

MIDDENHEIM

Prepp för TEW – Middenheim, sidan 77 och framåt.

MIDDENHEIM – DEEPER KNOWLEDGE

Med hjälp av **Common Knowledge** kan RP:na få information som beskrivs på sidan 77 – Common Knowledge.

Med hjälp av rätt **Academic Knowledge** kan RP:na få information som beskrivs på sidan 77 – Deeper Knowledge. Varje marginal på ett lyckat slag ger en nivå extra information. Observera att **Finn Fester** kan få slå ett slag på Common Knowledge för att få denna information då han är (har varit) en Vagabond.

ALLMÄNT

Allmänna noteringar och "tänk på".

MIDDENHEIM

- ◆ **Var finns klockkläppan!?**
- ◆ **Flyktingar** från kriget anländer i allt större antal för varje dag
- ◆ Pga utrymmesbrist är staden byggd på höjden med många trånga gator och gränder
- ◆ Avloppssystemet är **blockerat** vilket är praxis i Middenheim vid orostider
- ◆ Den Middenheimska mannen är ofta långhårig och skäggig. Generellt gillar man inte Reikländare
- ◆ Stadens färger är blått och vitt
- ◆ Stadsvakten utöver **summariska rättegångar**, särskilt nu i krigstider
- ◆ **Aschenbeck Bravos** är ett vanligt inslag i stadsvakten
- ◆ **Ekonomi** i staden baserar sig på handel, guld och silver från Middle Mountains och timmer från Drakwald Skogen. Vapensmederna i staden är kända för sina goda färdigheter
- ◆ Kisleviter är vanliga i staden liksom halvlingar. Det bor, permanent, få dvärgar och alver är väldigt ovanliga och ses med en blandning av skräck och respekt
- ◆ Glöm ej bort rykten och nyheter från kriget och Kejsaren

KAOSKULTER I MIDDENHEIM

THE RED CROWN

- ◆ **Mål:** Vill att RP:na ska lyckas med ritualen
- ◆ Har infiltratörer i flera av stadens olika funktioner och platser
- ◆ Största kulten med medlemmar inte bara innanför murarna utan även i Drakwald Skogen

THE JADE SCEPTRE

- ◆ **Mål:** Mindre aggressiva planer än övriga kultur. Fokus på personlig njutning
- ◆ 30 talet medlemmar varav **Adele Ketzenblum** är en

PURPLE PALM

- ◆ **Mål:** Strävar efter makt genom ekonomiska medel
- ◆ Ledaren, **Werner Markheim**, är Aschenbecks högra hand
- ◆ Känner inte till **klockkläppan** men om de får reda på att artefakten finns i staden kommer de göra vad som helst för att få sina händer på den

THE WIZARDS TASK

Sidan 90-93.

- ◆ **Broder Frost** kommer övervaka ritualen. Normalt jobbar Frost med frågor som berör pilgrimerna i Middenheim
- ◆ Överstepräst Weiss har kommandot när övriga prästerskapet (högre) är iväg och krigar
- ◆ Från det att RP:na pratat med Broder Frost tar det ytterligare **2 dagar** (hur många har gått?) tills de måste återvända och uppvisa varsin vargpäls som de själva dräpt (medels kniv). Först då kommer Frost göra sin bedömning
- ◆ Ritualen måste genomföras på kvällen efter "stängningstid"
- ◆ RP:na måste övertyga en grupp pilgrimer från Carroburg att lämna sin plats till förfogande

annars får de vänta ytterligare 1 vecka.
Pilgrimernas ledare, **Franke**, är svårövertygad

THE RITUAL

A few preliminaries

För att RP:na ska få tillträde till templet och utföra ritualen måste de RP som inte är Ulricaner lyckas med varsitt *Charm* slag. Misslyckas slaget kommer prästen att kräva att RP:n skaffar pälsen av en varg som denne själv nedlagt. Kanske prästen kräver att även von Oppenheimer nedlägger en varg innan ritualen får genomföras. Se Great Wolf sidan 96 i *The Creatures of the Old World*.

RP:na (inklusive Oppenheimer) måste **nedlägga en varg** var och återbörda dess päls för att få tillträde till templet.

The ritual begins

Använd en 4 rutor lång Framstegsmätare för ritualen och placera två markörer, en för RP:na och en för ritualen. Utgången av ritualen är egentligen given (se TEW) men för att få lite nerv i scenen används en Framstegsmätare.

Varje runda flyttas ritualens markör ett steg. För att RP:nas markör ska flyttas måste de lyckas med följande

Runda 1: *The Grand Howl* (Toughness +20), *The Flame Procession* (Perception +20) och *The Stone Chalice* (Strength +30).

Runda 2: *The Grand Howl* (Toughness +10), *The Flame Procession* (Perception +10), *The Stone Chalice* (Intelligence +20 för att förstå vad Oppenheimer vill) och *The Box* (Strength för att öppna boxen).

Runda 3: *The Grand Howl* (Toughness +10), *The Flame Procession* (Perception +10) och *The Box* (Strength för att öppna boxen).

Under runda 3 kommer en krigspräst vandrade och blir inspirerad av *The Grand Howl* och stämmer upp i ylandet samtidigt som han uppmuntrar klappar RP:n som ylar i ryggen (-10).

Efter ritualen stoppar Broder Frost klockkläppan i **blylådan** som efter det inte går att öppna.

THE CAPTAINS TASK

RP:na har haft en showdown med **Adele** och en stor del av Jade Sceptre och förlorat. Hon vet dessutom om att RP:na har komprometterande bevis mot henne varför hon väljer att fly till Altdorf. Väl där

planerar hon att mörda Baerfaust och återupprätta kulten.

Om RP:na väljer att vända sig till myndigheterna med sina bevis mot Adele kommer de så småningom att få träffa **Helstrum**. Det kommer behövas en del Charm och övertygelse från RP:na för att inte Helstrum kommer anklaga dem för kätteri!

Om det blir allmänt känt att det var RP:na som besegrade kultisterna från Jade Sceptre kommer **Purple Palm** skicka en lila ros till dem och ett tackkort (anonymt förstås).

THE NOBLES TASK

TODO:

THE ASCHENBECK BRAVOS

Dessa styrs de-facto av **Werner Markheim**. Ytterst få vet om att de är marionetter till Purple Palm. Kühle känner ex.v. inte till detta faktum.

När/Om Markheim skickar sina grabbar för att ge RP:na en varning, sätt ihop en 5 rutor lång Framstegsmätare med en händelseruta på sista rutan samt en markör på första rutan. För varje Bravo som RP:na oskadliggör, flytta markören 1 steg framåt. För varje RP som blir oskadliggjord, flytta markören 1 steg bakåt. När markören når händelserutan flyr Bravos.

Ledare för gruppen, **Nils**, har en pistol som han hotar RP:na med (och använder i nödfall).

The Aschenbeck Bravos

Bär röda uniformer med Aschenbecks vapenmärke men också utsmyckade med diverse, privata, militära utmärkelser.

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
53	38	48	48	35	29	29	31
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	14	4	4	4	0	0	0

Skills: Common Knowledge (Empire), Gamble, Consume Alcohol, Dodge Blow, Gossip+10, Intimidate, Read/Write, Speak Language (Reikspiel), Specialist Weapon (Gunpowder)

Talents: Quick Draw, Strike Mighty Blow, Strike To Stun, Very Strong, Very Resilient

Trappings: Helrustning i läder (1 AP), svärd (klubba för att kunna knocka RP:na medvetlösa), dagger, pistol with 5 bullets (bara gruppens ledare), 2d10 s