

# Äventyrsfrön

## Ursäkta, var är tiden?

En av tidsgudens artefakter stjäls från ett tempel och rollpersonerna sätter efter. Artefakten tillåter tidsresor och rollpersonerna måste nu inte bara fånga skurken utan ställa tiden tillrätta. Skurken försöker undkomma förföljare genom att resa i tiden och ställer till saker som kommer förändra tiden om inte rollpersonerna på nåt sätt återställer det som hänt.

## Släktfejld

Två adelshus ligger i konflikt med varandra. En av dem tar då till ondskefull magi och använder odöda som slavar ute på sina avlägsna ägor. Rollpersonerna behöver lista ut varför ena adelshuset plötsligt tjänar så mycket mer pengar, och eventuellt göra något åt de odöda, eller hitta deras källa.

## Ett besök hos fotfolket

I rollpersonernas slott/herrgård/skyskrapa/organisation finns flera betjänter/undre tjänstemän. Spelarna spelar en eller flera av dessa i ett liveaktigt runt-bordet-samtal där man får se deras syn på världen och rollpersonerna, och allt arbete som måste utföras i rollpersonernas kölvatten.

## Äventyrartävlingen

Rollpersonerna sitter på ett värdshus och en man snubblar in för att skaffa äventyrare. Förutom rollpersonerna finns även andra äventyrare där och man avgör vilka som får uppdraget genom några enkla tävlingar om två dagar. Är rollpersonerna säkra på sina talanger, eller vill man försöka skaffa sig fördelar genom...spionage, sabotage, införskaffning av bättre utrustning?

## Badsemester

Rollpersonerna kommer till badorten där de ska spendera sin semester men väl där är orten öde. På kvällen hör de en kyrkklocka klämta men den låter dämpad, som om ljudet kom från under havet.

## Gå på museum

Någon samlar på varelser och växter och har nu hittat nya föremål den vill ha i sin samling: rollpersonerna. Detta kan ha både en del för infångandet, och rollpersonernas flykt och möten med samlarens unika samlarföremål.

## Han är tillbaka

För länge sedan gav sig en hjälte in i onskans torn. Hjälten tros ha dött i strid mot onskan och tornet har aldrig setts igen, förrän nu. Det är rollpersonernas tur att konfrontera onskan. Onskan den här gången visar sig vara den forna hjälten vars sinne förvridits av att ha varit instängd i tornet vars väggar viskar lockande om makt och ondska och precis blivit klara med att bryta ner hjälten. Om rollpersonerna inte vill fastna i tornet som hjälten efter de besegrat honom måste de finna den riktiga onskan och förgöra den.

## **Prinsar och prinsessor**

Ända sedan de var små har kungabarnen fått höra att den gamla delen av slottet är förbjudet territorium. Nu när de är i tonåren har de dock övertalat varandra att ge sig in i det okända ändå. Vad kan finnas där som är viktigt för dem att inte känna till, eller se? Är en förbannelse kopplad till familjen? Om de upptäcker hemligheten, kan de förhindra katastrofen från att inträffa?

## **Bröllopet**

Ett stort bröllop samlar inte bara de lyckliga tu och deras familjer utan även deras fiender dras dit. Om rollpersonerna är bröllopgäster eller festförstörare är upp till dig. Eller är det två grupper som spelar mot varandra?

## **Otrevlig flicka det där**

En massmörderska härjar i staden. Det är en tv-reporter med allvarliga problem, men hög intelligens. På dagen följer hon polisens arbete som en del av en dokumentär. På natten klär hon sig i sina offers hudar och söker fler offer till samlingen.

## **Djungelmysteriet**

Rollpersonerna deltar i en expedition till en avlägsen djungelby. När man kommer fram är nästan alla bybor borta förutom några skrämde barn som berättar om varelser som fört bort de övriga. Varför har de förts bort? Vilka är varelserna? Kommer rollpersonerna kunna rädda alla, eller är det försent? Eller har byborna egentligen räddats från nåt än värre?

## **Stjärnornas tempel**

Upptäckten av ett forntida tempel leder till en större arkeologisk expedition vilken rollpersonerna är en del av. Inuti templet hittar man målningar föreställande stjärnhimlen, men från en vinkel som inte överensstämmer med någon plats på jorden. Men det är när man undersöker källaren och upptäcker teknologi bakom lerväggarna som det stora mysteriet börjar. Detta är en bearbetning av ett av äventyren från imperiekampanjen.

