

News of the Worlds

#35 juli 2005

Grundad 1993

Pris 4:00

LOS ANGELES (CNN) 1994

SKOTTLOSSNING I HAMNEN



Polisen kom till de varuhus i Los Angeles hamn där en eldstrid pågick mellan FBI och medlemmar av den lokala maffian. Trots mängden med automatvapen så dog endast tre personer medan två skadades och fick föras till sjukhus.

Droghandel stoppad

En talesman för FBI nämnde senare på en presskonferens att den federala byrån inte hade något med operationen att göra men att drogfyndigheter på platsen indikerat att det varit fråga om någon form av handel. Talesmannen sade att FBI var ytterst angelägna om att få tag på de personer som hade falska FBI-brickor och som hindrat polisen på plats från att delta i operationen.

Se sektion FV: "Varför ska vi frakta den här mesen för?"

SIGIL (TSRN) 581

SOMEWHERE (TSRN) ???

Gatuslagsmål

Nykomlingarna som vi talade med i förra numret har knappt kommit till staden förrän de börjat ställa till med trubbel. Nedslagna vakter, flykt undan lagen och andra brott har de lyckats begå. Vi här på redaktionen undrar hur lång tid de tar innan Smärtans Dam tycker att de gått för långt och de hamnar i sin egna personliga labyrinth? Vi pratade med gruppens guides faktionsledare, Qulldis, men han var förtegen om vad som hade hänt.

Se sektion GS: "Vadå? Vi har inte gjort nåt."

Lugnt i stugan

Firmir av Boken och Jester Thaurin njöt av lugnet i den lilla stuga de kommit till och tog tacksamt mot den fantastiska mat och dryck som stugans ägare gjort. Faktum är att när vi talade med dem så funderade de på att stanna där tills åtminstone deras hår börjat växa ut.

Se sektion GH: "Ur jord är du återuppstånden?"

VÄDRET:

Soligt i Oerth, disigt i Toril. Lätta brisar i Mystara och som alltid stekhet och soligt på Athas

1988

EN GALAX LÅNGT, LÅNGT BORTA, I BILJARDRUMMET.

Dungeons & Dragons fortsatte att stå i centrum för rollspelandet i vår ännu helt namnlösa klubb. Äventyret som inledde året, City of the Gods, som utspelar sig i Blackmoor, är "spännande" på så sätt att det är förknippat med både Werld 101/Mystara och Greyhawk. Det är skrivet av Dave L. Arneson, mannen som skapade Dungeons & Dragons tillsammans med Gary Gygax och var från början Daves eget kampanjområde och faktiskt den äldsta av TSR:s egna kampanjvärldar. När Gygax sen skapade Greyhawk placerade han in Blackmoor där. Blackmoor kom senare att bli en serie äventyr till Dungeons and Dragons medan Greyhawk blev Advanced Dungeons & Dragons första kampanjvärld. Och det finns en City of the Gods i bägge versionerna av riket. Hur det fungerar? Vem vet...

Första året hade jag varit den ende spelledaren men Fredrik påbörjade 1987 sin korta karriär i denna nobla yrkesgrupp med det färdiggjorda äventyret som medföljde Mutant (eller äldsta Mutant som det kallas nu för tiden*.) Jag minns att jag spelade en muterad människa och att min bror var en robot. Jag har inte den blekaste om vad de andra spelade. Detta år skulle han glädja oss med det andra äventyret, Järnringen, som också skulle bli det sista äventyret han spelade klart.

Den stora nyheten detta år på den svenska spelmarknaden var Stjärnornas Krig rollspelet, en översättning av West End Games Star Wars. Som Star Wars-fantast var jag ju tvungen att skaffa det. Med Fredrik, Henrik och Alexander körde jag det första, medföljande äventyret Rebel Breakout (vad det nu hette på svenska). Tyvärr var de inte lika entusiastiska så förutom att spela Uppdrag Tatooine två gånger senare så har det hittills inte blivit några mer äventyr. Jag har funderat på lite olika äventyr, Ilysians vidder hette ett, men det har inte funnits något intresse. Troligtvis kommer de äventyren att dyka upp i modifierad form i Star Frontiers någon gång, om mina planer på att ha ett rollspel i varje genre lyckas. Julles Star Wars kampanj har dock varit välbesökt och jag tillsammans med mina medspelare väntar på fortsättningen.

*Det kallades för gamla Mutant tidigare men nyligen kom en ny version av Mutant ut.

Old News of the Worlds

1988

Grundad 1993

Pris Gratis

RIKULTÉEN (TSRN) 1100



RIKULTÉEN BELÄGRAT

Övrraskningen var stor i alv- och dvärgriket Rikultéen när en armé orcher slog sig ner i gläntan utanför rikets bergsportar.

Kungason på väg

Så fort kung Arak förstod vad som var på gång lät han skicka iväg en av hans mest trogna krigare att lämna ett bud till Araks son, Norak, att komma och hjälpa dem bryta belägringen. Det har nu gått två månader sen budet sändes iväg men det är en mycket lång väg till Köping där Norak nu bor och arbetar. Troligtvis kommer han att ta med sig sina äventyrande vänner, Aurora, Argenta, Carolyne och Vatalos.

Se sektion D&D: "Hurra vad vi är bra."

VYKÖPING (TSRN) 1100

Halvar Hildemar död

Utanför Förvildade Kusten hade Armas den Onde slagit sig ner och med magi skapat sig ett palats i rosa marmor. När våra hjältar kom dit så fann de palatset befolkat av diverse odjur, bland annat gigantiska maskar. När Halvar skulle hugga en av dessa vidriga odjur så fick han frätande gift på sig. Han dog ögonblickligen. Armas blev driven på flykten men svor att han skulle återkomma och hämnas hjältarnas intrång.

Se sektion D&D: "Onding med ROSA borg?"

CORUSCANT (INN) Länge, länge sedan..

Rebeller undkom

Trots ISB-agenten Barezz och hans 9 stormtroopers så lyckades dessa nya rebeller undfly fångenskap på Bothanska Mesa 219 och senare, när de flydde i X-wingar så lyckades de även undvika att bli nedskjutna av en skvadron TIE-fighters.

Se sektion SW; "Vi är ostopppbara."

JORDEN (CNN) 1988

Läskiga takbjälkar

En grupp personer undersökte ett hemsökt hus och efter många om och men så kom man på att takbjälken som ursprungligen kommit från ett förlist skepp dragit till sig de övernaturliga krafterna och orsakat problemen.

Se sid C; "Vem ringer du?"

THE BIG PICTURE ÄR EN KRÖNIKA SOM TAR UPP SPELLJAMMER, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE, GREYHAWK, GOLDEN GANG, WERLD 101, PLANESCAPE, DARK SUN OCH TORG. PROLOGEN FINNS I LUNTAN #16 OCH TIDIGARE DELAR I #18, 24, 28, 31 OCH #33.

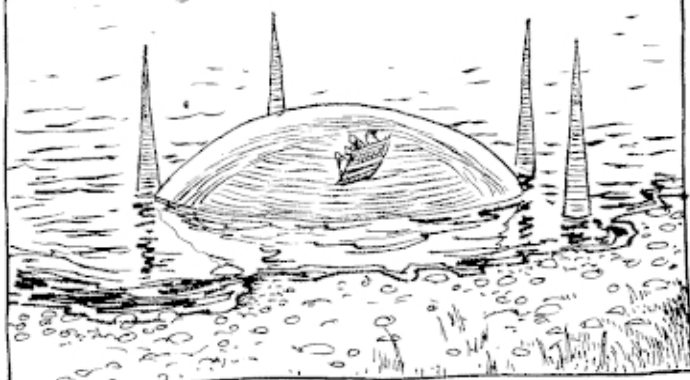


TORIL, OKTOBER 1358. PLENNDIR LÄMNAR RYUTEL, TUNOR OCH HUNDEN OCH SLUTER UPP MED VITA ULVENS BRÖDRASKAP.

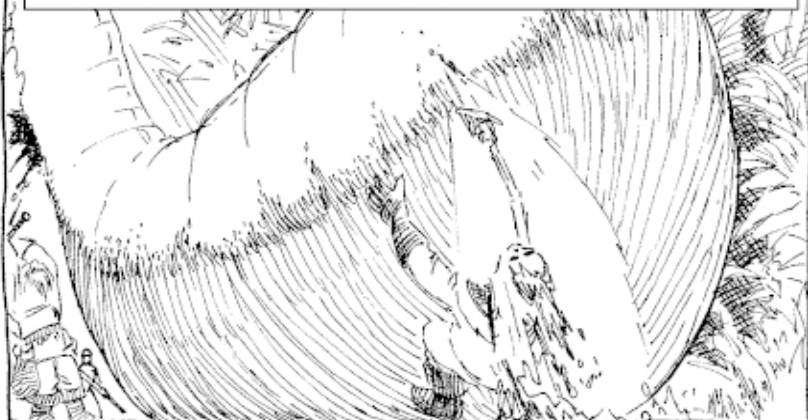
OERTH OKTOBER 576. FLER HAR ANSLUTIT SIG FÖR ATT BEKÄMPA ONDSKAN I TEMPLET NÄRA HOMMLET. URNE STÅLMAGE OCH EN AV NYKOMLINGARNA, VARGNOMADEN ALGO-OBA FÖLJER EN PORTAL NER I UNDERJORDEN VILKEN TILL SLUT LEDER TILL ETT SVARTALVSRIKE. DE TAR SIG UT GENOM EN ANNAN PORTAL OCH HAMNAR I OERTH 1076.



WERLD 101, MYSTARA OKTOBER 1100. NORAK, ARGENTA, AURORA, HALVAR OCH GRUPPENS NYASTE MEDLEM CAROLYNE FÅR REDA PÅ VART ARMAS BAS LIGGER OCH TAR SIG DIT PÅ EN FLYGANDE MATTA.



GRUPPEN SÄNDER ARMAS PÅ FLYKT IGEN MEN I STRID MOT EN MÖNSTRUÖS MASK DÖR HALVAR. DVÄRGEN MONTAGNE TAR HANS PLATS.



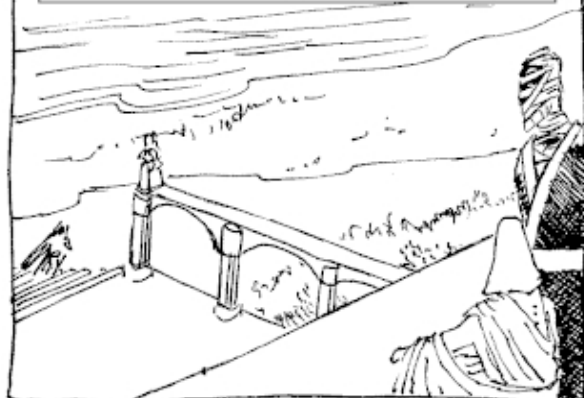
TAKENS VÄRLD OKTOBER 1358, TORILSK TIDERÄKNING. HLÖWART, CUGEL, DOLGARR, NAIROND OCH DE ANDRA SÄTTER NER PÅ EN PLANET, PLUNDRAR NÅGRA RUINER OCH SLÄR OCH SKJUTER PÅ LOKALBEFOLKNINGEN.



MIN
KRYNN
OERTH
BRITZANI
LHOMOS
KULTHEA
ZELLUS
EREB AL
FRUKTA
MYSTAR
SIG-IL
SKUGGA
101: A W
MENDE
NABOUR

TORIL NOVEMBER 1358. I VATTNADJUP FÅR PLENNDIR HJÄLP ATT TA SIG HEM AV "MJÖLMÄSTAREN" KAPPIYAN.

LHOMOS, NOVEMBER 1358, TORILSK
TIDERÄKNING. SKEPPET OONA OCH
DESS BESÄTTNING BEFRIAR
MÄNNISKOR SOM HÅLLS SOM
SLAVAR AV LHOMIANER.

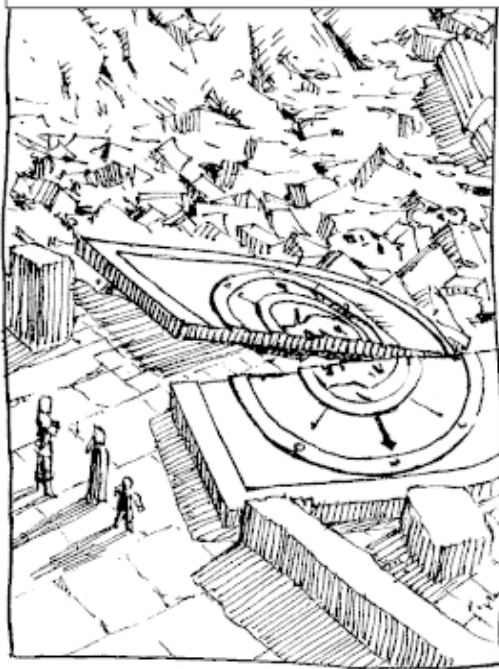


SKEPPET FÖRINTAS SENARE I
STRID MOT EN MÄRKLIG VAR-
ELSE VID KUSTEN TILL EN AV
LHOMOS ANDRA
KONTINENTER.



DE MÖTER DRUIDEN **HARALD**
ALLMÄTE OCH SPENDERAR TID
HOS R'GARIFOLKET, UNDER
OVÄDERSSÄSONGEN.

OERTH, NOVEMBER 576. EFTER
TVÅ LÅNGA MÅNADER SÅ ÄR
ONDSKAN I TEMPLET NEDGJORD
ELLER PÅ FLYKT. MED HJÄLP AV
FIRMIRS **KRAFT-KUB** SÅ KROSSAR
MAN RUINERNA.
MER ÄN 100 MÄN OCH KVINNOR
HAR GETT SINA LIV I KAMPEN MEN
HOTET FRÅN TEMPLET ÄR FÖR
EVIGT ÖVER.



WORLD 101, MYSTARA, DECEMBER
1100. GRUPPEN DRAR PÅ KORSTÄG
MOT ONDSKAN LEDDA AV SIN
NYASTE MEDLEM, **MONKAR**.



NÄR MAN PASSERAR EN MAGISK
SKOG, **NIDVELLIR**, SJUNKER MAN
IN I EN LÅNG FÖRTROLLAD
SÖMN.

SERIERN I NEWS OF THE WORLDS

Slokum & KEX och The Big Picture är ni väl bekanta med vid det här laget, och det är faktiskt arbetet med dem som sinkat utgivningen av de senaste numrena av Luntan och News of the Worlds. Takten på framtida Luntor kommer variera lika vilt som tidigare förstås. Något som jag började med nyligen är att bestämma vilken typ av Lunta som ska vara i varje nummer ett långt tag framöver, ända till #79. Sen 2003 tryck inte Luntorna i ordning utan allt eftersom de blir färdigställda. Läs mer om det i detta nummer.

Slokum & KEX

Serien är planerad att bli 100 avsnitt och i och med detta nummer har jag kommit nästan en femtedel av vägen dit, ska bli spännande att se vilket nummer av Luntan som S&K 100 kommer i. Jag har faktiskt dock gjort ett alternativt avslutningsavsnitt ifall jag skulle ge upp helt och hållet på serien. Serien är också två tredjedelar genom den orientaliska delen av resan efter vilken följer nomadslätterna och några andra märkliga områden. Det är först i den sista delen som de kommer att färdas genom de områdena som era rollpersoner besökt mest, Skuggadal, Tantras och Norden.

The Big Picture

I och med detta nummer är serien halvvägs genom de planerade reguljära avsnitten och det är sista avsnittet innan karaktärer från Lokes tredje generation (Julle, Micke, Asse, Skuggan med flera) dyker upp. I Lokes Lunta #40 kommer en liten karaktärsguide där man kan se vem som spelat vem och jag har planerat att samla hela krönikan i en skrift med utökade kommentarer och vissa tillägg senare. Det kan hända på grund av pågående spel att det blir fler avsnitt av serien också, meningen är att den ska följa de kampanjer den följer från början till slut. Här följer en liten lista där ni kan se i vilken del en kampanj börjat gå hittills:

Del 1 (Luntan #18):

Forgotten Realms I: Waking the Beast (den som senare blir Spelljammer, började spelas 1990).

Del 2 (Luntan #24):

Dungeons & Dragons: Brevsagan (i vår tid den allra första spelningen i klubben, 1986).
Dragonlance: Dragonlance Chronicles (första Dragonlancekampanjen, började spelas 1989).

Del 3 (Luntan #28):

Spelljammer (första Forgotten Realmskampanjen blir alltså Spelljammer, började 1990).
Greyhawk: Demons, Demons, Everywhere (började spelas 1990).

De kampanjer som inte börjat gå än är alltså: Forgotten Realms II: Avatar Trilogy, Forgotten Realms III: Something's Rotten in Waterdeep, Forgotten Realms V: Blood of My Blood, GreyScape, Dragonlens Chronicles, Golden Gang: Heavy Metal Trilogy, Dungeons & Dragons: Mystara Campaign och Torg. Övriga kampanjer ingår inte i den här multiversala superkampanjen trots att de existerar i samma multiversum.

GOLDEN GANG har lämnat Luntan. De har tagit upp residens i Svenska Superserier istället.

WWW.SVENSKASUPERSERIER.SE

Golden Gang började gå i nummer 3. Serier av Golden Gangs tecknare finns i nummrena 1-3.
--

EN LISTA ÖVER UTGIVNA LUNTOR

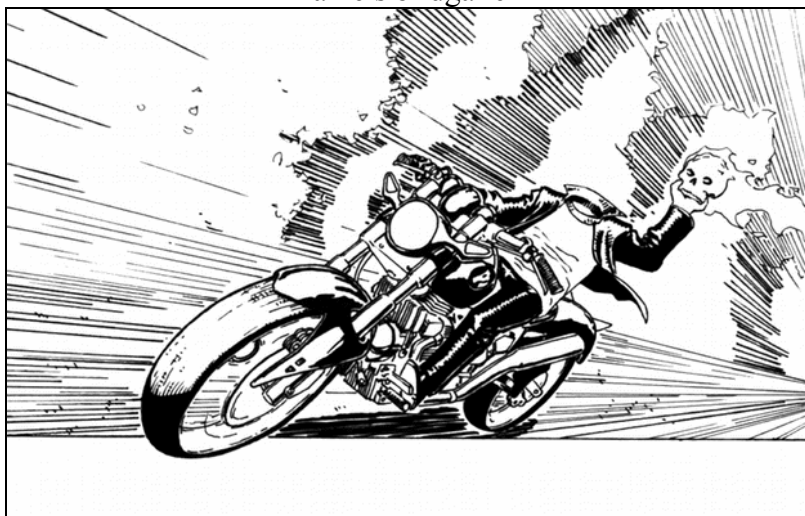
Med den nya policyn att trycka Luntor när de är klara kan vissa oklarheter uppstå så för att underlätta så kommer här en lista över alla Luntor som är tryckta vid tiden för detta nummers utgivning.

ALPHA RULES #1
ALPHA RULES #2/LOKES LUNTA #1
ALPHA RULES #3/LOKES LUNTA #2v1.1
ALPHA RULES #3/LOKES LUNTA #2v1.2
ALPHA RULES #3/LOKES LUNTA #2v1.3
LOKES LUNTA #3
LOKES LUNTA #4
SNIKES PLUNTA #4
SNIKES PLUNTA #4 2nd edition
LOKES LUNTA #6
LOKES LUNTA #7
LOKES LUNTA #7 2nd edition
LOKES LUNTA #8
LOKES LUNTA #9
LOKES LUNTA #10
LOKES LUNTA #11
LOKES LUNTA #12
LOKES LUNTA #13
LOKES LUNTA #14

LUNTAN #15
LUNTAN #16
SLOKUMS LUNTA #17
LUNTAN #18
LOKI'S TOME #19
LOKI'S TOME #20
LOKI'S TOME #21
LOKI'S TOME #22
LT #23
LOKES LUNTA #24
LOKES LUNTA #25
LOKES LUNTA #26
LOKES LUNTA #27
LOKES LUNTA #28
GREYHAWK GAZETTEER #29
LOKES LUNTA #30
NEWS OF THE WORLDS #31
GREYHAWK GAZETTEER #32
NEWS OF THE WORLDS #33
GREYHAWK GAZETTEER #34
NEWS OF THE WORLDS #35
VÄLKOMNA TILL NABOURNE #46

WWW.GRIFFINDESIGN.ORG

Daniels bildgalleri



WWW.GRIFFINDESIGN.ORG/LOKE.HTML

SK Lokes hemsida

PRODUKTLISTA

Detta är en fortsättning
på listan från Lokes
Lunta #18.

1997

- The Tree of Life
- Gamma Base
- Like Clockwork
- Comrade Red
- Forever City
- Lokes Lunta #19, #20,
#21, #22, #23 & #24

1998

- Gamma Base
- Seven Nights Across the
Atlantic
- Lokes Lunta #25, #26,
#27 & #28

1999

- The Tree of Life
- Bowels of Toril
- The Madness Starts

Now

- Gamma Base
- Seven Nights Across the
Atlantic
- High Time at the
Winged Pig
- The Moss
- First Contact
- Free Men
- Lost in Time
- To Boldly Go
- Temple of the Stars
- Virtual Insanity
- Stormwarning
- Instant New Reality
- The Black Guard
- Enterprise
- Earthfall
- Lokes Lunta #29, #30 &
#31

2000

- Blood of My Blood
- The Madness Starts

- Gnipokne – One Big
Bad-ass Dungeon
- Lokes Lunta #32 & #34

2001

- Silverprinsessans
Palace reviderad
- Palace of the Silver
Princess originalet
- Blood of My Blood
- Gnipokne – One Big
Bad-ass Dungeon
- “Mad Dog” Johny
Drake
- The Fake Map
- Stable Fire
- Bank Hold-up

2002

- Blade of Vengeance
- Blood of My Blood
- Gnipokne – One Big
Bad-ass Dungeon
- The Money Tree

2003

- Gnipokne – One Big
Bad-ass Dungeon
- Apple Lane
- Gamma Base
- Delta Fragment
- Stopping at the Beast
- Little Slices of Death
- The End of Paradise
- Ghost in the Machine
- Ochimo the Spirit
Warrior
- Trouble in Treshold
- Earthfall

2004

- In the Belly of the Beast
- Song of the Veil
- Epsilon Cyborgs
- Seven Nights Across the
Atlantic
- Vampire World Tour:
Shanghai

- Vampire World Tour:
Peru

-Testet

-Weave of Fate

-Höst

-Lokes Lunta #33 & #46

2005

-Höst

-Exit 23

-Blade of Vengeance

-Zone Zeta to Project
Omega

-Lokes Lunta #35



*En bild från kommande artikel
om att skapa kampanjmiljöer,
från Lokes Lunta #52.*