

DIETER PANTKE

A DAY LATE A SHILLING SHORT

Du anlände till Übersreik efter att ha träffat smugglaren Viktor Kozlov i Bögenhafen. Viktor förklarade att han kände en adelsman vid namn Lord Rickard Aschaffenberg i Übersreik som behövde anställa en duglig tjuv för att "fixa" lite svårare typer av affärssuppgörelser. Det ena ledde till det andra och efter en tid så var du på Lordens lönelista.

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, 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 grönskinn) 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 grönskinnen 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.

GÄNGKRIG

Innan du kom till Übersreik hade du en kort karriär som "yrkeskriminell" i staden Averheim. Du har nu nåtts av rykten om att ett av stadens kriminella gäng, *The Wharf Rats* anklagar ett annat gäng, *The Fish*, för att ligga bakom försvinnandet av en Rolf Haller (medlem i *The Wharf Rats*). Det verkar som om detta kan eskalera till ett fullskaligt krig i hamnområdet i Averheim.

- Hur ställer du dig inför det faktum att Averheims undre värld står inför "krig"?
- Var ligger dina sympatier, hos *The Wharf Rats* eller *The Fish* och varför?
- Det verkar som om Werner Klebb, ledare för *The Wharf Rats*, räknar med att du går deras ärende från och med nu. Bra eller dåligt?

KOMPISAR FRÅN FÖRR

Den som introducerade dig till Averheims undre värld var utpressaren Frederich Grosz. Ni träffades i rättssalen där du stod anklagad för ett brott som du absolut hade begått. Frederich gav ett falskt vittnesmål som fick dig frisläppt. Du återgäldade detta genom börja jobba för Frederich.

- Vad var ditt brott och vad sa Frederich som fick dig frisläppt?
- Varför slutade du jobba åt Frederich och lämnade Averheim?
- Frederich verkar mån om att ta sig ifrån Averheim. Har du någon anledning att hjälpa eller hindra honom från detta?

LAGENS SKÄGGIGA ARM

Din vän Brokk har tagit anställning hos vakten under kapten Marcus Baerfaust.

- Hur ställer du dig till att Brokk numera är på "fel sida" om lagen?

GRAVYRVERKTYG

Rätt verktyg till rätt jobb men det är inte billigt med gravyrverktyg. Du är skyldig Finn en häst för att du äntligen skulle få händerna på dina gravyrverktyg.

- Kommer du betala tillbaka Finn? Eller har du kanske redan gjort det med tanke på hur du skyddat honom (och de andra RP:na) från den organiserade brottsligheten i Averheim?

DU ÄR SKYLDIG OSS!

Werner Klebb (och *The Wharf Rats*) känner sig lurad på krutaffären och håller dig ansvarig! Werner har kontaktat dig och förklarat att om du inte kompenserar *The Rats* med motsvarande 20 g ("utebliven inkomst") inom en vecka så bör du lämna staden.

- Hur ställer du dig till detta ultimatum. Pröjsa eller stand tall?

GROSZ LÄMNAR STAN

Frederich Grosz har kontaktat dig och berättat att han måste göra slag i saken och lämna stan. Den nye bossen är ute efter honom. Frederich vill att du och "ditt gäng" skyddar honom när han lämnar stan.

- Vad kan ha fått Frederich att bli så rädd?
- Vad håller Frederich egentligen på med med tanke på att det var han som betalade garvarna med det stulna guldets (som stals vid *The Southland Expedition*)

DÅLIGA ÄPPLEN?

Även om Middenheim inte är din "bakgård" har du lyckats få fatt i information från den undre världen att ett antal personer i det beryktade *Aschenbeck Bravos* verkar ha en egen agenda vid sidan av det deras uppdragsgivare, Wolfgang von Aschenbeck, betalar dem för.

- Kan detta ha något att göra med att Wolfgang verkar vara i någon form av klammeri med rättvisan?
- Vem är din kontakt som gav dig informationen om Aschenbeck Bravos?