

# FINN FESTER

## A DAY LATE A SHILLING SHORT

---

Du anlände till Übersreik som den vagabond du är. Även om det inte ligger dig för slog du temporärt rot i staden och tog anställning hos Lord Rickard Aschaffenberg.

Lorden har använt dina berättelser som en sorts omvärldsanalys för att hålla sig ajour med händelser runt om i Imperiet.

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 - Dvärgen Brokk, Dieter Pantke, 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 du själv utses som "ledare" för detta uppdrag.

## THE SOUTHLAND EXPEDITION

Graf Friedrich von Kaufman i Averheim är känd som en välgörare för organisationer och sällskap som ägnar sig åt forskning och vetenskap (han är bland annat en sponsor till den akademiska sällskapet *The Sun Society* i Averheim). En långväga expedition, ledd av en viss Johann Templemann och sponsrad av von Kaufman, till farvägs "The Southlands" sägs snart återvända till Averheim.

- Vad är du mest nyfiken på att se vid expeditionens utställning i Averheim? En artefakt, en varelse eller en person?
- Vill du (och kan du) få anställning på nästa expedition?

## ETT MEDDELANDE TILL GRAFEN

Lord Rickard Aschaffenberg har anförtrott dig med ett sigillförsatt meddelande som han vill ha levererat till Graf Friedrich von Kaufman i Averheim. Han nämner inget om meddelandets natur.

- Vågar du bryta sigillet och be Farmakon läsa vad dessa adelsmän kuckelurar om?
- Hur ska du få audiens hos Grafen?

## ATT GÖRA AFFÄRER MED VÄNNER

Din vän Dieter Pantke behövde massa pengar och fick din häst.

- Vad skulle han ha pengarna till?
- Hur lång tid är lånet skrivet på?

## UTE FÖRSVINNER

En gammal vän, gatumusikanten och den prostituerade Ute Herz, är försvunnen och du ger dig ut för att leta rätt på henne.

- Vad tror du har hänt henne och hur långt är du beredd att gå för att hitta henne?

- Du vet nu att Ute kidnappades och offrades av råttmän. En råttman försvann, hämnd?

## THE FISH

Gerd Knakk, bossen för *The Fish* (en kriminell organisation med rötter i Marienburg), kontaktade dig för några dagar sedan för du skulle mäkla mellan dem och *The Wharf Rats*.

Det hela slutade i ett bräckligt samarbete mellan organisationerna (krutlasten). Den tillfälliga freden mellan *The Fish* och *The Rats* verkar nu vara över och Gerd Knakk verkar inte nöjd med din insats.

- Vad gör du för att inte dra på dig *The Fish*:s vrede (och riskera att få sova med fiskarna, pun intended)?

## RAMBRECHTS FÖRSLAG

Agitatoren och uppvigglaren Rambrechts har kontaktat dig för att diskutera politik, hans politik för att vara specifik (prata med SL angående detaljerna). Han vill ha din hjälp att sprida hans "läror" till andra städer ("du är ju vagabond och allt"). Till din hjälp erbjuder han dig en bunt pamfletter och 10 s.

- Hur ställer du dig till att hjälpa Rambrechts?

## KRIG!

Du har, via dina kontakter sen din tid som vagabond, hört rykten om att kriget är på väg till Imperiet. Enligt vad du hört marscherar en stor armé av mutanter, bestmän och annan smuts mot Imperiet via Kislev i nordöst.

- Är du beredd att strida för Imperiet om så skulle behövas?

## ARBETARE! FÖRENEK EDER!

Efter ditt "uppträdande" på *The Singing Moon* där du pitchade Rambrechts idéer och lösning på "Problemet med adeln i Imperiet" var du tämligen säker på att ingen nappade på det betet. Nu har du dock nåtts av rykten att en grupp arbetare ledda av en viss **Mortimer Glockentahl**, ett väderbitet blåstall med lapp för ena ögat, är intresserade av att höra mer på vad du har att säga.

- Tydligt kommer Mortimer och några av dennes kumpaner dyka upp på *The Singing Moon* redan ikväll. Kommer du kontakta dem och i så fall vad har du för plan?
- Rykten säger även att stadsvakten har fått nys om ditt lilla brandtal. Uppvigglare ses inte med blida ögon av rättsväsendet, bäst att hålla ögat i nacken öppet...