

KAMPANJFRÖN

Av Daniel Schenström

Dessa två kampanjfrön är från två av mina kampanjer, och mer utförliga versioner är på gång. Så småningom kommer den första att komma i full form.

Något är ruttet i Nabourne

En grupp med olika individer med olika mål och medel är sammanbundna på olika sätt. En del känner varandra, andra jobbar åt en annan, en tredje använder sig av resurser från en fjärde och så vidare. Här kommer rollpersonerna in i någon av dessa individers aktiviteter och kommer så småningom kanske inse hur allt hänger ihop. Rollpersonernas förehavanden är också viktiga för vilka individers mål som kommer närmare, vilka som blir svårare och kanske omöjliga.

Introduktionsäventyret börjar med att en eller flera av rollpersonerna märker att en äldre familjemedlem verkar ha samröre med skumma typer. Uppföljning av detta avslöjar att detta är för att arbeta av en skuld familjen har, men som inte rollpersonen känt till. De skumma typerna tillhör en grupp som håller på med rån, beskyddarverksamhet och liknande. Deras boss tar jobb åt dem som behöver.

Nästa del får rollpersonerna reda på att folk försvinner från stadens fattigkvarter. De kidnappas för att säljas som slavar till nekromantikern Karlaz. Det är samma boss från förra äventyret som har kontakt med en av nekromantikerns lärljungar, men de flesta av de som sysslar med kidnappningarna är andra än de skumma typerna från förra delen. Noggranna rollpersoner kan upptäcka kopplingen.

En exotisk adelsman kommer till staden för att upprätta en ambassad. Rollpersonerna hyrs som del av beskyddet då lokala adelsmän, och folk från andra nationer inte är så förtjust i denna nykomling. Adelsmannens undersåtar är före detta tjuvar och lönnmördare från ett tjuvgille som man trodde man hade besegrat för länge sedan.

Staden har upptäckt odöda i stadens kloak och grottsystem och det blir rollpersonernas uppgift att ta hand om dem. Det är relativt färskt odöda och några av dem kan identifieras som kidnappningsoffer.

Det är dags att lämna staden. En av rollpersonernas bekanta var del av en karavan som försvunnit mellan två byar. Resterna av karavanen hittas, anfallen av en märklig intelligent varelse som de aldrig stött på tidigare. Under strid så skiftar de till en annan värld. Där får de reda på att dessa varelsor förstör världar genom magi som gör om dem till nåt som passar dem, men få andra. Den magi de använder förankras med vad som ser ut som trianglar av ben.

En adelsperson har lönnmördats och rollpersonerna kallas in. Mordet har tecken som tyder på att en grupp lönnmördare man trodde var utrotad är tillbaka. (Detta är den exotiska adelsmannens folk.) Det verkar som mordet är en varning att inte lägga sig i rollpersonens familjöverhuvuds (från introäventyret) affärer.

Kampanjen är tänkt att vara öppen. De olika intressenterna och deras mål är från topp till botten: Demonlorden Orcus vill åt världen, speciellt som folk därifrån lagt sig i hans planer tidigare. Han kan nöja sig med att staden blir en ruin. Han kan inte interagera direkt utan genom sin underhuggare.

Nekromantikern Karlaz har två mål: Att genomföra sin herres önskan och med hjälp av artefakten Nordanbenen sätta sig själv som härskare över Norden där Nabourne ligger via en armé av odöda. Han har tre lärljungar som sköter de "världsliga" affärerna som inköp av slavar för att göra odöda av.

Tjuvgillesledaren Spindeln vill återetablera sitt gille i Nabourne. Han vill också hämnas på dem som han ser som ansvariga för att nästan utrota gillet för många år sedan. Han har lönnmördare och tjuvar till sitt förfogande och samarbetar med den exotiska adelsmannen. Han delar också ut uppdrag till den lokala skumma bossen.

Den exotiske adelsmannen ser en vinning i att etablera handelskontakter i Norden, speciellt för

handelsvaror som inte vanliga handelshus tar hand om som slavar och droger. En av drogerna gör en till en levande zombie, perfekt för slavar när man inte vill att de ska försöka bryta sig loss.

Den lokala skumma bossen ser sig som en gillesledare för sin affärsrörelse och är glad över de nya möjligheterna tjuvgillet kommer med, men orolig att de ska försöka ta över.

De märkliga varelserna är Abolether eller nåt liknande och de vill i förlängningen ta tillbaks världen från de som bor där nu. De har fått pejl på denna värld igen då artefakten Nordanbenen som Karlaz använder är vad de använder för att förankra sin världsförändrande magi.

Rollpersonen eller personernas familj har en lång historia av saker som inte längre tolereras i staden. De försöker att hålla sig till det som är laglighet men gamla lojaliteter och skulder tvingar dem att syssla med brottsligheter. De vill bara överleva, och bryta sig fria.

Adelsfamiljen som har rollpersonernas familj i sitt våld har aldrig slutat med dumheter men det hålls förstås hemligt. De har haft korrespondens med Spindeln, den exotiska adelsmannen och Karlaz lärjungar. Deras mål är att öka sin rikedom och makt i staden.

Denna kampanj spelade jag i Vattnadjup ursprungligen och var ganska fokuserad på kampanjmaterialet men med några turer ner i Nedanberget som omväxling. Beroende på hur ens spelare är så kan man antingen köra den väldigt öppen och låta dem leda vart det tar vägen, eller mer traditionellt som en serie äventyr med uppdragsgivare.

Brevsagan

En kabal av mäktiga präster och magiker arbetar tillsammans för att ta över världen. De är alla bunden till en djävulsk lord eller lady via själsbrev som binder dem alla till varandra, till den under dem och över dem i rangordningen. Rollpersonerna kommer in tidigt när de hittar ett sådant brev hos en av kabalens medlemmar och inser vad brevet är för något. Nu är det upp till dem att göra något med informationen.

Introduktionsäventyret är deras första kamp mot en låggradig magiker som satt upp sitt högkvarter i någon ruin och rollpersonerna kallas in av de lokala myndigheterna. Efter att ha tagit hand ommagikern hittar de brevet.

I uppföljaren reser de till en lärd person för att få reda på vad brevet innebär, men magikerns överordnade har satt folk efter dem och den lärde. Rollpersonerna lär sig att namnet på brevet är detsamma som personen som verkar vara ute efter dem, och den lärde kan förklara mer exakt hur breven fungerar.

I del 3 så konfronterar rollpersonerna den andrapersonen i kedjan och får så ytterligare ett brev med ett namn att följa upp.

Nästa äventyr bör ta dem en bit bort, till ett grannland eller liknande så att de förstår att det inte bara är en lokal grupp. Efter mötet med nästa person, när de får den personens brev så pekar det på någon bekant.

Lite mer känslor blir inblandade när rollpersonerna konfronterar någon som de känner, är vän med, ser upp till eller liknande. Nästa brev tar dem till någon högt uppsatt.

I något hov finns nästa person, och efter rollpersonernas omändertagande av underhuggare har kabalen börjat ägna resurser åt försvar, att ta reda på vilka rollpersonerna är och liknande. Detta äventyr bör ge dem möjlighet att skaffa både vänner och fiender högt upp i societeten. Slutresultatet blir som alltid ett nytt brev.

Nästa person har länge velat ur kabalen och om rollpersonerna är ok med det så kan de försöka hjälpa honom. Något väldigt specifikt behövs för att kapa bandet till demonen och det kommer inte bli lätt. Här är också första gången de får en större insikt i organisationen, ungefär hur många som ingår och vad som finns på toppen.

Hur många övriga delar kampanjen består av beror på tycke och smak. Detta är en kampanj som jag spellett (och inte spelat klart än) och jag varvade kampanjäventyren med fristående äventyr. Kampanjäventyren var 5 av de hittills 20 spelade äventyren.