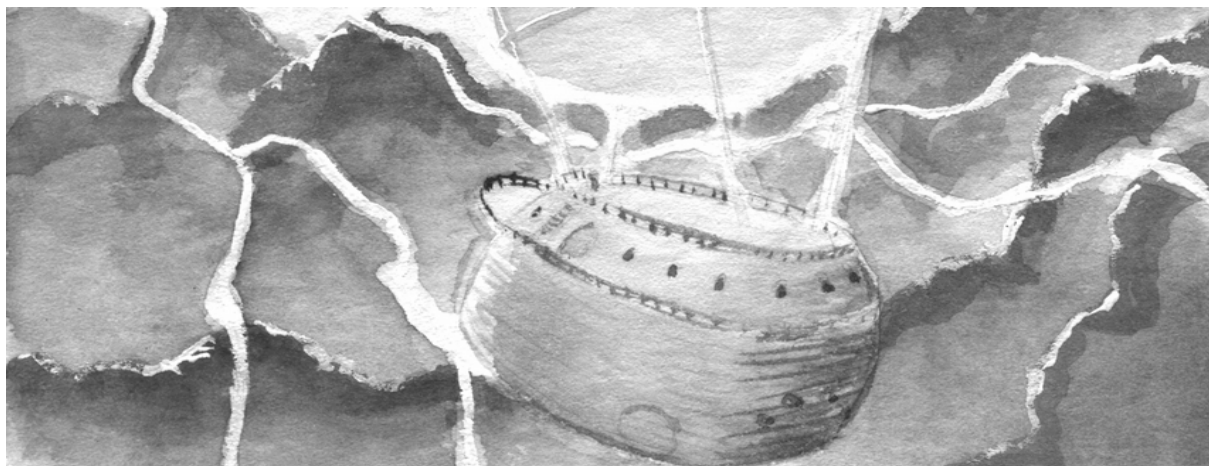


TILLBAKA I RÄTT VERKLIGHET



Efter att ha besökt världar där tiden går fortare än normal, där vattnet är rött, där tanken skapar materia med mera så var besättningen på Bevingade Grisen glada att vara tillbaks.

Återkomstfest

På värdshuset Bevingade grisen i Tripolis hamnkvarter var det munter stämning. Enögde Jack stämde upp i sång och hade bara beröm för de nya medlemmarna Jill och Sozer. Efter några dagars vila och reparationer skulle man sätta av igen till den parallella värld där man funnit fem mystiska torn och en slags bas.

Se sektion DJ: "Ni kan se våra färder på nästa säsong av Packat & Klart".

OERIK 2 (TSRN) 783

CANNES (TSRN) 2001

Gnipöknes hemlighet

En grupp äventyrare från avlägsna Ekbir kom på Måndagsmorgonen till druidtemplet Gnipökne för att se om de kunde ta reda på vad som en gång hände på denna plats. För snart tvåhundra år sedan gick templet under av en okänd anledning och det ryktas om att druidernas upprörda andar hemsöker platsen. En handelsman och S:t Cuthbertpräst hade slagit upp en liten handelsbod på tempelgården i hopp om att kunna assistera kommande äventyrare. "Om jag kan fylla S:t Cuthberts kistor och hjälpa mina medmänniskor samtidigt är det en välsignelse" sade han.

Se sektion ND&D: "Med mitt husdjur vid min sida kan jag ej misslyckas".

Silverprinsessor räddade igen

Silverprinsessan Argenta är den mest räddade prinsessan i multiversums historia, hon har nu räddats sju gånger och i en åttonde parallell värld så har hennes land befriats från de onda varelser som tagit över hennes slott.

News of the Worlds närvarade vid den stora banketten och presskonferensen som de sju prinsessorn höll i Cannes i samband med filmfestivalen där.

Se sektion D&D: "Sjunde gången gillt?".

VÄDRET:

Soligt på Oerth, disigt på Toril. Allmänt kvalmigt i Ereb Altor och som alltid stekhet och soligt på Athas.

TORIL (TSRN) 1373

Flashbacksfest

Djupt ner i Torils berggrund vaknade en grupp personer upp utan minne. Allteftersom de började vandra runt i grottsystemet de befann sig i så började de minnas saker.

Någon gång hade de fått i uppdrag av någons far att försöka nå det gamla alviska biblioteket Nemanthyr och då hade gruppen delat på sig, en för att ta sig till alvön Evermeet, och den andra för att ta sig till Vattnadjup.

De hade också färdats i norden och besökt magikollektivet utanför Långsadel för att läsa boken Lövafall som skulle innehålla ledtrådar till hur man ska öppna förseglingen till biblioteket.

I Vattnadjup hade de träffat på Hybris och fått hjälp på vägen innan de fortsatte mot Aldrigvinter där en kopia av Lövafall sades finnas.

De mindes också förstenade magiker, harpbärare, zhentarim, ninjor, isbestar, silverdrakar och minimajs.

Se sektion FR:”Hmm, jag tror jag minns att jag kommer ihåg att jag glömt nåt...”.

GAMMA TERRA (TSRN) ???

Avgrundshålans hemligheter

Byn Haven fortsätter sin jakt på ledtrådar om vad Himlavagnen är och hur man kan konstruera en. I söder i de Desperata länderna finns en plats kallad Avgrundshålan, en av de Uråldrigas underjordiska byggnader som sägs vara oändligt djup. Dit har folk från omkringliggande områden lockats för att se om de kan hitta artefakter, och övervinna de test som sägs hållas där. Nu är det alltså Havens tur att skicka sina mest kapabla invånare, inkluderande veteraner från Melkauth och No'tyene'yama.

När vi intervjuade dem just som de skulle sätta av söderut så sade de glatt att ”hittills har ingen dött” och med det menade de att

ingen dött på vägen mellan huset de bor i och riddjuren...

Se sektion GW:”Oändligt djup, låter som kartritandet kommer ta tid”.

LAKEFRONT CITY (CNN) 1920

Mad Dogs terrorvåg över

Tack vare ett samarbete mellan FBP, FBI och Lakefront PD så kunde ”Mad Dog” Johnny Drake och två av hans kumpaner nedgöras i en intensiv strid. Drake dog, medans de två kumpanerna fängslades.

Detektiv Antonelli, och agenterna ”Babyface”, O Hara och Clark mottog borgmästarens tack vid en ceremoni på tisdagen.

Se sektion GB:”Tyst på skällandet”.

FALKENSTEINS SLOTT (Times) 1870

Oroliga tider i Europa

En fridfull sommar kom till stoppt när Överkamrat Rudenkov från Ryssland stal en av Bayerns berömda luftskepp och monterade på sin Elektriska Drakeldskanon och satte av mot Falkensteins slott. Tack vare Överste Löjtnant Maximillian von Königsmarck kunde planerna stoppas och Bayerns folk andas ut.

Kung Ludwig II berättade att han trodde att hotet från dessa ryska dissidenter inte var över men lät hälsa att han och hans Andra Förbund skulle göra allt de kunde för att stoppa skymningsälvornas influens i Europa.

Se sektion CF:”Oooh, det är långt ner till marken....”

1989

HJÄLTAR OCH SUPERHJÄLTAR I OCH UTANFÖR VÄRLDEN

Två av Lokes äldsta medlemmar dök upp det här året, herrarna Hovryd och Lönnholm. Några andra följde med i samma svep men de blev inte lika långvariga.

Äventyrsspel gav ut en cyberpunkversion av sitt rollspel Mutant och givetvis skulle det köpas och testas. Mitt första och enda äventyr, "Big John", var en jätteskyskrapa som rollpersonerna skulle infiltrera. Högst upp fanns en grupp av elithyrsoldater modellerade efter olika Big Jim-karaktärer. Big Jim var Mattels svar på Hasbros GI Joe-actionfigurslinje, och här i Europa fick vi bland annat agentversionen av Big Jim. Big John är en lek på namnet Big Jim förstås. År senare så skulle jag göra en ny version av äventyret, den här gången satt i Shadowrun. Det äventyret gick åt helskotta, för rollpersonerna i alla fall...

Det här året började vi spela det som skulle bli det mest spelade rollspelet i Lokes historia, Advanced Dungeons & Dragons. Dragonlance blev den första världen, den enda jag hade då, inhandlad på klassresa till Danmark. När det här skrivs har vi spelat 60 äventyr, 61 om man inkluderar nya Dungeons & Dragons.

Förutom rollspel så är serier ett av mina stora intressen och speciellt superhjältenserier. Jag har läst Spindelmannen av och till men det var inte förän X-men dök upp i serietidningen X:en 1984 som jag verkligen fastnade. Jag hade just fått tag på Marvel Super Heroes och nu var det dags att dela med sig av härligheten. Vi körde äventyret som medföljer spelet, Day of the Octopus, men precis som med Stjärnornas Krig året innan var det ingen mer än jag som ville fortsätta. Ingen gillar det jag gillar...eller nåt. (Riktigt illa var det inte, jag fick spela en del Stjärnornas Krig detta år eftersom Ola och Per bland andra gillade det.)

Min allra äldsta kampanj, Dungeons & Dragons, fick ett nytt tillskott detta år i form av Hollow World som avslöjade att världen var ihålig och att många av världens gamla civilisationer levde kvar där inne. Det tillhör dock en av de allra kortaste kampanjerna och efter två spelmöten eller så så har vi inte återvänt dit.

Old News of the Worlds

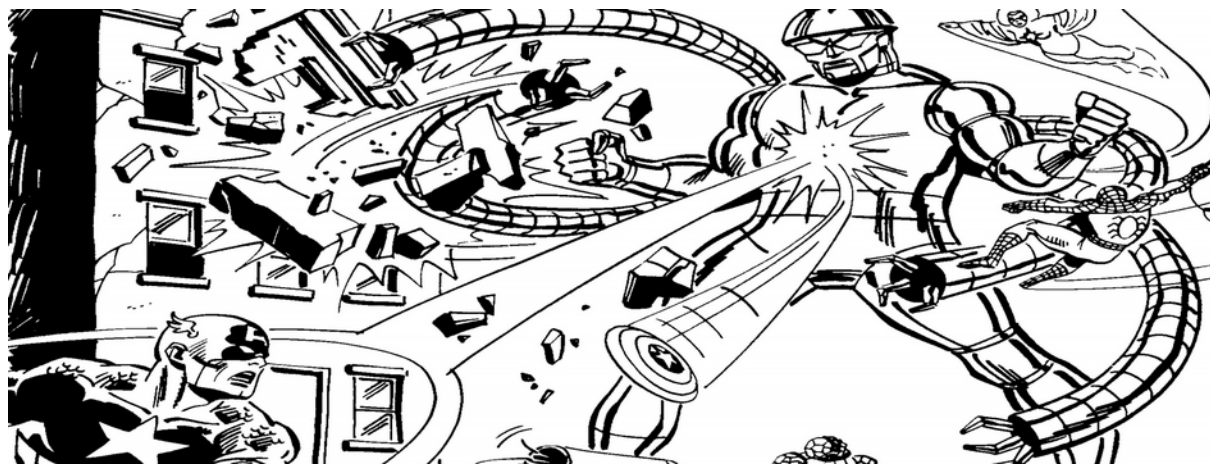
1989

Grundad 1993

Pris Gratis

NEW YORK (CNN) 1989

DR OCTOPUS ROBOT ORSAKAR KAOS



Captain America, Thing, Captain Marvel och Spider-Man bekämpar en jätterobot konstruerad av Dr. Otto Octavius, mer känd som Dr. Octopus.

Våg av superskurkar

Det var Avengers som först upptäckte att något lurt var på gång när de upptäckte gammastrålning från Central Park. Captain Marvel sändes för att undersöka. Det visade sig komma från superskurken Radioactive Man som dessutom hade Beetle, Scorpion och Fixer vid sin sida. Det tog ett tag att lokalisera hjärnan bakom gruppens bildning men när han väl hittas så var det bara en fråga om tid innan han stoppades.

Se sektion MSH: "Jag ska hämnas! Ni har inte sett det sista av Dr. Otto Octavius!"

MEGANEW YORK (CNN) 2089

Högflygande eldstrid

Jeff Jim Towers, skyskrapan som i dagligt tal kallas "Big John", kom under eld på eftermiddagen. Det verkar enligt NYPD och SecCorp som om de som öppnade eld var ute efter medlemmarna i den kända kommandostyrkan Team A.

Se sektion CM: "Oh, du är så stor...John".

KÖPING (TSRN) 1101

Tungt år för lokala äventyrare

Efter Halvars död blev det på sätt och vis stopp för Norak, Aurora och Argentas framfart ett tag men hjälp var på väg.

Araks fars bekante, kungen av Berghem, lät dock sända en av sina söner, Montagne

att hjälpa äventyrarna och ytterligare hjälp kunde fås av prästen Monkar. Under Monkars ledningen tog de sig an ett enormt projekt, att skicka ondskan på hela kontinenten på flykten. De kom dock inte så långt innan de somnade i den magiska skogen Nidvellir och det dröjde till våren innan de vaknade upp igen.

Med ledtrådar de fått från när de räddade Armas palats utanför Vilda kusten så tog de sig till Armas fästning på astralplanet, en rosa marmorsfär. Där, till slut, gick Armas sitt öde till mötes.

Se sektion D&D: "Nu kommer du inte undan längre din skäggtomte!"

ALFHEIM (TSRN) 1101

Hembesök hos Greven

Alverna i Alfheim var minst sagt upprörda efter att ett enormt högt svart slott dykt upp i en av deras stora gläntor. Det var egentligen inte det faktum att slottet dykt upp som var problemet utan att det skymde solen och hotade årets skörd.

Sådan tur då att en grupp modiga äventyrare hade dykt upp och kunde hjälpa till med problemet.

Det tog inte lång tid efter det att de satt av in i slottet som de kom ut och slottets ägare, Greven kom och pratade med dem. Han sade något om att de nu stod i skuld till honom för det de stulit från hans slott. Han tog sedan och avlägsnade sitt slott och alverna var mycket tacksamma.

Se sektion D&D: "Kolla min coola kista. Och min coola stav..."

SPECULARUM (TSRN) 1101

Världens inre

Skeppet Sjö-Galopp som satt av mot Ierendi troddes ha gått under i en stor vattenvirvel men News of the Worlds fick ett telegram 10 dagar senare från *innuti* världen. Tydligt hade virveln troligen orsakats av en ond solande som funnits med ombord på skeppet.

De överlevande besättningsmännen och några av de resande satte senare av för att undersöka den här nya världen på insidan av världen.

Solen var röd, färgerna mer granna och det fanns ingen natt, världen försvinner inte bort i horisonten utan sträcker sig så långt man kan se och försvinner bort i ett dis istället. Runt solen svävade också massiva landmassor som man inte visste

hur man nådde eller hur livet tedde sig där. Sannerligen en intressant upptäckt!

Se sektion D&D: "Wow, alltså..."

LUGNET (TSRN) 353

Söderfärder

De flesta brukar välkomna sommaren som en respit från snö, köld och karghet, men precis som solen började nalka sig beslutade sig fyra nykomlingar till Lugnet att de skulle ge sig av söderut mot isväggen och också besöka Skallhätta på vägen.

Caramon Majere, ägare till värdshuset gruppen hade stannat på berättade att han försökt få dem på andra tankar, och erbjudit dem jobb i byn, men de hade inte lyssnat.

Se sektion DL: "Nu drar vi ut på vandringsstråt!"

CORUSCANT (INN) LÄNGE SEDAN

Förrädare funnen

Rebeller, prisjägare och imperisoldater kom alla till ökenplaneten Tatooine då det sades att den forna republikgeneralen Adar Tallon hade hittats där, levande!

Som vanligt när det gäller galaxens utkant så innebar jakten på Adar en massa skjutande, springande och kränkande av imperiska lagar.

News of the Worlds hade vid skrivande stund inte fått reda på hur det hela slutat men vi återkommer.

Se sektion SW: "Titta Boba Fett...nä vänta, det är bara nån annan jeppe i mandalorisk stridsrustning"

PRODUKTLISTA

Det här är produktlistan för andra än mig själv och i en del fall har jag hittat på egna namn på äventyren. Jag är inte helt säker på alla årtal men jag har checkat så många jag kan mot News of the Worlds och anteckningar på mina formulär.

Asterisker markerar äventyr som jag inte har någon aning om när de spelats annat än att det är efter de publicerats. Frågetecken är om jag tror att de spelats de åren men inte är "säker". Denna produktlista fortsätter i News of the Worlds #39.

JOCKE

Döda skogen*
Maktens portar*
Äventyr i Jih-pun*
Torshem*
Barbia*
Siratsias vita formelbok*

1988
Spindelkonungens
pyramid

1989
Mörkrets hjärta?

1992
Handelsfursten?
Tempelherren?
Demonprinsen?
Enhörningshornet?

1993

Helvetesfortet
Melindors återkomst

1994

Slutstriden (Nidland)
Svavelvinter
Oraklets fyra ögon
Kristalltjuren
Icke namngivet
Kultäventyr

1995

Den Femte Konfluxen
1800: Harbour Hangmen

1996

Whitestar: Present Day
Whitestar: The Future

Efter Konfluxen*
Wasteland intro*
Litslena bygdegård*

JULLE

1994
Ballroom Blitz

1995
Off He Went
Plaque of Victory
'What should it be,
captain?'

1996
DarkStryder
Assault on Mr. Smart
Five Nights of the Beast

MICKE

Edain-in-Arthedur*
Strandens Skugga*
Goblet Well*
Mistaken Identity*
The Haunting of Bor
Lath*
The Book of Boron Djak*
Vermillion Manor*
The Order of Adajakin*
Valley of Death*

1994

The Hunt for Guff

1995

The Ogre's Lair
A Matter of Loyalty
The Jewels of Crump's
Mound
The Treachery of Ton
Bron
Where There's a Wolf
The Rogue's Ruse
The Necromantic Urge
The Temple of Cay

1996

The Spiders of Hrasskain

ASSE

Den svarta madonnan*

FREDRIK

1987
Uppdrag i Mos Mosel

1988
I Reptilmännens klor

1990
Orc Fortress

31: TBP
 33: N107
 35: 107
 37: 107 (10)
 39: 107
 40: 107
 41: 107
 42: 107
 43: 107
 44: 107
 45: 107
 46: 107
 47: 107
 48: 107
 49: 107
 50: 107
 51: 107
 52: 107
 53: 107
 54: 107
 55: 107
 56: 107
 57: 107
 58: 107
 59: 107
 60: 107
 61: 107
 62: 107
 63: 107
 64: 107
 65: 107
 66: 107
 67: 107
 68: 107
 69: 107
 70: 107
 71: 107
 72: 107
 73: 107
 74: 107
 75: 107
 76: 107
 77: 107
 78: 107
 79: 107
 80: 107
 81: 107
 82: 107
 83: 107
 84: 107
 85: 107
 86: 107
 87: 107
 88: 107
 89: 107
 90: 107
 91: 107
 92: 107
 93: 107
 94: 107
 95: 107
 96: 107
 97: 107
 98: 107
 99: 107
 100: 107

KEX NATSUKIRUKAMI

↓ 2 AV GRABBARNA FRÅN ÖVERLEVNADSHANDBOKEN

HENTAI PÅ DIG SLAKUM

SCHÉ'ARE RECHS.

OCH HES NI ANDRA.



DENNA SERIE FÖLJER
 EN BROKIG SKARA
 PÅ VÄGEN FRÅN
 KARA-TUR TILL VATTNADJUP.
18
 7100
RESAN GÅR VIDARE
 ©1998-2000 DANIEL SCHENSTRÖM
 ©SANNI © 1998, 2000 MIKAEL STABO
 *JUPP, DETTA AUSNITT BÖRDE FÖRKLÄDAS
 1998 OCH TUSHADES KLART 2000
 *EDELTLIGEN 2016, SÅRDET GÅR DET...
 2016 2016 2016

↑
GRUPPEN
NI VET HUR
DOM SER
UT

SLAKUM
DE HÄRA ÄR
OSANNE, SUKI,
TROLLKARLSMÖRDAREN
OCH
TROLLKARLEN.

SLAKUM
ÄR SLOKUMS
FARBROR.

HELA GÄNGET



VART E' SLOKUM DÄ?

DÖD

KEX

TÄSKIGT FALL.



NOG FÖR ATT
DET ÄR KUL ATT
SITTA UPP E OCH
PRATA MEN I MORGON
FORTSÄTTER VI RESAN
SÅ DET ÄR SOVDAGS.

SAGT OCH GÖRT.



SAMTIDIGT PÅ EN ANNAN PLATS.



OCH PÅ EN TREDJE PLATS.

ZZZ

OCH PÅ MORGONEN EFTER FORTSÄTTER DE RESA,
 EFTER EN SNABB FRUKOST FÖRSTÅS. MEN VI
 SKA STRUNTA I ATT VISA YTERLIGARE DEN TYPEN
 AV SCENER SÅ MEDAN VÅRA HUVUDPERSONER
 MÖDOSANT GÖR SIN VÄG GENOM DJUNGEN,
 FÖRBI URÅLDRIKA RUINER, BEKÄMPANDES ONDA
 ANDAR, SPELAR SCHACK MED DRAKAR, BYTER
 KLÄDER, SNACKAR SKIT OCH ALLT ANNAT
 MAN GÖR MEDAN MAN MÖDOSANT GÖR SIN
 VÄG GENOM DJUNGEN (OCH DÄR VAR DET SÅ
 NÄRA ATT JAG UPPREPDE FÖRRA SKÄMTET)
 SÅ SKA VI TA EN TITT PÅ MITT FANOVÄRDSHUS.
 STOR



SÅ, DÄ VAR DET
SKÄMTET KÖRT I
BOTTEN.

EHM ... OJDÅ. STRIDEN MELLAN TSA OCH NINJABOY PÅ ENA
SIDAN OCH BATMAN OCH ROBYN PÅ DEN ANDRA HAR VISST
ESKALERAT TILL ATT INVOLVERA HELA HYBRIS™ OCH HELA JLA.™*
NÅJA, DET VAR MITT FAVORITVÄRDSHUS I ALLA FALL.

SÅ OKEJ,
VI HAR BE-
STÄMT VAPEN-
VILA.

SKA
VI FIXA
SKÅDORNA
NU?

NEJ.
DET ÄR INGET
SUPERHJÄLTAR
GÖR.

*JUSTICE LEAGUE OF AMERICA.

SÅ
VAD BRUKAR NI
GÖRA EFTER
STRIDER DÄR?

JAG HAR
EN HEMLIG
IDENTITET
ATT TA HAND
OM.

TYP
CLARK
KENT?

DIN
LILLA I
SKIT.

JAG SKA
SLÅ INJÄL
DIG!

SKULLE
INTE TRO
DET!

FORTSÄTTNING PÅ STRIDEN
FÖLJER INTE I NÄSTA DEL

**DUNGEON
RESAN**