

Imperatrix



av Åsa Roos

Ett omvälvande äventyr till DeathWatch
Äventyret tillhör 20,000-teckenprojektet

Illustrationen på omslaget kommer ifrån
<http://www.flickr.com/photos/dominicanfriars/268518310/in/photostream/>



Läs mer om Creative Commons licensen på <http://creativecommons.org>

Med bestämda steg klev syster Drusilla och syster Elena in i kontrollrummet.

“Vad kan vi göra?” tecknade syster Elena medan hon spände av sig sina serafimervingar. “Vi kan hålla dem på avstånd, men vi kommer inte härifrån, inte med artefakten och inte med tanke på att ett helt regemente av kejsargardet just strukit med på slagfältet. Vi behöver förstärkningar.”

“Oroa dig inte” svarade Drusilla och rörde vid artefakten. “Kejsaren är beredd att döda för den här, och för den som fortfarande ligger i kammaren. De skickar någon.” Ljuset fångade hennes märkvärdigt silverfärgade ögon. Hon suckade. “Som vi får rädda. Igen.”

Caveat lector!

Det här äventyret tillhör 20.000-teckenprojektet. Du som läst eller spelat de här äventyren sedan tidigare vet att de inte är fullt detaljerade eller för den delen speltestade.

Som spelledare är det därför viktigt att du läser igenom äventyret ett par gånger och kompletterar där det behövs. Du kanske till och med vill rita kartor och så vidare. Äventyret är ditt. Gör vad du vill med det.

Stämningen i äventyret

Till att börja med är äventyret en räddningsoperation. Två mycket värdefulla artefakter måste räddas, och det är det primära uppdraget. Det finns också två dekorerade Sisters of Battle att ta med sig ifrån den planet där artefakterna hittats. Det är det sekundära uppdraget.

Planeten och artefakterna är dock lite speciella. Män kan inte riktigt hantera atmosfären. Det är med andra ord till att börja med en krypande obehaglig situation som senare övergår i rena regelmekaniska bestraffningar för männen i teamet.

Synopsis

Två Sisters of Battle, syster Drusilla och syster Elena har med sin stridsgrupp infiltrerat en för Kejsaren mycket viktig planet. Den finns med i en nästan bortglömd apokryf till Codex Astartes och sägs dölja en både skrämmande och fantastisk hemlighet,

Syster Drusilla och syster Elena är de enda som har överlevt anfällen och infiltrationen, men de är å andra sidan fast forskansade i en ruin som är näst intill ointaglig för de kaostrupper som väntar utanför dörrarna.

Inne i ruinen ligger en av kejsarens mest välbevarade hemligheter begravna. Fortuna och Imperatrix. Fortuna, liksom Imperatrix tillhör kejsarens barn, de är Primearchs i sin egen rätt, men precis som Horus valde de att göra uppror mot kejsaren. Deras olydnad bestod av att vägra kriga enbart för krigets skull och blev satta i exil i Jericho reach.

Nu är deras stasisomhölja kroppar återfunna, och det är en upptäckt som kan förändra allt.

Imperatrix

DeathWatch

Sisters of Battle har länge varit medvetna om hemligheten men har inte vågat riskera en expedition.

När rollpersonerna kommer in i äventyret har de fått i uppdrag att hämta hem artefakterna - som är Imperatrix och Fortunas sarkofager, omgivna av ett stasisfält - och att i andra hand att undsätta syster Drusilla och syster Elena. Först i sista hand kommer kampen mot kaos arméer som klöser på väggarna utan att kunna ta sig in. Så fort rollpersonerna anländer börjar processen som försvagar dem.

Det första målet, att hämta artefakterna, är ett veteranuppdrag. När rollpersonerna anländer måste de slåss mot en specialtrupp bestående av kaotrupper innan de blir insläppta i bergsfästet där Elena och Drusilla väntar med en av artefakterna.

Elena och Drusilla berättar att den andra artefakten är fast djupt under jord. De har barrikaderat ingången till sarkofagen eftersom kaos hann bryta sig igenom innan systrarna hann föra upp föra upp den till ytan. Nu vaktas den av en okänd styrka.

Nu bör det börja framgå för spelarna att deras rollpersoner inte längre mår jättebra. Äventyret handlar också om planetens underliga effekter. Kaossoldaterna ligger döda i högar utanför ruinerna. De enda som verkar må bra är Sisters of Battle.

Det blir bråttom att hämta upp artefakten och rollpersonerna får bege sig ner i det okända. Det ruinerna avslöjar är statyer och bildfriser från kejsardömet avlägsna början föreställande kejsaren och två kvinnor med namnen Imperatrix och Fortuna.

I gravkammaren är Fortunas nisch tom, och Imperatrix sarkofag är omgiven av kaotrupper. Rollpersonerna kämpar sig fria från de omgivande soldaterna och kan ta sig upp med sarkofagen till ruinerna.

Då kommer nästa överraskning. Elena och Drusilla väcker en svag Fortuna till liv, och konversationer med henne visar att hon anser att hon är kejsarens dotter och en Primearch, precis som Sanguinus, Horus och de övriga, och hon har inga intentioner att ge sig av hem i en kista.

Precis när striden skall ta vid väller kaotrupperna in över ruinerna och det blir en fråga om att överleva. I stridens hetta får rollpersonerna se hur en Primearch i sin storhet ser ut och agerar och makten som döljer sig i Fortuna är verkligen imponerande.

Klimax och avslutning resulterar i att Fortuna flyr rollpersonerna, och tar Imperatrix sarkofag med sig. Rollpersonernas triumf blir något dämpad, men det de upplevt, och vetskapen om att det vandrar två okända Primearchs genom galaxen bör ge upphov till lite eftertanke.

Introduktionen till äventyret

Rollpersonerna tillhör ett DeathWatch Killteam och som sådant är de självklara kandidater för att ge sig in i ett näste som krälar av kaos och föra hem de hädiska artefakter som återfunnits på en planet i utkanten av the Jericho Reach. Av någon anledning har informationen runt artefakterna varit mycket knapphändig. Det rollpersonerna vet är att de skall ta kontakt med syster Drusilla och syster Elena när de väl landat på planeten. Syster Drusilla och syster Elena har forskansat sig i en ruin och håller kastrupperna på avstånd, men det är bråttom. Kaos har slagit ut hela resterande trupper som skulle ha befriat artefakterna, inklusive den serafimertrupp Drusilla och Elena själva tillhört.

Artefakterna är av oerhört värde för kejsaren. De är långt mycket viktigare än de kvarvarande två Adepta Sororitas.

Rakt in i odjurets käftar

När rollpersonerna landar på Calliatrix Primus är det en planet i ruiner de hamnar på. Det är halvdunkel konstant och det är dålig sikt, eftersom blåsten på planeten ständigt rör upp stora dammoln som plågar de varelser som rör sig här.

En felkalibrering i skytteln har gjort att rollpersonerna landat en bit utanför ruinen och inte i den som planerat. Det betyder att de måste slå sig igenom en hord av kaossoldater och några enstaka elites.

Den första konfrontationen på planeten bör vara relativt enkel att klara av. Det betyder dock inte att spelledaren inte kan ta till fulknep, som exempelvis bakhåll. Det här är ett bra tillfälle att etablera den usla sikten på planeten. I sandstormen hörs plötsligt morranden och vrål och så dyker en kastrupp upp ur tomma intet.

Syftet med den första konfrontationen är att etablera vilka hot som väntar på Calliatrix Primus.

Ruinerna

Att kalla fästet där Drusilla och Elena forskansat sig för ruiner är kanske något överdrivet. Ur sandstormen reser sig något som är mer besläktat med klippfästningarna i Petra än med fallfärdiga ruckel eller förfallna katedraler.

Två jättelika statyer vars drag har eroderat i den starka vinden står på vakt vid portarna som fortfarande lyckas hålla en hel kaosarmé stången.

Det är uppenbart att arkitekturen härrör ifrån det tidiga kejsardömet, kanske så lång tid som ett par tusen år tillbaka. Uppmärksamma rollpersoner kan läsa brottstycken av en text som påminner om Codex Astartes på väggarna, men den tillhör inte den officiella kanon. Kanske är det en apokryf.

Vid ankomsten till portarna öppnas en mindre sluss vid portarnas sida. En kvinnoröst uppmanar rollpersonerna att fortsätta in i den (för dem) trånga gången. Gången har ett väl sammanfogat dörrsystem som gör det omöjligt att ta sig igenom mer än en person åt gången.

Elena och Drusilla

På andra sidan porten väntar en magnifik syn. En gigantisk sal, förfallen nu, men fortfarande sublim, ramas in av väggar med enorma reliefer, alla i samma stil som de yttre portarnas arkitektur.

Relieferna verkar beskriva ett par kvinnliga krigares umbäranden. På en relief ses de tillsammans med vad som omiskänneligen är kejsaren själv. De knäböjer vid honom, ansikten uppvända mot honom. Han håller en skyddande hand över dem båda. Bilderna är inget någon av rollpersonerna tidigare skådat.

Efter den häpnadsväckande och storslagna salen har tappat lite av sin hypnotiska kraft lägger rollpersonerna märke till de två serafimersystrarna som tar emot på andra sidan. De är klädda i full rustning, inklusive sina serafimervingar. Kvinnan med de märkliga silverfärgade ögonen presenterar sig som syster Drusilla. Hennes tystlåtna kompanjon signalerar med händerna och Drusilla översätter "Jag är Elena". Drusilla förklarar att Elena tagit ett tystnadslöfte som bara får brytas i strid.

Drusilla berättar också att de har kommit till Calliatix Primus på kejsarens order för att bärga de två sarkofager som hittats på planeten. De är de enda som är kvar av ett helt kompani Imperial Guards. De blev specialtilldelade till kompaniet. Ursprungligen var de fem, nu är de bara två kvar.

Sarkofagerna

Drusilla och Elena tar med sig rollpersonerna till en lite mindre kammare som ligger bakom den stora salen. Där står en Age sarkofag med slangar, sladdar och mystiska runor placerad. Genom ett glasfönster syns ett fridfullt kvinnoansikte inramat av en man av rött hår. På Sarkofagen står "här vilar Fortuna, kejsarens dotter". Drusilla förklarar att sarkofagen är en stasiskammare och att enligt alla värden Drusilla kunnat avläsa så är den fortfarande aktiv. Kvinnan i sarkofagen lever alltså med största sannolikhet fortfarande.

Drusilla berättar också att den andra artefakten - den andra sarkofagen - är instängd i ett bergsrum med ett okänt antal Kaossoldater. Elens och Drusilla var tvungna att blockera nedgången till kammaren. De tre övriga serafimersystrarna dog därnere. Det är i alla fall vad Drusilla tror. De offrade sina liv för kejsaren och hans artefakter.

De märkliga likhögar

Utanför porten till bergsfästet ligger högar av döda Kaossoldater. Det är ingen underlig syn utanför ett fäste vaktat av Imperial Guards och Adepta Sororitas.

Desto underligare är de likhögar som ligger i de bortersta delarna av den jättelika bergsalen. De har uppenbarligen blivit ditburna, förmodligen av serafimersystrarna, men de uppvisar underligt förvridna drag, till och med för att vara kaosagenter.

Imperatrix

DeathWatch

Imperial Guards

Bland liken, fast avsevärt mycket mer respektfullt placerade, ligger också Imperial Guardsmen. Även deras fysik har påverkats negativt av något. De är vanligtvis vältränade och muskulösa män, men kropparna här verkar urlakade och sjuka. De bär märken och utslag av någon slags sjukdom.

Frågar rollpersonerna Elena och Drusilla vad det rör sig om, om de vet, får de svaret att systrarna tror att det har att göra med bakgrundsstrålningen på planeten. Det verkar dock bara drabba män. Elena och Drusilla är helt opåverkade.

Mäktiga män faller

Rollpersonerna kommer också att märka av den underliga åkomsten. För varje dag de stannar på planeten förlorar de en nivå fatigue. Den här utmattningen går inte att vila bort, så tiden är knapp för rollpersonerna.

Utmattningen ger en -10 modifikation på alla test. Om rollpersonen skulle gå över sin toughness bonus så svimmar han och förblir medvetslös till dess att han dör eller blir förd till ett rum eller ett skepp som har sköldar starka nog att motstå planetens bakgrundsstrålning.

Ett alternativ är att vila i närheten av sarkofagen. Om rollpersonerna är riktigt illa däran kan du låta dem bli burna till sarkofagen av systrarna. Sover de nära sarkofagen återhämtar de sig, men istället för tio minuter per nivå av fatigue tar det en natt (8 timmar) att återfå krafterna. Återigen för att trycka på att det inte är en hälsosam planet att befinna sig på.

Notera också att den här effekten även gäller alla kaossoldater av manligt kön. Demoner klarar sig bättre.

Den andra sarkofagen

Den andra sarkofagen finns fortfarande kvar nere i begravningskammaren omgiven av horder av Kaossoldater. Vägen dit är dessutom blockerad av ett stenras som syster Elena orsakat med sin bolter. Bakom raset finns det också enligt syster Drusilla en dörr som hon låst och hängt en av sina fallna systrars Chaplet Ecclesiasticus på. En kedja av rent adamantium med en helig symbol tror hon har varit nog för att soldaterna inte skall ha lyckats ta sig igenom.

Stenraset

Stenraset blockerar hela korridoren. Syster Elena har verkligen varit grundlig när hon blockerade passagen.

Det kommer att ta ett par timmar att röja upp, men spelarna vet inte vad som döljer sig bakom raset, om dörren har hållit eller om hela korridoren är fylld av kaos. Det är lite upp till spelledaren, men mitt förslag är att dörren har motstått kaos anfall, och att både rollpersonerna och systrarna kan få en möjlighet att förbereda sig inför striden.

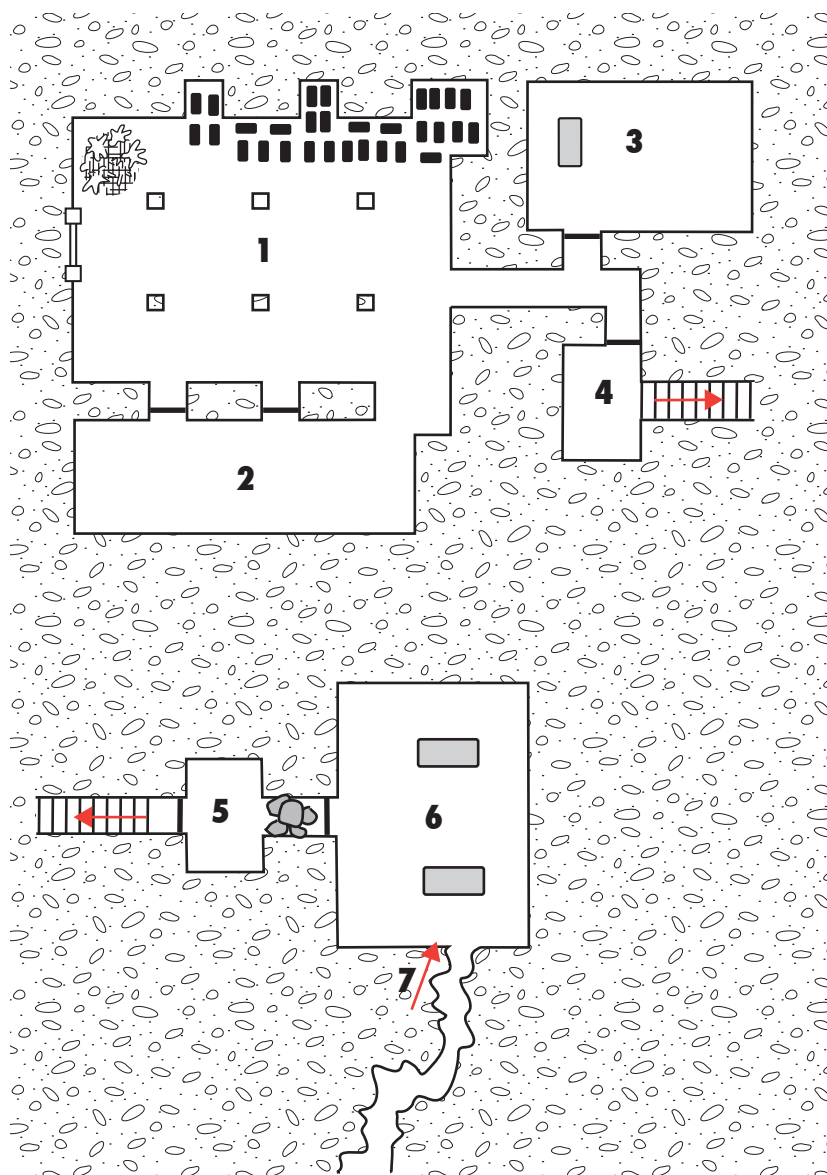
Kartan

1. Kyrkorummet

Salen där systrarna tar emot. Här ligger liken från kaosarmén och de lite mer värdigt utplacerade Imperial Guards. Det är en imponerande sal. Den är enorm och påminner om en blandning mellan en grotta och en kyrka. Stalaktiter sträcker ner sina fingrar mot ett blankpolerat stengolv, och väggarna är ömsom grov sten, ömsom vackert skulpterade reliefer.

2. Lägret

Här har Elena och Drusilla upprättat ett läger. Två av de tre enorma dörarna är blockerade och den tredje är försedd med säckar och taggtråd som gör det omöjligt att gå rakt in. Här finns också ett värn för Drusilla och ett för Elena. Provianten är staplad i ett hörn bredvid två färdigpackade ränslor som uppenbarligen är avsedda för en snabb reträtt. Här finns också sovbäddar och filter.



3. Sarkofagrummet

Sarkofagen som står i detta lite mindre men ändå magnifika rum är i sten och har kablar och sladdar stickande ut ifrån sig. Runor är snidade på utsidan av sarkofagen och genom ett glasfönster ser man ett kvinnoansikte med slutna ögon, omgivet av en man av flammande rött hår. På sarkofagen finns inskriptionen "Här vilar Fortuna, Kejsarens dotter".

4. Första förkammaren

Förkammaren till gravgemaket är ett relativt litet rum och det innehåller inget mer än statyer och friser.

5. Andra förkammaren

Andra förkammaren består av en liknande struktur som den första förkammaren med undantaget att den avgränsas av ett enormt stenras. Taket är skadat och på friserna ligger ett tjockt lager stendamm. Sepulkralkonsten föreställer de två kvinnorna, vars berättelse går igen i hela arkitekturen.

6. Gravkammaren

Sarkofagrummet. Härinne stinker det kaos. I rummet ligger halvötta, döda Kaossoldater och en grupp på fem soldater. En kaos marine är i färd med att försöka befria den andra sarkofagen från sina stenfjättrar, men de har inte kommit långt. Förstörelsen och nedsmutsningen är enorm. Det ligger avföring på golvet och utrymmet stinker av urin, men sarkofagen är intakt.

7. Kaos irrvägar

I väggen på gravkammaren finns ett uppbrutet hål. Härigenom anländer nya trupper tills dess att likhögen framför öppningen blivit för stor eller tills dess att rollpersonerna blockerar den på något annat sätt.

Att öppna dörren in till kaos

Den sista dörren innan gravkammaren glider upp, och i och med att den öppnas slår också stanken av skit, piss och ruttande kroppar emot rollpersonerna.

Härinne finns redan en trupp kaossoldater som arbetar med att försöka lossa sarkofagen ut dess stenfjättrar.

I väggen finns ett hål stort nog för en Kaossoldat att ta sig igenom, och det är från den riktningen alla nya trupper kommer. Trupperna är inte i sig jättesvåra att klara av, men med planetens strålning i åtanke och med den ostoppbara och outröttliga ström av fiender som kommer så är det nog för att rollpersonerna skall gå på knä.

Att lossa sarkofagen är inte lika svårt för rollpersonerna. De börjar inte ryka och till slut fatta eld när de försöker. Det tar runt tio rundor, men den stora sarkofagen är otymplig så den är svår att manövrera ut ur utrymmet. En person måste dessutom ägna sarkofagen sin fulla uppmärksamhet, men det går bra att delegera uppgiften till Elena eller Drusilla.

Upplösningen

Tanken är att Kaossoldaterna skall mata på tills dess att rollpersonerna är i det närmaste helt slutkörda. Låt dem komma upp i den stora salen, eller i alla fall i salen där Fortuna vilar i sin sarkofag.

Lägg vågorna av kaos på ett sådant sätt att rollpersonerna kan hämta andan, vinna lite mark och lägg sedan press på dem igen.

Om de har försökt blockera den tunnel kaos har grävt ut in i sarkofagkammaren och lyckats, så är det en kortvarig frist de vunnit. Att stänga dörrar och blockera vägar skjuter bara upp det oundvikliga. De måste ju ta sig från planeten vid något tillfälle och de är omringade av fiender på alla sidor.

Oavsett när det händer så kommer rollpersonerna att drabbas av total utmattning. När det händer är det som att världen håller andan. Drusilla och Elena gör sitt allra bästa för att hålla kaossoldaterna stånga, men de är bara två serafimersystrar. De kan inte hålla ställningen i evighet.

När det börjar se riktigt mörkt ut rusar Elena till Fortunas sarkofag. Spärarna som håller henne inlåst öppnas och ut ur sarkofagen kliver kejsarens dotter, en Primearch som överlevt tidens tand och är minst lika mäktig nu som när hon spärrades in. Effekten är omedelbar.

Rollpersonerna är inte längre utmattade och trots horderna av kaos tar Fortuna på egen hand hand om de flesta. Det finns fortfarande soldater nog att underhålla rollpersonerna, men Fortuna skär som ett svärd genom kaos ranker och banar väg för serafimersystrarna och rollpersonerna. Hon är det närmaste en levande gud man kan komma.

Skulle rollpersonerna upptäcka och försöka stoppa Elena när hon öppnar sarkogagen kommer Drusilla att ställa sig i vägen och hindra rollpersonerna. Även om Drusilla inte är i närheten av rollpersonernas kaliber är hon ändå en utvilad och välutrustad Sister of Battle Seraphim.

Låt striden pågå i några rundor, max. Drusilla kan dö, men då kommer även Elena att ge sig på dem.

Fortuna vaknar och kliver ur stasisarkofagen. Hon står som en lysande ljungeld i rummet, klädd i vit rustning med förgyllda detaljer. Hon är lika lång som den längsta av rollpersonerna och runt hennes ansikte flamlar en gloria av rött hår. Rollpersonerna bör förstå att de är i närvaron av en levande gud.

Oavsett hur slaget mot kaos går tänker Fortuna inte låta henne eller Imperatrix falla i kejsarens händer. Hon är trött på kriget och trött på kejsaren, och det var därför hon och henne syster fångslades för många tusen år sedan på den här planeten.

Fortuna hjälper rollpersonerna att slå sig igenom de horder av kaos som belägrat ruinen för att komma till deras evakueringszon. Det betyder inte att de automatiskt kommer att lyckas. Väl framme tar Fortuna Imperatrix sarkofag och försvinner bort i planetens sandstormar tillsammans med Drusilla och Elena.

Imperatrix

DeathWatch

Avslutningen

Avslutningsvis kommer rollpersonerna hem och avkrävs en omfattande rapport om vad som egentligen hänt på Calliatrix Primus. De slipper reprimander men måste avlägga ett strikt tystnadslofte om vad som hänt. Det här får inte komma ut.

Månader, kanske år senare börjar ryktena om de kvinnliga space marines sprida sig i Jericho Reach, något som febrilt tystas ned av Ministriet. Det går också rykten om att ett helt kapitel Adepta Sororitas försvunnit.

Spelldarpersoner

Fortuna

Fortuna är en Primearch, en av kejsarens döttrar och som sådan är det omöjligt att beskriva all hennes kraft. Hon och hennes syster gjorde uppror mot kejsaren när de ansåg att hans motiv började bli lite ottydliga. Om det redan finns nog med utrymme för mänskligheten och Warpfärder lockar kaos till sig, så varför ta risker? Som straff blev både hon och Imperatrix lagda i statiskistor och fängslade på den då helt övergivna planeten Calliatix Prime i ett tempel byggt för att ära dem. Ingen annanstans överlevde deras historia.

Kejsaren har ångrat sitt beslut och vill ha sina döttrar närmare sig, något Fortuna blankt vägrar. För kejsaren har det gått 10.000 år, för Fortuna bara några veckor.

Drusilla

Even a woman who has nothing, can still offer her life

En Adepta Sororitas Seraphim och som sådan mycket erfaren på slagfältet. Drusilla har fått uppgiften att hämta hem artefakterna av kardinal Quiro Al-ranna i Josian Reach, och ordena är i allra högsta grad hemliga.

Drusilla är en högrest kvinna med kolsvart hår och märkliga silverfärgade ögon som reflekterar ljuset. Hon är kapabel, kompetent och den av systrarna som talar direkt mer rollpersonerna.

Drusilla har ett duellärr på högra kinden som har fått sällskap av en Fleur de Lis. Drusilla talar sällan om sig själv och kommer att undvika alla frågor som har att göra med hennes familj.

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
35	37	32	26	31	22	34	34	27

Wounds: 11

Traits: Schola Education, Skill at Arms, Sheltered Upbringing, Tempered Will

Skills: Common Lore (Administratum, Ecclesarchy, Imperial Creed, Imperium, War) (Int) (Sch. Ed.), Scholastic Lore (Philosophy) (Int) (Sch. Ed.), Literacy (Int), Speak Language (High Gothic, Low Gothic) (Int), Performer (Singer) (Fel), Trade (Copyist) (Int), Pilot (Jump Pack)

Talents: Melee Weapons Training (Primitive), Basic Weapons Training (Las, Primitive), Pistol Training (Las), Pure Faith, Dual Shot

Gear: Seraphim Jump Pack

Armour: Sororitas Power Armour (Head 7, Arms 7, Body 8, Legs 7)

Weapons: Seraphim Hand Flamer (en i varje hand) (10m; S/-/-; 1T10+4 E; Pen 2; Clip 6; Rld Full, Flame)

Elena

Trust in your fear

Elena är en amazon, längre till och med än Drusilla och nästan skräckinjagande med sitt vitbonda hår och sina svarta ögon. Hon har avlagt ett tysthetslöfte vilket ställer till det för Drusilla och resten av de som pratar med henne. Tysthetslöftet gäller inte i strid, och när hon talar är det med en mörk och mjuk stämma. Elena är mycket hetsig på slagfältet och tar stora risker. Hon

Imperatrix

kan ibland explodera i en grad av våldsamt som gör till och med en Space Marine lätt chockad.

Elena använder ett teckenspråk särskilt utvecklat för Adepta Sororitas, och Drusilla måste tolka allt hon säger. Elena har haft en skyddad uppväxt. Hennes mor Rhia var Cleric och hennes far Iacton Guardsman. Hennes syster Ragaana följde i sin fars fotspår och blev Guardsman hon också. Hon har bristfällig kontakt med sin familj. Ända sedan hon blev placerad i Schola Progenium har de bara setts någon gång över de 20 år som gått.

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
39	36	31	33	29	28	31	39	37

Wounds: 13

Traits: Schola Education, Skill at Arms, Sheltered Upbringing, Tempered Will

Skills: Common Lore (Administratum, Ecclesarchy, Imperial Creed, Imperium, War) (Int) (Sch. Ed.), Scholastic Lore (Philosophy) (Int) (Sch. Ed.), Literacy (Int), Speak Language (High Gothic, Low Gothic) (Int), Performer (Singer) (Fel), Trade (Copyist) (Int), Pilot (Jump Pack)

Talents: Melee Weapons Training (Primitive), Basic Weapons Training (Las, Primitive), Pistol Training (Las), Pure Faith, Dual Shot

Gear: Seraphim Jump Pack

Armour: Sororitas Power Armour (Head 7, Arms 7, Body 8, Legs 7)

Weapons: Seraphim Inferno Pistol (en i varje hand) (10m; S/-/-; 2T10+2 E; Pen 10; Clip 6; Rld Full, Reliable)

Kaossoldaterna

S. 364 DeathWatch

Få överlever eller frodas när de tillber de Mörka Gudarna. Gudarnas törst efter mänskligt blod och lidande är för stort. De som överlever är fanatiker, mörka själar som förlorat kontrollen till Kaosdyrkan. De är stöpta i synd och galenskap och långt ifrån sina sinnens fulla bruk.

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
28	25	30	30	30	20	30	40	20

Wounds: 10 (ensam) **Magnitude:** 34 (i Horde)

Movement: 3/6/9/18

Traits: Blood Soaked Tide (Horde), Horde, Resistance (Fear)

Skills: Awareness (Per), Climb (S), Speak Language (Low Gothic, Unholy Tongue) (Int), Swim (S), Survival (Int)

Talents: Berserk Charge, Furious Assault, Melee Weapon Training (Primitive), Pistol Training (SP)

Gear: Respirator, 3 reloads for autopistol

Armour: Flak Robes och Brazen Carapace Armour (Arms 5, Body 6, Legs 4, Horde 5)

Weapons: Monoedged blade (1T10+3 R; Pen 2), Autopistol (30m; S/- /6; 1T10+2 I; Pen 0; Clip 18; Reload Full)

Horde: Chaos Militia kan användas som en Horde (se Hordes s. 359 i DeathWatch)

DeathWatch

Kaos Space Marine

S. 363 DeathWatch

Kaos Marines är förvridna reflektioner av sina kejsrerliga motsvarigheter, drypande av århundraden av blod och illvilja. Deras själar är fläckade av de otaliga dåd de genomfört i Kaos namn, och deras kroppar är förvridna av den muterande Warpen. De är övermänskliga mördare, hänsynslösa och skickliga i strid.

Om Kaos Marines har någon svaghet så är det all bitterhet och allt gift de samlat i sina mörka hjärtan.

WS	BS	S	T	Ag	Int	Per	WP	Fel
50	50	65	45	40	35	40	43	17

Wounds: 29

Movement: 5/10/15/30

Traits: Dark Sight, Size (Hulking), Unnatural Strength (x2), Unnatural Toughness (x2)

Skills: Awareness (Per), Climb (S), Command (Fel) +10, Dodge (Ag) +10, Forbidden Lore (Daemons, Warp) (Int), Intimidate (S) +20, Literacy (Int), Scrutiny (Per), Speak Language (Low Gothic, Unholy Tongue) (Int), Survival (Int), Swim (S)

Talents: Astartes Weapon Training, Bolter Drill, Die Hard, Fearless, Hatred (Loyalist Space Marines), Heightened Senses (Sight, Sound, Smell), Jaded, Killing Strike, Quick Draw, Rapid Reload, Swift Attack, True Grit

Gear: 2 bolt pistol magazines, 4 bolter magazines.

Armour: Astartes Power Armour (Head 8, Arms 8, Body 10, Legs 8)

Weapons: Astartes Bolt Pistol (30m; S/3/-; 2T10+5 X; Pen 5; Clip 12; Rld Full, Tearing), Astartes Combat Blade (1T10+14 R; Pen 2), Astartes Chainsword (1T10+14 R; Pen 4; Balanced, Tearing)

Imperatrix

DeathWatch

Imperatrix

Med bestämda steg klev syster Drusilla och syster Elena in i kontrollrummet.

“Vad kan vi göra?” tecknade syster Elena medan hon spände av sig sina serafimervingar. “Vi kan hålla dem på avstånd, men vi kommer inte härifrån, inte med artefakten och inte med tanke på att ett helt regemente av kejsargardet just strukit med på slagfältet. Vi behöver förstärkningar.”

“Oroa dig inte” svarade Drusilla och rörde vid artefakten. “Kejsaren är beredd att döda för den här, och för den som fortfarande ligger i kammaren. De skickar någon.” Ljuset fångade hennes märkvärdigt silverfärgade ögon. Hon suckade. “Som vi får rädda. Igen.”



Det här äventyret ingår 20.000-teckenprojektet.
Läs mer på <http://discordia.se>