

RESAN TILL MIDDENHEIM

Prepp för TEW – Resan till Middenheim sidan 63-77 i TEW.

RECENT EVENTS

Förutom allt som sker i början av Book Two så involveras RP:na i ett antal mer personliga komplikationer.

DE OVETANDE GARVARNA

Både Atzweg och Jochutz arresteras av vakten för deras inblandning i de senaste tidens försvinnandena i Averheim.

KLOCKKLÄPPEN

Luminary Konrad Mauer tar hand om klockkläppen som återfanns i råtmännens tillhåll. Han vill undersöka denna närmare då han identifierat den som beskaffad med potentiell "ohelig magi". Det sista nämner han i förtroende till Farmakon.

ALFRED KÜHNE

Information når RP:na (Husk i synnerhet) att Alfred Kühne rest norrut till Middenheim för att ansluta sig till Aschenbecks Bravados.

THE WHARF RATS

Werner känner sig lurad på krutaffären och håller Dieter ansvarig. Han kommer kontakta Dieter och förklara att han förväntar sig att Dieter kompenserar The Rats för utebliven inkomst motsvarande 20 g. Ersättningen behöver inte vara pengar. Dieter får en vecka på sig i annat fall bör han lämna Averheim om han inte vill simma med fiskarna.

GROSZ LÄMNAR STAN

Frederich Grosz kontaktar RP:na (Dieter). Han är beredd att betala RP:na sammanlagt 1 g om de eskorterar honom ut ur Averheim. Han tänker resa till Nuln och starta ett nytt liv där (lögn).

Frederich säger att han blev tvingad av hantlangare till The Black Cowl att betala garvarna guld och att han inte hade någon aning om vad som föregicks i garvaregårdarna.

RÅTTMÄN, VERKLIGEN?

Om RP:na börjar prata om råttmän med folk i Averheim, se sidan 56-57 i TEW.

RAMBRECHT FÖRSLAG

Rambrecht kontaktar Finn för att diskutera politik, Rambrechts politik för att vara mer specifik. Han vill ha Finns hjälp att sprida sina läror till andra delar av Imperiet ("för de är ju så bra"). Finn som i grund och botten är en vagabond och som har huvudet på skaft borde ju vilja hjälpa till med detta. Rambrecht är beredd att sponsra med en bunt pamfletter och 10 s.

RANDOM ENCOUNTERS

Sidan 70-71 TEW. Följande möten ska användas.

THE FLAGELLANT

Sv: Flagellant eller självplågare (i religiös mening).

"Räkenskapens tid är kommen! Låt de trogna samlas under Sigmars fana och kasta ut Kaos smuts ut ur vårt land! Är du trogen? Är du beredd att offra dig för Sigmar och Imperiet? Eller kommer du tveka när du ställs inför fienden och avslöja dig som en ryggradslös vekling och befäddad av kaos?! Märk då mina ord, de som inte tar till vapen och försvarar vår civilisation denna dag kommer märkas som en slav till de Fördärvade Makterna! De förgiftar din själ och fyller dig med rädsla så att du inte är förmögen att strida! Motstå den rädslan bröder och systrar! Låt inte Kaos vända dig bort från rättskaffens väg. Vi reser norrut inom timmen! Gå hem, packa vad du behöver och möt upp med oss vid Norra Porten. För Imperiet! För Sigmar!!!"

THE TROLLSLAYER

"Nordmän, dyrkare av mörka gudar. De har slagit sig igenom gränsen i norr. En enorm armé är det jag hört. Trodde att jag skulle möta mitt öde bland grönskinnen i Black Fire men denna armé är nog ett värdigt slut för mig. Ska du med?"

THE ENEMY WITHOUT (A CLUE)

Kultisterna slår till när RP:na befinner sig på ett värdshuset *The Bottle And Blade*. De sitter utspridda i lokalen och på given signal drar de vapen och går lös på besökarna. Deras plan är att dräpa alla på botten-våningen för att sedan dräpa gästerna i källan.

Under attacken står en av kultisterna på vakt vid trappan ned till källaren.

Varje RP slår IT10, 1-2 så anfaller en kultist RP:n. Vidare ska RP:na slå ett Perception-slag (-10). Lyckas detta är de inte överraskade.

Om marginalen är över 1 ser de även kultisternas ledare som ställer sig i ett hörn (till vänster om ingången vid hörnet vid bardisken) för att använda sin magi.

Sätt ihop en 5 rutor lång *Framstegsmätare* med en händelseruta i slutet och en markör på ruta 1. För varje perfekt attack som RP:na får in samt för varje kultist som RP:na faller (2 för ledaren), flytta markören ett steg framåt. För varje fummel RP:na lyckas med samt varje RP som faller, flytta markören ett steg bakåt. När markören når händelserutan kastar sig folksamlingen in i striden på RP:nas sida och i och med detta avslutas striden. Kultisterna är fanatiska och strider till sista man.

Fritz Leiber - Ledaren

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
38	25	34	31	35	39	40	33
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	14	3	3	4	2	6	1

Skills: Channeling, Common Knowledge (Empire), Concealment, Disguise, Follow Trail, Gossip+10%,

Perception, Read/Write, Secret Language (Guild's Tongue – Cult of the Red Crown), Shadowing, Silent Move, Speak Language (Reikspiel)

Talents: Alley Cat, Aethyric Attunement, Dark Magic (Chaos), Dark Lore, Flee!, Lightning Reflexes, Mimic, Petty Magic

Trappings: Leather Jack, dagger, symbol of The Red Crown, 2d10 s

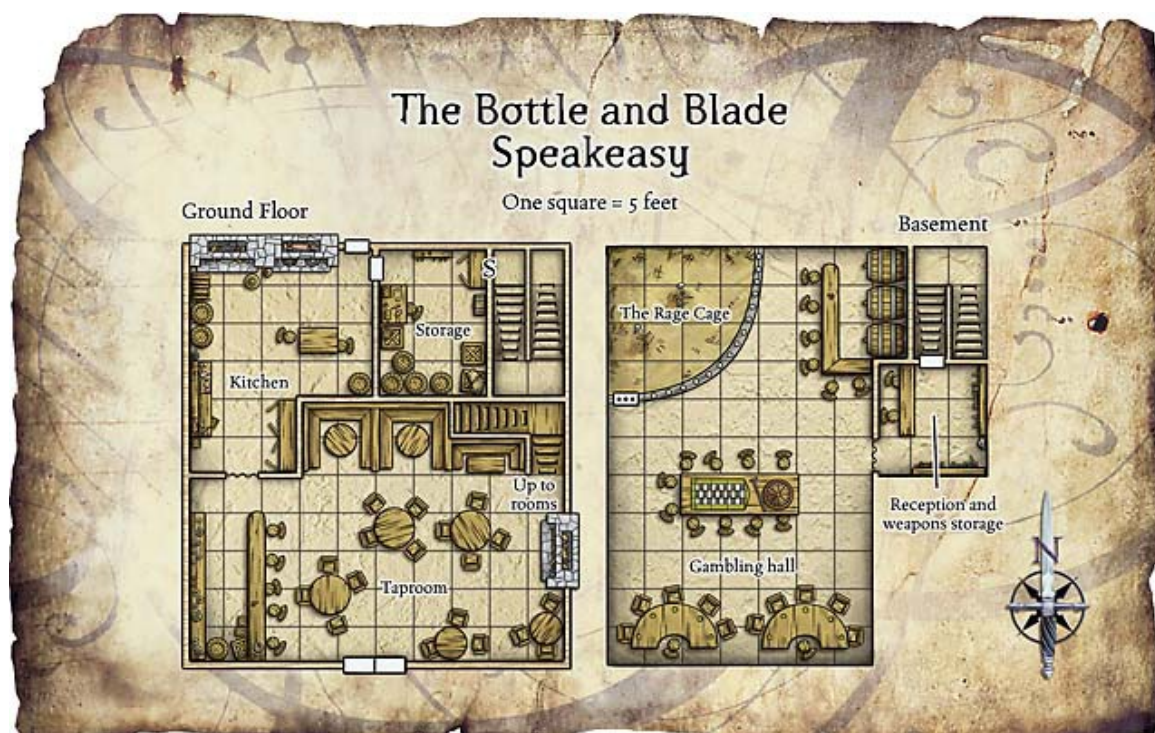
Kultister (8)

WS	BS	S	T	Ag	Int	WP	Fel
32	25	31	31	28	25	25	25
A	W	SB	TB	M	Mag	IP	FP
1	12	3	3	4	0	3	0

Skills: Common Knowledge (Empire), Concealment, Disguise, Follow Trail, Gossip+10%, Perception, Secret Language (Guild's Tongue – Cult of the Red Crown), Shadowing, Silent Move, Speak Language (Reikspiel)

Talents: Alley Cat, Flee!, Lightning Reflexes, Mimic

Trappings: Leather Jack, hand weapon, symbol of The Red Crown, 1d10 s



SCENE THREE – THE JOURNEY TO MIDDENHEIM

Använd reglerna för Framstegsmätare – Resor i vildmarken (se *Husregler*). Ta reda på hur RP:na hjälper kusken (om de inte själva tar över tyglarna. Slaget är omodifierat.

Stämning

- ◆ wfrp-mood-averheim-1.jpg
- ◆ wfrp-region-averheim.jpg

THE FIRST LEG – AVERHEIM TO WURTBAD

Sidan 72-73.

Framstegsmätarens längd är 6 med en Händelseruta på 4 rutan. Om faror och händelse-markören når Händelserutan först råkar RP:na ut för *Undead* mötet.

När RP:nas markör når sista rutan har de nått fram till Wurtbad (se *Platser*).

Encounter One - Night of the Ratmen

Detta möte sker strax utanför Wurtbad. Den råttman som utför rånförsöket mördar en stallpojke som råkar upptäcka honom.

Stämning

- ◆ wfrp-city-wurtbad.jpg
- ◆ wfrp-mood-city-street-in-empire.jpg

THE SECOND LEG – WURTBAD TO TALABHEIM

Sidan 74-75.

Framstegsmätarens längd är 8 med två Händelserutor, den första på ruta 3 och den andra på ruta 6. Om RP:na råkar ut för några faror, använd *Beastmen* och *Forest Goblins*. Om grönskinnen attackerar skadas kusken så pass allvarligt att en RP:na måste ta över droskan.

Encounter two – The Empire needs you (outside Talabheim)

- ◆ wfrp-village-alterbaum.png

Detta möte sker en halv dagsfärd från Talabheim i den lilla byn Alterbaum. Baron Hector Kurtz är i full färd med att shanghaia byns män till sin privata milis.

Stämning

- ◆ wfrp-city-talabheim.png
- ◆ wfrp-region-talabheim.jpg
- ◆ wfrp-region-talabecland.jpg

THE THIRD LEG – TALABHEIM TO MIDDENHEIM

Framstegsmätarens längd är 8 med två Händelserutor, den första på ruta 3 och den andra på ruta 6. Om RP:na råkar ut för några faror, använd *Marauders* och/eller *Giant Spider*. Om spindeln attackerar gör den det genom att ha spänt upp ett nät över vägen vilket hästarna förnimmer och vägrar ta sig igenom. Spindeln landar med en duns på taket...

Stämning

- ◆ wfrp-mood-middenheim.jpg
- ◆ wfrp-city-middenheim.jpg
- ◆ wfrp-city-middenheim-2.jpg