

En voldsom død

HUSK SKAKSPIL SOM HANDOUT!!!!!!!!!!!!

Plot

Scenariet handler om en gruppe heksejægere, der tilhører Sigmar-inkquisitionen i Nuln under AktionsAbteilung – den afdeling, der står for opsporing og anholdelse, men ikke afhøringer eller overordnet planlægning. Gruppens medlemmer er følgende:

Navn	Rolle	Ini	A	Note
Ernst von Breitensten	Templar og gruppens leder	66	2	Skarpt syn
Gottfried Liebestraum	Cleric lvl 1 og ny mand på holdet	48	1	Sjette sans
Felix Weltschmerz	Scout og kusk	48	2	Skarp hørelse
Hultz Grossbart	Tempelkriger og alkoholiker	51	2	
Ludovicus Metzger	Assassin og tyv	67	2	

Det er vigtigt, at alle spillerne forstår, at deres gruppe er meget dedikeret, og at alle hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.

Såfremt alle spillerne ikke er erfarne med Warhammer-verdenen, skal der nok gives en kort introduktion til Imperiet, tidsalderen, kaos-magterne og Sigmar.

Gruppens opgave er at anholde dæmonologen Horst Wessel og bringe ham til Nuln i levende live, således at han kan afhøres. Horst viser sig dog at være låst inde i et pentagram, såfremt han bryder dette, vil det betyde, at en større dæmon slipper løs. Gruppen bliver derfor nødt til at drage til et Solkantempel og fremskaffe navnet på dæmonen, således at Horst kan binde den.

Solkantemplet er omringet af en kaoshær, der er større end, at gruppen kan slå den på flugt. De er derfor nødt til at snige sig ind, finde navnet på dæmonen i en af Horst udpeget bog og slippe levende ud. Tilbage hos Horst Wessel vil han bruge navnet på dæmonen til at binde den, og tvinge den til at angribe gruppen. Herefter kan gruppen udkæmpe det sidste slag og forhåbentlig anholde Horst.

Opgaven uddeles

Medlemmerne af gruppen befinder sig i deres kvarter af Sigmar templet i Nuln. Det er fem små celler omkring en mindre fællestue, som kun indeholder et langt egetræsbord og en bæk på hver side. Stue har en stor kamin. Kvarteret ligger helt oppe under taget i den store tilbygning bag katedralen. Gruppen er ved at hvile ud efter en større jagt over flere dage gennem Nulns gyder efter vampyr. I den forbindelse blev gruppens gamle præst Eberhardt slået ihjel. Dette vil være et velvalgt tidspunkt for spillerne til at præsentere deres karakterer for hinanden. Dette gøres ved, at fader Knigar, en ældre præst,

introducerer Gottfried for Ernst, som så kan præsentere Gottfried for resten af gruppen og dem for ham.

Efter rammen er sat bliver gruppen opsøgt af en ung kirketjener, der bærer besked om, at gruppen skal foretræde foretræde for ypperstepræsten Hieronimus straks. Hieronimus er leder af Sigmar-inkvisition i Nuln. Selvom han ser meget gammel ud, så udøver han stadigvæk stor autoritet og i hans øjne er der stor opmærksomhed på alt. Hieronimus oplyser dem om, at de bliver pålagt en ny opgave, som vil være let og rekreativ oven på den forrige opgave. En vis rigmand ved navn Horst Wessel skal anholdes. Unavngivne kilder har oplyst, at han eksperimenterer med dæmonologi på sit slot lige udenfor landsbyen Schlomburg, der ligger otte dagsrejser væk fra Nuln oppe i De Grå Bjerge. I hans unge dage studerede han på universitetet i Middenheim, hvor han åbenbart kom i dårligt selskab. De sidste ti år har han boet på familiens slot. Han er den sidste ud af en lang række af succesrige købmænd. Handel interesserer ham åbenbart ikke, så familiens formue må snart være brugt op. Det vil familiens linje også være en dag, da han ikke har kone og børn.

Hieronimus understreger, at Horst Wessel skal bringes levende hjem, idet han sandsynligvis kender Det Omstyrtende Broderskabs Netværk (Kaos-kult).

Hieronimus giver Ernst 100 Crowns til rejsepenge.

Rejsen til slottet.

Inden afrejse kan gruppen købe det nødvendige grej eller skaffe sig det fra kirken. Hvis nogle spillere ikke kan håndtere det, så nævn at de ikke spiller D&D og på vej mod en dungeon. Umiddelbart burde de have det relevante udstyr, men der vil være behov for at proviantere i det store forråds-kammer.

Gruppen rejser i en sort tillukket vogn trukket af to heste kørt af Felix Weltschmertz. Ernst ridder dog på sin egen hest. Vognen har en hvid hammer på en baggrund af en tvin-halet komet malet på bagsmækken, og dørene.

Det er efterår. Nævn derfor ofte at det er stormvejr, regnvejr, overskyet, tidligt tusmørke osv. Det skal jo ikke være det rene sjov, vel? Rejsen foregår på landevejen langs floden Wissen. Undervejs passeres byerne Carlsburg med det berømte bryggeri og Krankenberg med galeasylet.

På rejsen vil der være kroer så det passer med en dagsrejse mellem hver – det tager 8 dage på hest. Der vil ikke være tid til rollespil i særlig stor grad undervejs, men sørg dog for i hvert fald at spille den første aften på kroen Svinet og Haren. Med deres sorte vogn med heraldik og deres våben og tøj vil det stå både krofatter (Emanuel) og alle øvrige gæster klart, at de er en del af inkvisitionen eller i hvert fald nogle andre helvedes karle. Gruppen vil derfor lægge en dæmper på den ellers livlige stemning, der var der da de ankom. Alle vil være ærbødige, og undgå at komme i vejen for dem. En kroens serveringsdreng på ca.

8 år (Gephardt) vil dog udspørge dem om deres våben og tidligere eventyr. En tydeligt nervøs krofatter vil genne drengen bort.

Husk at de ikke har særlig mange penge til de store udsvævelser eller kroeventyr.

Ankomst til slottet

Sidste halvdel af den ottende dag går det stejlt opad gennem bjergene. Flere gange er gruppen nødt til at stige ud af vognen, så hestene kan trække den. Vejen bliver samtidig dårligere og dårligere. Kort før solnedgang ankommer gruppen til byen Schlomburg. Byen er meget tilknapet, og der er skodder for alle vinduer. Det ser desuden ud som om flere af husene nærmest er blevet befæstet, og der hænger hvidløgstranker og andre amuletter foran de tilskodede vinduer og der er boltede døre på alle huse. De folk, der endnu er ude, haster mod deres hjem, og når at lukke og låse deres døre, inden man kan nå at stille dem spørgsmål.

Hvis gruppen støver rundt længe nok vil Borgmester Hans-Heinrich Kanslerstein åbne sin dør og sige til dem, at de straks skal søge i ly på kroen. Hans-Heinrich advarer på det bestemteste gruppen mod at tage op til slottet på denne tid, og fortæller om kaos og onde bæstmænd, grønheder og det, der er værre. Der har hver aften været bål og kamptummel oppe omkring slottet. Ingen har set Horst Wessel eller hans to tjenestefolk i mindst en uge, og der er ingen, der tør vove sig derop selv hverken ved dag- eller nattetide. Plagen har været fire dage, og er taget til i styrke. Der er selvfølgelig forsvundet kvæg, og man mener desuden, at nogle af de mest isolerede huse, er blevet overfaldet. Prøv gerne at overtale gruppen til at blive væk.

Vejen fra hovedgaden snor sig videre gennem en mindre skov og det går stejlt opad. På vejen ser gruppen et ilde tilredt omend friskt lig, der ud fra tøjet at dømme kunne være en tjener. Det vil sige, at hans tøj er ydmygt uden at være bondekluns. Og ja, der er tale om Horst Wessels ene tjener Siegfried, som bæstmændene har fanget, tortureret og først slået ihjel aftenen før.

Da gruppen når op til slottet for enden af vejen, ser de tydelige tegn på kamp foran slottet. Slottet består af et murværk med en port, som ligger indenfor murværkets eneste tårn. Bagerst rejser sig hovedbygningen, som har et enkelt højt tårn. Porten er meget skrammet, men der er ikke noget at se. Gottfrieds sjette sans ringer lystigt lige nu. Det er MEGET vigtigt, at gruppen når frem omkring tusmørke. Porten kan ikke åbnes udefra, og i det de kommer i tanke om, at det er muligt at benytte scale sheer surface op til et lille vindue over porten, er det blevet helt mørkt. De hyl, der længe har lydt højere og højere i skoven, stiger nu til en sand kakofoni af skrig, og en horde bæstmænd og goblins er over dem. Hestene er tabt, medmindre nogen virkelig får en god idé. Idet porten åbnes kan gruppen trække sig baglæns ind ad porten, og det er rimeligt nemt at få den lukket.

Undersøgelse af borgen

Borgen er forladt, og vi har ikke lavet floorplans til alle locations. Der er en forgård med stalde på begge sider og hovedbygningen midtfor. Den er på tre etager med et stort tårn, der rager op ca. to etager over hovedbygningen.

Første sal: Hall. Balsal med våbenskjolde på væggen. Køkken. Forråds-kammer.

Anden sal: 4 soveværelser til herskabet, kun et enkelt bliver benyttet, selvom det ser ud som om det er flere dage siden, at det har været tilfældet. Stor dagligstue med bløde møbler, gamle instrumenter og jagttrofæer.

Tredje sal: Tjenestefolkernes kvarter. To værelser er i brug, det ene af en mand, det andet af en kvinde. Pulterkammer med skrammel. Adgang til trappe, der leder op i tårnet.

Kælder: Vinrum. Tomt fangerum. Tomt rum med hemmelig dør, der er åben. Her er tjenestefolkene flygtet igennem, da de så deres herres seneste eksperiment og dets konsekvenser.

Det er nemt at komme ind i hovedbygningen, da hoveddøren står åben, og her er der også tomt og forfaldent. På den første etage i tårnet finder gruppen først et kontor, og ovenover et stort bibliotek. Midt i biblioteket er der en stor rød trekant (malet på gulvet), og midt i denne befinder sig en dæmon. Dæmonen er to meter høj, rød med stor horn i panden og hele vejen ned af ryggen. Dens hænder ender i fire lange klør på størrelse med sværd. Den har også en hale, som ender i en skorpion brod. Den ser meget stærk ud. På et succesfuldt Int-tjek vil Gottfried kunne oplyse, at det er en Khorne-dæmon og at den er ekstremt stærk. Han vil næppe tro, at gruppen kan besejre den med våbenmagt.

På gulvet ved siden af trekanten er der malet et mindre gult pentagram, og midt i dette sidder en mand i en sort kåbe. Manden knæler, og er meget svedende, og ser desuden meget afkræftet ud (han har siddet sådan i fire dage, og landsbyens plage har som bekendt varet lige så længe). Dæmonen står bøjet over manden, og den forsøger at lade sine klør snitte i manden, men der er tydeligvis et kraftfelt omkring manden, der beskytter ham. Dæmonens klør er kun få centimeter fra mandens hoved.

Da gruppen kommer ind i lokalet springer dæmonen frem efter dem. Cool-tjek til alle. Det bliver dog ved forskrækkelsen. Dæmonen er selv fanget i trekantens kraftfelt og kan ikke komme ud af stedet.

Manden i pentagrammet, som selvfølgelig er Horst Wessel, kan knapt ænse noget eller tale. Han kan heller ikke flytte sig (dvs han VIL ikke flytte sig, og det vil gruppen heller ikke, hvis de har deres liv kære). Hvis Horst Wessel flytter sig/flyttes vil han miste kontrollen over dæmonen, der vil kaste sig over dem. Dette vil Gottfried kunne berette til resten af gruppen.

Horst fremstammer følgende:

- Forkert navn. Ingen kontrol.
- Hjælp mig. St. Feullien klostret.

- Bogen: – Il nominae de satanicus.
- Skrivebordet: Dronningen.
- Kun en håndfuld dage tilbage.
- Skynd jer.

Herefter synker han sammen og man kan ikke komme i kontakt med ham.

Det han har forsøgt at forklare dem er, at det eneste sted, det rigtige navn kan findes, er i biblioteket i klosteret St. Feullien, der ligger ca. to dagsmarcher væk. Horst kender til navnebogen – Il nominae de satanicus – fordi han selv har brudt ind i biblioteket, og læst hvad han troede var navnet på dæmonen (uheldigvis det forkerte, da han jo ikke har kontrol over den). Bogen var fysisk for stor til at han kunne tage den med sig, da han kom ind og ud af klostrets bibliotek ved en flyve-formular. Horst Wessel vurderer, at han kan holde kontrollen i endnu seks dage. Henvisningen til dronningen er en skakbrik, som gruppen kan finde i en skuffe i hans skrivebord. Den tog han med sig fra biblioteket for at hjælpe ham med at huske, hvor han gemte bogen.

Rejsen til klosteret St. Feullien

Hvis gruppen spørger i landsbyen, får de anvist en sti mod nord-vest, der begynder længere oppe af bjergsiden bagved borgen. Stien er så smal og stejl, at den ikke kan berides. Gruppen må derfor vandre til fods. Selve rejsen er begivenhedsløs. Efter to dage gennem bjergene ankommer eventyrerne til den lille landsby, der ligger nedenfor klosteret. Byen er raseret. Døde mennesker og dyrelig over det hele. Afbrændte bygninger. Det er ca. sket for to dage siden. Stanken er begyndt at brede sig. Her har Gottfrieds sjette sans det heller ikke godt.

Belejringen

Klostret er under belejring af en mindre kaos hær. Nogle kaosriddere og 200 bæstmænd har brændt en række bygninger af rundt omkring på klostret og belejrer nu biblioteket. På bibliotekets tag ses enkelte menneskeskikkelser, der skyder bolts efter de bæstmænd, der vover sig for langt frem. Det er vigtigt at gruppen forstår, at de ikke kan klare hæren, hverken ved direkte eller indirekte konfrontation. Hæv derfor antallet af kaosriddere, hvis gruppen skulle blive for modig.

Biblioteket er omringet af små grupper bæstmænd lige udenfor skudvidde fra bibliotekstårnet. Der er både grupper indenfor og udenfor murene.

Ankomst i biblioteket

Eventyrerne må anvende deres opfindsomhed til at komme ind til de belejrede. Munkene vil selvfølgelig hjælpe dem med at komme ind i klosteret når de indser at gruppen ikke er

sammen med hæren. Anvend derfor eventuelt bæstmændene til at skubbe gruppen i retning af tårnet.

Inden for møder de:

Axel Erdinger	Exorcist
Oskar Fernseher	Astrolog
Luitpold Wittinger	Initiate
Rutger Schmidt	Initiate
Berndt Fistler	Initiate
Rotwang	Templar
Schneiderjürgen	Templar

Tårnet har 5 niveauer:

- 1) Ankomsthal – her holder altid en tempelridder og en initiate vagt.
- 2) Læsesal / skriptorium – dette sted anvendes som base.
- 3) Bibliotek
- 4) Brystværn – her er altid en præst eller en initiate på vagt, men ofte flere.

Vel indenfor bliver de budt velkommen – der er tydeligvis brug for ekstra våbenføre mænd – tænk på da Prins Valiant når frem til Andelkrag, om end Solkan brødre er noget mere fæmælte end folkene på Andelkrag. Det er vigtigt, at gruppen er opmærksomme på, at de ikke bare skal spørge efter bogen, men forsøge at finde den gedulgt – Solkan drenge låner ikke bare lige deres litteratur ud, slet ikke til folk, der skal bruge navnet på en dæmon.

Oskar fortæller eventyrerne om, at der er noget stort og frygteligt på vej. Tegnene er mange. Hæren udenfor døren er tydeligvis kommet med et formål. Biblioteket indeholder megen viden som kaosmagterne kan anvende. Og stjernerne fortæller om en stor og altafgørende krig under optræk i nord.

Brødrene ønsker ikke at flygte med eventyrerne. For megen viden, der ikke må overgives, og brødrene vil ikke risikere at falde i hænderne på kaoshæren, da de vil blive underkastet ekstrem tortur for at afsløre deres hemmelige viden om kaos og bekæmpelse af den. Når slaget er ved at være tabt bliver der sat ild til en række brandbomber. Brødrerne mener heller ikke, at de sammen med gruppen er stærk nok til at slå hæren. Men under alle omstændigheder, så vil de ikke tage nogen som helst risici, der kunne betyde, at hæren fik adgang til biblioteket.

Hvor er bogen

Under rundvisningen i tårnet kommer gruppen selvfølgelig forbi biblioteket, der er stort – skræmmende stort. Tårnet har en vindeltrappe i hvert hjørne. I de fire hjørneværelser i tårnet står en statue skåret i træ. Hver statue forestiller en berømt munk. Der er tale om

brødrene Dietmar, Epstein, Konrad og Mannfred. Alle værelserne i biblioteket har et nummer – se kortet.

I hjørneværelset med figuren for Epstein er der lidt hyggeligere end i de øvrige rum. Her er to læderlænestole stillet op foran hinanden med et lille bord med et skakspil på. Skakspillet mangler en brik – sort dronning. Når gruppen sammenligner, så er det klart, at den brik, som de fandt i Horst Wessels arbejdsværelse, er den brik, der mangler i spillet. Sporet er, at sort dronning skal stå på felt D8. Bogen Il nominae de Satanicus er således gemt under en meget stort reol i lokale D8 – D for Dietmar og 8-tallet står over døren på værelset.

Bogen er meget stor, og derfor umulig at smugle ud af biblioteket. Den er skrevet på classical, så Gottfried kan læse den. Han finder efter et succesfuldt Int-tjek frem til den rigtige side, hvor der er en beskrivelse af den dæmon, som gruppen har set hos Horst Wessel. Navnet på den er Shaaktarh, og den beskrives som uhyre farlig.

Angreb ?

Udenfor ser det ud som om, at kaoshæren er ved at bygge en form for stormvåben. Hvis en PC sniger sig ud, kan vedkommende se, at det er en større rambuk med tag på. Denne bliver færdig hen ad aftenstide, og herefter sætter hæren en storoffensiv ind.

Flugt fra biblioteket

Da stormen på tårnet bliver sat ind, bliver gruppen opfordret af Axel Erdinger til at flygte, så de kan bringe budskabet om den hærgende kaoshær til den kejserlige hær i Altdorf og underrette munkenes brødre om deres skæbne.

Gruppen bliver vist en hemmelig udgang under biblioteket. De kommer ud langt væk på en bjergskråning. Da de har vandret tilbage i ca. to timer kan de se en større røgsøjle bag dem.

Tilbage hos Horst

Horst Wessel kan sende dæmonen væk, når han får oplyst dens rigtige navn "Shaaktarh". Horst har dog forberedt sig på sin frigivelse og har besluttet sig for at bruge dæmonen mod gruppen, når han får kontrol over den. Kamp bryder ud, da han slipper dæmonen løs på gruppen. Horst vil søge at holde sig dækket bag dæmonen under kampen. Den har stor rækkevidde, og eventyrerne kan derfor ikke nå ham.

Dæmonen er to meter høj, rød med stort horn i panden og hele vejen ned af ryggen. Dens hænder ender i fire lange klør på størrelse med sværd. Den har også en hale, som ender i en skorpion brod. Den ser meget stærk ud. Stik med skorpion brodden giver selvfølgelig infected wounds udover den almindelige skade, og lad dem bare slå tjeks selvom de ikke når at blive syge. Dæmonen benytter ca. hver anden arm til hvert andet angreb.

Horst vil forsøge Witchflight ud af et vindue, hvis det går dårligt for dæmonen. Herudover vil han afholde sig for spells, da han er for svækket til at bruge magi. Hvis Horst kommer ud af vinduet uden at blive stoppet og derfor frit kan flyve afsted, vil hans koncentration være så dårlig, at han efter et par meters flyvning vil styrte ned og slå sig ihjel mod borggårdens brolægning.

Succes er at slå dæmonen ihjel og få fragtet Horst tilbage til Nuln i live. Næsten succes er at dræbe begge.

Horst Wessel - dæmonlog

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
3	43	38	3	6	8	65	1	38	30	55	54	49	32

Equipment: Sort svedig kutte, ingredients til spells og mace.

Spells: Witch Flight. Denne spell får kasteren blæst 100 yds væk i en sort sky – dvs ud af vinduet.

Shaaktarh - dæmon

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
6	90	93	7	7	59	100	6	89	89	89	89	89	89

Regler: Se ovenfor.

Axel Erdinger Exorcist

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
3	55	45	6	4	7	48	3	34	65	45	61	54	28

Skills: Spec.weap. 2-handed (+2 i dam), Strike Mighty Blow, Dodge Blow, Demon lore etc.

Equipment: Stooooort to hånds sværd, sort pladrustning + sort skjold.

Oskar Fernseher Astrolog

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
3	32	27	4	2	6	27	1	31	22	49	35	37	37

Equipment: Bøger (heriblandt en med midnatslåt fløjsbind med en guldstjerne foran), astrologistisk krims-krams og selvfølgelig Neil et "astrological starchart".

Initiate

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
3	28	32	4	3	6	29	1	25	31	34	31	27	25

Equipment: Robes og Dagger.

Templar

M	WS	BS	S	T	W	I	A	DEX	LD	INT	CL	WP	FEL
4	62	55	4	5	15	50	3	41	50	48	50	35	31

Spec.Weap. Two handed

Lad dem gerne have forskellige to hånds våben, og fremhæv at de ser individualiserede ud, måske med små bemalinger eller lignende.

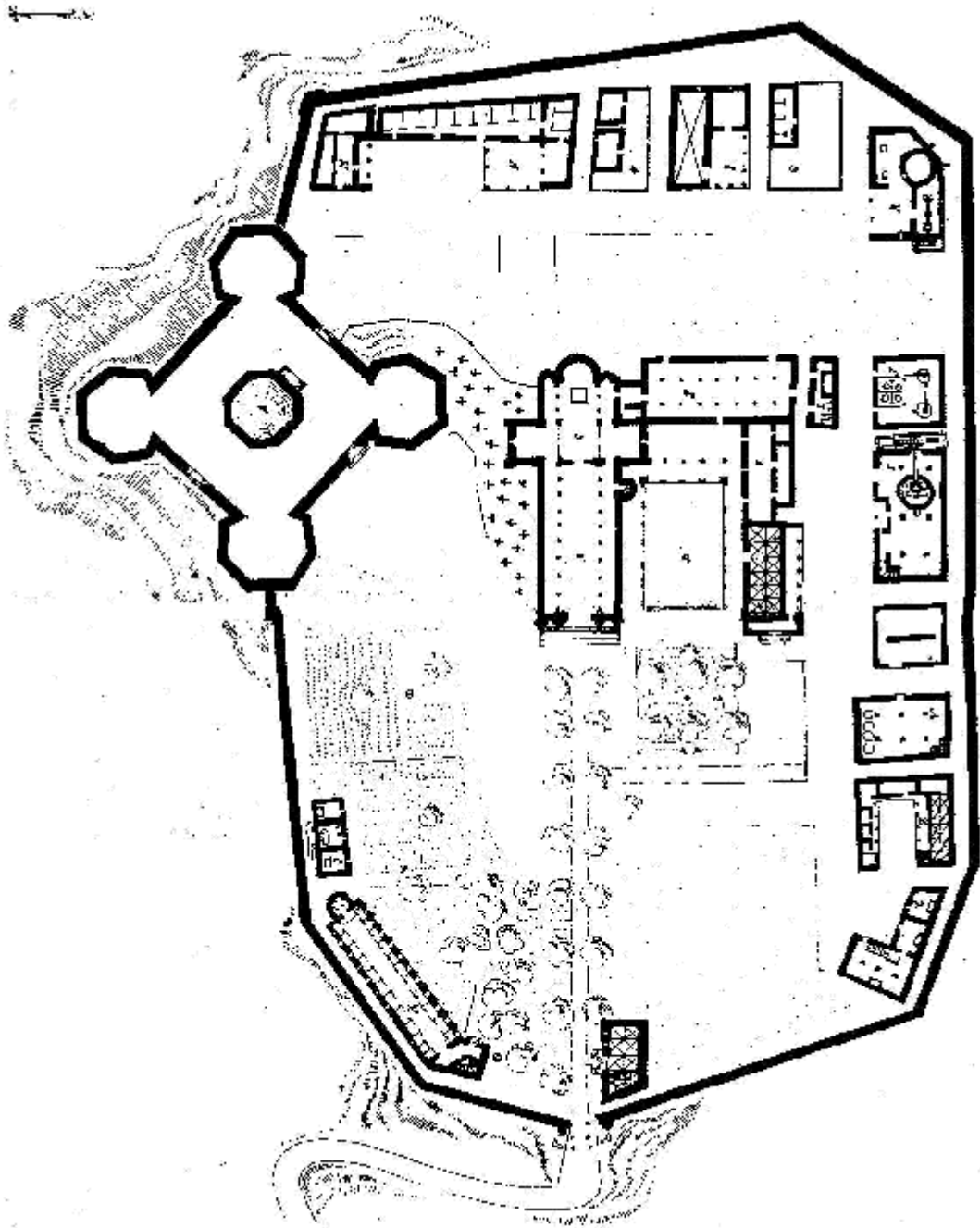
Equipment: To håndsvåben, Pladerustning og Skjold.

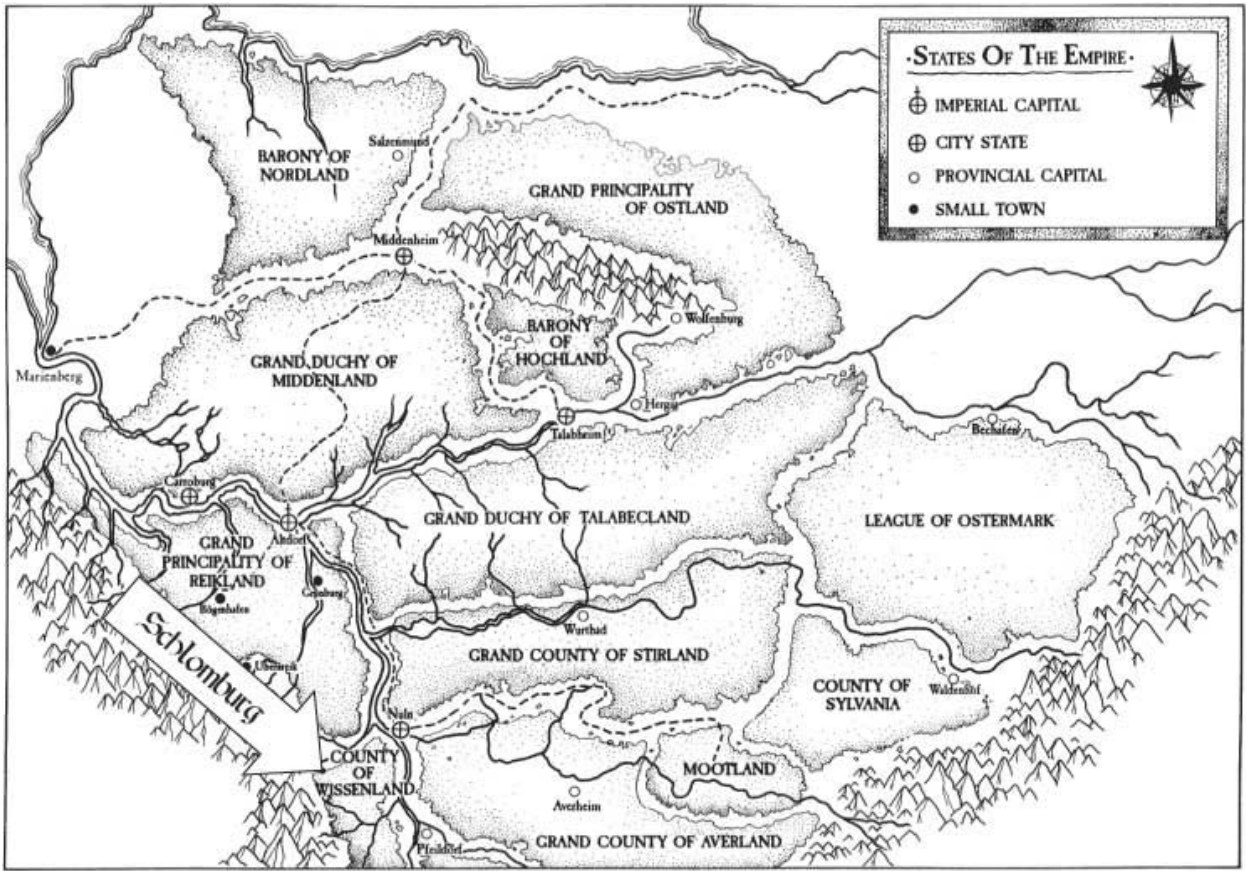
CHAOS BEASTMAN

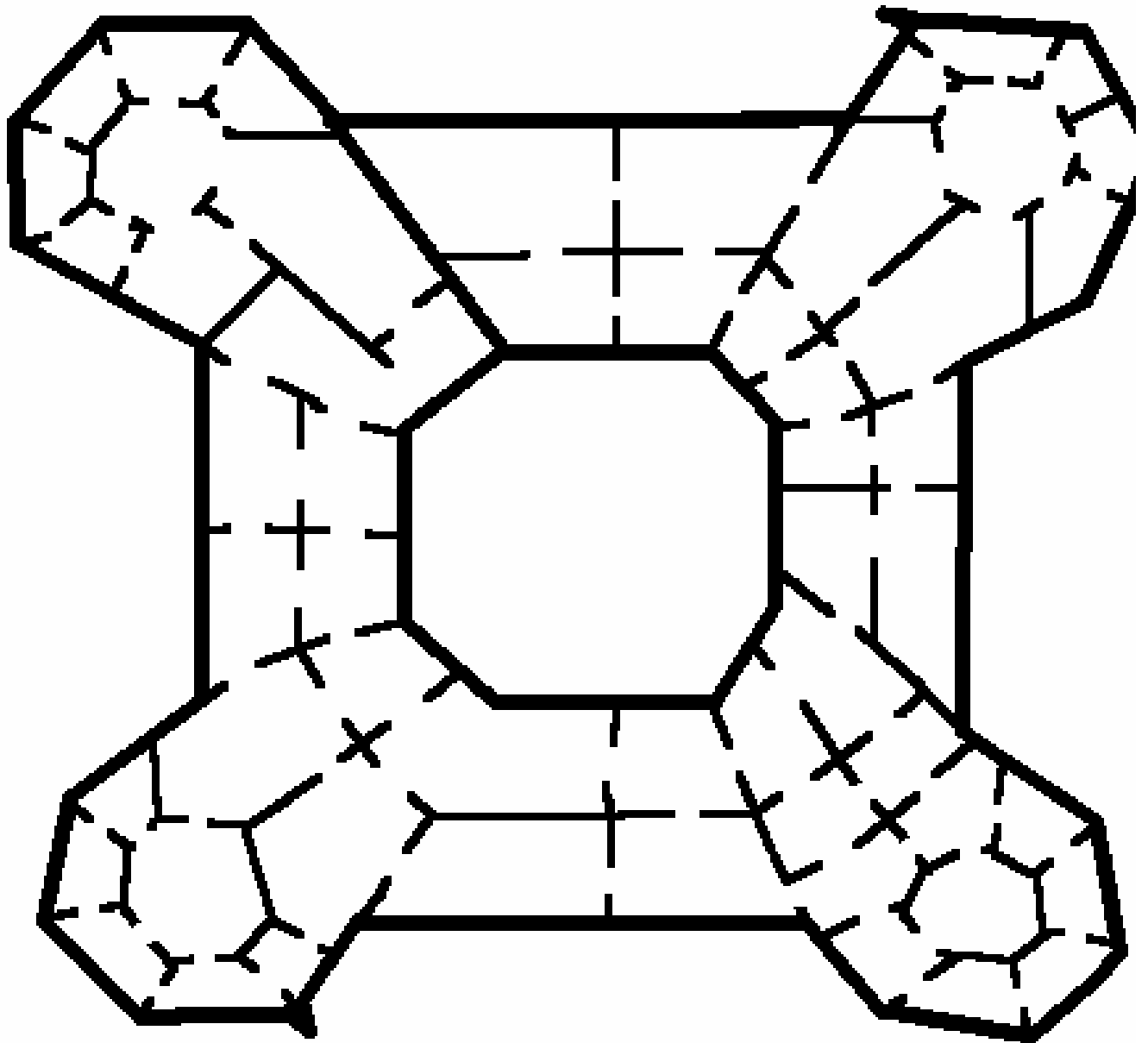
M	Ws	Bs	S	T	W	I
4	41	25	3	4	11	30
A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
1	30	29	24	29	24	10

GOBLIN

M	Ws	Bs	S	T	W	I
4	25	25	3	3	7	20
A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
1	18	18	18	18	18	18







Warhammer

- En Voldsom Død -

Navn: Ludovicus (Ludo) Metzger.

Alder: 19 år

Profession: Snigmorder og klatretyv- tilhører Sigmar-inkquisitionens AktionsAbteilung

Beskrivelse: 175 cm., 70 kilo, sort kortklippet hår, brune øjne, absolut ingen kendetegn.

Tøj: Sort kappe, mørkegrøn jakke og mørkegrå bukser.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	52	74*	4	4	10	67	2	68	27	50	55	42	27

M: Movement, Ws: Weapon skill, Bs: Ballistic skill, S: Strength, T: Toughness, W: Wounds, I: Initiativ, A: Attacks, Dex: Dexterity, Ld: Leadership, Int: Intelligence, Cl: Coolness, Wp: Willpower, Fel: Fellowship.

Evner: Undvige slag, åbne låse, gemme sig - by & land, snige - by & land, snigskytte*, klatre på lodrette flader, skygning, slå bevidstløs og slå igennem.

Specialist våben - Kastekniv, parervåben og lasso.

Sprog: Reikspiel.

Udstyr: Lille sølvhammer i halskæde, 2 tæpper, rygsæk, regnslag, fyrstøj, 3 sæt håndjern, dirkesæt samt 20 meter tyndt reb med kastekrog.

Rustning: Skjold (+1 alle lokationer).

Våben: Sværd, daggert (+10 initiativ, - 2 skade), 5 kasteknive (+10 initiativ, ramme +10, -1 skade), lasso og stridskølle.

Penge: 9 crowns.

Personlighed: Ludo har dræbt mange mennesker i sit liv, og det har ikke kunne undgå at påvirke ham. Han er meget manisk, og ret afstumpet. Menneskelige følelser viser han aldrig, og han har for vane at tale med sine våben.

Baggrund: Ludo dræbte sit første menneske, da han var 11 år. Så længe han kunne huske havde han levet på gaden i Altdorf sammen med en gruppe lommetyve og ballademagere kaldet Bruno's Dreng. En dag blev han fanget af en af bølle fra en af byens større bander - Krogene, der ville kræve beskyttelsespenge af Bruno's dreng. For at illustrere, at krogene mente det alvorligt, ville bøllen give Ludo en gang tæsk. Ludo ville ikke finde sig noget, og stak derfor en kniv i maven på bøllen. Kniven ramte hjertet og manden døde på stedet. Fra den dag af var det nemt for Ludo at dræbe, og han havde fundet sig en karriere. De næste seks år arbejdede han som klatretyv og snigmorder i Altdorf. Men en dag klappede fælden. Ludo skulle dræbe en Sigmar-præst på vegne af en slumbaron, der ville sætte stopper for et gratis suppekøkken for byens hjemløse. Slumbaronen ville have, at man skulle købe mad i hans gadekøkkener. En tempelridder fangede Ludo i forsøget. Kirken valgte dog ikke at overgive ham til ordensmagten. Man havde brug for hans evner. Han fik derfor et tilbud, som han ikke kunne sig nej til. Ludo blev derfor sendt til Nuln, de sidste 2 år har han arbejdet for Sigmar-kirkens inkquisition, som medlem af en lille aktionsgruppe under AktionsAbteilung. Indtil for kort tid siden gik alt godt. Gruppen havde løst en række anholdelses- og overvågningsopgaver på udmærket vis. Men for en uge siden skulle gruppe anholde en vis Herre Pjotr Markov fra Kislev under mistanke om nekromatik. Markov viste sig ikke blot at beskæftige sig med nekromati. Han var en ældre vampyr, der ikke var let at opspore. Dette ledte til en blodig jagt gennem Nulns gyder, som blandt andet resulterede i, at gruppens præst og magiker Ruprecht blev slået ihjel. Markov blev fanget og sendt til dødens rige, men det var en dyr sejr, der smagte bittert.

Øvrige medlemmer af gruppen:

Ernst: Gruppens leder. Han er for disciplinær til, at det er rigtigt sjovt.

Gottfried: Ung præst, der netop har afløst den afdøde Ruprecht. Han virker ung og nervøs.

Felix: Gruppens stifter og kusk. Den eneste som Ludo har knyttet sig lidt til. Han har samme humor som Ludo.

Hultz: En gammel tempelsoldat som drikker for meget. En pinlig drukkenbolt, som nok vil svigte en dag i en presset kampsituation.

AktionsAbteilung

– den afdeling under Sigmar-inkquisitionen i Nuln, der står for opsporing og anholdelse mistænkte kaostilbedere, nekromantiker og dæmonologer. Afdelingen står ikke for afhøringer eller overordnet planlægning. Alle medlemmer er meget dedikerede, og hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.

Warhammer

- En Voldsom Død -

Navn: Hultz Grossbart

Alder: 41 år

Profession: Tempelkriger – tilhører Sigmar-inkquisitionens AktionsAbteilung

Beskrivelse: 178 cm., 95 kilo, let overvægtig, rødmosset, rødt hår og brune øjne og stort gråsprængt fuldskæg.

Tøj: Mørkegråt våbentøj og kappe uden på en ringrustning.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	52	49	4	5	10	51	2	36	32	44	49	25	40

M: Movement, Ws: Weapon skill, Bs: Ballistic skill, S: Strength, T: Toughness, W: Wounds, I: Initiativ, A: Attacks, Dex: Dexterity, Ld: Leadership, Int: Intelligence, Cl: Coolness, Wp: Willpower, Fel: Fellowship.

Evner: Drikke sprut, hasardspil, gadekamp, slå igennem, slå bevidstløs, afvæbne, undvige slag.

Specialist våben – 2-hånds.

Sprog: Reikspiel.

Udstyr: Lille sølvhammer i halskæde, 2 tæpper, rygsæk, regnslag, fyrtøj samt tre flasker rimelig god snaps.

Rustning: Ringjakke (+1 krop og armene), ringbukser (+1 benene), hjelm og ringhætte (+2 hoved) samt skjold (+1 alle lokationer).

Våben: Sværd, 2-håndshammer (-10 initiativ, +2 skade), daggert (+10 initiativ, - 2 skade) og økse.

Penge: 6 crowns.

Personlighed: Hultz vil gerne være venner med alle, men dem, der ikke vil være venner med ham, hader han af et ondt hjerte. Han mindes ofte ungdommens dage, der synes bedre og bedre, jo mere alkoholiseret han bliver.

Baggrund: Hæren og krigen har været hele Hultz' liv. Så længe han kan huske, har han kæmpet. Som ung på gården med de andre karle, som rekrut i lejeværen med de andre rekrutter, som soldat i Empiriets hær mod grønninger og kaosvæsner, som tempelkriger mod nekromantikere, dæmonologer og deres følgesvende. Efter en lang karriere i en lejevær blev Hultz for 6 år siden hyret af en inkvisitor fra Sigmar-kirken, der under en kamp i Kislev havde set soldatens evner. Hultz trængte til nye opgaver og liv væk fra det primitive lejrliv i hæren. Han sluttede sig derfor for Sigmar-kirkens inkquisition. Nu er han tempelkriger i en lille aktionsgruppe under AktionsAbteilung stationeret i Nuln. Gruppens leder har været Ernst von Breitensteins de seneste 2 år. Indtil for kort tid siden gik alt godt. Gruppen havde løst en række anholdelses- og overvågningsopgaver på udmærket vis. Men for en uge siden skulle gruppe anholde en vis Herre Pjotr Markov fra Kislev under mistanke om nekromatik. Markov viste sig ikke blot at beskæftige sig med nekromati. Han var en ældre vampyr, der ikke var let at opspore. Dette ledte til en blodig jagt gennem Nulns gyder, som blandt andet resulterede i, at gruppens præst og magiker Ruprecht blev slået ihjel. Markov blev fanget og sendt til dødens rige, men det var en dyr sejr, der smagte bittert.

Øvrige medlemmer af gruppen:

Ernst: Gruppens leder. En rigtig hædersmand. Hultz er parat til at dø for ham. Samtidig er Hultz manisk bange for, at Ernst skal opdage hans alkoholforbrug. Dette kunne betyde, at Hultz ville blive smidt ud af gruppen.

Gottfried: Ung præst, der netop har afløst den afdøde Ruprecht. Hultz kender intet til Gottfried, og da han ingen erfaring har, er han nok ikke noget værd. Desuden er magi noget utøj.

Felix: Gruppens stifinder og kusk. Han driller altid Hultz, og da han svarer hurtigt for sig, kan han nemt ydmyge Hultz, som bare venter på en god chance for hævn.

Ludo: Specialisten til de lydløse opgaver. Hultz mener, at han er lidt underlig, men da han kæmper godt, respekterer Hultz ham som en guttermand.

AktionsAbteilung

– den afdeling under Sigmar-inkquisitionen i Nuln, der står for opsporing og anholdelse mistænkte kaostilbedere, nekromantikere og dæmonologer. Afdelingen står ikke for afhøringer eller overordnet planlægning. Alle medlemmer er meget dedikerede, og hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.

Warhammer

- En Voldsom Død -

Navn: Gottfried Liebestraum

Alder: 19 år

Profession: Sigmar præst af første niveau – tilhører Sigmar-inkquisitionens AktionsAbteilung

Beskrivelse: 175 cm., 65 kilo, spinkel af bygning, bleg, sort hår og blå øjne.

Tøj: Grå munkekutte.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
3	37	36	4	3*	8	48	1	33	31	48	50	45	45

M: Movement, Ws: Weapon skill, Bs: Ballistic skill, S: Strength, T: Toughness, W: Wounds, I: Initiativ, A: Attacks, Dex: Dexterity, Ld: Leadership, Int: Intelligence, Cl: Coolness, Wp: Willpower, Fel: Fellowship.

Evner: Sjette sans, modstandsdygtig*, læse & skrive, pergamenttydning, teologi, bruge magi – præst (1), meditere, dæmonkundskab, offentlig tale og ritual.

Sprog: Reikspiel, klassisk og krigens magi.

Magi point: 14.

Udstyr: Lille sølvhammer i halskæde, 2 tæpper, rygsæk, regnslag, fyrtøj samt religiøs bog: Det flammende hjerte.

Våben: Krigshammer og daggert (+10 initiativ, - 2 skade).

Penge: 7 crowns.

Formularer	MP	Ingrediens	Styk	Effekt
Ildkugle	1	Svovlkugle	12	D3 mål, d10+3 skade + d8 (flam.)
Kurere lette sår	3	Stykke linned	20	Healer d6 lette sår en gang
Stormvind	2	Dyre blære	4	Stopper missiler, hindrer bevægelse
Blødgør våben	2	Lermodel af våben	8	Våbenet bliver som våd snor d6 turns

Personlighed: Gottfried er en selvsikker ung mand. Han ved, at han er tilknyttet en erfaren gruppe, derfor vil han gøre meget for at bevise sit værd.

Baggrund: Gottfried har været en del af Sigmar-kirken så længe han kan huske. En fattig familien gav ham til kirkens børnehjem i Nuln, og herefter var kirken Gottfrieds eneste familie. Han var altid en kvik dreng, og han viste evner for magien. Derfor blev han sendt på præsteseminarium, hvor han har lært hurtigt og dygtigt. For en måned siden ansøgte han om at blive tilknyttet Sigmar-kirkens inkquisition, og han er netop blevet overført til Ernst von Breitensteins aktionsgruppe under AktionsAbteilung. Så vidt han har hørt har Ernst' gruppe eksisteret i 2 år. Gruppen er mærket af, at man for en uge siden skulle anholde en vampyr. Dette gik ikke helt efter planen, selvom vampyren blev fanget og sendt til dødens rige. Gruppens tidligere præst og magiker Ruprecht blev slået ihjel. Dette åbnede en plads i gruppen for Gottfried. Nu venter han på, at gruppen kan blive sendt afsted på en ny mission, så han for alvor kan blive en del af gruppen.

Øvrige medlemmer af gruppen:

Ernst: Gruppens leder, som Gottfried ser meget op til. Denne alvorlige og religiøse mand er alt, hvad Gottfried drømmer om at blive.

Felix: Denne mand er en simpel spejder og kusk. Gottfried synes det er under hans værdighed at skulle omgås en så simpel type.

Hultz: En gammel tempelsoldat som er lidt rå i det, men som til gengæld kan nogle spændende historier om kirkens kamp mod kaos.

Ludo: Specialisten til de lydløse opgaver. Han er en meget skræmmende type, og Gottfried holder sig på afstand af ham.

AktionsAbteilung

– den afdeling under Sigmar-inkquisitionen i Nuln, der står for opsporing og anholdelse mistænkte kaostilbedere, nekromantikere og dæmonologer. Afdelingen står ikke for afhøringer eller overordnet planlægning. Alle medlemmer er meget dedikerede, og hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.

Warhammer

- En Voldsom Død -

Navn: Felix Weltsmertz

Alder: 25 år

Profession: Stifinder og kusk – tilhører Sigmar-inkquisitionens AktionsAbteilung

Beskrivelse: 170 cm., 70 kilo, langt sort hår og grønne øjne, over- og hageskæg, slank og flot ansigt.

Tøj: Ringskjorte udenpå hvid skjorte, grøn lang jakke og grå bukser.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
6*	56	64*	4	4	12	48	2	63	37	42	48	41	68

M: Movement, Ws: Weapon skill, Bs: Ballistic skill, S: Strength, T: Toughness, W: Wounds, I: Initiativ, A: Attacks, Dex: Dexterity, Ld: Leadership, Int: Intelligence, Cl: Coolness, Wp: Willpower, Fel: Fellowship.

Evner: Skarp hørelse, hurtig til bens*, klatre på lodret flade, passe dyr, styre vogn, spille på horn, ride hest, etikette, værdisætte, snigskytte*, lydløs bevægelse – by & land, trick ridning, vid, stedsans og følge spor.

Specialist våben – Arkebus og pistol.

Sprog: Reikspiel.

Udstyr: Lille sølvhammer i halskæde, 2 tæpper, rygsæk, regnslag, fyrtøj, hestevogn med to heste samt stort kuskehorn.

Rustning: Ringjakke (+1 krop og armene) og skjold (+1 alle positioner).

Våben: Sværd, daggert (+10 initiativ, - 2 skade) og arkebus (styrke 5/4) – 30 skud.

Penge: 8 crowns.

Personlighed: Felix har gode manerer og charme – og det ved han. Han elsker at prale og gøre indtryk på det modsatte køn. Hans ansættelse i Sigmar-kirken gør, at det ikke er hver dag, at det er muligt, så han tager de muligheder, der viser sig.

Baggrund: Felix startede sit arbejdsliv som kusk i Cannonball Coach-lines, men han fandt hurtigt ud af, at det var lettere at tjene penge ved at plyndre hestetransporter end at ved at køre dem. Derfor blev han gentlemantyven Fluxus, der gennem mange år hærgede Emperiet, hvor han både overfaldt hestetransporter og brød ind hos købmænd og rigmandsfamilier i jagten på guld og ædelstene. Han blev dog aldrig rig herigennem, da han altid brugte pengene på kvinder og anden luksus i samme tempo som han stjal dem. For 3 år siden, da loven var for tæt i hælene på ham, søgte han om optagelse i Sigmar-kirkens inkquisition. Han blev optaget i en lille aktionsgruppe under AktionsAbteilung stationeret i Nuln, som i de seneste 2 år har været under Ernst von Breitensteins ledelse. Her drømmer ingen om at lede efter gentlemantyven Fluxus, og Felix har fået et nyt og anderledes liv, som han egentlig holder meget af. Indtil for kort tid siden gik alt også ganske godt. Gruppen havde løst en række anholdelses- og overvågningsopgaver på udmærket vis. Men for en uge siden skulle gruppe anholde en vis Herre Pjotr Markov fra Kislev under mistanke om nekromatik. Markov viste sig ikke blot at beskæftige sig med nekromati. Han var en ældre vampyr, der ikke var let at opspore. Dette ledte til en blodig jagt gennem Nulns gyder, som blandt andet resulterede i, at gruppens præst og magiker Ruprecht blev slået ihjel. Markov blev fanget og sendt til dødens rige, men det var en dyr sejr, der smagte bittert.

Øvrige medlemmer af gruppen:

Ernst: Gruppens leder – Felix finder ham lidt for kedelig og autoritær, men han er altid til at stole på.

Gottfried: Ung præst, der netop har afløst den afdøde Ruprecht. Felix finder ham for ung og for uerfaren til at være noget værd.

Hultz: En gammel tempelsoldat som er en nar og alkoholiker. Felix elsker at drille Hultz og holde ham for nar.

Ludo: Specialisten til de lydløse opgaver. Han er klart karakterafvigende. Felix elsker at lave væddemål med ham, der som regel involverer, at Ludo skal løse opgaver indenfor behændighed, der ville være umulige for alle andre personer. Ludo vinder ofte, men Felix vil gerne se, hvor langt han kan presse ham.

AktionsAbteilung

– den afdeling under Sigmar-inkquisitionen i Nuln, der står for opsporing og anholdelse mistænkte kaostilbedere, nekromantikere og dæmonologer. Afdelingen står ikke for afhøringer eller overordnet planlægning. Alle medlemmer er meget dedikerede, og hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.

Warhammer

- En Voldsom Død -

Navn: Ernst Von Breitenstein

Alder: 27 år

Profession: Sigmar tempelridder – tilhører Sigmar-inkquisitionens AktionsAbteilung

Beskrivelse: 185 cm høj, vejer 90 kg., bredskuldret, blond karseklippet hår, blå øjne og et ar tværs over panden og ned over venstre kind.

Tøj: Mørkegråt med tung kappe, der delvis dækker en rustning.

M	Ws	Bs	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	Wp	Fel
4	62	50	6	5	14	66	2	46	55	45	50	58	31

M: Movement, Ws: Weapon skill, Bs: Ballistic skill, S: Strength, T: Toughness, W: Wounds, I: Initiativ, A: Attacks, Dex: Dexterity, Ld: Leadership, Int: Intelligence, Cl: Coolness, Wp: Willpower, Fel: Fellowship.

Evner: Afvæbne, undvige slag, læse & skrive, ride: hest, slå igennem, slå bevidstløs, etikette, heraldik, vid, prisfastsætte, skarpt syn og teologi.

Specialist våben – lanse, 2-hånds og fægtesværd.

Sprog: Reikspiel.

Udstyr: Lille sølvhammer i halskæde, 2 tæpper, rygsæk, regnslag, fyrtøj, stridshest samt bog: Sigmar og Ghal-Mahraz.

Rustning: Ringjakke (+1 krop og armene), ringbukser (+1 benene), bryst- og rygplade (+1 krop), hjelm & ringhætte (+2 hoved) samt skjold (+1 alle lokationer).

Våben: Sværd, lanse (+20 initiativ, +10 våbenevne, +2 skade), 2-håndshammer (-10 initiativ, +2 skade), daggert (+10 initiativ, - 2 skade) og stridskølle.

Penge: 21 crowns.

Stridshest

M	Ws	S	T	W	I	A	Cl
12	43	6	3	10	42	1	45

Personlighed: Ernst er som søn af en baron den fødte ledertype. Han er alvorlig og spøger aldrig. I tvivlssager og krisesituationer tager han ansvaret men aldrig uden grund. Hans lederskab er for kirken og gruppens bedste, ikke fordi han nyder magt. Han er en dedikeret tilhænger af Sigmar-religionen, og synes ofte optændt af en hellig ild.

Baggrund: Ernst er den yngste søn i en mindre adelsfamilie fra Sudenland. Han var derfor ikke arveberettiget, og gav sig i stedet i kast med et liv på landevejene med handel og lejesoldatopgaver for at tjene til livets ophold. På hans rejser gennem Emperiet blev han langsomt opmærksom på den pest, der gnaver i rigets inderste organer: Kaos - De undergravende magter, der lokker befolkningen med let adgang til rigdom, langt liv og magt, men som i virkeligheden leder i fordærv og korrumpning. Dette gav Ernst et mere religiøst syn på tilværelsen, og han sluttede sig derfor for 5 år siden til Sigmar-kirkens inkquisition. Nu er han leder af en lille aktionsgruppe under AktionsAbteilung stationeret i Nuln. Ernst' gruppe har eksisteret i 2 år. Indtil for kort tid siden gik alt godt. Gruppen havde løst en række anholdelses- og overvågningsopgaver på udmærket vis. Men for en uge siden skulle gruppe anholde en vis Herre Pjotr Markov fra Kislev under mistanke om nekromatik. Markov viste sig ikke blot at beskæftige sig med nekromati. Han var en ældre vampyr, der ikke var let at opspore. Dette ledte til en blodig jagt gennem Nulns gyder, som blandt andet resulterede i, at gruppens præst og magiker Ruprecht blev slået ihjel. Markov blev fanget og sendt til dødens rige, men det var en dyr sejr, der smagte bittert.

Øvrige medlemmer af gruppen:

Gottfried: Ung præst, der netop har afløst den afdøde Ruprecht. Ernst kender intet til Gottfried, og da han ingen erfaring har, bør han sættes under observation.

Felix: Gruppens stifinder og kusk. Han klarer altid jobbet, og er til at stole på i en presset situation. Ernst har derfor stor tillid til Felix.

Hultz: Den gamle tempelsoldat drikker efterhånden for meget. Dette kan blive en fare i en presset kampsituation, men hans kampevner og erfaring er dog stadigvæk uvurderlige.

Ludo: Specialisten til de lydløse opgaver. Kan klatre op af lodrette flader og åbne låste døre. Meget dygtig til sit job, men som snigmorder er han måske lidt for glad for sit job. Der kan også stilles spørgsmålstejn ved hans religiøsitet.

AktionsAbteilung

– den afdeling under Sigmar-inkquisitionen i Nuln, der står for opsporing og anholdelse mistænkte kaostilbedere, nekromantikere og dæmonologer. Afdelingen står ikke for afhøringer eller overordnet planlægning. Alle medlemmer er meget dedikerede, og hader kaos af et godt hjerte. Sigmar-inkquisitionen i Nuln er dog en meget pragmatisk del af inkquisitionen, og arbejder mere i det skjulte end ved offentlige skuepladser.