Waffenlieferungen und Kundschaftern, auch wenn er dies bei offiziellen Treffen immer wieder bestreitet.



Der Vai der Eisernen Horde wird an der Spitze der Harrowguard den Feind unterstützen. An seinem persönlichen Kampfwagen warten fünf Speere darauf, die Köpfe der Akolyten zu empfangen.

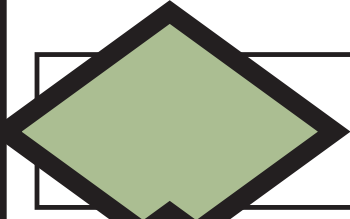
1

2

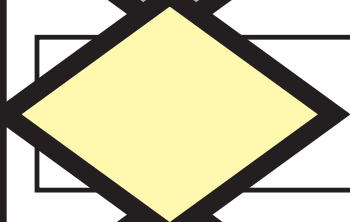
3



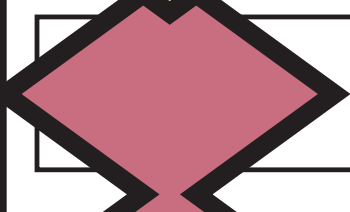
Adeptus Sororitas



Die Schwestern unterstützen die Inquisition logistisch und durch ihr Feldlazarett.



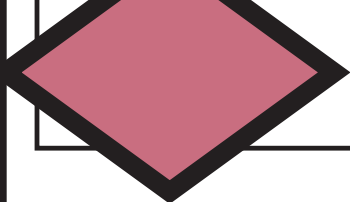
Die Schwestern verhalten sich neutral und bieten beiden Seiten Ihre medizinische Hilfe an.



Die Schwestern verhalten sich offiziell neutral, arbeiten aber hinter den Kulissen daran, einen Krieg zu verhindern.



Die Schwestern verhalten sich offiziell neutral, tun aber alles um einen Krieg zu verhindern. Sie werden sich in jede Verhandlung einmischen, die den Zweck hat Bündnisse zu schließen.



Die Schwestern unterstützen den Feind medizinisch.

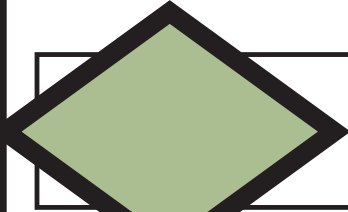
1

2

3



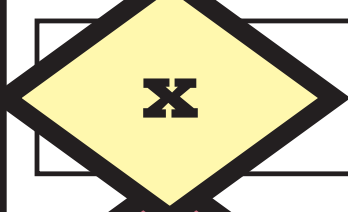
Relictor Killteam



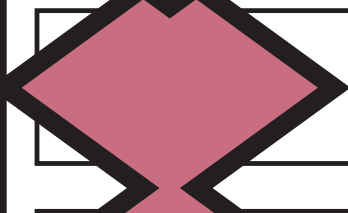
Die Space Marines kämpfen auf der Seite der Inquisition und sind auch bereit auf den Einsatz der Glaive zu verzichten, eine Waffe die dem Planeten langfristigen Schaden zufügen wird.



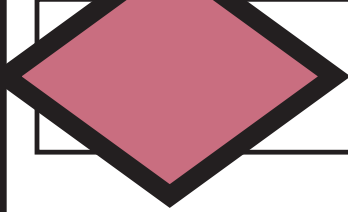
Die Space Marines kämpfen auf der Seite der Inquisition, werden aber auf alle Fälle die Glaive einsetzen, falls sie diese besitzen.



Die Relictors kämpfen in eigener Sache und damit gegen beide Seiten. In ihrer Arroganz nutzen Sie dabei keine taktischen Vorteile sondern lassen das Los entscheiden, wer zuerst angegriffen wird.



Die Relictors konzentrieren ihre Aktionen zuerst auf die Inquisition und sabotieren deren Aktionen, wann immer sie davon erfahren.

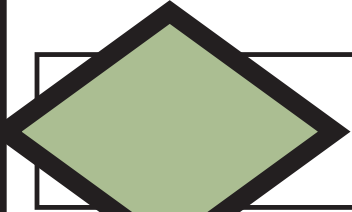


Die Relictors kämpfen auf Seiten des Feindes aus Gründen, die nur Kerberos kennt.

3



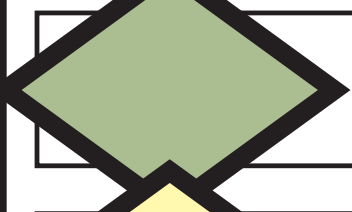
Haus Axis



Haus Axis nutzt seine Verbindungen um Söldner anzuheuern, welche die Inquisitionsstreitkräfte unterstützen.



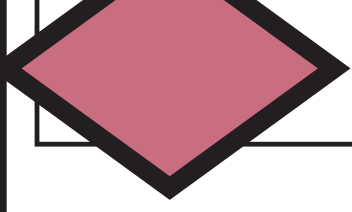
Marquis Canstanziu Axis kümmert sich persönlich darum, dass die Inquisition sowohl Informationen erhält als auch sein Transportnetzwerk nutzen kann.



Das Handelshaus unterstützt die Inquisition mit Informationen aus seinem gewaltigen Netzwerk, wird sich aber aus Kämpfen heraushalten.



Haus Axis verhält sich neutral, und bekennt sich offiziell zur Sache der Inquisition.



Haus Axis wird wo es kann den Nachschub der Inquisition sabotieren und den Akolyten das Leben schwer machen.

1

2

Intelligence Cards

Eiserne Horde

Skill Check (+10)

Die Eiserne Horde stützt ihre Macht darauf, dass sie viele **Geisterpollenfelder** kontrolliert. Ohne diese Quellen könnten andere ihre Machtposition einnehmen.

Eiserne Horde

Skill Check (-10)

Gurgerin der Hexer ist der Berater und Hellseher von Vai Skull, dem Anführer der Horde. Man sagt, dass der Vai seinem Berater blind vertraut.

Eiserne Horde

3 Skill Checks aus 6.

Vai Skull ist der untergetauchte **Graf Lorenzo Porca di Borgia**, ein Ketzer, der wegen seiner gottlosen Orgien exkommuniziert wurde. Viele vermuten, dass dies lediglich eine Intrige seiner Feinde war und di Borgia unschuldig ist.

Adeptus Sororitas

Skill Check (+10)

Das örtliche Kloster der Sororitas hat kaum militärische Unterstützung und ist auf den **guten Willen der Warlords** angewiesen.

Adeptus Sororitas

Skill Check (-10)

Priorin **Mariam Dolores** ist eine alte, verbitterte Frau, die Stagnation statt Hoffnung bietet. **Palatine Rhiannon**, die Komandantin der Schwestern des schwarzen Kelches, ist eine erklärte Gegnerin dieser abwartenden Haltung.

Adeptus Sororitas

5 Skill Checks aus 6.

Ilka, die Nichte der Priorin, die das Kloster nie verlässt und auch von den anderen Schwestern selten gesehen wird, ist eine Mutantin. Die Priorin liebt sie sehr und würde fast alles tun um zu verhindern, dass ihr ein Leid widerfährt.

Haus Axis

Skill Check (+10)

Marquis Canstanzu Axis ist ein lokaler Emporkömmling, der zu sehr vielen Dingen bereit ist, wenn sie nur helfen, sein Haus mächtiger zu machen.

Seine große Schmach ist sein **inkompetenter Sohn Feistus**.

Haus Axis

Skill Check (-10)

Haus Axis war in seiner Gründerzeit in den **Schmuggel von Geisterpollen** verwickelt. Sollten hierfür Beweise auftauchen, so würde dies das Haus Axis ruinieren oder zumindest empfindlich schwächen.

Relictors Killteam

4 Skill Checks aus 8.

Die Reliktoren scheinen Verbindung zu radikalen Elementen in der Inquisition zu haben. Ihre Ideologie, dass diejenigen, die reinen Herzens sind, die Artefakte des Chaos für das Gute nutzen können entspricht der Ideologie der **Oblationisten**.

Komos Actions - um Alliierte zu gewinnen

Geschäft - Horde

Komos hat der Eisernen Horde einen gewaltigen Vorrat an Geisterpollen versprochen, der an einem geheimen Ort lagert. Damit würde Vai Skull seine Machtstellung auf dem Planeten langfristig festigen können.
Die Pollen scheinen aus dem Lager des Administratum gestohlen worden zu sein.

Intrige - Sororitas

Die Agenten von Komos haben die Sororitas überzeugt, dass ein Krieg verhindert werden kann, wenn die Inquisition nicht die Unterstützung der lokalen Autoritäten hat. Die Priorin fürchtet sich vor den langfristigen Folgen des Kriegs und Komos hat die Angst noch geschürt.

Coup - Haus Axis

Komos hat den Marquis entführt und damit seinem Sohn, dem schwachsinnigen und dekadenten Paranoiker Feistus Axis den Griff zur Macht ermöglicht. Feistus ist ein irrationaler Mensch und solange er herrscht, ist Haus Axis effektiv gelähmt und wird von den Agenten Komos' gesteuert.

Intrige - Horde

Der Hellseher im Dienste von Vai Skull spricht sich in letzter Zeit immer stärker für eine Allianz mit Komos aus, der als ein Prophet des Gott-Imperators gesehen wird. Es scheint so, als hätte ihn Komos gekauft oder erpresst. Vielleicht aber steckt auch eine Tech-Heräsie dahinter, die so schrecklich ist, dass sie die Vorstellungskraft Eurer reinen Seelen übersteigt.

Intrige - Sororitas

Die Agenten des Komos haben die Nichte der Priorin entführt und nutzen diese als Druckmittel um die Schwestern zum Stillhalten zu bewegen.

Coup - Haus Axis

Komos erpresst den Marquis mit Wissen über dessen vergangene Geschäftsaktivitäten. Niemand weiß genau um was es sich handelt, man vermutet aber, dass es mit Schmuggel zu tun hat. Eine Geldstrafe würde den Marquis ruinieren und seinen Plan, ein führendes Handelshaus zu gründen vorläufig beenden.

Komos

Skill Check (+10)
Komos ist **Seth die Stimme**, ein Bandenführer aus den Hinterlanden, der als Heiliger verehrt wird. Seine Armee von Fanatikern dürfte auch durch die Hell Legion nicht so leicht zu überwinden sein...

Komos

Skill Check (-10)
Komos' **geheimes Lager mit Geisterpollen** liegt in einer Höhle in den Trauerbergen. Das Lager ist nur schwach bewacht aber eine größere Armee, die sich nähert würde durch ein nahes Wachlager abgefangen werden.

Komos

4 Skill Checks aus 8.
Decke alle Agenten und Ressourcen auf, die den Spielern noch nicht bekannt sind.

Komos - Ressourcen und Agenten

Mirlav und Gulig Kamarov

Mirlav und Gulig sind elegant gekleidete Albino Zwillinge, ausgebildet im Assassinentempel der Roten Spinne. Ihre Spezialität ist das Scharfschützengewehr und der Einsatz von Sprengfallen.

Die Zwillinge halten sich in Port Suffering versteckt und töten alle, die gegen ihren Herren vorgehen wollen.

Hafenmeister Keg

Keg ist ein extrem gutaussehender junger Mann mit perfekten Manieren, die seine Arbeitskleidung eigenartig deplaziert wirken lassen. Der Hafenmeister liebt hübsche Frauen.

Komos hat Keg die Vergebung seiner fleischlichen Sünden zugesagt, sollte dieser das Leben seiner Gegner durch administrative Verwicklungen verkomplizieren.

Schwester R.

Palatine Rhiannon, ist die Anführerin des schwarzen Kelchs, der lokalen Sororitas Kampftruppe. Sie ist jung und hat die Figur und das Gesicht einer Bulldogge. Ihr Auftreten ist sehr unwirsch. Die fanatische Gläubige, ist eine Verbündete von Komos und wird ihn bedingungslos unterstützen, da sie ihn für einen Heiligen hält.

Geisterpollen

Komos verfügt über ein großes Lager an Geisterpollen, die es ihm ermöglichen im großen Stil zu Bestechen und Verbündete zu kaufen. Wäre dieses Lager nicht mehr in seiner Hand, würde dies seine Kriegsvorbereitungen enorm schwächen.

Anti-Psioniker

Komos verfügt über einen Anti-Psioniker, der ihn vor allen Psi-Angriffen schützt und auch Hellseher usw. blockiert. Es ist nur wenig über diese Person bekannt.

Fahrende Festung

Die fahrende Festung ist ein alter superschwerer Panzer der Imperialen Garde, der mit Teilen aus schweren Tagemaschinen repariert wurde. Zwar ist die Hauptkanone nicht mehr funktionsfähig, aber auf einer Primitivwelt wie locanthus ist die Festung ein wichtiger Faktor im Kampf.

Schnell-PCs, falls sich die Gruppe aufteilt

Kafka von Holm

Der Quartiermeister der Destiny ist der dritte Sohn eines unbedeutenden Adligen auf Fenksworld. Seine edle aber irgendwie steril wirkende Kleidung und sein gelähmtes Gesicht haben ihm den Spitznamen „Puppe“ eingebracht. Kafka ist gefühlskalt aber herrisch. (Skulker, pg. 344)

Schreiber Tyrion

Tyrion ist ein hässlicher alter Mann mit Buckel und Schreiber im Dienste der Inquisition. Er hat ein spitzes Metalgebi, noch schärfer aber ist seine Zunge. Nichts und niemand kann es dem Grummler recht machen, auch Vergesetzte bleiben nicht ganz verschont. (Scribe, pg. 343)

Rabenfeder

Rabenfeder ist ein Wilder vom Planeten Dusk, sehr abergläubisch aber ein guter Kämpfer. Er trägt einen Kampfanzug der Garde und hat lange schwarze Haare, die er mit Rabenfedern schmückt, sowie Spiraltätowierungen im Gesicht. Rabenfeder ist ein Mann der Tat und nicht des Worts. (Cult Fanatic, pg. 337)

Seneca Abdullah

Ein einfacher Soldat der Hell Legion. Durch sein Training auf Sel Secundus hat er seine Furcht und sein linkes Ohr verloren aber Kampfkraft und Narben gewonnen. Unkultiviert und dumm aber loyal bis in den Tod. (Kill Squad Trooper, pg. 341)

Twitch

Twitch ist ein alter Hase in der Hell Legion, der von einem Husten nach einem Lungenschuss geplagt wird. Seine Uniform ist notorisch dreckig und Twitch riecht nach Losticks. Sehr misstrauisch und pessimistisch, eine echte Frohnatur (Kill Squad Trooper, pg. 341)

Kato Flora

Flora ist ein Unterhändler der Destiny. Arrogant, selbstsüchtig und feige, schafft es aber durch seine feine Kleidung, seine Manieren und seine goldene Mähne immer wieder kurzfristig sehr sympatisch zu wirken. (Recidivist, pg. 343)

Hera Markstein

Eine junge Unterhalterin, die an Bord der Destiny für die musikalische Untermalung in der Offiziersmesse verantwortlich ist. Extrovertiert und eitel aber dennoch überraschend gläubig und keusch. Wildes, knallrotes Haar und künstliche Chromaugen (Entertainer, pg. 339)

Meister Kobin

Kobin ist fett und glänzt wie eine Speckschwarte. Seine Schweineaugen wirken berechnend und böse. Arbeitet als Oberfleischer auf der Destiny. Einfacher Charakter ohne Ambitionen und Makel außer Fresssucht. (Slaughterman, pg. 344)

Krassus Exzelsior

Krassus ist ein Hühner mit riesiger Stirn und gewaltigem Kinn. Er strahlt aristokratische Brutalität aus, ein Mensch gewordener klassischer Gott. Gelangweilt, kalt und grausam aber treuer Diener der Ordo Hereticus. (Scum, pg. 344 aber Goldener Kampfpanzer und Bolter.)