

BROKK

A DAY LATE A SHILLING SHORT

Du anlände till Übersreik från Karak Azgaraz och tog omedelbart jobb som slagskämpe på *The Big Ache*. Där lärde du känna Farmakon som med sitt belästa huvud hjälpt en Lord Rickard Aschaffenberg att räkna på odds när Lorden är där för att spela (en av Lordens svagheter är spel och dobbel). Lorden har vunnit en hel del pengar på dig.

Efter en tid fick du ett uppdrag av Lorden att återföra en fin vas som kommit på villovägar någonstans mellan Marienburg och Übersreik (droskan med vilken vassen reste vart överfallen av bestmän). Du var tvungen att stå ut med en irriterande handelsman vid namn Klaus von Rothstein i processen.

Det var nu som du lärde känna de övriga i äventyrargänget – Dieter Pantke, Finn Fester, alven Farmakon, Viktor Kozlov (RIP) och Husk Fritjof.

THE GATHERING STORM

Du och de andra tar anställning hos Lord Rickard Aschaffenberg på nytt. Denna gång handlar det om att hitta en försvunnen handelsman, Florian Wechsler som rest till Stromdorf, Imperiets regnigaste håla.

Sammanfattningsvis går äventyret ganska bra, ni lyckas hitta Florian, förvisso död men de lyckas återbära den sigillring som handelsmannagillet i Übersreik lagt ut en belöning för. Vidare hindrar ni den galna trollkarlen Niklas Schulmann och diverse andra otäckingar (bestmän, odöda och grönskin) från att jämna staden Stromdorf med marken.

Otacksamhet är världens lön och ni blir, efter alla era vedermödor, förvisade från Stromdorf dock med goda kontakter i form av borgmästare Philip Adler och vaktkapten Kessler (som antog roll som styvpappa till Flea som ni räddade undan grönskinen i norr).

AN EYE FOR AN EYE

Du och de andra äventyrarna bjuds till Lord Aschaffenbergs nya herrgård - Grunewalt Lodge - som tillfallit honom i form av en bröllopsgåva. Något är dock tokigt på herrgården och innan bjudningen är över har du och dina kamrater ställts inför attacker från bestmän, förgiftning, kaoskultister - *The Order of the Unblinking Eye* - och en demon. Det hela avlöper dock ganska väl och RP:na har än en gång hjälpt Lord Rickard Aschaffenberg.

THE ENEMY WITHIN

Du och dina äventyrarkamrater beger sig mot staden Averheim av olika anledningar. En gemensam anledning är dock för att säkerställa att ett meddelande från Lord Rickard Aschaffenberg når adelsmannen Friedrich von Kaufman. Farmakon och Finn Fester utses som "ledare" för detta uppdrag.

THIRD BATTLE OF BLACK FIRE PASS

För ca 2 år sedan stred du med människorna (som inhyrd legoknekt) vid *The Third Battle of Black Fire Pass* mot en massiv armé av orcher och andra grönskin.

Det var vid detta slag som The Mad Count Marius Leitdorf, Averlands kurfurste, blev dräpt av orchernas krigsboss Vorgaz Ironjaw. The Mad Count hade ett rykte om sig att driva sina soldater hårt och skoningslöst. Vissa menade att han helt saknade empati för sina soldater och att många soldater dog i "onödan" på grund av The Mad Count.

Under slaget stred du jämte Marcus Baerfaust, kapten för *Averheims Greatswords*, en elitstyrka i Averheim. Vissa menar att Baerfaust var en hjälte vid slaget genom sitt sätt att leda *The Greatswords*. Andra menar att han kunde ha räddat The Mad Count om han hade velat.

- Vad tycker du om Marcus Baerfaust och hans agerande (om ovan rykte nu stämmer)?
- Kommer Marcus Baerfaust känna igen dig om du träffar honom igen?

ANSTÄLLD HOS VAKTEN

Du har under sin korta tid i Averheim tagit kontakt med kapten Marcus Baerfaust och fått en tillfällig anställning som vakt med särskilt uppdrag att reda på mer angående de mystiska försvinnanden i hamnområdet samt jämkla mellan *The Fish* och *The Wharf Rats*.

- Du har lyckats få till en bräcklig vapenvila mellan de kriminella gängen i hamnområdet genom att lova dem information om nästa krutlast bunden till Averheim. Hur ska du använda och bibehålla detta förtroende du fått av *The Fish* och *The Wharf Rats*?
- Hur mycket tålmod har kapten Marcus Baerfaust med dina oortodoxa metoder?

VAD HAR DEN DÄR TROLLKARLEN I KIKAREN?

Det verkar som om kapten Baerfaust har hyrt in en trollkarl vid namn Luminary Konrad Mauer för att undersöka mordet som skett i hamnområdet.

- Varför? Kan det ha att göra med de underliga sticksår (mörk magi?) som hittats på flera av offren?
- Kan man lita på denne Mauer? Brokk hörde kaptenen prata om att Luminary Mauers familj brändes på bål av en häxjägare vid namn Hellstrum

GUILTY BY ASSOCIATION

Flera av Brokks vänner, framförallt Dieter, Finn och Husk, verkar associera sig med kriminella element (exakt vilka vet inte Brokk) i hamnen i Averheim.

- Hur ser Brokk på detta i egenskap av anställd vakt? Genom fingrarna eller försöker han sig på någon form av uppsträckning?

KLOCKKLÄPPAN

Vid ert tillslag mot råttmännen fann ni en så kallad klockkläppa som de smutsiga råttmännen tillverkat av den avbild de stal vid *The Southland Expedition*. Nu har Luminary Konrad Mauer (trollkarlen) lagt beslag på denna.

- Borde inte denna klockkläppa förvaras som bevis och sedermera återböras till dess rättmätiga ägare, Friedrich Kaufman?