Beinbrecher III

"Rotternes haevn"

Et WFRP-scenarie af

Per Frederiksen, Martin Svendsen & Thomas Jensen

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

CREDITS

Vi vil gerne rette en tak til følgende personer

Christian Vejløe

- for hans fænomenale illustrationer

Kenneth Madsen

- for hans store arbejde med at lave et fedt Skaven charactersheet
- for villigt at lade os kopiere hans Nuln kort og hovedlokationer

- Forfatterne

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

INDHOLDSFORTEGNELSE

	Side
Synopsis	**1-2**
Flowchart	**3**
En indføring i Skaven samfundet	**4-9**
Knudepunkterne – hvad er de ?	**10**
Knudepunkt 1 – "Udgravningen"	**11**
Knudepunkt 2 – "Laboratoriet"	**12**
Knudepunkt 3 – "Nurgle kulten"	**13-15**
Knudepunkt 4 – "Tzeentch kulten"	**16-18**
Knudepunkt 5 – "Det alternative laboratorie"	**19**
Nuln – Områdeguide	**20-26**
Events og andre sjove indslag	**27-28**
Nuln kort	***Indlæg***
Generelle Bi-personer	**29-34**
Spillepersoner – *Spillelederens overbliksark*	**35-36**
Spillepersonernes mål – *overbliksark*	**37-38**
Ordforklaring og regelteknisk	**38-39**
Spells og Scrolls	**40-41**
En Hurtig Skaven Klan Guide	**42-43**
Spillepersoner – *Spillernes kopier*	
Handout (Skaven version af Nuln kloak kort)	***- mangler -***

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

SYNOPSIS

Scenariet foregår i dagene efter Grey Seer Thanquols meget storstilede, men også meget mislykkede angreb på Nuln. Under den hastige "tilbagetrækning" var man fra Skaven side desværre nødt til at efterlade visse effekter – og nogen forliste man enddog. Grey Seer Thanquol er ikke vidende om disse tab, og da en anden Grey Seer, Tchinn, finder ud af dette, iværksætter han en storstilet og glorværdig plan.

Hvis han med en tilpas stærk gruppe af rotter fra hver sin klan (for at sikre at de ikke begår mytteri eller forsøger at sætte ham i dårligt lys) kan tilbage-erobre disse effekter, vil det være ham muligt at trække Grey Seer Thanquols bundløse kompetence frem i lyset, og derved bedre sin egen position betragteligt.

Mens Tchinn smeder rænker, ligger menneskene dog ikke på den lade side. De har allerede fundet flere af de ting der blev tabt under Skaven tilbagetrækningen og da vore helte dukker op for at hente det der retmæssigt er deres, myldrer det med de hårløse.

Og herfra tager scenariet en anden drejning, da de bliver tvunget til, på menneskenes præmisser i menneskenes by, at finde frem til det laboratorium hvor repræsentanter for Nuln Wizard Guild er igang med at undersøge deres fund. Der er dog rig lejlighed til at interagere med Nulns befolkning.

Samtidig er der to Chaos-kulte der også har fået nys om fundet og er meget interesserede i det. Om man slår pjalterne sammen med en af disse, eller spiller dem ud mod hinanden – eller nedkæmper dem – er op til spillerne. Det mest åbenlyse forbund kan opstå mellem Plague Priesten og Nurgle-kulten – ved fælles hjælp kan rotterne og Nurgle-kulten opnå mere end hver for sig, da de sammen kan observere både under og oververdenen – begge sider vil dog med sikkerhed planlægge at stikke hinanden så snart det gavnlige forhold ophører.

Det er dog ikke tanken at der skal opstå åben krig mellem fraktionerne. Spillerne vil med lethed kunne knuse Nurgle-kulten, mens de vil have store problemer med at bide skeer med Tzeentch kulten, som til gengæld vil blive kompromitteret hvis de spiller for meget med musklerne (åbent) – og det vil medføre at de vil blive optrevlet og knust af Wizard Guildet.

Bliver der lavet for megen synlig ballade, eller bliver spillerne set af nogen af Wizard Guild repræsentanterne, flyttes fundet til et alternativt laboratorium.

Og samtidig er Nulns hemmelige politi lige om hjørnet.

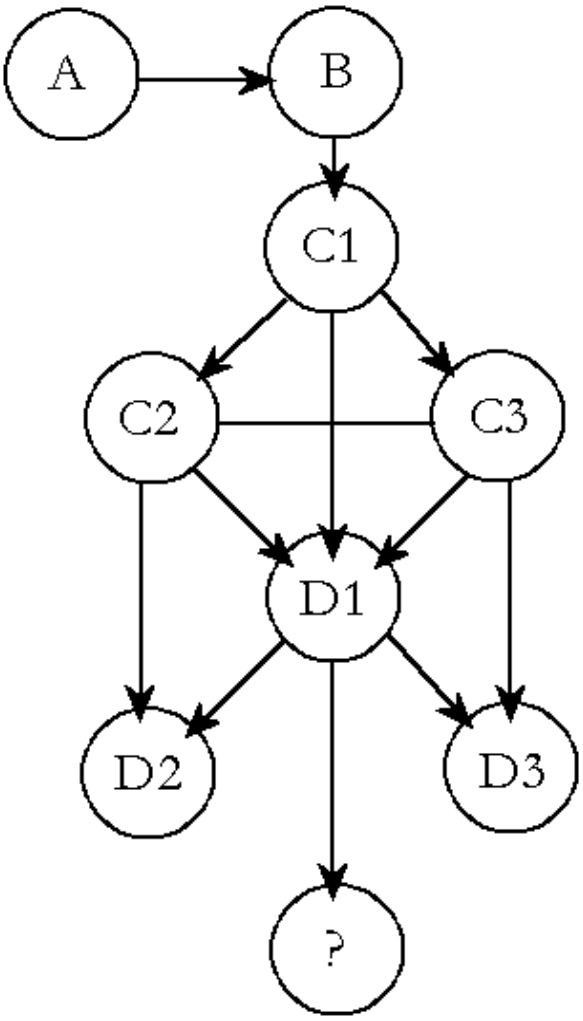
Beinbrecher III -- "Rotternes Haevn"

Synopsis

Grey Seer Tchinn

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

FLOWCHART



A.
Opgaven tildeles til spillerne, af Grey Seer Tchinn

B.
Spillerne ankommer til udgravningen (SKP1)

C1.
Et hold af magikere har flyttet genstanden til et hemmeligt laboratorie (SKP2)

C2.
En Nurgle kult er interesseret i genstanden og overvåger udgravningen, med planer om at stjæle genstanden (SKP3)

C3.
En Tzeentch kult er ligeledes interesseret i genstanden og overvåger også udgravningen – de har tilmed agenter blandt holdet fra Wizard Guild'et (SKP4)

D1.
Magikerne har et alternativt laboratorie, hvis det primære skulle blive kompromitteret (SKP5)

D2 og D3.
Spillerne kan individuelt eller i samarbejde med en af de to Chaos-kulte forsøge at få fat i genstanden, ødelægge Chaos-kultene, spille dem ud mod hinanden, sælge dem til hinanden eller bruge "hit and run" metoden.

"?"
Dette fører til sejr eller nederlag.

Formålet med denne opbygning af scenariet er at lade en tilsyneladende simpel "go fetch" opgave udvikle sig til en mere og mere indviklet problemstilling, hvor man, ligesom man mener at have styr på én ting opdager to nye. Dette skulle sammen med en del rygstikkeri give scenariet en dynamisk og lettere kaotisk karakter.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

Skaven racens oprindelse

Skaven hører til blandt de mest afskyede af Chaos' tjenere. Hvorfra de kommer, vides ikke, selvom der er talrige legender om deres oprindelse.

Med sikkerhed vides det dog at racen er meget afhængig af Warpstone – hvilket i sin simpleste form er rå Chaos manifesteret i solid form. Warpstone ser ud som en nat-sort, hård glas-agtig sten og er underlig "snurrende" at røre ved.

Warpstone udstråler ren Chaos energi og forgifter, fordrejer og muterer alt i dets nærmeste omgivelser. Hvorfor Skaven racen er upåvirket af disse effekter, selv under konstant udsættelse for dem, forbliver til den dag i dag, et mysterie.

Skaven – en fysisk beskrivelse

For andre racer er Skaven en blanding af det værste i menneske og rotte – de er skadedyrs-agtige, dækket af beskidt fedtet pels, mellem 120 og 160 cm høje – de største og mest velnærede dog helt op til 180 cm.

De bevæger sig oprejst på bagbenene, og bruger forbenene og poter til at håndtere værktøjer og våben. Deres kraftige bygning og statur til trods, tillader deres meget fleksible knogler dem at presse sig igennem sprækker og huller så små, at man ikke tror det muligt.

Da de er lige så store og hårdføre som de racer der lever på overfladen, kan de tit matche disse i fysiske udfoldelser.

Skaven er meget hurtige – de er alle nervøst anlagte og har hyper-aktive træk. Deres bevægelser er hurtige og præget af ryk-visen bevægemønstre. Deres unormalt høje stofskifte medfører perioder med intens, nærmest manisk aktivitet og de sover kun 4 timer i et jævndøgn. Denne konstante stressen af deres kroppe har dog en pris – efter længere eller meget høj (selv for en Skaven) aktivitet, spiser de med en glubskhed hvis lige ikke kendes. Hvis de ikke får dækket dette behov, kan det resultere i at de svækkes og i værste fald dør.

Blandt Skaven kan denne ukontrollable sult frembragt af over-aktivitet resultere i det de selv kalder for "Den Sorte Sult". Efter at have opbrugt en masse energi, vil en Skaven blive revet så meget med af sin egen afsindige sult, at den glemmer alt omkring sig og forsøger at stille sin sult på sine fjender eller på døde eller sårede venner og fjender.

Dette høje stofskifte kombineret med dårlig kost forklarer delvist også hvorfor de fleste Skaven dør i en ung alder – de bliver sjældent mere end en snes år eller mere.

Deres pels-farver varierer, ofte i relation til deres position i Klanen. De stærkeste og mest ondskabsfulde har mørk pels – typisk meget mørkebrun eller helt sort. Snigmorderne fra Klan Eshin er næsten altid helt sorte, og ligeså er Stormvermin tropper.

I den anden ende af spekteret befinder sig albinoerne, de hvide og de lysegrå Skaven. Disse Skaven har ofte stor magt eller megen ledelsesmæssig indflydelse.

De fleste Grey Seers er enten albinoer eller lysegrå, ligesom Råds-medlemmerne og deres vagter er det. Tåbelige menneskelig lærde påstår at den tilsyneladende succes blandt de Skaven der har lys pels, er at de er nemmere at se i grotterne og tunnelerne i underverdenen. Skaven ved at den lysere pelsfarve skyldes at disse individer er blevet specielt udvalgt og velsignet af "The Horned Rat"

Skaven har meget skarpe sanser – selvom deres syn når de er over jorden og i dagslys er dårligt, har de exceptionelt godt syn i de mørke tunneler under Imperiet. Deres hørelse og deres lugtesans er rigtig gode.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

Lugtesansen er en vigtig faktor når det kommer til at identificere andre Skaven, da hver enkel Skaven har en unik dunst.

Skaven afgiver ikke bare en unik duft – denne duft varierer også med deres følelsesmæssige tilstand. Når en Skaven for eksempel er bange, afgiver de en speciel dunst der overfor andre Skaven røber deres tilstand. Andre, mere subtile følelser såsom selvsikkerhed, aggressivitet, sult og sygdom kan også afledes af deres dunst.

Da en Skaven kan opsnappe andres tilstand på denne måde, er de der er istand til at kontrollere deres følelser og deres afgivelse af feromoner, en mindre kontrolleret Skaven overlegen.

Psykologisk profil af en Skaven

Skaven er flok-dyr, med meget lille forståelse for og opfattelse af egen identitet. De har dog en meget stærk selvopholdesdrift, og vil ofte forsøge at flygte fra en situation der forekommer risikabel eller direkte farlig. De vil uden bekymring eller skyldfølelse forlade en anden Skaven til at kæmpe for sig selv.

En Skavens psykologi er centreret omkring det dualistiske i deres flok-identitet og deres egne personlige psykologiske særheder. I Klan-miljøet vil en Skaven følge sine foresattes ordrer på grund af frygt for straf eller repressalier, men udenfor Klanens faste hierarki – eller hvis hierarkiet bryder sammen indenfor klanen – er det hver rotte for sig selv.

Dette vil ofte belaste eller helt hindre Skaven ekspeditions-grupper så snart de forlader Klan-territoriet. Hver enkelt Skaven vil forsøge at dominere de andre og derved opnå kontrol med gruppen. Ofte vil een Skaven opnå en magt-position, men på bekostning af at gruppen som et hele vil være svækket og demoraliseret som følge af den interne kamp. Resultatet vil typisk være at gruppen ikke længere er i stand til at fortsætte dens mission eller i det hele taget optræde på en effektiv vis.

Deres skrøbelige mod til trods, er Skaven extremt snu. I forhold til mennesker er deres tanke-processer ikke rationelle, men nærmere intuitive og bagstræberiske. De mest intelligente Skaven er de mest ambitiøse og rænkesmedende, og de vil konstant forsøge at manipulere og kontrollere deres lige rotter og underordnede, så disse hjælper dem selv med at avancere.

Skaven kultur

Omdrejningspunktet for Skaven kultur og civilisation er Skavenblight. Ud fra dette affældige Skaven metropolis strækker der sig endeløse netværk af tunneler og rottereder som krydser hid og did igennem den kendte verden (og dele af den ukendte i tilgift). Dette opfattes som deres eget underjordiske Imperie.

Dette område kontrolleres af "the Cult of the Horned Rat" og dens lovgivende medlemmer – "the Council of Thirteen" og "the Grey Seers".

Selvom størstedelen af Skavendømmet ihvertfald af navn adlyder disse, er nogen grupper blevet isoleret og/eller har gjort oprør og nægter at adlyde de traditionelle autoritets-grupper.

Selve grundelementerne i Skaven samfundet og Skavens selv umuliggør en central, stærk ledelse af deres underjordiske Imperie. Skaven befolkningen er spredt rundt omkring i forholdsvis isolerede fællesskaber, og deres ambitiøse, rænke-smedende og selvtjenende opførsel medfører at "the Council of Thirteen" kun kan udøve deres fulde kontrol i perioder hvor Skavendømmet er i reel fare.

I de individuelle stor-Klaner, er Skaven organiseret i et hierarki af mindre klaner hvor de stærkeste og mest snu, kontrollerer og dominerer de andres liv og eksistens. I skarp konkurrence om at opnå magt og autoritet er klanerne for evigt fordybet i

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

politiske og militære kriser, hvor forskellige faktioner og stærke individer duellerer, slås, planlægger, myrder, smeder rænker, kidnapper, torturerer, skaber alliancer, forråder allierede, dør og hævner i et komplekst spind af sammensværgelser uden ende. Denne konstante cirkel sikrer at de svage og langsomme er dømt til møjsommeligt at nøjes med at opretholde deres eksistens på bunden, mens de stærke og snarrådige efterlader sig et blodigt spor på deres vej mod toppen.

Skaven Klaner

Den grundlæggende enhed i Skaven samfundet er Klanen. Klanen afgør en Skavens plads i livet, samt dennes rolle i samfundet. For næsten alle Skaven betyder dette at der liv drejer sig om klanens velbefindende. Hvis klanen har fremskridt, gør de selv fremskridt. Hvis klanen lider under fattigdom eller andre ulykker såsom trældom, rammer denne skæbne alle i klanen.

En Skaven har ikke den samme frie vilje og lyst til individualisme som for eksempel Elvere, Dværge eller Mennesker. Det tætteste på individualisme de kommer, er når de ud af frygt eller ambition handler i egen interesse.

Skaven er notorisk kendte for at være kujoner og egoistiske, og går sjældent fare imøde alene. Det instinktive behov for at gemme sig i mængden, at være anonym, er langt stærkere end trangen til en egen identitet. Kombineret med det sociale hierarki, gør dette Klanen til den mest betydende del i Skaven samfundet. En Skaven kan forvente at blive født, leve og dø indenfor klanens rammer. Det eneste de vil lære at kende, er klanen. Denne sikkerhed higer Skavens efter. Og det er behovet for denne sikkerhed, der afholder Skaven fra at søge efter nogen opfattelse eller forståelse for at være et individ for sig selv.

De fleste Skaven bliver født ind i en af de mange mindre klaner – disse klaner ledes af et Klan Overhovede og består af en stor gruppe Skaven der deler den samme rede, huler og avls-rede indenfor et vist geografisk område. De herskes over af Klan Overhovedet og hans loyale følge. Magtfulde og snarrådige Klan Overhoveder kan øge deres indflydelse ved at besejre eller true andre klaner i området, til at følge hans bud. Disse stærkere klaner består af de sejrrige klaner samt dem de har underlagt sig, og kaldes Krigsherre Klaner. Klan Overhovedet for den sejrrige klan vil påberåbe sig titlen som Klanens Krigsherre.

De mindre klaner "indeni" denne Krigsherre Klan ledes så af de individuelle Klan Overhoveder – som er suverænt underlagt Klanens Krigsherre. Krigsherren er typisk meget mistroisk indstillet over for Klan Overhovederne der står under deres kommando, og de der udviser for megen ambition eller er for dygtige, bliver elimineret i blodige udrensninger.

I Skaven samfundet er der fire dominerende klaner som, deres størrelse til trods, rent faktisk besidder uforholdsvis megen magt. Disse klaner er Klan Eshin fra Øst, Klan Moulder fra Nord, Klan Pestilens fra Lustria og Southlands og Klan Skryre fra "The Old World" – og de er de mest betydningsfulde og toneangivende klaner.

Hierarki i en Skaven Krigsherre Klan

Hierarkiet i en Skaven klan er næsten det samme, ligegyldig hvilken klan der er tale om.

Rollerne i hierarkiet er faste, og den eneste måde man kan avancere sin position, er igennem en kombination af svig, snuhed, forræderi samt at udnytte reglerne i det eksisterende hierarki til ens egen fordel.

På toppen sidder Krigsherren – han er klanens ubestridte leder, og i kraft af at det er lykkedes ham at sammenføre og sammenholde en gruppe af mindre klaner, også den ondeste, stærkeste og mest udspekulerede. Hans vej til toppen har med

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

højeste sandsynlighed indebåret at han har afbrudt den tidligere Krigsherres liv på brat facon.

Krigsherrer er at regne for værende blandt de mest magtfulde i Skavendømmet. Han afgør hvem der har adgang til at formere sig – adgangen til avls-rederne hvor alle Skaven af hunkøn bor, med det ene formål at få racen formeret og mangfoldiggjort. Han kan i tilgift vælge at tildele de mest lovende individer i klanen adgang hertil.

En Skaven der pågribes i en af disse avls-reder, uden at have tilladelse hertil, bliver slået ihjel på den mest afskyelige og gru-opvækkende måde. Det regnes for et tegn på høj status at have adgang til disse reder.

Krigsherren har også absolut kontrol over alle klan-anliggender. Han kan vælge at diskutere med sine rådgivere, men endegyldigt er det hans beslutning der gælder. Ikke dermed være sagt at det er ham der skal stå til ansvar for følgerne af beslutningen.

Hvis en af hans ideer eller beslutninger viser sig at være katastrofale, kan han altid placere skylden på sine rådgivere, der har "saboteret" hans geniale plan med deres eget politiske spil og forræderi...

Under Krigsherren befinder der sig som regel en mængde af Klan Overhoveder for de individuelle, mindre klaner i den store klan. Disse har kontrollen over de individuelle klan-reder og -huler. Disse består typisk af store familier på to til tre-hundrede medlemmer, ofte langt flere.

Klan Overhovedet har ansvaret for den daglige "drift" indenfor deres del af den store klan. Hvis Krigsherren ikke er tilstede, eller ikke længere er, har de den fulde kontrol over deres del af klanen, og vil hurtigt udnytte dette vakum til at prøve at udspille nogen af de andre Klan Overhoveder for at opnå mere magt.

Klan Overhovedet er også ansvarlig for at opretholde en vis militær styrke i deres del af klanen. Direkte under Klan Overhovedet er Klan Garden, og eventuelle andre enheder af krigere som en klan kan have. Klan Garden fungerer som livvagt for Klan Overhoveder og Klan Krigsherrer, og regnes for at være eliten blandt Skavens militære enheder. Kun de berygtede Stormvermin har adgang til at blive optaget i Klan Garden. De får som regel adgang til avls-rederne – et meget favorabel og misundelsesværdigt privilegie som ingen i hierarkiet under dem kan nyde.

Størstedelen af Skaven er dog almindelige Klanrotter. Det er disse som udfører de daglige tjenester og opgaver der skal til, for at få trædemøllen til at løbe rundt. I krigstid anvendes de, selvom de er dårligt trænede til det, som krigere og bliver nådesløst sendt mod fjenden i stort antal. Få har de evner der kræves for at overleve den slags. De der viser sig at have potentiale, har muligheden for at blive forfremmet til Klan Garden. Mindre ambitiøse Skavens udfylder specialiserede, nødvendige roller i samfundet.

De laveste kaster er slaver og samlere. Slaverne er de fortabte der enten er krigsfanger, kriminelle, ofre for politisk rænkespil – eller disses afkom. Deres eksistens er menings- og værdiløs, og deres bedste fremtidsudsigter er et kort smertefuldt liv der ender i en hurtig, smertefuld død. Samlerne er de Skaven der kravler rundt i skarnsbunkerne efter mad-rester – de er snyltere, på en snylter-kultur. De kan sidestilles med de der kaldes tiggere blandt mennesker.

Den eneste gruppe der har en endnu ringere tilværelse end disse forkastede Skaven, er de ulykkelige mennesker, elvere, dværge og andre slaver der er blevet taget til fange under Skaven overfald på disses byer og andre tilholdssteder. De kan se frem til et liv med tortur, pinsel, smerte og vold – et liv der ender i en forfærdelig død under et vederstyggeligt, bloddryppende ritual til ære for "The Horned Rat".

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

Skaven Familier

En Skaven familie er som koncept nærmest ikke-eksisterende, set i forhold til de andre racers familie-opfattelse. Krigsherrer, Klan Overhoveder og Klan Garden er de avlere der får lov at tilbringe deres fritid i avls-rederne. Hvis børn der er hvis, går man ikke så meget op i – og det ville også være grænsende til umuligt at holde rede på det. Afkommet bliver passet af de gamle hun-Skaven der ikke længere er frugtbare.

Den lille procent-del af unge Skaven der rent faktisk overleveren deres første tid, har intet begreb om familie når de bliver sluppet løs på egen hånd. Det eneste de kan klynge sig til, er deres identitet og sociale status (deres position i klanen). Deres hele verden er klan-reden.

Skaven Politik

Skaven politik lader ikke Machiavelli noget tilbage. Hele grundkernen I en Skaven eksistens er at "alle kneb er tilladt i krig."

Sammensværgelser, rænke-smedning, knivstikkeri, lejemord, intriger, spioneren, vold og forræderi er alt sammen acceptabelt, så længe man er stærk og snu nok til at slippe afsted med det. Det er en central del af Skaven samfundet at den slags opførsel finder sted – det vækker respekt og vurderes som vigtige egenskaber der sættes højt. De stærke hersker over de svage, hvilket i et samlet perspektiv, styrker Skaven-dømmet.

I virkeligheden bryder al denne uro og anarki en del bånd, og både liv og magt går tabt i ego-centrerede kampe om magten og de uundgåelige efterdønninger i form af skænderier og småkonflikter. Skaven samfundet er en ondskabsfuld cirkel af vold, indflydelse og forræderi – en cirkel som ingen kan bryde eller sætte sig uden for. Sænker man paraderne i bare et enkelt øjeblik, resulterer det i en velplaceret (og velfortjent) kniv i ryggen.

I Skaven samfundet er de stærkeste elementer "the Cult of the Horned Rat" og "the Council of Thirteen".

Men selv her resulterer ambitionerne hos "the Grey Seers" i episke forræderier af byzantinske proportioner, for at opnå kontrol, tjenester eller fremme sin position i kulten.

En Klan Krigsherres position er følsom. Han har overvundet sine rivaler ved at eliminere dem, og hans undersåtter er nu så talrige at han er nødt til at forlade sig på andre Skaven for at bevare magten. Mange af disse, kendt som rådgivere og assistenter, nærer selv ønsker om at opnå den samme magt og indflydelse som den Krigsherre de tjener.

En Krigsherre vil ofte blive forrådt af sine rådgivere, eller trukket med ned i kamp mellem forskellige grupper indenfor reden belæmper hinanden.

Alle disse sammensværgelser er en stadig trussel mod klanens sikkerhed og dens evne til at lede. Fordi man bliver Krigsherre er man ikke sikret sikker og rar tilværelse. Mange Krigsherrer er døde for en ukendt snigmorders hånd.

Klan Overhovederne må slås med de samme problemer – selvom de ikke er nær så magtfulde eller frygtede som Krigsherren, er deres position misundelsesværdig. Mange Klan Overhoveder er blevet forrådt af deres rådgivere eller Klan Garde. Et Klan Overhovedes liv er som oftest kort, hårdt og plaget af paranoide tanker.

Den gruppe der er mindst plaget af intriger fra deres laverestående, er "the Council of Thirteen". Disse er Skaven-gudens "the Horned One"s yndlinge og har ringe grund til at frygte deres undersåtter – tværtom ser de ned på dem. Planer og forræderi i dette råd, strækker sig over flere år og er langt mere subtile og djævelske end i resten

EN INDFØRING I SKAVEN-SAMFUNDET

af Skaven-samfundet. Man prøver at underminere hinandens indflydelse og magt gennem hemmelige og indirekte veje.

Skaven politik er en hurtigt-skiftende cyklus hvor kun den stærkeste overlever – og sjældent får lov at nyde sejrens sødme længe. Resultatet er et splittet samfund, med talrige politiske opdelinger. Et meget ustabilt samfund, drevet af frygt og paranoia.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKTERNE - HVAD ER DE ?

Knudepunkterne er de 5 lokationer der binder scenariet sammen – udover selve Nuln by, selvfølgelig.

De 5 knudepunkter er beskrevet med de personer, aktiviteter og hændelser der er vigtige for selve kernen i scenariet – men det er selvfølgelig tilladt at improvisere flere aktiviter centreret omkring disse.

De 5 knudepunkter er:

"Udgravningen"
Udgravningen dækker over det sted genstanden gik tabt da Thanquol i hast forlod Nuln. Steddet er en krydssamling i kloakken under den Imperielle Artilleriskole i Nuln

"Laboratoriet"
Dette er et laboratorie opsat af wizardguildet i Nuln til brug i undersøgelsen af genstanden. Laboratoriet ligger i Altstadt i Neuquartier, pga riskoen for uheld og udslip. Laboratoriet er under dække som en forretning der sælger fiskeudstyr, dvs. net, tjære og andet godt en fisker i Nuln kunne få brug for.

"Nurgle-kulten"
Nurglekulten "Veritas Entropica Consumes Vitae" holder til i Unterhaltungsstadt i Neuquartier. Her har Hr. Ludovich MahlWurst en lille urtehandel , hvor han sælger urter, naturmedicin, magiske salver, potions og andet godt en gammel herbalist kan finde på at sælge.

"Tzeentch-kulten"
Tzeentch kulten har til huse i Grosstadt Quartier i kælderen af Maximilliam Feugel-Vergels hus. Den tidligere købmand har som et levn fra hans blomstrende forretning et større hus i Grosstadt Quartier og fra hans private kontor er der en hemmelig trappe der fører ned i kælderen der er indrettet som et tempel til Tzeentch.

"Det alternative laboratorium"
Skulle det første laboratorie blive kompromitteret, vil forskerne, agenten og de veteraner der holder vagt i bordellet overfor flytte laboratoriet til den alternative lokation – et gammelt varehus på havnen i Altstadt Neuquartier.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 1 - "UDGRAVNINGEN"

”Udgravningen” dækker over det sted genstanden gik tabt da Thanquol i hast forlod Nuln.

Steddet er en krydssamling i kloakken under den Imperielle Artilleriskole i Nuln (se illustration til SKP 1).

Da spillerne ankommer til lokationen er der umiddelbart ikke nogen genstand men derimod en omfattende afspærring af området med vagter posteret ved de 4 forgreninger der samles i et kryds hvor den omtalte genstand skulle befinde sig. Disse vagter er en blanding af byvagter (ca. 15 stk.) ovenfor på gaden, og et sjak kloakvagter der mest af alt er optaget af at grine af de efter deres mening alt for fintfølende byvagter. Der endvidere en håndfuld soldater og en sergent fra de stående styrker. De 15 byvagter har travlt med at følge ordrerne fra vagtkaptajn Anders Heidelberg der i dagens anledning er ualmindeligt sur, idet han har fået overdraget den tvivlsomme ære at stå for koordineringen af udgravningen.

- Karl Heinz Geistenmacher

En mindre delegation fra wizardguildet bestående af Karl Heinz Geistenmacher og 3 magikere der er tilknyttet udforskningen af genstanden, er endvidere tilstede.

På dette tidspunkt er udgravningen forbi og genstanden er flyttet til laboratoriet (Knudepunkt 2). Karl Heinz Geistenmacher er ved at afhøre sjakket af kloakvagter og vil derefter give de sidste instrukser til ”forskerholdet”.

Under dette vil Anders Heidelberg give instrukser om at dække det udgravede hul til i kloakken og opretholde en afspærring af området i en ***uge***.

Når dette er sket (efter ca. en time) vil Karl Heinz Geistenmacher, de 3 magikere samt Anders Heidelberg eskorteret af 10 af de de 15 byvagter, søge op i byen hvor de vil gå til deres respektive ansvarsområder.

De 3 magikere vil tage op på wizardguildet og udfærdige en rapport hvorefter de i al hemmelighed vil tage ned til laboratoriet og fortsætte deres research.

De sidste 5 byvagter (4 almindelige og en sergent) bliver tilbage og passer ”nogenlunde” opmærksomt på området, mens de pønser på hvordan de skal slippe for selv at komme til at svede ved arbejdet med at dække hullet til. Man kunne jo arrestere nogen og tvinge dem til det som bøde.

Det skulle altså være muligt for spillerne at komme lidt tættere på, og undersøge tingenes tilstand – især at finde ud af at det de leder efter er flyttet af de hårløse aber. Især efter mørkets frembrud vil det være nemt for dem.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 2 -"LABORATORIET"

Dette er et fuldt udrustet laboratorie, opsat af wizardguildet i Nuln til brug i undersøgelsen af genstanden.

Laboratoriet ligger i Altstadt i Neuquartier, dels fordi det er anonymt, og dels pga riskoen for uheld og udslip. Sker det i Altstadt kan det jo altid bortforklares...

Laboratoriet er oprettet under dække som en forretning der sælger fiskeudstyr, dvs. net, tjære og andet godt en fisker i Nuln kunne få brug for. I butikken står der altid en af Nulns hemmelige politis agenter, forklædt som søulk og butiksejer.

I bagbutikken er der en lem der fører ned til butikkens gamle lager i kælderen, hvor der nu er oprettet laboratorie. I laboratoriet arbejder de 6 forskere (3 wizards, 2 alkymister og en ingeniør) med at finde et effektivt forsvar mod warpstone-baseret magi – efter det seneste Skaven angreb har man fået nok og vil nu kunne bide fra sig – samtidig med at de undersøger hvilke muligheder der ligger i genstanden.

Lederen af gruppen er Funkel Zauberhand – 2nd lvl. Battle Wizard. Han assisteres af to 1st lvl. Battlewizards, to 2nd lvl. Alkymister og en ingeniør (dværg) ved navn Bartholomew Gustenheimer.

Ud over agenten i butikken er der tilknyttet en gruppe erfarne byvagter (brug "Sergent i byvagten" profilen") der har lejet et værelse på 1 sal på bordellet overfor. Her sidder de og holder øje med bygningen i tilfælde af at der skulle opstå problemer. Der er vagtskifte 3 gange i døgnet, og bordelmutter har fået en god skilling for at holde mund omkring arrangementet – hun ved ikke hvad der foregår, bare at der foregår noget som nogen er villige til at betale hende for at holde mund om.

Tidsramme: Laboratoriet er i sving fra sidst på førstedagen og så resten af scenariet ud – medmindre det bliver opdaget (ex. ved at enten spillerne, Tzeentch-kulten eller Nurgle-kulten bliver opdaget mens de spionerer på det eller ved et direkte angreb der bliver afværget.

Beinbrecher III -- "Rotternes Haevn"

Knudepunkt 3 -"Nurgle-kulten"

"Veritas Entropica Consumes Vitae" – dette er mottoet for Nulns Nurglekult, der lever efter devisen, at siden alt langsomt dør og forgår fra dets skabelse, er entropien og forfaldet det ypperste formål, den øverste magt. Gennem forfaldet giver man liv til herren Nurgle og jo mere og jo hurtigere man forfalder og degenererer, jo mere magt får herren.

Nurgle kulten holder til i Unterhaltungsstadt i Neuquartier. Her har den ældre Herr Ludovich MahlWurst en lille urtehandel , hvor han sælger urter, naturmedicin, magiske salver, potions og andet godt en gammel herbalist kan finde på at sælge. Han er i tilgift også fritidsbotaniker og har en mindre urte og blomsterhave bagved butikken. Han ynder at putte forskellige gode ting i de medikamenter han laver, for eksempel spoleorm, bændelorm, små mider og andet der har en yderst uheldig indvirkning på offeret – men han er klog nok til at vide at en revolution ikke skabes og vindes på en nat – så han sørger for at størstedelen af hans produkter virker, således at kunderne kommer igen.

Bagbutikken er center for samlingen af Nurglekulten, der ud over Ludovich har to andre medlemmer – Franz Nein og Gustav Sauermann, begge lokale tiggere. Gruppens leder er Alfred Obergrass, en meget mager og meget lidt attraktiv handelsmand, der meget sjældent selv viser sig offentligt. Han ejer et bryggeri i Nuln der styres fra hans bolig i Grossstadt Quartier. Salget går dog ikke så godt da han ikke har fundet ud af hvordan man kommer pest og hjernestumper fra ofre døde af lilla hjernefeber i øllet uden at ødelægge smagen.

- Alfred Obergrass

Han har ydermere planlagt at udvide sin forretning med et vinslot i Sudland. Alfred benytter sig ofte af en gruppe tyve og ransmænd som han køber til at gøre det beskidte arbejde. Hans store plan er at kombinere sit bryggeri med vinslottet, og eventuelt flere bryggerier og lige så stille gøre sin herres arbejde. Når han så sammen med Ludovich finder den perfekte epidemi at slippe løs, skal det gøres igennem øl og vin. Og så skal verden nok lære at respektere Alfred Obergrass

De to tiggere Franz og Gustav har et indgående kendskab til kloakken og er primært dem der laver fodarbejdet. Alfred har erfaret gennem sit spionnetværk (tiggerne og ransmændene) at der i Nuln skulle befinde sig en ganske kraftig magisk genstand som wizardguildet er ved at grave frem. Han tror at den genstand vil kunne gøre hans krop endnu smukkere i Nurgles øjne, og hvad bedre er, skvaddertåben Maximilliam Feugel-Vergel er muligvis også ude efter genstanden, og hvis Alfred kunne snuppe den for næsen af den opblæste nar så ville det være som at dræbe to fugle med een sten. Han er endnu ikke klar over hvor genstanden befinder sig, men

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 3 -"NURGLE-KULTEN"

i løbet af anden-dagen vil hans kontakter kunne fortælle ham at der foregår noget nede i Altstadt han hellere må kigge på – promptet af dette, sender han Franz og Gustav på gaden i Altstadt. Så fra dag 2 deltager Nurgle-kulten i jagten.

Fra det øjeblik det går op for Alfred at der også er Skavens tilstede, vil hans nysgerrighed være vakt – han ved ikke meget om Skavens, men har hørt at de ligesom Nurgle tilhængere ynder at svælge i dårligdom og fornedrelse – måske man kunne spille på dette og på den måde lære mere om dem og endda tilrane sig nogle af deres sygdomme. Han giver Franz og Gustav besked på at hvis de observerer Skavens, skal de underrette ham, så han kan undersøge dem nærmere – og måske kontakte dem. Franz og Gustav er hunderædde for Skavens, da de med deres indgående kendskab til kloakkerne har set flere eksempler på Skaven tilstedeværelse – men de tør ikke andet end adlyde Alfred.

Alfred Obergrass – Nurgle Chaos Champion

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	61	30	5	4	10	40	2	35	45	51	69	55	10

Skills

Arcane Language – Dark Tongue; Brewing; Concealment – Urban; Dodge Blow; Etiquette; Evaluate; Haggle; Identify Plants; Immunity to Disease; Immunity to Poison; Magical Awareness; Magical Sense; Manufacture Drugs; Manufacture Potions; Night Vision – 10 yds; Numismatics; Read/Write; Secret Language – Classical; Secret Signs – Veritas Entropica Consumes Vitae; Silent Move – Urban; Sixth Sense; Super Numerate; Torture

Possesions

Long leather coat; Torture Instruments; Magic Bonesword (Dmg +1) with Infectious attack (Nurgles Rot); Potions.

Potions

(1) Healing Potion – 2D6 **W** restored
(2) Potion of Resilience – **T** increased by 1D2 – duration until next sundown
(1) Potion of Invisibility – Invisible for 4D4 Turns

Mutations

Ridden by Green Pox (a wasting disease that leaves you extremely thin and with a greenish hue to the skin), Pink-eye (pus-filled eyes)

Ludovich MahlWurst – Herbalist og Nurgle Kultist

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel

Beinbrecher III -- "Rotternes Haevn"

Knudepunkt 3 -"Nurgle-kulten"

3	31	35	3	2	5	42	1	54	20	48	35	46	43

Skills

Identify Plants; Immunity to Disease; Manufacture Drugs; Manufacture Poison; Read/Write; Secret Language – Thieve's Tongue; Secret Signs – Thieve's Signs; Secret Signs – Veritas Entropica Consumes Vitae

Possesions

Pestle & Mortar; large assortment of herbs, plants and other stuff; Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry)

Franz Nein og Gustav Sauermann – Tiggere

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	31	35	3	3	5	30	1	29	20	31	25	20	25

Skills

Begging; Concealment Urban; Secret Language – Thieve's Tongue; Secret Signs – Thieve's Signs; Secret Signs – Veritas Entropica Consumes Vitae; Silent Move Urban

Possesions

Begging Bowl; Tattered Clothes; Stick; Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Fleas

KNUDEPUNKT 4 - "TZEENTCH-KULTEN"

Ordo Geheimniis Novem

Undergravende kult af Lord Tzeentch's nåde.

Tzeentch kultens leder, Maximillian Feugel-Vergel var en ambitionsrig købmand, der aldrig rigtig havde det held der skulle til for at blive rigtig succesrig. Det vidste han godt – og selv om det plagede ham, forsøgte han ufortrødent at følge i sin families fodspor. Og fejlede. Maximillian tabte hele familie-formuen på gulvet – og i sin fortvivlelse vendte han sig til de guder der måtte tænkes at høre på ham – høj eller lav – god eller... ond..

Tzeentch så i nåde til ham og sendte ham en af sine tjenere – en ondskabsfuld lille satan af en dæmon, ved navn Gideon. Og pludselig begyndte tingene at vende for Maximillian – hans konkurrenter blev på mystisk vis ramt af uheld – hele skibsbesætninger blev dødssyge og tabte deres liv samt værdifulde lastrum på havets bund.

Og Maximillian genvandt familie-formuen – og en del til. Men Tzeentch nåde har sin pris. For Maximillian betød det at han endegyldigt måtte opgive sit offentlige liv, sin familie og sit familie-imperium. For at forfølge sin herres mål.

Maximillian har igennem de sidste 5 år samlet sig en lille celle af folk som han har truet, lokket og slavebundet ind i Tzeentch tjeneste. Og selv om de har arbejdet sammen med andre kulte af og til, foretrækker Maximillian at arbejde "alene" – han er en mistroisk sjæl.

- Maximillian Feugel-Vergel

Kulten har til huse i Grosstadt Quartier i kælderen af Maximilliam Feugel-Vergels hus. Den tidligere købmand har som et levn fra hans blomstrende forretning et større hus i Grosstadt Quartier og fra hans private kontor er der en hemmelig trappe der fører ned i kælderen der er indrettet som et tempel til Tzeentch.

Pt. er hans lille celle meget optaget af det seneste overfald fra den Hornede Rottes børn, på Nuln – byen hvor de holder til. Det lader til – siger hans spådomme i indvoldene fra en Shallya præstinde – at de små pels-klædte bæster har efterladt et artifakt af en vis styrke. Og selvom disse rotters magi, tro og opførsel er at ringeagte, ville det være interessant at lægge hænderne på dette artifakt. Og katastrofalt hvis det ulækre pusbefængte misfoster til Alfred Obergrass kom først og huggede det for næsen af ham! Derfor har Maximillian allerede taget skridt til at sikre at Alfred Obergrass bliver observeret.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 4 - "TZEENTCH-KULTEN"

Kulten tæller 11, inklusive Maximillian. Fire af de resterende ti er små-magikere – Maximillian er den eneste der rigtig har følt Tzeentch's taknemmelighed på sin krop i form af velsignelser. Dette har også medført at han ikke kan vise sig offentligt længere på grund af sit noget aparte udseende. De sidste seks er fodfolk der er blevet lovet guld og grønne skove, når verdensordenen engang vender.

Kultens primære formål er, ved hjælp af undergravende virksomhed at bane vejen for deres Herres komme. Og, ved at tilrane sig viden og magt gennem afpresning at svække byen. Kulten og dens medlemmer lader sig sjældent se – og handler sjældent direkte mod deres mål – men vælger typisk at arbejde igennem strømænd og ved at påvirke folk der står omkring deres mål. Skulle de afvige fra dette, er det af højeste nød – som for eksempel udsigten til at det artifakt de er på udkig efter skulle falde i andres hænder.

Tidsramme: Fra tredjedagen indgår Tzeentch-kulten i jagten på det de ser som et artifakt, idet det her enten lykkes at spotte Nurgle folk på farten eller fordi spillerne har tiltrukket sig så megen opmærksomhed at det skal undersøges. Modsat Alfred Obergrass og Nurgle-kulten har Maximillian idio... hjælpere nok til at kunne stable et mindre angreb på benene mod konkurrenter eller de vagter der holder øje med det. Han er dog ikke dum og kaster ikke sig selv eller de yngre magikere ud i en kamp med Wizard Guildet. Små begrænsede præcisionsangreb er vejen for ham.

Maximillian Feugel-Vergel – Chaos Wizard, Level 1

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	51	31	4	4	10	60	2	55	61	61	50	57	54

Skills

Arcane Language – Magick; Arcane Language – Dark Tongue; Cast Spells (Petty Magic, Chaos Magic – Level 1, Chaos Magic – Level 2); Dodge Blow; Identify Plants; Magical Awareness; Magical Sense; Meditation; Night Vision; Numismatics; Read/Write; Rune Lore; Secret Language – Classical; Secret Signs – Ordo Geheimnis Novem; Scroll Lore; Super Numerate

Possesions

Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Boots of Speed; Spell Ring – 12 MP – with Aura of Protection, Cause Cowardly Flight, Zone of Steadfastness (these 3 draw from the 12 MP);

Mutations

Hand of Tzeentch (counts as claw), Colored Skin (pink), Rune of Tzeentch (on forehead)

MP: 28

Spells

Petty Magic: Glowing Light, Open, Sleep, Zone of Silence
Chaos Magic 1: Cure Light Injury, Flight, Steal Mind, Wind Blast, Hand of Death
Chaos Magic 2: Lightning Bolt, Mystic Mist, Smash, Ghostly Appearance

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 4 - "TZEENTCH-KULTEN"

Typisk kult magiker -- Chaos Wizard, Level 1

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
34	30	25	2	3	6	40	1	40	31	41	35	41	28

Skills

Arcane Language – Magick; Arcane Language – Dark Tongue; Cast Spells (Petty Magic, Chaos Magic – Level 1); Identify Plants; Magical Sense; Night Vision (10 yds); Read/Write; Rune Lore; Secret Language – Classical; Scroll Lore

Possesions

Robe, Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); 1 scroll (GM's choice) containing one of the Lvl. 1 spells NPC knows

MP: 18

Spells

Petty Magic: Glowing Light, Open, Sleep, Zone of Silence
Chaos Magic 1: Flight, Steal Mind, Wind Blast

Typisk kult fodfolk

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	41	35	4	3	8	40	1	35	29	29	29	29	19

Skills

Strike to Stun, Silent Move – Urban, Concealment – Urban

Possesions

Club, Leather Jacket (0/1 AP)

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

KNUDEPUNKT 5 - "ALTERNATIVT LABORATORIE"

Skulle laboratoriet blive kompromitteret vil forskerne, agenten og de veteraner der holder vagt i bordellet overfor, skyndsomt flytte laboratoriet til den alternative lokation.

Den alternative loaktion er et gammelt varehus på havnen i Altstadt Neuquartier. Det er en gammel bygning der ligger helt ude over vandet, på træpiller og har tilknyttet en lille mole hvor der ligger en gammel flodpram.

Selve bygningen er en stor lagerhal med et kontor under loftet der overvåger selve hallen. I hallen vil forsøgsinstrumenterne blive sat op mens agenten og vagterne vil tage bolig i kontoret og skiftes til at gå vagtture forklædt som tiggere, fiskere og havnearbejdere.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

NULN - OMRAADEGUIDE

Denne områdeguide har til formål at give dig en generel introduktion til byen Nuln og dens opbygning – den burde gøre dig i stand til at improviserer frit over en fastlagt ramme når de dristige rotter bevæger sig op af det trygge underjordiske mørke og ud i usikkerheden.

Nuln er een af de tre bystater i Imperiet (Nuln, Altdorf og Talabheim) og var indtil for 100 år siden hovedstad og hovedsæde for kejseren. At Nuln er en bystat betyder at byen i sig selv fungerer som en imperial provins med en provinshersker der indgår i elector-rådet, den instans der vælger den nye kejser når den nuværende takker af. Nulns elector er på dette tidspunkt Countess Emanuelle von Liebewits, kendt som en af imperiets smukkeste kvinder og berømt og berygtet for at holde baller, der rivaliserer det kejserlige hof i Altdorf.

Nuln ligger ved den sydligste del af The Great Forrest, mellem de tre provinser Sudland, Averland og Stirland, hvor River Reik og River Aver løber sammen, og er derfor et vigtigt handelscentrum og det mest belejlige sted at krydse Reiken inden The Great Forrest.

Nuln var for år tilbage betragtet som en af imperiets mest liberale byer, kendt for at huse imperiets første universitet og et af imperiets største kollegier for magi, hvor frisind og udvikling var i hovedsædet, men dette billede er blevet kraftigt forandret under Baronesse Emanuelle von Liebewitz. Nuln er efterhånden mest kendt for dets hemmelige politi, der rygtes at overgå inkvisitionens fanatisme i jagten på mutanter, kættere og konspiratører mod imperiet, og selvfølgelig de optøjer der for ikke længe siden lagde dele af byen i ruiner, hvor menneskestore rottemænd trængte op fra undergrunden for at erobre byen (se "Skavenslayer" Warhammer novelle).

Her følger en forklaring til kortet over Nuln og en beskrivelse af mest iøjnefaldende locations og kvarterer. Derefter følger en beskrivelse af de mest prominente personer i Nuln samt personer rotterne kunne tænkes at støde ind i og udnytte på deres rejse gennem denne menneskelige højborg.

Bygninger og maerkeomraader

1: Paladset der huser provinshersker og Elector Baronesse Emanuelle von Liebewitz
2: Hovedkvarter for "Order of the Warhammer".
3: Nulner operaen
4: Sigmar plads og de electorale haver.
5: "The Garden of Morr", kirkegård.
6: Den Imperielle Artilleriskole
7: Rådhuset og byarkivet.
8: Sigmar katedralen.
9: Nulns højesteret.
10: Nuln Universitet
11: Det berygtede fængsel: "Graz Keep".
12: "Steingeld Oldworld" den imperielle hovedbanks hovedkvarter i Nuln.
13: Shallaya templet.
14: "The Globe" teatret.
15: Nulns Imperielle kollegium for magi (i daglig tale "Wizard Guild")

NULN - OMRAADEGUIDE

Distrikter og kvarterer

Nuln er primært delt op i tre hovedområder (Alt Quartier, Neu Quartier og Grosstadt Quartier), delt af de to floder der mødes i byen. Disse tre områder er derefter delt op i mindre kvarterer og distrikter.

Sydvestkvarteret - Altquartier

Dette bliver betragtet som Nulns fine bydel. Koncentrationen af byvagter er enorm, især omkring Palatz Quartier, Opera Distrikte og Dolmen Distrikte. Desuden er der stor mulighed for at støde ind i både paladsvagter og Sigmars tempelriddere.

A: *Palazt Quartier*: Dette kvarter er beboet af de folk der tjener Electoren samt enkelte forretninger der servicerer hoffet.

B: *Opera Distrikte*: Her bor den ældre adel og de rigeste købmænd og husene er både overdådigt store og opulente. Distriktet domineres af den imperielle opera der huser imperiets største talenter såvel som store stjerner fra Kislev og Brettonia.

C: *Feuerschutz Quartier*: Denne bydel huser den imperielle artilleriskole og de fleste indbyggere arbejder på skolen eller er tilknyttet militæret på den ene eller anden måde. Det er et rigt kvarter der huser de fineste artillerister i imperiet og i denne bydel ligger også Exploded Mortar Bar, et særpræget etablissement hvor man kan få sortkrudt i sin drink. Støjniveauet er til tider meget højt.

D: *Meer Distrikte*: Her ligger Rådhuset, og er traditionelt hjemsted for byens forskellige Laug og Guilds, samt nogle af byens finere beboere.

E: *Temple Distrikte*: Sigmar katedralen har givet denne del af byens dets navn, og denne kæmpemæssige bygning er da også altdominerende. Men bydelen er hjemsted for andre templer og religiøde fraktioner. Mourerners Guild (dedikeret til Morr) og Inkvisationen, samt templer dedikeret til dværgenes og halflingernes guder.

F: *Universitätsstadt*: Her ligger Nulns imponerende universistet og de kollegier og lærerboliger der hører til et sådant. Bydelen beboes primørt af professorer, lærer og selvfølgelig studerende og denne del af byen er aldrig helt stille. Der ligger en del barer i bydelen hvoraf den mest berømte eller berygtede må være Beloved of Verena.

G: *Gerechtstadt*: Denne bydel huser Nulns højesteret og en masse store og små advokatfirmaer. Bydelen præges af en konstant strøm af Scribes og stik i rend drenge der forsøger at følge med Beukratiets lavine. Hovedkvarteret for Nulns byvagt ligger ligeledes her. I den østlige del af Gerechtstadt ligger Hovedkvarteret for de forenede handelshuse der står for næsten al skibshandel ind og ud af byen.

H: *An der See Distrikte*: Denne lille ø er hjemsted for Nulns Manann tempel og huser også Nulns havnemester. Havneadministrationen har til huse i en gammel fæstning der dateres tilbage til Nuln spæde fødsel. På øen bor der også enkelte sømænd og købmænd.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

NULN - OMRAADEGUIDE

I: *Sonder Distrikte*: Denne bydel huser mindre handelshuse og skibsredere der alle lever af Nulns handel op og ned af floderne. En del af byens indbyggere stammer fra Marinenburg, der præger byedelen væsentligt. Bydelen huser den berømte fiskerestaurant The Stranded Kragen.

J: *Smaltz Quartier*: Dette kvarter huse Nulns bedre stillet middelklasse og er det tætteste Sydvestkvarteret kommer på en anonym bydel.

K: *Dolmen Distrikte*: Dette er en forlængelse af middelklassens beboelse, samt et strategisk vigtigt område for byvagten, der bevogter broen der fører til Neuquartier/Altstadt og den sydlige byport ved Reiken.

Sydoest kvarteret - Neu Quartier

Denne del af Nuln betragtes som Nulns bagside. Den er primært kendetegnet ved at være dårligt vedligeholdt og kun ringe patruljeret af byvagten, og især Alt Stadt tager æren for dette ry. Et ordsprog siger at rotterne i Neyquartier er mere velnæret, større, modigere og klogere end i resten af imperiet og det er ofte set at en eller flere af Neu Quartier rotter jager bydelens katte og i de gode historier, hunde.

L: *Schmiede Stadt*: Denne bydel er efter imperial dekret dedikeret til smede og andre forretningsdrivende der benytter sig af åben ild. Kvarteret ligger tæt ved vandet og er omringet af en massiv brandmur bygget af dværgene. Søjler af mørk røg og lyden af metal mod metal er dagligdag i denne bydel og selv dværgsmedene holder til i denne bydel frem for i dværgkvarteret. Man kan få alt fra de usleste metalredskaber til de fineste våben og smykker, alt efter hvor mange Reiksmark man har lyst til at bruge. Især kan nævnes *Steamrollers Stockpiling Shop*.

M: *Fell Distrikte*: Dette distrikt tilhører læderhåndværkere, garvere og skræddere. En ret særpræget lugt hænger ofte i gaderne pga. den store ophobning af nyligt skinnede dyr.

N: *Ruhr Distrikte*: Dette er hjemsted for den lavere middelklasse, der lever en grå og hård tilværelse i Nuln og kun oplever den smule luksus, der følger med at være nabo til Unterhaltnungsstadt.

O: *Zustand Quartier*: Dette er endnu en bydel for den lave middelklasse, men til forskel fra Ruhr distrikte er standaten nedadgående og en skræmmende forsmag på Nuln enorme fattigdom ses i denne bydel.

U: *Alt Stadt*: Dette er indbegrebet af Neu Quartier og er absolut at betragte som Nulns slumkvarter. Navnet Alt Stadt er en parodi på det rige Alt Quartier, og der er i denne del af Nuln at den berømte duo Felix og Gotrek slog deres folder som sewer jacks og udsmidere før de besluttede at forlade Nuln. Bygninger er forfaldne og beskidte og brolægningen er sparsom og ofte ikke eksisterende. Alt Stadt er fyldt med tyvepak, tiggere og gadeludere der tjener penge til at betale for beskyttelse og til deres næste potion Wierdroot. Dette er i mere end en forstand stavlet slam, udhulet til bebyggelse.

Z: *Unterhaltnungsstadt*: Dette er kvarteret der aldrig sover. Altid er der et bordel eller en bar åben og det er også i denne del af byen at den berygtede Drog Strasse eller street of a thousand taverns. Dette er et oplagt sted at opsøge slagsmål og der er rig lejlighed for at disse slagsmål kan udvikle sig til at omfatte det meste af Drog Strasse. Ellers er dette bydelen hvor man kan finde alt hvad hjertet begærer lige fra gadeteater til pit fights, hvis men ikke sætter kvalitetn i højsæde. Alt fra gadeteater til pit fights.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

NULN - OMRAADEGUIDE

Nord Kvarteret - Grosstadt Quartier

Dette kvarter udgør den største del af Nuln i den almene bevidsthed. Det er middelklassens kvarter og er den del af byen besøgende ser og derfor er lig Nuln i de flestes bevidsthed. Koncentrationen af byvagter er tilstrækkelig men heller ikke mere, men især omkring Handelsstadt er der ofte synlige patruljer.

P: *Buckhandler Distrikte*: Dette er hjemsted for Nulns Kollegie for magi eller Imperial Chartered College of Sorcerers and Conjurers som er dets officielle tittel. Det er en kæmpemæssig fæstning der tårner sig op over byen og næsten rivaliserer det electorale palads. Bydelen huser de fleste studerende og undervisere der er tilknyttet kollegiet samt den industri af bogbindere, trykkere og eksotiske buttiker der forsyner kollegiet. Af interesse er *Al-Fatahka Book Emporium* eller *Tatou's Antiques*.

Q: *Handelstadt*: Dette er som navnet antyder Nulns handelscentrum hvad angår butikker og dagligvareformidling. Alt hvad man kan fremskaffe af madvarer og gods er at finde i denne bydel der i dagtimerne summer af liv og ofte er genstand for traffikpropper i forbindelse med vejen til Marketsplatz.

R: *Marketsplaz*: Dette er livsnerven i en af imperiets største byer og er ikke mindre end et sandt inferno af mennesker i dagtimerne. Utallige boder og handlende der tilbyder varer fra ladet af hestevogne fylder pladsen til bristepunktet, og konstant fyldes man med sanseindtryk, hvad end det er skrig og råb fra de handlende eller dufte af eksotiske krydderier, nybagt brød og daggammel fisk.

T: *Verwabrungs Distrikte*: Bor man i dette kvarter er man hvad der er kendt som en almenelig indbygger i Nuln. Dette er den massive middelklasse og den laveste adel der udgør mylderet i Nuln og fylder højadelens lommer med skattekroner. De lever en hård tilværelse, men kan efter en 12 timers arbejdsdag høste frugten af deres slid som frie mennesker og mange som stolte arbejdsmænd, håndværkere og ansatte i andre service jobs.

X: *Migdhal – Bar*: Dette er dværgenes kvarter i Nuln, og som man kunne forestille sig bor der primært dværge her. Udefra ligner det en stak meget massive huse der mest af alt ligner en faæstning, deraf navnet Midghal – Bar der betyder Keep City. I midten af kvarteret ligger dværgenes tempel til Grungni, Grimnir og Vallaya og er af dværgene betragtet som det rigtige tempel. De templer der er i Temple Distrikte er primært politiske. Ikke dværge bliver behandlet med kølig respekt i denne bydel, men det frarådes kraftigt elvere at tage på sightseing.

Y: *Fortress Island*: På denne ø ligger Graz Keep der er Nulns berygtede fængselsfæstning. Fæstningen dateres tilbage til de tre kejsere og meget af den gamle fæstning kan stadig ses og kun få har en ide om hvor dybt løbegangene under fæstningen går, hvilket nok er grunden til at de laveste dele er fængslet er mest frygtet, og så selvfølgelig fordi de nederste etager bliver oversvømmet når der er særligt højvande.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

NULN - OMRAADEGUIDE

Markante personer og steder

Nuln er en stor by og i enhver stor by er der store personligheder. Her følger en liste over personer i Nuln der enten er – eller selv synes - de er vigtige samt steder der er værd at lægge mærke til.

Ledende personer i Nuln

- Arch Lector Kaslain: Han er den oficielle leder af Sigmarkirken i Nuln og er samtidig én af de tre repræsentanter for Sigmarkirken der sidder i electorrådet. Han er en ældre krumrygget mand, uanseelig af statur og med langt sølvgråt hår og blå gennemborende øjne. Han er absolut en af Nulns mest magtfulde mænd men indflydelse i electorrådet, byrådet og den provensielle politik.

- Sir Albrecht Feuerhand: Leder af Order of the Warhammer, Sigmars tempelridderorden. Han er en frygtet mand der konstant er omgivet af myter omkring hans bedrifter. Han er veteran fra et utal af slag og har ført flere kampagner i The Great Forrest. Rygtet beskriver ham som en kæmpe af en mand, 210 cm høj og mindst 110 kilogram. Hans hår skulle være langt og korngult som Sigmars selv og hans øjne skulle intet mindre en kunne skyde hellige lynkiler. Sandheden ligger dog nærmere en velbygget mand i starten af trediverne, med kortklippet lyst hår og intelligente blå øjne.

- Hieronimus Blitzen: Er leder af Nulns kollegie for magi og rådgiver for Nulns Marshall i forsvaret af byen. Han er en aldrende mand, kendt for sit borende intellekt der skjuler sig bag en tilsyneladende distræt facade.

- Marshall Victor Aufelius Von Kämpf: Er general for Nulns stående styrker og ansvarlig for det koordinerede forsvar af byen. Han er leder af den berømte Von Kämpf familie der i flere generationer har bestridt embedet som øverste myndighed i Nuln hvad angår militære anliggender.

- Højesteretsdommer Karnov Orff: Han er højpræst af Verena kirken og den ubetinget øverste myndighed i Nulns højesteret. Han er en ældre, men fysisk imponerende mand fra Kislev og er i Nuln sidestillet med Arch Lector Kaslain i indflydelse og magt, især under Baronesse Emanuelle von Liebewitz styre hvor retsapparatet kører på overtid.

- Biskop Arim Vorkünderen: Leder af Nulns inkvisition, underlagt den samlede autoritet af triumviratet Arch Lector Kaslain, Højesteretsdommer Karnov Orff, samt Countess Emanuelle von Liebewits. Biskob Arim har på foranledning af disse tre instanser fået uinskrænket magt til at søge, finde og destruere enhver konspiratør med de mørke magter, og arbejder gerne under sikkerhedsklausulen: hellere en for meget end en for lidt… En ret markant magtkamp finder i tiden sted mellem Biskob Arim og Jergaard Röthmann den nyeligt udnævnte chef for Nulns efterretningstjeneste.

- Chief Magistrate Jergaard Rötmann: Har gjort en lynkarriere inden for Nulns efterretningstjeneste og var som højre hånd for den nu afdøde Chief Magistrate Von Halstadt. Han er en gudsbenådet konspiratørteoretiker og ser plots mod tronen hvor ingen andre kunne forestille sig et sådant.

- Visconce Alfonso Del'dente: eller kendt som tandlægen, er den ukronede konge af Neu Quartier. Alt fra smuglerbander, overfaldsmænd, lommetyve og lejesoldater, til luksus prostituerede,

menneskesmugling, slavehandel og handelskarteldannelse er tandlægens bord. Der foregår intet i Neu Quartier som han ikke har en finger (eller en hel arm) med i. Især i Unterhaltnungsstadt gør tandlægens indflydelse sig gældende i kraft af den tætte folkeforsamling i drogstrasse, og ikke få medlemmer af lavadelen har befundet sig på den forkerte side i en afpresningssag hvor tandlægen er indvolveret. Beskyttelsesforretning og alfonseri er dagligdag, ligesom han har ansat langt de fleste udsmidere i drogstrasse, til at holde et vågent øje men potientelle ofre og ikke mindst kunder til et blomstrende salg af euforiserende stoffer.

Steder og personer af betydning i Neu Quartier

Det er højst sandsynligt primært Neu Quartier der står for skud når rotterne vil ud og lege, og her følger en beskrivelse af steder og personer i Neu Quartier der kan have interesse.

- "The Drunken Guardsman": Dette er en af Alt Stadts mest berygtede etablissamenter. Det er hjemsted for byens Sewer Jacks, der efter fyraften gerne drikker deres sorger væk for at slutte dagen af med et festligt slagsmål for at komme af med aggressionerne over at være den absolutte bund på Nulns rangstie.

- "Frau Zorins place": Dette er et gæstgiveri/bordel i Zustand Quartier der for en måned siden husede Gotrek og Felix. Det er et tilflugtssted for dem der overvældes af storbyens miserable virkelighed og trænger til en omgang kvindelig omsorg. Det fungerer også som safehouse for dem der har guld på lommen og ikke ønsker at blive fundet af hverken byvagten eller tandlægen.

- "Assloch und Knödel": Dette er ubetinget Nulns usleste hul og tager absolut prisen for at være The Old Worlds mest ugæstfri sted. Det er hjemsted for "Die Knöchel" en flok udskud og ransmænd der arbejder for tandlægen. Derudover er det et samlingssted for lejesoldater, lejemordere og andre af underverdenens indbyggere der søger arbejde inden for selvtægtsbranchen. Øllet er udvandet, lunkent, til tider dovent og lugter langt væk af at være halvt regnvand, halvt urin blandet med spyt, kvas og mudder, men det er billigt og er renere end vandet. Ønsker man rygter og kontakter inden for Nulns underverden er dette stedet og ingen stiller spørgsmål så længe man har penge. Kroen ejes af Wolfram Stahm, en gammel snotball spiller, der efter at have fået brækket benet 9 steder under Sudenland mesterskaberne og efterfølgende begik den fejl at gå til den lokale læge kendt som grovsmeden, brugte sine sidste penge til at åbne denne lille perle af et værtshus. Wolframs tilstedeværelse og ikke mindst hans ry som Sudenlandligaens mest voldelige spiller er det eneste der holder værtshusets gæster i nogenlunde ro.

- Julius Pudz: Julius er en meget gammel natmand der er blevet ikke mindre end en legende i Neu Quartier. Han er 99% blind men formår stadig at finde rundt i Neu Quartier bedre end nogen anden. Han er klein og skrøbelig men bevæger sig med en naturstridig stædighed som kun rigtigt gamle mennesker ejer, og formår til alles forbløffelse stadig trække trillebøren med lort bag sig. Han er kendt for at kunne lugte sig frem til skarnet, hvilket er en bedrift taget i betragtning at hele Alt Stadt lugter af lort, mens resten af Neu Quartier lugter af døde dyr og brændt kul. Julius er en meget venlig mand og elsker at snakke uanset med hvem. Skulle man tillige lugte af kloak er man sikker på at være i kridthuset, idet det er en lugt han forbinder med tryghed. Han er mere end villig til at invitere snaksalige personager med hjem til sin kone der er lige så blind og endnu mere venlig end Julius, og

bagateller som pels, snude og mutationer er ikke nok til at knuse Julius' gæstfrihed. Julius' kone Esmaralda har altid haft et ønske om at få børn men både hun og Julius er sterile og derfor bliver alle der kommer inden for deres dør behandlet som længe savnede børn. Julius er en glimrende guide og et sandt leksikon hvad angår Neu Quartier.

Julius Pudz - Natmand

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	32	28	3	4	8	34	1	35	22	27	39	31	26

Skills

Drive Cart; Silent Move – Urban; Concealment Urban;

Possesions

Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Showel; Cart & Mule; Lantern; Pottery Flasks with Oil; Tattered hat and clothes.

Julius Pudz – Natmand

NULN - OMRAADEGUIDE

Events og andre sjove indslag

Følgende er små events til brug hvis spillerne søger ovenpå – både ved natte-tide og ved dagslys – der er færrest der foregår ved dagslys, da dette er det mindst sandsynlige tidspunkt for spillerne at bevæge sig rundt i Nulns gader og stræder på.

Nattetide

Natlig runde for Citywatchen.
Alt efter hvilket kvarter spillerne befinder sig i, er der større eller mindre sandsynlighed for at rende ind i en gruppe City Watch folk.

Neu Quartier (især Alt Stadt)
City Watchen bevæger sig ikke særlig tit rundt i de rigtigt dårlige kvarterer – og hvis de gør, er de ikke så meget på vagt, men ønsker bare at gennemføre deres ærinde hurtigst muligt. Der vil typisk være 6 menige af varierende styrke, samt en sergent. Hvis en City Watch gruppe forsvinder her, opdages det typisk efter en 2-3 timer. Hvis en City Watch patrulje ser Skavens, vil de indberette dette til deres foresatte som vil alarmere Sewer Watchen.

Alt Quartier og Grosstadt Quartier
I de bedre kvarterer er patruljeringen langt hyppigere – i kvarterer hvor der bor rigere købmænd, byens aristokrater og lignende, patruljeres der meget.
Gruppen vil være godt bevæbnet, veltrænet og motiveret. Der kan tænkes at være en magiker level 1 eller 2 med dem.

Hvis en City Watch gruppe forsvinder her, opdages det indenfor 15 minutter.

1. *Overfald!*
   Om natten er alle katte grå, siges det – og efter den devise kan selv en kappe-klædt Skaven risikere at blive målet for en en bande knivstikkende overfaldsmænd der skal have foret lommerne. Ved første tegn på hvad de er oppe imod, vil overfaldsmændende tage benene på nakken (mens de skriger "Mutanter i byen! Flygt hvis i har livet kært!" eller lignende og dermed sikre at halvdelen af nabolaget bliver vækket), medmindre de er tvunget op i et hjørne hvor de vil være nødsaget til at kæmpe.

2. *Natmanden tømmer spande*
   Selv i en beskidt by som Nuln, er der et vist mål af udmugning der skal overholdes. Dette tvivlsomme lod er natmændenes. De trækker mere eller mindre flittigt (alt afhængigt af hvor slem stanken er) rundt med sin kærre og tømmer folks dasser. Og selvom han ikke udgør en trussel, kan man forestille sig mange situationer hvor han vil være lige ved at opdage spillerne fordi de tilfældigvis gemmer sig lige der hvor han er.

3. *Fuldesnuder på vej hjem fra en tur i byen*
   Nuln er en livlig by – på alle ugens dage. Spillerne kan sagtens risikere at skulle ligge lavt, mens en gruppe svirebrødre trækker forbi - råbende syngende og larmende, med ophold for at lade vandet eller brække sig for at gøre plads til mere øl på den næste beværtning. Det er meget usandsynligt at

NULN - OMRAADEGUIDE

City Watchen vil tro på historier om kæmpe-rotter der gik på to ben og stak af i nattens mulm og mørke.

4. *Smugler-operation i gang*
   Byens kriminelle – de mere organiserede af dem – har en trivende forretning med at smugle stort set alt hvad hjertet kan begære, ind og ud af byen. Disse aktiviteter vil typisk være lokaliseret på og omkring havne-fronterne – iøvrigt hvor mange udmundinger fra kloakkerne er. På grund af den lyssky natur, foregår dette om natten – under god til stærk bevogtning og med City Wathcen bestukket, så man ikke behøver koncentrere sig om andet end arbejdet og så at holde øje med om rivaliserende bander skulle angribe.

5. *I Nulns nedre tarmsystem*
   Kloakkerne er tilflugts-sted for allehånde rakkerpak, tiggere, udskud, mutanter, afvigere, kultister og .... spillerne. Godt nok har spillerne adgang til et veludviklet net af gange og tunneler under Nuln's kloakker, men skal man uset fra et sted til et andet, kommer man ikke uden om kloakkerne.
   Nulns eneste forsvar mod al det [bevægelige] skidt der samler sig i kloakkerne er Sewer Watchen. Denne samling af hårdt prøvede individer kæmper en ulige kamp – men da de typisk er endt i Sewer Watchen, fordi de ikke kan få arbejde andetsteds, er de hårdføre og villige til at kæmpe med næb og kløer.
   Hvis spillerne støder mod et sjak Sewer Jacks i kloakken, vil de få kamp til stregen – de er lige så meget på hjemmebane her som en Skaven, og kender alle farerne og mulighederne. Og selvom de ikke har den samme instinktive fornemmelse for at opholde sig *under* jorden som en Skaven, kender de kloakkerne godt – rigtig godt.

Dagslys

Hvis spillerne skulle bevæge sig rundt ved dagstide, vil de formentlig gøre alt for at skjule sig i baggyder og små skumle stræder. Der er dog stadig en risiko for at de render på byboere der passer deres egne sager.

1. *Mand der forretter sin nødtørft.*
   En mand har valgt lige netop den gyde hvor spillerne gemmer sig, til at træde af på naturens vegne – der er en 50/50 chance for at han bemærker dem. Han vil flygte hvis han kan – og hente den nærmeste City Watch patrulje.

2. *Kvinde hænger tøj op.*
   Den baggård spillerne krydser, tjener som tørre-areal for en af områdets kvinder – hun kommer gående med en stor kurvfuld vasketøj i det spillerne er i området. Slå en risk test for at se om der sker noget. Ser hun dem, vil hun begynde at skrige og hyle i vilden sky. Og tiltrække opmærksomhed efter D3 runder.

3. *City Watch patrulje skyder genvej mellem 2 kvarterer*
   En City Watch patrulje har besluttet sig for at skyde genvej hen over et par gyder, for at nå at få sig en tår over tørsten af deres medbragte flasker, og et lille hvil. Spillerne render lige ind i dem.

GENERELLE BI-PERSONER

Rig Svirebroder

M	WS	BS	S	T	W	I
4	45	25	4	4	8	45
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
1	35	32	35	29	33	45

Når han er beruset (hvilket er u-undgåeligt at han bliver før eller siden), sænkes alle stats med –1/-10 til –3/-30 alt efter graden – jo senere på aftenen/natten det er, des værre lakket til er han.

Skills

Consume Alcohol; Etiquette; Gossip; Seduction; Gamble; Wit; Specialist Weapon – Fencing Sword

Possesions

Leather Jerkin (0/1 AP, body); Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Rapier (+20 **I**, -1 Dmg); Flashy Clothes and Jewellery; Pouch with 5D6 Gold Crowns; Brandy Flask

Hangers-on

Disse skørtejægere vil som regel bevæge sig i grupper på 2-3 mand, med hver sin livvagt – der selvfølgelig er ædru.

Livvagt

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	41	35	4	4	9	42	2	34	32	35	39	38	32

Skills

Disarm; Dodge; Specialist Weapon – Fist Weapons; Street Fighter; Strike Mighty Blow; Strike to Stun

Possesions

Leather Jerkin (0/1 AP, body); Knuckledusters; Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Short Sword; D6 Gold Crowns; Letter of Employment

GENERELLE BI-PERSONER

Sergent i byvagten

M	WS	BS	S	T	W	I
4	50	35	5	4	10	45
A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
2	39	45	39	39	32	45

Disse mænd er de kommandohavende i byvagt-patruljerne der sørger for at opretholde lov og orden i Nulns gader. De er hårdføre, vant til at skære igennem og finder sig ikke i meget. De er dog ikke dumme og kan godt vurdere hvornår der skal mægles og hvornår der skal arresteres.

Skills

Disarm; Dodge Blow; Secret Language – Battle Tongue; Specialist Weapon – Two-handed weapons; Strike Mighty Blow; Strike to Injure; Strike to Stun;

Possesions

Sleeved Mail Coat (1 AP body/arms/legs); Breastplate; Mail Coif (1 AP head); Pot Helmet (1 AP head); 2 Daggers (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Shield (1 AP all locations); Two-Handed Sword (**I** +10, +2 Dmg)

Menig byvagt

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	40	30	4	4	9	39	1	32	27	29	39	32	39

Skills

Disarm; Dodge Blow; Strike Mighty Blow; Strike to Stun

Possesions

Mail Coat (1 AP body/legs); Pot Helmet (1 AP head); Shield (1 AP all locations); Normal Sword. Some will carry a crossbow.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

GENERELLE BI-PERSONER

Tyv

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	39	34	3	4	8	42	1	38	31	32	35	37	32

Skills
Concealment Urban; Secret Language – Thieve's Tongue; Secret Signs – Thieve's Signs; 25% chance of Fleet Footed; Silent Move - Urban

Possesions
Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry) or Short Sword; practical non-descript clothes, D10 + 5 Silver Shillings, 2-3 assorted stolen items.

Tigger

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
3	31	35	3	3	5	30	1	29	20	31	25	20	25

Skills
Begging; Concealment Urban; Secret Language – Thieve's Tongue; Secret Signs – Thieve's Signs; Silent Move Urban

Possesions
Begging Bowl; Tattered Clothes; Stick; Knife; Fleas

Natmand

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	32	28	3	4	8	34	1	35	22	27	39	31	26

Skills
Drive Cart; Silent Move – Urban; Concealment Urban;

Possesions
Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Showel; Cart & Mule; Lantern; Pottery Flasks with Oil; Tattered hat and clothes.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

GENERELLE BI-PERSONER

Magiker, Level 1

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	30	25	3	3	8	40	1	32	29	45	47	44	45

Skills

Arcane Language – Magick; Cast Spells (Petty Magic, Battle Magic – Level 1); Dodge Blow; Identify Plants; Magical Sense; Night Vision; Read/Write; Rune Lore; Secret Language – Classical; Scroll Lore

Possesions

Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Boots of Speed; Spell Ring – 12 MP – with Aura of Protection, Cause Cowardly Flight, Zone of Steadfastness;

MP: 16

Spells

Petty Magic: Glowing Light, Open, Sleep, Zone of Silence
Battle Magic: Cure Light Injury, Flight, Steal Mind, Wind Blast

---

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

GENERELLE BI-PERSONER

Sjakmand, Kloakpatrulje

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	43	33	4	4	9	39	1	43	27	29	43	36	29

Skills
Disarm; Dodge Blow; Strike to Stun; Secret Signs – Thieve's Signs; Orientation Underground; Row

Possesions
Mail Shirt (1 AP body/arms); Mail Coif (1 AP head); Buckler (1 AP all locations); Short Sword or Axe; Several Daggers (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Rope; Pewter Flasks with Oil; Some will carry a crossbow. Lantern with directional light.

Sjakleder, Kloakpatrulje

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	50	32	5	4	10	45	2	48	45	39	46	40	35

Skills
Disarm; Dodge Blow; Secret Signs – Thieve's Signs; Orientation Underground; Strike Mighty Blow; Strike to Injure; Strike to Stun; Row

Possesions
Mail Shirt (1 AP body/arms); Mail Coif (1 AP head); (1 AP head); several Daggers (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Buckler (1 AP all locations); Short Sword or Axe; Sewer Map

---

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

GENERELLE BI-PERSONER

Typisk Nuln soldat - Faste styrker

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	48	40	5	5	10	50	2	39	38	39	45	40	39

Skills

Disarm; Dodge Blow; Heraldry; Secret Language – Battle Tongue; Specialist Weapon – Two Handed Weapons; Strike Mighty Blow; Strike to Injure; Strike to Stun

Possesions

Sleeved Mail Coat (1 AP, body/arms/legs); Mail Coif (1 AP, head); Helmet (1 AP, head); Shield (1 AP, all locations); Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Bastard Sword (–10 **I**, Dmg +1); Optional Crossbow and Bolts

---

Typisk Nuln Sergent - Faste styrker

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	52	40	6	6	12	56	2	41	50	42	50	41	42

Skills

Disarm; Dodge Blow; Heraldry; Secret Language – Battle Tongue; Specialist Weapon – Two Handed Weapons; Strike Mighty Blow; Strike to Injure; Strike to Stun; Read/Write; Ride - Horse

Possesions

Sleeved Mail Coat (1 AP, body/arms/legs); Mail Coif (1 AP, head); Helmet (1 AP, head); Breastplate (1 AP, body); Shield (1 AP, all locations); Dagger (+10 **I**, -2 Dmg, -20 Pry); Bastard Sword (–10 **I**, Dmg +1); Optional Crossbow and Bolts; Short Sword

---

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

OVERBLIKSARK

Klatch One-Eye

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	40	66	3	4	8	66	2	51	23	53	51	46	39

Skills

Follow Trail; Silent Move – Rural & Urban; Engineer; Specialist Weapon – Jezzail, Incendiaries, Warpfire Thrower; Marksmanship; Smithing; Drive Cart; Chemistry; Night Vision (30 yds.); Luck; Sixth Sense.

Possesions

Travel stained clothes; Eye patch; Warplock jezzail rifle (20 shots.); 3 Poison wind globes; Poison wind facemask; Leather armour (0/1 AP body, arms)

Scabbreath Null

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
4	42	35	4	5	10	57	1	47	45	53	38	68	25

Skills

Arcane Language – Dark Tongue; Herb Lore; Brewing; Prepare Poison; Meditation; (2x) Manufacture Drugs; Manufacture Potions; Immunity to Disease and Poison; Frenzied Attack; Magickal Sense; Cast Spells – Petty, 1 and 2; Night Vision (30 yds.); Acute Hearing; Excellent Vision.

MP: 32 Spells:

1st: Shadow's Companion; Stench of Putrescence; Vermin Tide; Warp Lightning.

2nd: Infecting Gaze; Miasma of Pestilence.

Possesions

Rotting robes; Scroll case (containing 2 Enthuse scrolls and 2 Mystic Mist scrolls); Magickal human thighbone; Warpstone snuff (5 pinches).

Master Sleek

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	62	55	3	3	8	86	3	69	19	39	33	31	29

Skills

Concealment – Rural and Urban; Disguise; Marksmanship; Prepare poison; Scale sheer surface; Shadowing; Silent move – Rural and Urban; Pick lock; Dodge blow; Specialist weapon – Blow pipe, Lasso, Parrying weapons, Throwing knives; Night vision (30 yds.); Ambidextrous; Street Fighter; Strike to Injure.

Possesions

Black clothes; Black cloak; Two weeping blades (**I** +5, **Pry** –10); Leather pouch containing 10 doses of Manbane; 5 Throwing stars; Blowpipe; Stiletto; Garrotte; 3 Smoke bombs; 10 yds. rope with grappling hook.

Beinbrecher III -- "Rotternes Haevn"

Overbliksark

Vask Greatpain

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	70	31	5	5	12	50	2	44	48	26	46	38	27

Skills
Street fighter; Strike mighty blow; Strike to stun; Strike to injure; Dodge blow; Specialist weapon – Fist, Halberds and Two-handed weapons; Night vision (30 yds.); Acute hearing; Lightning reflexes.

Possesions
Warpstone armour; Halberd; Plate coif; Plated war gloves; Shield; Sword.

Hartekk Nakk

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
5	43	37	4	4	8	65	1	46	66	45	45	41	46

Skills
Specialist weapon – Flail Weapons; Drive cart; Animal care; Animal training; Charm animal; Flee!; Game hunting; Hypnotise; Surgery; Manufacture drugs; Torture; Night vision (30 yds.); Astronomy; Read/Write – Old Worlder.

Possesions
Brightly coloured clothing; Leather whip; Jar of mutation drug; 'Spleenmangler' the ratogre; writing equipment; Ring of protection +1.

"Spleenmangler"

M	WS	BS	S	T	W	I	A	Dex	Ld	Int	Cl	WP	Fel
6	33	25	6	6	17	30	2	24	18	14	18	29	10

Skills
Causes fear in creatures under 10" tall; Night vision (30 yds.); Subject to stupidity; Subject to frenzy; Strike mighty blow.

Possesions
None

Noter
Spilleren har ikke en kopi af stats for "Spleenmangler" – Spilleleder styrer dette kræ. Spilleren har dog viden om de skills som står med kursiv.

Hartekk har et "Jar of mutation drug" der hjælper til med at holde "Spleenmangler" fit for fight. Pga. Størrelsen på en Ratogre, er det kraftige sager. Hvis "Spleenmangler" skulle dø, og Hartekk føle sig truet på livet, kan han anvende det på sig selv. Effekterne er uforudsigelige, men en fremgang i Strength, Toughness og Wounds vil være på sin plads. Vi foreslår +1 for Strength og Toughness og +2 for Wounds.

På sigt vil disse stats stige, men medmindre han bruger det hele, sker det ikke inden for scenariets tidslinie.

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

OVERBLIKSARK

Spillepersonernes maal - overbliksark

Master Sleek - Klan Eshin

Sleek er med på denne mission af flere årsager. Han ved at nogen har hyret ham (gennem klanen) til at passe på Grey Seer Tchinn. Om det er Grey Seer'en selv eller hvem det er ved han ikke, og det er også lige meget. Han ved at det har kostet rigtigt mange warptokens, og derfor skal missionen naturligvis føres ud i livet….med mindre nogen kan komme med et bedre tilbud. Det handler om at følge Tchinn's ordrer og sørge for at de andre ikke kludrer i det. Dette er naturligvis top-hemmeligt.

Du er også blevet gjort opmærksom på at den infernalske Grey Seer Thanquol kan have spioner blandt de andre udvalgte. Hvis du kan finde beviser for dette, vanker der en stor bonus. Sådanne spioner skal naturligvis gerne skaffes af vejen…stille..

På et personligt plan er han også kommet for at hjælpe Tchinn efter bedste evne. Og når de har sejret, så skal han nok stå der ved siden af, så alle kan se, at det er lykkedes takket være ham. Han vil forsøge at tage så meget af æren som muligt, og under alle omstændigheder forhindre de andre i at tage æren. Klanen kommer i første række, og hvis en af de andre får en god ide eller lægger en snu plan, så må den for enhver pris spoleres, så de ikke kan høste æren for den. Det handler selvfølgelig bare om ikke at blive opdaget…

Scabbreath Null - Klan Pestilens

Null er med på denne mission for at give Nuln nådesstødet, og vinde æren i Klan Pestilens' navn. Der bør være mulighed for at sprede sygdom i byen, gerne sådan en, der tvinger byen i knæ. Man kunne jo evt. efterlade en død, sygdomsfyldt skaven i et vandreservoir eller kornlager. Beklageligvis er der kun fire andre skavens i byen…

På et mere praktisk plan er han også kommet for at hjælpe Tchinn efter bedste evne. Og når de har sejret, så skal han nok stå der ved siden af, så alle kan se, at det er lykkedes takket være ham. Han vil forsøge at tage så meget af æren som muligt, og under alle omstændigheder forhindre de andre i at tage æren. Klanen kommer i første række, og hvis en af de andre får en god ide eller lægger en snu plan, så må den for enhver pris spoleres, så de ikke kan høste æren for den. Det handler selvfølgelig bare om ikke at blive opdaget…

Vask Greatpain - Klan Mors

Vask er med fordi det betaler godt. Han skal også undersøge muligheden for, at Klan Mors kan tage byen i dens svækkede tilstand. Denne plan er hemmelig, og derfor er det ekstra vigtigt at Vask dræber alle tænkelige spioner. Især hvis de arbejder for Klan Rictus.

Din erfaring siger dig at den feje lejemorder, der er med jer, vil forsøge at slippe af sted med at dræbe jer én efter én, så han kan vende tilbage alene. Dette må ikke ske. Om nødvendigt skal han skaffes af vejen.

På et mere praktisk plan er han også kommet for at hjælpe Tchinn efter bedste evne. Og når de har sejret, så skal han nok stå der ved siden af, så alle kan se, at det er lykkedes takket være ham. Han vil forsøge at tage så meget af æren som muligt, og under alle omstændigheder forhindre de andre i at tage æren. Klanen kommer i første række, og hvis en af de andre får en god ide eller lægger en snu plan, så må den for enhver pris spoleres, så de ikke kan høste æren for den. Det handler selvfølgelig bare om ikke at blive opdaget…

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

OVERBLIKSARK

Hartekk Nakk - Klan Moulder

Hartekk er med på denne mission som spion for Grey Seer Thanquol. Dette er en hemmelighed, og det skulle det gerne forblive. Han vil om muligt forhindre Tchinn's plan (hvad end den måtte være), så Thanquol ikke mister ansigt. Missionen giver ufatteligt mange warptokens, hvis ellers Hartekk gør som Thanquol har instrueret ham til.

Det er vigtigt at Hartekk fører præcise noter over steder og personer; både dem der er med på missionen, men også eventuelle steder og personer han måtte støde på. Så kan han nemlig rapportere til Thanqol senere.

Klatch One-Eye - Klan Skryre

Klatch ved, at der sandsynligvis er gået en Warpstone Charm tabt under angrebet på Nuln. Hvis lejligheden byder sig vil han finde sådan en for enhver pris, for den kan nemlig erstatte hans manglende øje. Den vil give ham flere kræfter, og måske give ham visse magiske evner. Det er vigtigt at det er ham der finder den. Måske kan han slippe væk med den, og finde på en passende forklaring. På den anden side…Når først stenen er hans vil alle andre rotter tømme deres frygt-kirtler ved hans blotte tilstedeværelse. Selv Grey Seer Thanqol vil være færdig med at koste rundt med ham.

Ordforklaring

1 hale – svarer til ca. en yard (altså ~90 centimeter)

1 bag-pote – svarer til ca. en foot (altså ~30 centimer)

BEINBRECHER III -- "ROTTERNES HAEVN"

OVERBLIKSARK

Regelteknisk

Der indgår en del specielle Skaven våben i scenariet, og for at give dig et overblik over disse, er her den samme information som spillerne har fået på deres baggrundsbeskrivelser.

Jezzail. Denne riffel er et af de kraftigste håndvåben i verdenen. Det er også et tungt og klodset våben, der tager lang tid at lade. Våbenet affyrer et projektil af forarbejdet stål og warpstone, hvilket bevirker at det går gennem rustning, som tænder gennem kød. Hvis man bliver ramt af denne riffel kan man altså ikke trække Armour fra, med mindre den er magisk, og der tæller kun magiske bonuser. Med sigte-aggregatet ovenpå er det muligt at få meget bedre ram på mål langt borte. Et komplekst sæt at forarbejdede linser bevirker, at alt man ser gennem denne linse forstørres. Derfor reduceres kompleksiteten for at ramme på ekstrem afstand til –10. (***Klatch One-Eye***)

Poison Wind Globes. Disse glober af tyndt glas er yderst farlige våben. De indeholder en potent gas-agtig blanding af magi og warpstone, der på kort tid fylder et område med en diameter på 6½ haler. Disse går nemt i stykker; hvis de tager et wound eller bliver tabt fra over en bag-potes højde. Alle der befinder sig i denne sky tager D6 wounds i skade (Toughness test for halv) uden at måtte trække noget fra. (***Klatch One-Eye***)

Breathmask. Denne maske har et specielt filter, designet til at filtrere små partikler og gasser ud luften. Når du har den på bliver du langt mindre affekteret af Poison Wind (Toughness test for halv eller ingen skade). Selv luftbårne sygdomme kan ikke komme igennem, og bæreren er derfor også immun overfor mange af Klan Pestilens' mindre påfund. (***Klatch One-Eye***)

Weeping Blades. Disse arkaiske våben er smedet af stål og warpstone. Der flyder hele tiden en ætsende gift fra bladene, der går selv det mindste sår fra dem dødeligt. Den magiske ætsende gift brænder gennem kød og metal. Disse våben ignorer alle former for normal rustning. Magisk rustning tæller stadig. Derudover må man kun trække ½Toughness fra når man udregner skade. (***Master Sleek***)

Manbane. Denne frygtede gift bruges ofte, som navnet antyder, når man vil være sikker på at offeret dør. Man påfører et antal doser på sit våben (max. 5), og offeret slår så en Toughness test for hver dose. Giften er brugt efter det første slag der rammer. For effekten af giften se **WFRP,** p.82. (***Master Sleek***)

Smoke Bombs. Disse små glaskugler indeholder en meget kraftig røg, der på kort tid spreder sig over et område på 3 haler i diameter. Det er umuligt at se ind i røgen eller forbi den, ligesom det er umuligt at se ud af den eller forbi. Skyen forsvinder efter 1D3 runder. (***Master Sleek***)

Halberd. En hellebard har +10 til **I** i den første kamprunde (dvs. ingen modifier). Hvis modstanderen er til hest får du +20 i den første kamprunde (dvs. +10). Fordi den er så stor og besværlig har en hellebard –10 til **WS**, med mindre modstanderen flyver; så er der ingen minusser. (***Vask Greatpain***)

Warpstone Armour. Denne rustning har visse magiske egenskaber, da den delvist er skabt af forarbejdet warpstone. Derfor tæller rustningen som magisk og kan derfor også trækkes fra spells. Platecoif'en og stridshandskerne tæller også som en del af denne rustning. (***Vask Greatpain***)

OVERBLIKSARK

Spells

Spell - Shadow's Companion
Level: 1 MP: 2
Range: Personal
Duration: 1 hour per level

With this spell, a Skaven spell caster can melt into the darkness simply by stepping into a shadow. The spell effectively gives the caster *concealment urban* and *rural* skill, conferring a +20 modifier to *hide* tests at all times, even if moving. For *listen* tests, the Skaven's movements are *soft*.

Spell - Stench of Putrescence
Level: 1 MP: 1D3+1
Range: Touch
Duration: 3D6 rounds

Any living being hit by this spell begins to exude a noxious smell of decay so foul that the victim and everyone within 12 yards (not including the caster) is nauseated, and must make a **T** test or be incapacitated with spasms of retching while the spell lasts. Those affected have their percentage characteristics reduced by 30 points and if attacked are only able to parry. Creatures that do not need to breathe are immune to this spell.

Spell - Warp Lightning
Level: 1 MP: 2 per bolt of lightning
Range: 48 yards
Duration: Instantaneous

Bolts of *Warp Lightning* automatically hit their target. If fired into a group it will hit 1D3 creatures per level of the caster. Each hit has a Strength of 3 and causes 1D10 Wounds on the target, irrespective of armour. Targets are permitted to test against I to halve the damage caused by the spell. As it is not a true flame, *flammable* targets suffer no additional damage. However, if it hits a piece of warpstone, the spell's usual Strength and Wounds are doubled. This side effect can be used effectively to blow open castle walls, by wedging warpstone under a foundation rock and targeting it with the spell.

Spell - Vermin Tide
Level: 1 MP: 4
Range: N/A
Duration: 1 hour per level

A Skaven spell caster can summon a rat swarm (**WFRP**, p. 246) to do their bidding. The swarm is semi-intelligent, staying close to the summoner. If the caster is attacked, it will defend him. The spell ceases if the sorcerer is slain.

Spell - Infecting Gaze
Level: 2 MP: 3
Range: 5 yards
Duration: Permanent until overcome or cured

The spell infects one individual with plague. The victim must make a *disease* test or be stricken with the Black Plague (**WFRP**, p. 82). Being magical, the disease will not spread beyond its intended victim.

Spell - Miasma of Pestilence
Level: 2 MP: 1D3+1
Range: Personal
Duration: 1D6 hours

The *Miasma of Pestilence* causes all characters within 12 yards of the caster to feel terribly ill. All their characteristics are immediately reduced by half (round down). Only the caster, and creatures that do not need to breathe are unaffected. The *Miasma of Pestilence* is dispelled if the caster is wounded, the stench dissipating after 1D3 rounds.

OVERBLIKSARK

Scrolls

Husk at Scrolls kun koster 1 MP at aktivere uanset hvor meget formularen normalt koster. De tager stadig lige så lang tid at kaste som almindelige formularer og de forsvinder når du har kastet dem én gang.

Scroll - Enthuse
Level: 1
MP: 2
Range: 48 yards
Duration: D6 hours

This spell may be cast on any one creature or group; each target may make a *magic* test if they want, with success indicating that they have resisted the spell's effects. The spell fills any affected targets with hope and enthusiasm, giving a +10 bonus to all **Ld** and **Cl** tests for D6 hours. The spell has no effect on normal animals, creatures with an **Int** of 10 or lower, or those immune to psychological effects. Further castings of the spell on the same targets do not increase the bonuses.

Scroll - Mystic Mist
Level: 2
MP: 4
Range: Sight
Duration: 2D6 rounds

This spell creates an area of mist 12 yards in diameter anywhere within the caster's line of sight. Individuals caught in the mist cannot see out or past it, while those outside cannot see into or past it.
Anyone caught in the mist must move at half their normal movement rate, or else wander around randomly within the mist. The duration of the mist should be rolled secretly by the GM, and the mist disperses at the end of the last round.

OVERBLIKSARK

En hurtig Skaven Klan Guide

Klan Skryre

Klan Skryre er en klan af warlocks og engineers, der har deres hovedsæde i Skavenblight, den første og største af alle skavenbyer.. Deres styrke er deres kombination af magi og teknologi. De er berygtede for deres opfindelser. Disse opfindelser er som regel kendte typer af krigsmaskiner, der er blevet modificeret med skaven teknologi og magi. Disse konstruktioner er frygtindgydende og yderst potente. Scryre er også den eneste klan der har tilladelse til at praktisere magi. Nogle af Klan Skryre's magikere er meget dygtige, og nogle rivaliserer endda Grey Seers i niveau.

De inkorporerer ofte warpstone i deres enchantments og i smedeprocessen af deres maskiner. Deres mest berømte våben inkluderer den frygtede 'Screaming Bell', hvis kakofoniske klang kan destruere hele byer og hære. Det infame 'Doomwheel' er en stor rullende maskine, hvis lyngenerator spreder ødelæggende lyn omkring den. Den uhyggelige kombination af giftgas og warpstone har resulteret i 'Poison wind globes', der udslynger pest-lignende gasser når den kastes. 'Jezzail's er farlige, langtrækkende og meget præcise rifler, der affyrer projektiler af forarbejdet warpstone. 'Warpfire throwers' er bærbare flammekastere, der bruger en omhyggelig blanding af warpstone og brandbare væsker som ammunition.

Klan Pestilence

Pestilence er en klan af mystiske munke og præster, gennemsyret af sygdom og sindssyge. Deres hovedbase ligger et ukendt sted i Southlands. Klan Pestilence er kendt for deres evne til at kreere nye og stadigt farligere sygdomme, som de spreder på mange sindrige måder. Klan'en er styret af Plague Priests, der er mestre i at skabe sygdomme med deres kræfter, som de får direkte fra The Horened Rat. Men denne magi og warpstone bygger de klan'ens frygtede sygdomsspredende substanser. Under sig har de utallige Plague Monks, der deltager i de uhellige ritualer, der skaber klan'ens våben og samtidig udgør den største del af klanen. I kamp piskes de op til en psykotisk blodsrus, der gør dem yderst uberegnelige og farlige.

Et af klanens mest talrige og potente våben er 'Plague Censors' der er store morgenstjerne lignende våben, der konstant oser af pestfyldte dampe. Kun de mest psykotiske og depraverede i klanen får æren af at bruge disse våben i kamp, og de kaldes 'Plague censor beares'. Klan Pestilence svækker ofte deres modstandere før kamp ved at slippe falige sygdomme løs i fjendens lejr. I året 1111 skabte Klan Pestilence den notoriske 'Black Plague', der næsten udryddede 9/10 af Emperiets befolkning over de fire efterfølgende år.

Klan Moulder

Moulder holder til i deres enorme kompleks, Hell Pit, der ligger langt mod nord i Wolds Edge Mountains i Troll Country. Klanen er kendt for deres blasfemiske monstre, som de avler og træner til kamp. Klanen udgøres primært af Pack Masters, der har kommandoen over mange af de frygtelige skabninger, der yngler dybt i Hell Pit. Klan Moulder fanger Chaos monstre i området, der er vandret ned fra de nordlige Chaos Wastes. Derefter fremelsker de mutationer hos disse væsner ved hjælp af nøje beregnede mængder warpstone. Nogle gange parrer de nogle af mutanterne for at skabe helt nye horrible racer af chaosyngel. Andre gange skaber de sære krydsninger. En af de mest frygtede og succesfulde krydsninger er de virkelighedsfornægtende Ratogres, der er en infernalsk kombination af skaven og ogre. Klan Moulder's Pack Masters leder store regimenter af monstre og kæmperotter i kamp. Selvom Klan Moulder ikke er en specielt

OVERBLIKSARK

stor klan er de stadig frygtede, både på grund af deres bæster, men også på grund af deres rigdom og politiske indflydelse.

Klan Eshin

Klan Eschin er en af de mindste af alle skaven klanerne. Det er samtidig den mest frygtede. Hele klanen består nemlig af veltrænede lejemordere. Klan Eshin's Gutter runners bliver ofte brugt af de andre klaner til at snigmyrde ledere og klanoverhoveder. De spiller en vital rolle i skaven politik, og de sælger deres tjenester til højestbydende. De har deres hovedsæde i et land langt væk, på den anden side af havet.

Klan Eshin Assassins er kendt for deres arsenal af dødbringende våben. De bruger ofte garrotter, kastestjerner, pusterør, røgbomber og gift. De dygtigste i klanen bruger de sagnomspundne Weeping Blades. Disse knive smedes af warpstone og arkaiske metaller, og det siges at de altid er belagt med yderst potent gift, uanset hvor meget de bruges. Meget lidt vides om denne hemmelighedsfulde klan, men alle kender og frygter deres mest legendariske assassin, og hans navn hviskes med ærefrygt: Deathmaster Snikch.

Klan Mors

Klan Mors er den største af alle Warrior Klans. De har base i det gamle dværgekeep Karak Eight Peeks, bedre kendt blandt skavens som City of Pillars, men har også mange andre, mindre baser langs Worlds Edge Moutains. Som så mange af de andre kriger klaner er denne styret af Warlords, der er generaler for skavenhærene. Deres stærkeste krigere er Stormvermin, som i krig udgør deres elitetropper. Hovedparten af klanen udgøres af Klan rats, der også udgør den største del af de fleste skaven hære. Under dem arbejder ynkelige skaven slaver og goblinoider.

Der er ikke nogle specielle våben eller teknikker der kendetegner denne klan. Der er til gengæld så mange af dem, at få tør lægge sig ud med dem, og rotte for rotte er de langt bedre krigere end de fleste andre skavens.

Council of Thirteen

Også kendt som The Lords of Decay. Disse skavens er de mægtigste af alle skavens. De styrer alle skaven affærer i verdenen og de har hovedsæde i Skavenblight. De er de mægtigste ledere fra forskellige klaner, og de står kun til ansvar for The Horned Rat. De er frygtet af alle, og selv Grey Seer'erne har halen mellem benene når de taler med en Lord of Decay.

Grey Seers

Denne orden er budbringere mellem de forskellige klaner og Council of Thirteen. De er alle yderst mægtige wizards, og bør med rette frygtes af skavens under dem. De er også profeter for The Horned Rat, og deres overhoved, The Seerlord, har den fornemste plads i Council of Thirteen. Den notoriske Thanquol tilhører denne orden.