

EEVENKOTO.



Viisi kampanjajideaa

Rautapajan tehtaiden työväenliikkeessä vaikuttavien äänekkäiden ja näkyvien johtohahmojen kimppuun on hyökätty yön pimeydessä kerta toisensa jälkeen. Seikkailijajoukko palkataan joko työläisten tai tehtaanomistajien puolesta selvittämään, mistä on kyse.

Hahmot ovat perustaneet etsivätoimiston, jonka ensimmäinen kunnolla maksava asiakas on eetterikone, joka vailla tunnetta tai suurempaa ymmärrystä kertoo hahmoille, että häneltä on varastettu hänen todellinen sielunsa. Johtolangat vievät etsivät Isitsin yliopistolle ja sen tieteilisen eliitin pariin.

Pelaajahahmot ovat muusikoita ja esiintyviä taiteilijoita, jotka ovat päättäneet tulla maankuuluiksi. Matka Ahjon kuppiloista Marmoriharjun suuriin saleihin on pitkä ja vaatii ystävien ja vihollisten pelaamista tavalla, johon kukaan ei osaa ennalta varautua.

Seikkailijat palkataan etsimään kuuluisa Elísra Mustatyrsky, meri-rosvokuningatar, jonka lippulaiva on pelkän rosvouksen lisäksi on ruvennut yllättäen vain upottamaan medakilaisia laivoja Helmimeren syvyyksiin.

Harmajalaisista entisistä Rushdjan palveluksessa olleista sotilaista koostuva ryhmä seikkailijoita metsästää Harmajan taisteluissa heidän vastapuolellaan taistelleita tunnettuja Aklonin palvojia ja sotarikollisia.



TÄYSIMITTAINEN KIRJA. TULOSSA.

Tämä työ sisältää materiaalia, joka on otettu Legendoja & Lohikäärmeitä SRD:stä ja on saatavilla osoitteessa <https://github.com/Myrrys/LnL-SRD>. Legendoja & Lohikäärmeitä SRD on lisensoitu Creative Commons BY 4.0 -lisenssin mukaisesti, joka on saatavilla osoitteessa <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

This work includes material from the System Reference Document 5.2.1 ("SRD 5.2.1") by Wizards of the Coast LLC, available at <https://www.dndbeyond.com/srd>. The SRD 5.2.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License, available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.