



KAMPANJIDÉER

Av Daniel Schenström

Dessa kampanjidéer kommer nästan alla ifrån egna kampanjer jag spelat eller spelar. Upplägget som används här är från boken Creative Campaigning till Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition från TSR.

Draklinskrönikorna

Stil: Sökande.

Berättelsesammanfattning: Några onda magiker vill lägga kontinenten under sig med hjälp av onda arméer som splittrades i ett krig som slutat för något år sedan. Stora delar av dessa arméer finns dock kvar i vissa delar av kontinenten men saknar nu en central ledning. Rollpersonerna måste hitta och sammanställa Draklinsen, en artefakt som kan kontrollera dessa arméers mäktigaste varelser: drakarna.

Plats: Ursprungligen gjord för kampanjmiljön Dragonlance men allt du behöver är en kontinent med stora vildmarksområden. Ett stort krig måste nyss ha stått. Kriget kan givetvis göras till en egen del av kampanjen. Kampanjen utspelar sig till 5 % i städer, 25 % i vildmark och resten i diverse grottor, ruiner, övergivna tempel och undervattensgrottor.

Karaktärer: De tre onda magikerna är alla syskon och har i princip en tredjedel av kontinenten som sitt ansvarsområde. Två av dem är kompetenta medan den tredje är tankspridd, klantig och inte den bästa magiker världen skådat.

Berättelse: Rollpersonernas mål är att:

- Upptäcka magikernas plan och sätta stopp för dem
- Splittra drakarméerna
- Hitta och använda draklinsen

Sidospår: Dessa sidospår grundade sig på spelarnas rollpersoner. Du bör göra nåt annat baserat på de rollpersoner dina spelare har.

- Magikern tog sitt test för att bli en magiker.
- Magikerns egentliga mål var att resa runt och studera kontinentens invånare, han tillhörde en sägenomspunnen ras och var utsänd av dem.
- Riddaren var tvungen att utföra ett uppdrag för att bli riddare.
- Riddaren och magikern letade efter en övergiven fästning eller ett bra ställe att bygga ett på.
- Barbaren ville återta en artefakt som tillhörde hans stam (inte magisk, utan snarare en klenod.)

Kampanjstruktur:

-Introduktion. Jag lät alla rollpersoner träffas på Det sista hemmets Vårdshus, ett känt vårdshus från Dragonlanceböckerna. De hade olika anledningar att vara där men de var alla öppna goda personer så de blev snabbt intresserade i varandras livsberättelser och göromål. Spelgruppens rollpersoner bestod från början av en magiker, en väpnare, en tjuv, en barbar, en prästinna och en uppfinnare. Magikern var en upptäcktsresande, väpnaren var där med sin riddare på ett uppdrag för att knyta ihop lösa trådar från kriget, tjuven vandrade omkring i området, uppfinnaren reste runt för att hitta nya uppfinningar och få nya idéer till egna. Prästinnan spridde sin guds ord till alla som ville lyssna och barbaren letade efter en person som stulit en artefakt från hans stam. Själva introduktionsäventyret bestod av en magiker som försökte ta kontroll över väpnaren och de andra hjälpte honom genom att besegra magikern (den klantige brodern) som satt upp sin bas i ett gammalt tempel. Huvudsaken i äventyret var att etablera världen och det som är viktigt i kampanjen.

-Huvuddelen av äventyret. Väpnaren och hans riddare reste runt för att undersöka vissa lösa trådar från kriget. I ett besök i en stad kidnappades tjuven och uppfinnaren av ödlemän och fördes till deras bas i en ruin av en fästning där de sattes att arbeta på några katapulter. De andra satte av för att rädda dem. Efter det reste de vidare för att hälsa på några gamla vänner till riddaren och de får reda på att en förtrupp till en av drakarméerna avancerade mot en barbarstams by. De flesta stannade med barbarerna medan magikern och väpnaren sänds till riddarnas hemmabas för att rapportera om läget. Förstärkningar hjälper till att stå emot drakarméanfallet och gruppen återvänder alla till riddarnas hemmabas. Magikern och riddaren ska bägge genomgå test för fullvärdigt medlemskap inom deras respektive ordnar. Magikerns test är enbart för honom medan riddaren tar hjälp av de andra i gruppen.

Efter testen så möts de återigen vid riddarnas hemmabas där de får i uppdrag att finna en artefakt kallad Draklinsen. Första anhalten blir ett av de dvärgiska kungarikena där de pratar med en lärd dvärg. Efter samtalet överfalls de av ödlemän och förda till en grottbas från vilken de flyr. De reser

längst en underjordisk flod och när deras flotte går sönder faller de alla i det iskalla vattnet men räddas av uppfinnartomtar i en ubåt och avsläppta på de tomtarnas ö. När de når ytan igen så finner de ett gammalt men aldrig färdigbyggt palats. De når fastlandet igen via båt och fortsätter till ett annat dvärgkungadöme där stentavlor ska finnas som beskriver linsens utseende och funktion. De får också reda på vart linsen ska finnas. Det finns i ett tredje dvärgkungarike vars invånare degenererat och de är nu slavar till drakarmén. De finner delar av linsen men inte själva linsen som stulits av en magiker (förstås en av dem tre onda). De letar rätt på magikerns bas som de når med hund och släde långt ute i det södra snöområdet. De besegrar magikern och för tillbaka linsen till riddarnas hemmabas där den används för att sända tillbaka de onda drakarna därifrån de kom.

Slut: Beroende på hur många och hur stora drakarméer man kör med kan det ta olika lång tid för riddarna och rollpersonerna att driva bort dem. Jag planerar att följa upp denna kampanj med ytterliggare en som tar rollpersonerna upp till maxgraden för någon på Krynn, grad 18. De kommer troligtvis baseras på olika mystiska platser och vara korta äventyr snarare än ett långt. I slutet kommer det vara fred överallt som en trevlig avslutning då jag planerar detta att vara den allra sista Dragonlancekampanjen jag kör.

Demoner, demoner överallt

Stil: Lite av varje.

Sammanfattning: Flera onda makter vill erövra Flannaesslätterna, den centrala delen av kontinenten kampanjen utspelar sig på. Rollpersonerna kommer att gå från att vara fullständigt okända till firade hjältar. Denna kampanj tar rollpersonerna från graderna 1-10 och den är den första av tre kampanjer med samma rollpersoner.

Kampanjmiljö: Oerth, Greyhawks värld var den kampanjmiljö jag körde denna kampanj i. Det är en kampanjvärld som ursprungligen publicerades av TSR, men nu utges av Wizards of the Coast. Den är skapad av Gary Gygax, en av männen som uppfann rollspel i den form vi är vana med. Om du inte har Greyhawk så är det enda du behöver en värld med ett land styrt av en demon (eller någon annan ondskefull härskare med riktigt kraftfulla allierade) och ett starkt gott land nära det.

Karaktärer: En demonisk härskare med ögonen på resten av världen, en förlorad tronarvinge, en dödsghost och en grupp arkemagiker är de huvudsakliga spelledarpersonerna.

Berättelse: Rollpersonernas mål är de som spelarna skrivit i bakgrunderna eller diskuterat med dig. Det här är en mer traditionell kampanj som består av en serie äventyr men för att det ska kännas levande bör åtminstone en fjärdedel av spelandet ägnas åt personliga förehavanden, relationer och liknande. Kampanjens fick en egentlig berättelse ungefär 1/3 in i kampanjen, då jag fått tillräckligt med idéer för vart jag ville ta den. Jag hade dock turen att till och med första äventyret passade in i det hela då en av demonens präster var involverad i det.

Sidospår: Beror till stor del på vad du och spelarna kan hitta på och kommer troligtvis från idéer som uppstått under spel. Här följer dem från min kampanj.

-En alvisk riddare som en av rollpersonerna blivit vän med anklagades för något och gick i exil för att kunna hitta ett föremål som kunde rentvå honom. Föremålet ifråga finns i demonens land. (Men ett annat föremål med samma effekt dök upp i en annan rollpersons äventyr och det beror på hur mycket rollpersonerna berättar för varandra om detta kommer fram.) Detta sidospår ska komma bli ett äventyr i nästa kampanj med samma rollpersoner. I min kampanj var tajmingen sådan att alven inte kunde ha blivit hjälpt av det andra föremålet då denna blivit galen av synerna i demonens land när det föremålet hittades.

-En av rollpersonerna blev vän med en arvinge till ett dvärgiskt kungarike och precis som alven ovan blev han anklagad och sänd i (ofrivillig) exil. Han har bidat sin tid och sparat ihop och sökt i bibliotek efter info om ett försvunnet dvärgrike där en sak ska finnas som kan rentvå honom. (Det är detta föremål som också kan användas i alvens fall ovan.) Det övergivna dvärgiska kungariket kommer troligen bli denna rollpersons kungarike i nästa kampanjdel.

-Diplomatiska uppdrag. Rollpersonerna befriade en försvunnen tronarvinge från onda präster, blev adlade och arbetade som ambassadörer under ett krig. Det ger en många tillfällen för rollgestaltande

och problemlösande som inte löses med vapen eller magi. Även mer actionbetonad diplomati fungerar förstås, som spioneri, och mord av andra ambassadörer.

Kampanjstruktur: En stor del av denna kampanj bestod av färdigjorda köpäventyr men jag beskriver varianter på deras teman eller kortversioner så att du kan göra din egen version av dem. Rollpersonerna i den här kampanjen var i huvudsak en alvisk krigarmagiker, en dvärgisk krigare, en mänsklig utbygdssjägare och en mänsklig präst. Senare i kampanjen fick de sällskap av en halvalvisk tjuv/krigare.

-Introduktion. Det första äventyret kallades Att stjäla tid och bestod av en jakt på en tjuv som bestulit ett tempel. Jakten gick ifrån tjuvens gömstället i ett främmande land och slutade i detta lands huvudstad. Det som stals var en helig bok tillhörande tidsguden. Misslyckas rollpersonerna föra tillbaka boken. Tjuven är en präst som tillber demonlorden. Ifall rollpersonerna stoppar tjuven kommer demonlorden hålla ett extra öga på dem.

-Del 2. Karavan till Handelsstaden. Rollpersonerna arbetar som karavanvakter på en karavan mellan staden de är i nu och den stora handelsstaden. Restiden är 75 dagar varav några bjuder på överfall av rovridare, banditer, hungriga djur och något monster. Den stora betoningen är dock på interaktionen med de andra i karavanen. De upptäcker nya kulturer, knyter kontakter och vissa kvällar berättar karavanledaren om främmande länder, och olika legender. I hemlighet fraktas också en adelsdam i en av vagnarna och två lönnmördare från olika fraktioner, samt en beskyddare från en annan fraktion försöker få reda på var hon finns. (Idén med den dolda damen kommer ursprungligen från en av Gary Gygax noveller från hans Gord-bok Night Arrant, som utgivits i två delar i Drakar & Demonerbokserien.) Lönnmördarna och beskyddaren är del av samma skara hyrda hjälpredor som rollpersonerna tillhör.

-Del 3. Äppelskörd. Handelsstaden är känd för sina olika cidersorter och en av odlarna ber rollpersonerna om hjälp då denne har problem med andar som skrämmar bort arbetarna. Det är egentligen några småtroll vars schaman använder illusioner för att skrämma bort folk. Kan lösas med våld, diplomati eller både ock. (Här använde jag det färdiggjorda äventyret Wine Harvest från City of Greyhawk-boxen. Det är lite mer komplicerat än det jag beskrev här.)

-Del 4. Onda elementarers tempel. Cidertillverkaren får ett brev från en släkting i en liten by på andra sidan en stor skog. Poängen är att platsen är rätt isolerad. Rollpersonerna reser dit. (Här använde jag det färdiggjorda äventyret Temple of Elemental Evil. Det finns även en uppdaterad uppföljare kallad Return to the Temple of Elemental Evil.) För ungefär 10 år sedan förstördes en armé till en ond elementarkult i ett slag i vilket ett stort kungarikes tronarvinge försvann. Templet som elementarkulten tillbad i förstördes, och den huvudansvarige demonen bakom kulten förseglades bakom magiska sigill. Under åren som gått har kulten återuppbyggt templet även om det är långt ifrån lika organiserat som tidigare. Istället har olika fraktioner inmutat olika områden och källarnivåer. Det finns en utpost från vilket en av fraktionerna håller uppsikt över den bebodda delen av området. Själva templet ligger djupt inne i skogen.

Fraktionerna består av människor, svartalver, orcher, troll och andra onda humanoider. Den kidnappade tronarvingen ligger i magisk sömn inne i ett lönnrum. Blir han befriad kan rollpersonerna räkna med belöningar i form av titlar och förläningar. En karavan med alviska adelsmän och kvinnor är fångad av en fraktion och även de kan ge stora belöningar. Demonlorden från första äventyret har en fraktion här och om rollpersonerna lyckas förstöra kulterna, befria den infångade demonen eller förstöra templet kommer han definitivt att hålla dem under uppsikt.

-Del 5. Demonkulten i handelsstaden. Tillbaks i handelsstaden där det finns mest tillfällen för fattiga rollpersoner att tjäna pengar så upptäcker man att stämningen är mer dämpad än förut. De får meddelanden som säger åt dem att lämna staden. Det som händer är att en gammal demonkult håller på att återuppbyggas och de vill inte ha äventyrare i vägen som de hade för 60 år sedan. (Återigen rör det sig om färdiggjorda äventyr, denna gång en trilogi bestående av äventyren Falcon's Revenge, Falcon Master och Flames of the Falcon.) Rollpersonerna får hjälp av en riddare som är en ättling till en av de ursprungliga äventyrarna. Rollpersonerna, riddaren och stadsvakten gör sitt bästa för att stoppa kulten bara för att stöta på bakslag på grund av högt uppsatta

medlemmar i vakten. Kulten slår sedan tillbaks mot de som motarbetar dem och försöker sedan att befria den ursprungliga ledaren, nagan* Falken. Givetvis rör det sig om att de dyrkar demonlorden från de tidigare äventyren. Nu börjar han aktivt motarbeta rollpersonerna. Rollpersonerna får också hjälp av en av de ursprungliga äventyrarna, en uråldrig magiker.

-Del 6. Demonlorden. Mångåriga planer sätts i verket och krig bryter ut i många områden på kontinenten. Vi spelade denna del i form av brädspelet Greyhawk Wars och kompletterade sedan med lite historia om vad exakt rollpersonerna gjort under kriget. Rollpersonerna användes i själva brädspelet och det fanns potentiellt många händelser som man skulle kunnat spinna vidare på. Jag valde dock att sätta en hel kampanj under själva kriget, med helt nya rollpersoner och den kunde ni läsa lite om i artikeln som exemplet Blood in the Fields.

-Del 7. Jättemonstrets ö. (Färdiggjort äventyr igen? Har jag ingen fantasi? Nåväl, Isle of the Ape heter originalet.) Det rör sig dock om en djungelö med dinosaurier, primitiva människostammar och ett jättemonster som det offras jungfrur till med regelbundna mellanrum. På slutet av äventyret försöker demoner förklädda till änglar ta ifrån rollpersonerna en artefakt som hittats hos jättemonstret. Ja, det är givetvis den vanliga demonens hantlangare som var igång igen.

-Del 8. En historia. En prins ber rollpersonerna att hjälpa honom få tag på en prinsessa så han kan få sin kungatitel. Prinsessans fader är inte speciellt glad över det. När rollpersonerna dyker upp flyr han in i en karg stenöken på en flygande matta tillsammans med prinsessan, in i en virvelstorm. När rollpersonerna följer efter svimmar de i stormen. När de vaknar upp är de nakna, har förlorat minnet, är utan sin utrustning och befinner sig i ett palats de aldrig förut sett. Spelarna spelar andra rollpersoner än sina egna, de har ju ändå tappat minnet. Egentligen är det så att ärkedödsgasten faktiskt bytt sinnen mellan kropparna för att försvåra för rollpersonerna ifall de vaknar upp innan han återvänder, vilket de förstås gör. De återfår sitt minne i korta tillbakablickar och kan också få tag på sin utrustning, dock minns de inte vems som är vems med diverse resultat. Hur mycket elände du vill sätta i deras väg är förstås upp till dig, men jag hade inget våld med då jag ville att det skulle handla mer om upptäckande och ge en insikt i ärkedödsgastens liv. Men ifall strider är med tänk på att minnesförlusten påverkar deras skicklighet. Deras minnen återkommer i små flashbacks (efter vilka de återfår viss kunskap, vissa färdighetsvärden och så.) När de så kommer ut ur palatset återfår de sina sista minnen, vad allt handlade om som förde dem hit. Prinsessans far anser dock att rollpersonernas skicklighet talar väl för prinsen kapacitet och går med på giftermålet. Om du vill kan du förstås tvinga dem hitta en lösning på de bytta sinnena, annars så fixar det sig också utanför palatset. Om du vill att detta ska vara slutet på kampanjen så kan du givetvis slänga in en strid med demonlorden och ärkedödsgasten också. Det gjorde jag som en övergång till nästa kampanj.

*En naga är ett mytologiskt monster, en orm med kvinnlig kropp eller kvinnligt huvud eller ansikte, åtminstone i AD&Ds fall. I annan mytologi är den ett samlingsnamn för alla varelser med ormliknande egenskaper eller form.

Något är ruttet i Nabourne

Stil: Politisk intrig med en del möjligheter till strid.

Sammanfattning: En medlem av en av stadens adelsfamiljer misstänker att en av de andra släkterna handlar med illegala varor och rekryterar rollpersonerna för att hjälpa honom med undersökningarna. (Alternativt är en av rollpersonerna en medlem av den skumma adelsfamiljen och upptäcker familjeöverhuvudets affärer.) Faktum är dock att adelsfamiljens förehavanden bara är en liten del av ett stort nätverk vars resurser ska användas för något riktigt dåligt...

För 10 år tidigare stoppades en mäktig demonlord från att skicka sin högra hand till världen och sedan dess har han spenderat all sin tid på att hämnas. Han kontaktade nekromantikern Karlaz i en drömvision och instruerade honom att göra det som behövdes. I kort så beordrades han att bygga upp en armé av vandöda och för att lyckas med det så berättade demonen om en artefakt kallad Nordanbenen vars krafter skulle hjälpa i detta projekt. För att kunna lyckas med att hitta artefakten och förbereda demonens ankomst behövdes resurser och kontakter och Karlaz skred till verket och har byggt upp ett nätverk av folk. När historien börjar är nätverket större än Karlaz känner till och

det är inte längre han som är i kontroll.

Kampanjen tog en bit över 1100 speltimmar men då var också alla spelarnas rollpersoner upptagna med personliga göromål vid sidan om den huvudsakliga kampanjen.

Miljö: Ursprungligen spelade jag kampanjen i TSR:s kampanjmiljö Forgotten Realms, med Waterdeep istället för Nabourne. Men det som behövs är alltså en stor stad med flera rivaliserande adelsfamiljer. En del av det utspelar sig i avlägsen vildmark så det behövs också. En del av kampanjen utspelade sig på två andra världar, den ena World 101 från Kampanjmiljöer 101 i förra numret av Solace, den andra speciellt gjord för kampanjen, en djungelvärld med primitiva stammar.

Karaktärer: Demonen är just en demon, och eftersom slutkonfrontationen troligen är med denna är det upp till dig att skraddarsy honom/henne/den/det därefter.

Halvdemonen Ajanz är den som egentligen är ledaren för nätverket, den som har demonens förtroende och den som har koll på nästan allt. Han är en union mellan demonen och en alv.

Spindeln är en gammal tjuvgillesledare från staden som flydde senaste utrensningen stadsvakten försökte sig på. Han har hållit sig undan i ett annat land, bidande sin tid. Han är något av en mellanhand för de många olika grupperna i nätet.

Nekromantikern Karlaz är ansvarig för demonens huvudsakliga nuvarande styrka, en arme av goblinoider. Han känner inte till Ajanz existens men är förlitar sig mycket på Spindeln. Under honom finns hans tre lärjungar som också tjänar som hans hantlangare och generaler. De sköter om kontakten med de olika goblinoida stammarna och deras lojalitet byts mot att deras schamaner får lära sig nekromantisk magi.

Adelsfamilj A är till en början centrum för händelserna, eller åtminstone kommer det te sig så för rollpersonerna. Från deras herrgård i staden styr de en rörelse där droger byts mot slavar. De erbjuds att bli en del av detta men hade vid tillfället inte tillräckligt med resurser så de erbjöd adelsfamilj B som var skyldiga dem pengar att hjälpa till. Adelsfamilj B får hjälp med arbete av Karlaz vandöda men de har inte direkt kontakt med nekromantikern, det sköter adelsfamilj A.

I kloakerna under staden har en del frilagts och byggts ut och fungerar som ett lagerutrymme. Det vaktas av en stam orcher som kallats fram ur en magisk spegel.

Adelsfamilj C är också en del av Adelsfamilj A:s egna nätverk. De sköter kontakten med tjuvarna och lönnmördarna i staden. De används för att eliminera hot mot någon av de tre adelsfamiljerna. Adelsfamilj C blev motvilligt indragna då de höll på att bli utfattiga efter misslyckade affärer.

Skugglöparen är en lönnmördare som precis som Spindeln var tvungen att lämna staden på grund av stadsvakten. Han bidade sin tid och byggde upp en egen organisation i ett annat land. Han kontaktades av Spindeln när några mäktiga personer behövde avlägsnas. Han har långsamt fört över medlemmarna från sin organisation till staden. Hans mål är att hämta den skatt de var tvungna att lämna kvar vid flykten. Den finns nu inuti stadsvaktens nuvarande högkvarter.

Pasha Alima är en adelsman i det land där Skugglöparen och Spindeln bott. Han har stora drogplantager från vilken droger skeppas med hjälp av adelsfamilj B.

Mardrömsvarelserna. Artefakten Nordanbenen är egentligen en konstruktion mardrömsvarelserna använder för att kunna slåss på land. Deras naturliga habitat är vatten och de ser ut som otäcka korsningar mellan bläckfiskar, valar och fiskar. Nordanbenen är dock mycket mer magiska, men var gång den används så hör mardrömsvarelserna i hela universumet dess lockrop.

Trubadurerna är en organisation av barder, utbygdssjägare och druider som bekämpar det de ser som ondska i ett par länder. De är hemlighetsfulla av sig men bär små märken så att medlemmar ska känna igen varandra.

Berättelse: Följande är rollpersonernas mål under kampanjen:

- Upptäcka nätverket av kriminella som halvdemonen håller i.
- Sätta stopp för slavhandeln som adelsfamilj A håller i.
- Stoppa droghandeln som sköts av adelsfamilj B och Pasha Alima.
- Hjälpa adelsfamilj C att bryta sig loss från adelsfamilj A.
- Sätta stopp för tjuvarna och lönnmördarna i staden.
- Sätta stopp för Karlaz armé av goblinoider.
- Sätta stopp för en invasion av mardrömsvarelserna.

-Avslöja Skugglöparen och hans nya organisation.

-Sätta stopp för demonen och halvdemonen.

Sidospår: Det här är sidospår som du kan använda som du vill. Nya sidospår kan alltid uppkomma under spelandets gång. Ingen av mina sidospår var planerade från början.

-Romans. Om du vill lägga lite extra problem på rollpersonernas axlar låt dem träffa och dejta en dam tillhörande adelsfamilj A eller B. Spela sedan upp de problem som uppstår när rollpersonerna börjar sätta stopp för deras inkomster, eller kanske till och med hugger ihjäl medlemmar av familjen.

-Rivaliserande äventyrargrupper. För mer skoj kan man ha en eller ett par andra äventyrargrupper som slåss om uppdrag och för att bli mer kända.

-Varje extra äventyr du behöver. Dina spelare kanske vill ha lite action mellan detektivarbete och socialiserande. Jag använde det monsterfyllda kloak- och grottsystem som ligger under staden för detta.

Kampanjstruktur: Vid sidan om introduktionsäventyret gav jag mina spelare stor frihet i vad de fick ta sig för. Jag droppade in trådar som ledde tillbaks då och då ifall de behövde, men oftast inte. I ett stort äventyr av det här slaget är det viktigt att vara flexibel.

-Introduktion. Se sammanfattningen ovan. Det är viktigt att tonen sätts i början av kampanjen med mycket detektivarbete och interaktion med spelledarpersoner. Om du startar den här kampanjen från början så berätta att kampanjen kommer vara till största delen stadsbaserad så att de vet att det viktigaste är sociala förmågor. De bör dock inte helt negligera andra färdigheter. Jag tillät mina spelare att välja vilken art och yrke de ville men du kanske vill begränsa det för att passa in det i den värld du kör. En eller flera av dem bör vara adelsmän. Förutom att detta ger dig en bra väg in i inledningen så gör det också en skillnad i deras motivation. Inte längre är det för pengar utan för spänning, för att visa vad de går för, eller för att bli oberoende från sin familj. Ett annat alternativ är att introducera en spelledarperson som hyr dem för första delen och sen kan vara en del av deras grupp som informatör och arbetsgivare. Denne person var i min kampanj en adelsman i ett av de insyltade adelshusen och hette Helve. Min slutliga grupp var en mänsklig ninja, en mänsklig magiker, en underjordstomtekrigare, en ödlemankrigarmagiker, en mänsklig prästinna och en krigare från en ras som nämns nedan. I inledningen kommer rollpersonerna upptäcka att familjen C gör affärer med kriminella och kan stoppa detta på det sätt de vill, antingen med våld, med detektivarbete eller kanske genom att kalla in stadsvakten. De kommer också få reda på att en annan familj ligger bakom det hela.

-Del 2: Nu måste rollpersonerna ta reda på vad den andra adelsfamiljen har för sig. Innan de kan börja undersöka det så ber en av rollpersonernas familjefäder, förslagsvis från en adelsfamilj, (eller mannen som anställde dem för att snoka) dem att undersöka en karavan som försvunnit mellan två anhalter. För att ge rollpersonerna fler anledningar att undersöka försvinnandet så kan det vara bra att ha någon viktig bekant till dem som varit del av karavanen. Låt dem söka efter den så mycket de vill, de kommer att finna karavanen sönderslagen och dess innehåll förstört eller uppätet. Det ser ut som karavanen attackerades av troll så ingen lär ha överlevt. Sanningen är att karavanmedlemmarna nu är slavar, eller värre hos nekromantikern.

När rollpersonerna återvänder för att rapportera får de reda på att den andra adelsfamiljen ska hålla en bankett snart. Det är inget ovanligt, adelsfamiljerna ordnar dem hela tiden som en del i deras umgängesliv. God mat, bra underhållning...och förstås ett utmärkt tillfälle för rollpersonerna att snoka runt i familjens hem. De upptäcker att familjen tjänar en hel del pengar på nåt de skeppar ut från en kusthamn en bra bit bort från staden. Hur de upptäcker det beror på hur du vill sköta det, de kan råka höra en hemlig diskussion, eller hitta anteckningar eller liknande. Denna första adelsfest är också ett bra tillfälle att introducera fler personer som kommer att dyka upp i kampanjen, och ett par figurer som kan fungera som villospår. Om du vill göra banketten mer speligt så låt dem delta i små tävlingar, ha fylleslagsmål och liknande. Om du vill ha ett seriöst stridsmoment så låt dem upptäcka familjens nedgång till den torrlagda delen av kloakerna som de använder som lager, och som vaktas av orcher.

Om du inte introducerat Helve än så är festen ett utmärkt tillfälle för det. Hans syfte är förstås att

ge rollpersonerna uppdrag och information till dess att de är självgående.

-Del 3: Detta är huvuddelen av äventyret och bör struktureras efter hur du gillar att spela. Jag låter oftast rollpersonerna ägna sig åt privata bestyr mellan "äventyrandet" om de vill, för det ger en extra motivation och intresset från spelarna ökar då de har egna saker investerade i världen. Men om man föredrar kan man lätt strukturera upp det som en serie äventyr istället. Helves främsta anledning att bli involverad är att hans syster Miriam försvunnit. Helve har åtagit sig att finna henne trots att hans adelssläkts överhuvud också lejt andra att göra det (exempelvis en äventyrargrupp eller stadsvakten). Under sin undersökning har han upptäckt en del annan intressant information. Hon kidnappades av tjuvar och såldes till Karlaz. Helve har lyckats spåra tjuvarna till det första adelshuset och också fått reda på att de tvingats göra det och andra uppdrag på grund av att de är skyldiga det andra adelshuset en stor summa pengar, och skulle blivit bankrutt annars. Det andra adelshuset, efter rollpersonernas ingripande i introduktionen, kommer låta Skugglöparen och hans tjuvar ta över efter första adelshuset och deras tjuvkontakter. Från observationer av det andra adelshuset har han fått reda på att de skeppar iväg slavar från en skyddad bukt norr om staden. Han har varit på platsen och känner till Karlaz vid namn, men inte vad Karlaz är. Han vet att Karlaz letar efter något som kallas Nordanbenen, en magisk artefakt som man ska finna genom att följa De gamlas väg.

Pasha Alima flyttar in i staden. Han hälsas välkommen av stadens styrande då han har med sig något värdefullt som gåva till staden (i min kampanj en tryckpress som skänktes till stadens bibliotek). Han och hans 40 man starka följe flyttar in i en nyligen ledig herrgård (familjen skrämdes bort av Skugglöparen.) De flesta av hans män är egentligen tjuvar och lönnmördare som lyder under Skugglöparen.

Rollpersonerna kommer attackeras av Skugglöparens män när de gjort nåt som upprör honom eller det andra adelshuset. För att visa vilket hot de verkligen kan vara låt dem mörda någon eller några av rollpersonernas vänner eller släktingar först. Och om det finns andra äventyrargång, låt ett sånt gå åt så när som på en överlevande som kan berätta för rollpersonerna vad som hände. I sina konfrontationer med rollpersonerna bör striderna vara hårda och de flyr hellre än dör, de är trots allt fler än rollpersonerna och kan nöta ner dem.

Om du önskar ha med mardrömsvarelserna så låt rollpersonerna först komma till en värld som de erövrat och förstört så de ser vad som kan hända. Hav och sjöar är svarta och döda, och runt dem ligger vad som ser ut som tre sammanbundna ben som bildar en triangel. Det är exakt så Nordanbenen ser ut också, fast de är förstås mycket mer kraftfulla. Första gången Karlaz använder dem så kommer Mardrömsvarelserna dyka upp. Beroende på när du lägger in den här delen så kan rollpersonerna känna till hur Nordanbenen ser ut och det kan leda till några intressanta villospår. I min kampanj var världen de kom till en djungel där två intelligenta arter försökte överleva i en värld som nästan förstörs. En ras var stora, muskulösa, gröna humanoider utan talförmåga (och det var denna ras som en av rollpersonerna kom ifrån). Den andra rasen var långa, tunna, smidiga grå humanoider. Rollpersonerna bör hitta och lära känna dessa första gången de besöker världen. Andra gången så stiger Mardrömsvarelsernas pärmorpalats upp från de svarta haven för att utrota de sista kvarlevorna av liv. De bör också ha lärt sig någon eller några av Mardrömsvarelsernas svagheter.

Besöker de världen en tredje gång så är den inne i en istid och alla invånarna är döda.

Några fler adelsfester bör hållas så att rollpersonerna har tillfälle att interagera med medlemmar från olika adelsfamiljer och samla information för att kunna slå eller anmäla dem.

De bör också kolla in hamnen det andra adelshuset använder för att byta slavar mot droger.

Mardrömsvarelserna dyker upp någonstans och rollpersonerna eller dem de varnat får ta hand om det.

-Del 4. Trubadurerna kontaktar rollpersonerna och berättar att de sett Helves syster långt norrut, nära vad de misstänker är en nekromantikers tillhåll. De vill ha rollpersonernas hjälp innan de tar sig in i området. Attacken bör vara en rollspelsversion av en bra militärfilm, med spaning, kartor, attackplaner och kanske också taktisk utmaning åt brädspelshåll med miniatyrer om du gillar det. Den nekromantikerbas jag hade var en långt naturligt grottkomplex med flera ingångar och utgångar så att rollpersoner eller skurkar skulle ha någonstans att fly om det behövdes. Grottorna

låg högt upp i en bergskedja med utgångar på bägge sidor och nekromantikerns del nära den avlägsnare delen. Det fanns också tillräckligt med plats för slavar, orcher och andra underhuggare.

Rollpersonerna kan i denna del få tag på Nordanbenen, befria Helves syster, rollpersonernas eventuella försvunna nära och döda nekromantikerna vilket är den bästa möjliga lösningen. Om nekromantikern kommer undan så kan han återvända antingen i Ajanz tillhåll eller demonens.

Vägen till Ajanz tillhåll bör hittas i denna del.

-Del 5. I denna del så knyts alla lösa trådar från tidigare delar ihop. Hur det går till är upp till dig och spelarna. Det kan vara handgripligheter och våld, eller inkriminerande bevis som leder till domstolsdrama. Om inte vägen till Ajanz hittats än så bör den hittas nu. Exakt vad Ajanz är bör vara oklart, vissa viskar om svartalver, andra om demoner, andra om mardrömsvarelser.

-Del 6. Ajanz hittas och rollpersonerna måste äntra hans tillhåll. Låt det vara en plats som reflekterar Ajanz sannerligen främmande natur. Kanske ett svävande fort fyllt med varelser från svunna tidsåldrar, ett undervattenspalats med genomskinliga väggar och golv, med märkliga undervattensvarelser (se på många djuphavsvarelser för inspiration), en fantasyrymdstation, eller en dimensionsficka fylld med skrämmande bilder från Ajanz förflutna. Det sista de finner i Ajanz tillhåll är en portal till demonens fästning.

Slut: Rollpersonerna färdas till demonens tillhåll där demonen först anfaller dem med forna, fallna kamrater nu odöda, förvridna karikatyrer av sina tidigare liv. Denna del kan börja som försiktigt smygande och undersökande, för att sedan innehålla enstaka strider mot små demoner eller döda själar, några som konfronterar rollpersonerna direkt, några som jagar dem och försöker skrämma dem. Fästningen bör vara enorm. Demoner är uråldriga varelser, kanske lika gamla som tiden själv, som spenderar en stor del av sina liv att tänka på enbart otrevliga saker och miljön bör reflektera det. Nordanbenen bör förstöras på något svårt sätt och demonen själv bör konfronteras på något sätt, verbalt eller fysiskt. Beroende på hur du vill avsluta kampanjen kan den sluta med demonens död, rollpersonernas, eller allas. När Nordanbenen är förstörda är i alla fall demonen stoppad från att nå rollpersonernas värld igen och om denne dödas kommer han aldrig kunna hota någon värld någonsin igen. Detta bör också få några konsekvenser för dem som sysslar med odöda, men de exakta konsekvenserna är upp till dig att bestämma.

Tjuvgilleskampanj

Stil: Uppdrag och intriger

Sammanfattning: Rollpersonerna är alla olika typer av tjuvar, lönnmördare och liknande kriminella, de allra lägsta av tjuvgillet medlemmar. Den här typen av stadsbaserad kampanj med korta äventyr lämpar sig speciellt bra för de grupper där närvarande spelare kan variera från speltillfälle till speltillfälle.

Kampanjmiljö: Passar för alla städer stora nog att ha ett ganska stort tjuvgille. Jag använde själv Lankhmar, känt från Fritz Leibers böcker (fast jag har bara en spelmodul, böckerna tilltalar mig inte för att skriva det på ett väldigt snällt sätt).

Karaktärer: Gillesledaren, och en bunt med underordnade i olika ranger.

En rivaliserande grupp för rollpersonerna att mäta sig mot.

Berättelse: Rollpersonernas mål under kampanjen bör vara de som spelarna själv satt upp för dem, som att samla en förmögenhet så man kan gå i pension, att styra över tjuvgillet och liknande.

Sidospår: Även sidospåren bör komma från rollpersonernas personligheter och bakgrunder. Kanske en släkting är en stadsvakt som inte känner till vad rollpersonen gör. Kanske en flickvän eller fru som inte gör det.

Kampanjstruktur: De första uppdragen är enkla uppdrag av gillesledarna för att testa lojaliteten och kompetensen. De första äventyren jag spelade var att vakta gilleskassörens pantbutik och hitta en giftmakare som kidnappats. När de bevisat sin kompetens så kan de börja ta egna åtaganden. Man kan blanda det med uppdrag de måste ta. Givetvis blandas inbrott, utpressning och liknande med gillesintriger och konflikter med stadsvakt och det mer renodlade lönnmördargillet. Passar utmärkt för solospel eller med få spelare.

-Introduktion. Ett mycket passande sätt att ha introduktionen i den här kampanjen är att ha solospel

där man spelar just när rollpersonerna blev upptagna i gillet.

-Del 2. Gilleskassören har insett att han har få vänner inom gillet längre och har bestämt sig för att ta kassan och fly till en annan stad. Hans täckmantel är att han ska hälsa på en döende släkting i en stad. Under tiden måste någon eller några ta hand om hans pantbutik, vilket givetvis är rollpersonerna. Rollpersonerna får konfronteras med kunder vars föremål kassören tagit med sig, försöka sätta värde på saker som lämnats in och liknande. Ett humoristiskt litet äventyr.

-Del 3. Tjuvgillet giftmakare är försvunnen, kidnappad av en rent ut sagt galen, icke-gillesansluten tjuv med vissa magiska kunskaper. Han njuter av att se rollpersonerna följa hans spår av märkliga rebusar, rim och liknande. Han gör det för skojs skull, men situationerna som uppstår kan bli riktigt farliga.

Kungliga fixare

Stil: Uppdrag av skilda slag.

Sammanfattning: Rollpersonerna arbetar för kungen eller regeringen och sänds ut till olika problem. De driver in skatter, fångar tjuvar, förhandlar med andra länder, slåss med invaderande monsterhorder, försöker driva ut onda kulturer, medla mellan handelsorganisationer och allt annat som kan uppkomma. Tänk på det som fantasyversionen av TV-serien Mission Impossible.

Man kan också använda denna idé i ett science fiction-spel förstås men då är det viktigt att man har koll på vilka teknologiska föremål rollpersonerna och andra kan använda sig av.

Upplägget för varje äventyr är att de får uppdraget från kungen, får sedan rekvirera utrustning och någon eventuell specialist och sen klara sig på det.

Kampanjmiljö: Valfritt land, inte för stort eller inte för litet.

Karaktärer: Inga karaktärer är egentligen viktiga för kampanjen som helhet utan det är varje enskilt avsnitts personer som är viktiga just då. Om man vill lägga in en övergripande handling så kan man ju ha klassiska saker som en stor konspiration mot tronen och liknande.

Sidospår: Denna kampanj är så fokuserad på uppdragen att sidospår inte bör förekomma om man inte vill göra en mer vanlig kampanj av det.

Mitt släktes blod

Stil: Sökande.

Sammanfattning: Rollpersonerna rekryteras för att finna ett uråldrigt alviskt bibliotek som en profet har sett ska hålla nyckeln till att besegra en kommande utomjordisk ondska. Denna kampanj är spelad i tillbakablickar med de viktigaste episoderna och hopp mellan olika tider så att spelarna förstår hela handlingen först nära upplösningen.

Kampanjmiljö: Jag använde TSR:s kampanjvärld Forgotten Realms och knöt ihop kampanjen med en av TSR:s andra kampanjvärldar, Greyhawk, genom att en skurk därifrån även var skurken här.

Karaktärer: Bara skurken är en viktig person. Den övriga tiden befinner sig rollpersonerna på ständig resande fot och ingen spelledarperson hinner bli speciellt viktig.

Berättelse: Målet med denna kampanj är att pussla ihop vad som hänt med rollpersonerna, vad de gör här, och hur de ska besegra skurken.

Sidospår: Sidospår är inte lämpliga.

Kampanjstruktur: Berättelsen är upplagd som en stunds undersökande av området rollpersonerna befinner sig i och där de har minnesförlust. Olika saker de stöter på i området triggar återblickar vilka man spelar genom.

-Introduktion. Rollpersonerna vaknar upp nakna, med minnesförlust, längst ner i skurkens tillhåll. De vet inte vilka de är, eller vad de kan, eller vad de gör där. De börjar undersöka området tills de hittar något som triggar den första återblicken. Mellan alla delar nedan är alltså en stunds undersökande. Jag använde mig av en trappstegspyramid. Efter varje tillbakablick så får de sen använda de kunskaper de fått under spelandet av den.

-Del 2. Det är höst och rollpersonerna är på väg norrut följandes kartor de fått tag på nyligen. De måste nå Namantiirs torn inom 133 dagar och nu står valet mellan den säkrare långsammare vägen

eller den snabbare osäkrare. Andra är också på väg dit, med onda planer för det som ska finnas i tornen. Vintern är på väg och eftersom de ska norrut så är första grejen att göra, välja en väg och proviantera för resan. Denna del fokuserar på resan norrut och det som händer på vägen. Oväder, kontakt med andra potentiellt hjälpsamma guider och första konfrontationen med en av fienderna.

De har också möjlighet att lära sig vad målet för deras resa egentligen är, att tornet innehåller ett gammalt alviskt bibliotek med magi som legat begravnen sen alverna lämnade området.

En spåman eller magiker har förutspått att det ska öppna sina dörrar detta år, på midvinterdagen, för att stoppa en utomvärldslig ondska. I min kampanj var detta en av rollpersonernas fäder.

Deras första mål är ett bibliotek som innehåller en alvisk poesisamling kallad Lövfäll som ska innehålla ledtrådar. Sökandet efter den samlingen kan vara så lätt eller svår som du önskar.

-Del 3. Det är sommar eller vår och rollpersonerna står i Månglantan, en mötesplats i ett alviskt rike (eller någon annan passande plats i din värld). De kommer få höra vad spåmannen/magikern fått reda på och att biblioteket Namantiirs väktare kommer stoppas av Lövfäll. Halva gruppen kommer resa till en stor stad för att skaffa kartor och höra sig för om området runt där biblioteket ska finnas och andra hälften reser till alvernas hemland för att ta reda på vad Lövfäll är för något. De får kristaller med vilka de kan tala med den andra gruppen en gång dagligen. Ena gruppen färdas på drakrygg mot den stora staden och den andra vandrar genom Dörrarnas kammare till alvernas hemland.

Gruppen som ska till den stora staden får vandra de sista dagarnas färd till staden medan den andra gruppen kommer till alvernas hemland och finner att alverna alla har fallit ner i en förtrollad sömn. De som är i hemlandet upptäcker när de når huvudstaden att de inte är ensamma här och får lite mer inblick i vilka det är som också är efter bibliotekets magi. Just dessa är underhuggare till den skurk som gav rollpersonerna minnesförlust.

-Del 4. Rollpersonerna har nått området där biblioteket ska nå och får studera Lövfälls text lite noggrannare innan de sätter igång. Tänker de vara först fram på platsen eller låta andra öppna den så att de kan följa in efter. Själva biblioteket har olika väktare som man kan besegra om man förstått vad Lövfälls texter betyder. När rollpersonerna lagt händerna på allt coolt loot så är det dags för slutet.

Slut: Beväpnade med alla sina minnen, prylar de plockat på sig under sitt vandrande i skurkens tillhåll, och det de lärt sig från del 4 så konfronterar de skurken och får pisk eller vinner.

Den bevingade grisen

Stil: Upptäckande

Sammanfattning: Den bevingade grisen är ett magiskt luftskepp som kan färdas till andra dimensioner, alternativa världar och tider. Det är alltså ett tillfälle att hitta på ”vad skulle hänt om...?”-historier av typen om romarriket inte föll, om nazisterna vunnit andra världskriget och om Amerika inte upptäckts på 1400-talet. Man kan förstås också besöka andra tider eller parallella världar till andra kampanjvärldar. Man kan även tänka på diverse märkliga kulturer, världar med ovanliga naturlagar och liknande.

Om man skulle sammanfatta kampanjen med en mening så blir det ”Star Trek i fantasymiljö”. Grunden till denna kampanjmiljö (och kampanjen) är Aerth från Dangerous Journeys (som gavs ut av Game Designer’s Workshop).

Kampanjmiljö: Vilken som helst som du kan tänka dig. I princip används en grupp slumpstabeller för att generera världsaspekter som sen utvecklas. Grunden är dock vår egen värld så alla världar går att vistas i utan att dö. Enkla tabeller återfinns här, men för mer utvecklade världar rekommenderas tabellerna från Kampanjmiljöer 101. (Dessa finns att ladda ner i form av häftet från första numret också, men häftet saknar de mer utförliga beskrivningarna från artikeln.)

Nedan kommer några från min kampanj. En viktig beståndsdel i att beskriva parallella världar är att inte beskriva dem så rättfram som jag gör här utan med beskrivande. Så istället för att säga ”ett hakkors” så beskriver man det som ”ett svart kors med krökta armar mot en vit bakgrund”. Låt spelarna själva komma på vad som händer eller vad saker är.

Nazieuropa. I denna dimension lyckades Nazisterna ta över stora delar av Europa och fortsatte att bygga upp sitt krigsmaskineri. De har utökat sin arsenal av tanks med mechaliknande* stridsmaskiner som när mina rollpersoner dök upp var ett hemligt projekt som strax skulle släppas ut till fronterna.

Marrgensch dimension. Denna dimension ser ut som en stor oändlig himmel med flytande asteroider. På vissa av dessa asteroider har individer byggt sig hem, inkluderade Marrgensch av Aquino. (Se beskrivning nedan.) Tiden går mycket snabbare här än de flesta andra dimensioner och samtidigt är den reella tiden som går långsammare än de flesta andra dimensioner så det är ett bra ställe att dra sig undan till när man inte vill vara borta länge men hinna med mycket.

Superfartdimensionen. Rollpersonerna kom in i slutskedet av en värmeperiod i denna värld och istället hade börjat breda ut sig. Tiden i denna dimension går otroligt fort medan besökare är kvar i sin ursprungsfart. Det är därför möjligt att beskåda århundraden på några minuter.

Karaktärer: De återkommande karaktärerna är rollpersonernas medarbetare på Bevingade Grisen. Dessa är de som dykt upp i min kampanj.

Enögde Jack är mannen bakom organisationen runt skeppet. Han är en mentor åt nya rollpersoner och fadersfigur till de flesta av besättningsmännen. Han är dock inte med och bestämmer från dag till dag vad som ska göras utan litar på de mer erfarna av den nuvarande aktiva besättningen. Sedlang är en druid från västra Irland och är en av dem med längst tjänst ombord Bevingade Grisen. Han har ingen definierad roll utan faller in där han behövs. Han tillverkar brygder och magi som hjälper till i och efter strid.

Marrgensch av Aquino är en magiker som flyttat till en dimension med annorlunda tidsflöde där han mer effektivt kan forska formler. Hans hem där brukar också bli den plats där skeppet lägger till när de behöver reparera eller läka besättningsmän. Han var en av Enögde Jacks första besättningsmän och drog sig tillbaks ungefär samtidigt som Jack.

Theodore Randolph är en alkemist från York i senmedeltiden som kom ombord på Flygande grisen efter att den kraschlandat i trädgården på hans hus. Han har inte övergett sitt kall även om han är mer kemist än alkemist tack vare kunskap han plockat upp i modernare tidsåldrar.

Adnan är tredje sonen till en mäktig persisk sultan. Hans intresse var för fjärran länder och folk och när han blev räddad av två besättningsmän under en strid med två harpyor så såg han sin chans att besöka riktigt fjärran platser med skeppet.

Berättelse:

Bevingade grisen är ett värdshus i Tripoli på 500-talet. Det är döpt efter ett flygande skepp förstärkt för att kunna resa till andra dimensioner genom naturliga magiska portaler tillgängliga i många dimensioner och parallella världar. Bara ett fåtal personer känner till vad värdshuset får sitt namn ifrån. Besättningen på Bevingade grisen är en märklig skara hämtade från olika världar och tider och dimensioner och de faller in i två kategorier, nykomlingar och de som varit med ett tag. Nykomlingar får genomföra allt tråkigt och rutinmässigt medan de som varit med ett tag gör det de tycker är kul. Nykomlingar rekryteras genom test av deras kunskaper och moral. Moralen är viktig då Bevingade grisen kämpar mot orättvisor och ondska överallt. Skeppets ursprung är okänt, det hittades av en man vid Jack stående i en glänta i en skog en bit från hans hemstad Tripoli. Han vaktade den i en vecka utan att någon dök upp och förklarade sitt ägarskap innan han klev ombord. Han lät det gå tre veckor till innan han förklarade sig själv ägare. När han väl upptäckte skeppets olika funktioner hade han sitt livs äventyr med några av sina vänner och blev förmögen på kuppen. Efter att ha skadat ena ögat och ena foten drog han sig tillbaks och öppnade värdshuset Bevingade grisen i Tripoli. Han fortsätter att stöda organisationen ekonomiskt och hans erfarenheter är till stor nytta för gruppen.

Jacks egen hemvärld är lik Jorden på 1000-talet men här existerar faktiskt de mytiska varelserna från jordens mytologier och platser som Atlantis, Eden och Camelot.

Rollpersonerna är lämpligtvis nya rekryter på Bevingade Grisen.

Sidospår: Det är lämpligt att ha relationsbaserade sidospår i en kampanj av detta slag då miljön ändras så ofta men besättningsmedlemmarna består.

Kampanjstruktur:

-Introduktion. Rollpersonerna har sett annonser som ber om nya besättningsmän ombord på ett skepp och att intresserade ska komma till värdshuset Bevingade Grisen en kväll. Där kommer de utsättas för små test, alla förklädda som oskyldiga händelser. Arbetsgivarna är alla närvarande för att se hur de reagerar. Ju bättre de lyckas desto mindre skitgöra får de sen ombord på skeppet innan de accepteras fullt ut. (Detta är vad introäventyret från Dangerous Journeys går ut på.)

-Del 2. Resten av kampanjen innehåller alltså undersökande och händelser i andra tider, dimensioner och världar. Om du vill ha en enda lång kampanj, eller ha ett äventyr per dimension, eller någon annan variant är upp till dig.

Slut: Bevingade grisen har ju kommit någonstans ifrån och i sista delen är det lämpligt att beröra detta. Var den kommer från? Det är upp till dig att bestämma.

*Mechas är humanoida stridsrobotar styrda av en eller flera personer (oftast en) och termen kommer från japanska serier och tecknad film.