

LOKEN LUNTA 2011

#46
Dec 90



SK LOKES LUNTA 2000

OOOOOOOOOOOOOOOOOOOH YEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEAH!

En Lunta igen. Det tar ju ett tag mellan dem nu för tiden men i gengäld så är de ju tillbaks i en form som liknar glansdagarna 95-96. Materialet i det här numret är lite av ett desperat försök att bli av med vissa saker så att jag kan koncentrera mig på Luntan #50. Men jag kan lika gärna börja prata om den nu. I princip ska Luntan #50 ta upp alla kampanjer som inte fått något skrivet om dem hittills och lite om de som har fått det. Den ska också summera de 30 åren som Alpha Rules, SF och SK Loke varit i farten på ett bra sätt. Det exakta formatet och sidantalet är ännu inte färdigställt och information om hur det blir kommer via e-mail, brev och hemsida. Jag vill gärna att varje spelledare skriver lite om något av sina spel. Vill ni ha förslag på vad ni ska skriva så läs ledaren till Luntan #8.

Slokum och KEX och The Big Picture fortsätter oförtrutet, S&K börjar närma sig en femtedel av dess totala längd och The Big Picture har i och med detta nummers avsnitt passerat hälften (om planeringen håller).

Jag är riktigt nöjd med att få med ytterliggare en del i den massiva FR 93-krönikan som nu kommit igång på riktigt. Jag hoppas att huvudstoryn ska bli klar i nästnasta Lunta och sista delen med appendixar i Luntan efter det. Det kommer komma en samlad, utökad och upphottad version av krönikan så småningom. Ni som läst första Greyhawk-krönikan, "A Gathering of Heroes" vet ungefär vad ni har att vänta er.

Det här numret är lite förvirrat med artiklar, text, bilder och omslag från 1999-2020 och jag har avsiktligt låtit bli att uppdatera en del grejer. Pilutta!

För den som har koll så inser man med lite snabbt räknande en sak. Luntan fyllde 15 förra året om man räknar med Alpha Rules-numret. Grattis i efterskott!

-Daniel

Det mesta: **Daniel Schenström**

Originalförfattare: **Tim Brown, Troy Denning, Ed Greenwood, Gary Gygax, Roger E. Moore, Carl Sargent och Jim Ward m.fl.**

Övrig konst: **Jeff Easley, Ken Frank, Dave Trampier, Brom, Barr, Rom Freire, Larry Elmore**

Kartografi: **Daniel Schenström, Dave LaForce, Darlene, Dave C. Sutherland III**

Daniel Schenström
Fiskgjusegränd 11
745 61 Enköping

daniel@griffindesign.org
0171-36049
www.griffindesign.org/loke.html

Greyhawk, Forgotten Realms, Dark Sun, Ravenloft, Mervin's Maze, Spelljammer, Alternity, Dangerous Journeys, Gangbusters, SAGA, Dragonlance, Birthright, Top Secret/S.I., Boot Hill, Mystara, Ravenloft, AD&D, D&D and all related material is © 2006 Wizards of the Coast. Wizards of the Coast is a subsidiary of Hasbro. Star Wars, Indiana Jones and all related material is ©2006 Lucasfilm Inc. Castle Falkenstein and all related material is ©2006 Talsorian Games. Earthdawn is ©2006 FASA Corporation. Vampire, the Masquerade, Mage, the Ascension and Werewolf, the Apocalypse is ©2006 White Wolf Inc. Aliens, Star Wars is ©2006 Fox Corporation. Star Trek is ©2006 Paramount Pictures. Judge Dredd is ©2006 X. Shadowrun and Earthdawn is ©2006 Wizkids. Skyrealms of Jorune is ©2006 X. Burning Wheel is ©2006 Luke Crane. Amber is ©2006 X. Underground is ©2006 Mayfair, Inc. Talislanta is ©2006 Wizards of the Coast. HoL is ©2006 Cabil. Viking is ©2006 NeoGames. Mutant Chronicles is ©2006 Target Games. Khelataar är ©2006 Lancelot Games. Editorial content and some names and places are © 2006 SK Loke.

INNEHÅLL

INNEHÅLL	2
OMSLAGET	2
Obligatorisk information om vad omslaget föreställer.	
LEDAREN	3
Det vanliga köret och de som bidragit till Luntan.	
DARK SUN	4
Del 2 i en jättelång serie.	
PÅ G FRÅN STUDIO LOKE	9
Vad som händer och inte händer i SK Loke.	
FORGOTTEN REALMS	15
Jajemen. Senaste delen i krönikan.	
STAR WARS: DARKSTRYDER	35
Andra delen i DarkStryderkrönikan.	
THE BIG PICTURE	39
Del 7 av seriekrönikan.	
SLOKUM & KEX	41
Del 19 av 100.	
DEN ALVÄTANDE SKRÄPHÖGEN TALAR	4
Nyheter från spel och filmvärlden.	
VAMPIRE KALENDARIUM	6
Kalendarium för Soul of the Hunter kampanjen.	
TSR-GALNINGEN TALAR UT	43
Om Beverly Hills och spelarens roll.	

OMSLAGET: På omslaget ser vi de två forna marines som ett tag i ständig förvirran for runt i universum på uppdrag av det Tredje Imperiet. Det började som mitt svar på Olas Alienskampanj. Grunden var ett samtal som Ola och jag hade om hur man skulle kunna hålla en Alienskampanj vid liv och det var från den konversationen som idén föddes. Egentligen var det bara början på kampanjen, Eriks och Skuggans marines första uppdrag som var riktigt Aliens-aktigt. Efter att de tillfångatagits av den utomjordiska rasen S'lee och senare lämnats över till det människostyrda Tredje Imperiet så var det ett tag lite mer Star-Trek aktigt med utforskning som den främsta ledstjärnan. Sedan blev det mer mysterier och märkligheter av det. Ni kan läsa hela krönikan på hemsidan till dess att en tryckt version kommer. (Planerat till #44.) Det var en av de kampanjer som hade ett helt bestämt slut men det blev inte riktigt som jag planerat...

”Jag bor i en värld av eld och sand”. Så började Vandrarens bok. I Lokes Lunta #30 kunde du läsa den inledande delen av vad vandraren lärt sig om sin värld, Athas, på sina många resor i Tyr området. Nu följer andra delen av första delen.



Del 1. Fortsättning.

Trots att bilden jag hittills målat upp är den av ett pinat och vilt land, så vill jag inte påstå att Athas är tråkigt eller enformigt. Tvärtom, så har den en majestätisk och tydlig skönhet. När de första solstrålarna ger en emeraldgrön ton över Finmohavet, eller när solnedgången färgar de Ringande bergen blodröda, så är det ett slags otämjad skönhet som känns i alla våra hjärtan. Det är ett kall till oss att greppa våra spjut och våra nät, att fly staden och ta reda på vad som väntar oss i ödemarken.

Beskrivningen som följer är vad jag under årens gång lyckats ta reda på om vår värld. Mycket har uteslutits och det finns säkerligen dussintals fel, eftersom min information har fått av resenärer, handelsmän och utforskare – varav några säkert kände att det var i deras bästa intresse att missleda mig där de kunnat.

Det till trots, vissa allmänna mönster kan skönjas. Athas, eller åtminstone den utforskade delen består av ungefär en och en halv miljon kvadratkilometer öken. I dess mitt ett ungefär 210000 kvadratkilometer stort, vidsträckt, dammfyllt sänka som jag kallar Finmohavet. På grund av svårigheter att resa där, vilka jag tar upp senare, så är det i stort sett utforskat.

Runt omkring detta torra hav finns Platäländerna, vilka är från 700 kilometer breda till bara 80. Platäländerna innehåller många olika terrängtyper: gyllene sanddyner, klippslätter, dammsänkor, saltslätter, stenområden och slätter med gulgröna ökenbuskar.

Det är här civilisationen – om man kan kalla det så – fortfarande finns. Spritt över dessa områden finns små oaser med liv där ett par hektar bördig mark tillåter vetefält och ibland till och med skog. Vid dessa oaser finns de oorganiserade samlingar med byggnader och folk som vi kallar städer. Trots att varje stad reflekterar sin kungs personlighet, så är alla ständigt en hårmån från svält, med just tillräckligt med mat för att upprätthålla sin befolkning.

Platäländerna omges av diverse kedjor från de Ringande bergen. Dessa bergskedjor går från norr till söder. Öster och väster om Finmohavet bildar bergen solida bergsmassiv som skiljer platäländerna från de okända områdena på andra sidan. Norr och söder om dammhavet så bildar de serier av parallella dalar som leder iväg från centrala Athas.

I varje vädersträck, bortom bergen, ligger Hinterländerna. Vi har väldigt lite kunskap om vad som finns där. Många människor har gett sig av för att undersöka vad som döljer sig i dessa områden men jag har hittills inte mött en enda som återvänt. Under den enda resa jag genomförde för att beskåda Hinterländernas utkant så blev mina färdkamrater tagna av en osynlig braxaat, en halvtingsstam försökte äta upp mig och en silkesmask förföljde mig i över en vecka. Det är ett under att jag överhuvudtaget kunde återvända.

Trots att Athas är ett ödelandskap, så är det inte ett tomt ödelandskap. Världen formligen kryllar med människor, halvmänniskor och humanoider. Varje enskild grupp har funnit ett sätt att överleva i denna ödsliga och hårda omgivning. Generellt så har jag funnit att alla kulturer faller i en av följande sju kategorier. Stadsbor, bybor, köpmansdynastier, herdar, rövare, jägare-samlare och eremiter.

Städerna, omgivna av sina gyllene sädesfält, ligger vid stora oaser. De är kryllande enklaver av mänsklighet, som stinker av sopor och som ekar av tiggares rop om allmosor. Deras torn av bränt tegel reser sig upp över kanten på tjocka stenmurar som är skapta för att hålla invånarna inne och främlingar ute. I varje stads mitt bor en mäktig magikerkung i en säker fästning, styrandes sina undersåtar via ett sofistikerat hierarkiskt nätverk av byråkrater, adelsmän och övernitiska präster. Varje stad är en stat i sig och dess kung har absolut makt över varje levande varelse innanför dess murar eller ute på dess åkrar.

Byar är inte mer än ansamlingar med lerhus uppförda vid mindre oaser på diverse platser, som nära en saltslätt eller i skydd från elementen under en utskjutande klipphylla. Beroende på dess natur styrs de av högdragna byråkrater, lokala tyranner, eller då och då, av demokratiska råd. Som bäst är de semipermanenta. Förr eller senare så kommer Draken, eller så torkar oasen ut eller så kommer en rövarstam från ingenstans. Inom ett par år från en sådan händelse är alla spår av byn begravd under en massiv sanddyn eller bortförd av den vinande vinden.

De dynastiska köpmannahusen är sofistikerade handelsbolag med nätverk som sträcker sig hundratals kilometer, över politiska gränser och omfattande alla sociala klasser. Deras handelsutposter kan hittas på kala halvöar som sträcker sig ut i Finmohavet, eller i dalgångar högt uppe i de Ringande bergen. En bristfällig ström av material går från utposterna in till städerna, de varor som husen fyller sina stora emporier med. Varje hus kan ha byggnader i ett flertal städer. De flesta handelshus ägs av en familj och går i arv från generation till generation.

Nomadiska herdestammar vandrar buskslätterna, klippslätterna och sanddynerna, med avbrott en vecka eller två när de hittar något bete till sin flock. Stammarna är vanligtvis små, bestående av mellan fem till tio stora familjer (50-150 individer) eftersom deras hårda liv inte lämpar sig för stora befolkningar. De flesta herdestammar är väldigt



individualistiska och styr sig själva med äldsteråd. Vanligtvis leds dessa råd av en magiskt kunnig patriark.

Varhelst det finns något värt att stjäla så finns det rövarstammar. Dessa band fyllda med avskyvärda råskinn livnär sig på att anfälla karavaner, stjäla boskapsdjur och plundra hjälplösa byar. De är fega stackare som gör sina hem i avlägsna platser med god sikt över omgivningen eller någon form av naturligt skydd. Deras krigsherrar är hänsynslösa och hårda och håller sin position genom våld och förräderi.

De primitiva jägare- och samlare-klanerna är de mest varierade, kulturmässigt. Man kan stöta på dem nästan överallt: jagandes ormar på saltslätterna, plockandes rötter i klippområden och stjälandes ägg uppe bland bergen. De bor i små grupper om fyra-fem familjer, vanligtvis inte fler än tjugo individer.

Eremiter har dragit sig bort från något samhälle, antingen av eget val eller genom påtryckningar. De är underliga typer som bor vid välisolerade oaser där de lever enkla liv genom små odlingar eller jakt. Eremiter finns över hela Athas men du lär inte stöta på allt för många eftersom de undviker kontakt med främlingar.

Världen är fylld av krafter bortom vad vanliga människor kan behärska. Som regel kan man dela in dem i tre kategorier: prästerlig magi, trollformler och psioni. De är all tre en viktig beståndsdel i livet och dödens cykel på Athas.

På Athas så finns det flera olika typer av präster. De ber alla till ett av de fyra elementen – luft, jord, eld eller vatten. Det sista är det mest inflytelserika på vår törstande planet, men alla är kraftfulla och värda respekt.

En annan grupp kallar sig själva druider och räknas, enligt de flesta, som präster. Druider är speciella så vida att de inte ber till ett enskilt element utan istället arbetar de för att hålla Athas livskraft uppe. De tjänar naturen och planetens jämvikt. Många anser det vara ett förlorat mål men ingen druid skulle någonsin erkänna det.

I vissa städer är kungen upphöjd som någon slags odödlig varelse. Faktum är att många härskare ger formler till de tempelriddare som tjänar dem. Men är de verkligen lika mäktiga som de element som andra präster tjänar? Jag skulle inte tro det.

Trollkarlars magi skiljer sig från prästernas. Den tar livsenergi och förvandlar den till den kraft som magiker formar till formler. Om detta görs med respekt för världens livsenergi och om man försiktigt balanserar förlusten av energi med vinsten för magin så finns det inga sidoeffekter. I de flesta fall så är magiker vaksamma om världens vitalitet när de kastar formler och arbetar med magiska föremål.

För vissa så spelar inte Athas ekologi någon roll. De bryr sig inte om den livskraft som förloras när de spinner sin magiska väv. Dessa mörka själar, kallade Förgörare tar kraften till sina formler från sin omgivning. Växter nära dem förtvinar och dör och bördig mark blir till aska när de använder sina makabra krafter. De flesta av Athas magikerkungar är de mäktigaste av Förgörare.

Till en viss utsträckning så har varje människa och halvmänniska på Athas psioniska krafter. De flesta har så kallad rå talang, en förmåga som de lärt sig hantera genom försök. Men vem som helst kan dra nytta av sin fulla potential genom försiktigt träning och studier, och varje stad har en träningsskola som lär ut ”Sinnets Väg.” Många krigare, tempelriddare, och magiker har gått i dessa skolor och utvecklat kraftiga psioniska förmågor utöver sina vanliga kunskaper.

Psioniska förmågor är inte magi. Användaren fokuserar sitt inre istället för det yttre, och drar nytta av sin inneboende kraft snarare än den i sin omgivning. Så det vida användandet av dessa krafter leder inte till ytterligare förstörelse av Athas.

Vad som i allmän mun anses vara Athasisk historia är, anser jag, inte mer än en kompot av folklöre och propaganda. De flesta är för upptagna med dagens problem för att ägna sig åt vad gårdagen lär oss. De få som har ett intresse för historien är de smörande lakejer som ger sig in i projekt för att hylla sin respektive konung. De resulterande krönikorna är således otroliga skrönor eller inbördes inkompatibla påhitt, och du skall aldrig lita på vad du läser eller hör i dem.



Dock, vi kan utröna något från dessa fabriceringar. Författarna av dessa kungliga historier snubblar över sina egna ord i försök att vara sina härskare till lags, men från mängden av skrifter vet vi att de flesta stadsstater är tusentals år gamla. Samma magikerkungar styr staden över flera hundra år, ibland över tusen år. Det finns även fall där den nuvarande trollkarlskungen sägs ha grundat staden.

Hur otroligt det än må låta så ska man inte förkasta detta. Det är säkert att mäktiga magiker lever i flera århundraden och jag har inte hört talas om någon kung som dött under min livstid, min fars eller hans fars.

Men, magikerkungar dör. Jag känner till åtminstone två övergivna stadsstater. En monark styrde i varje, så en gång fanns det minst två andra magikerkungar i världen. Vi kan anta att den magi som höll den vid liv avtog eller att en annan magikerkung mördade dem. I vilket fall som helst, så är de övergivna städerna ytterligare ett bevis på att Athas är döende. Om världen var välmående skulle nya storstäder ersätta de som fallit.

Om vi så vänder vår blick bort från politisk historia för att betrakta folkloren, vem har inte hört en bards sköna röst sjunga om alla under i världen före vår tid? Texterna berättar om ymniga länder med gräs på var kulle och vatten i var sänka och språng. Fält med vete och råg täckte milsvida områden och så stora fårahjordar att man inte kunde räkna fåren. Mäktiga ekskogar och lönnar täckte vildmarken, och människorna bemästrade all djur.

Dessa ballader sjunger pris om krigare som slogs inte för mat eller underhållning utan för heder, ära och kvinnors kärlek. Kungarna i dessa sånger var ärofulla krigare som slogs mot hemiska odjur och slogs i berättigade krig för att skydda sina undersåtar. Män som satte sitt lands behov över sitt eget.

De flesta Athasianer anser dessa berättelser vara påhitt, lite förnöjelse och fantasi för att föra tanken bort från livets slit. När de gäller enskilda sånger så är det nog sant eftersom varje sångare överdriver berättelsen för att förhöja dramat. Men det kan finnas en kärna av sanning i dessa uråldriga texter och ballader.

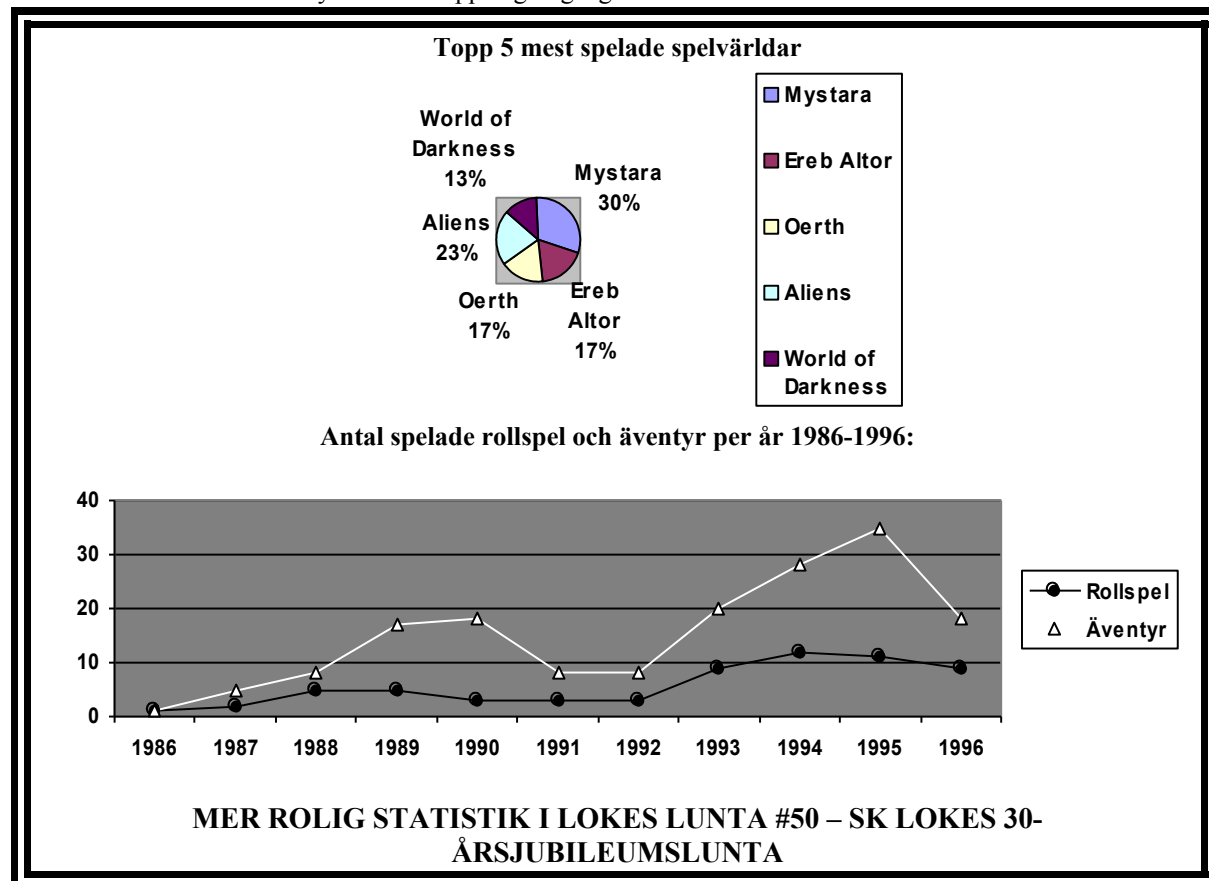
Världen är fylld med ruiner från bortglömda kungariket. Vem har inte förundrats över de främmande murarna från en förgäten stad som sticker upp ur sanddynerna? Vem har inte stannat vid foten av ett berg för att blicka upp mot den fästning som står vid dess topp och grunna på vem som kan ha levt där? Vem har korsat en gammal stenlagd väg utan att undra vart den en gång ledde?

Om du har frågat dig bara en av dessa frågor då måste du i ditt hjärta känna vad jag sett som sanning: Athas är en barbarisk skugga av en bättre värld. Såsom människorna, är alver, dvärgar, halvlingar, och alla halvmänniskoraserna brutala arvingar till mer värdiga förfäder. Draken, lejonet och alla andra stora varelser är hemska avbilder av ädla föregångare. Även växterna, som de blodsfärgade tamariskerna är dödliga avkommor av det bördiga täcke som en gång täckte vår planet. Var levande objekts essens, från det högsta till det lägsta har förvridits på något groteskt sätt för att göra det än farligare, än smartare och mer skrämmande än sitt ursprung.

Jag har ingen aning om vad som orsakade denna hemska förändring. Kanske var det naturens lag, eftersom bara den hårde överlever i ett hårt klimat. Kanske var det inflytande från en ondskefull kraft, hittills okänd och aldrig sedd. Kanske är det som en del säger att Draken på något sätt har något med allt att göra.

Om vi kan få reda på sanningen kanske vi kan återfå våra förfäders prakt. Någonstans, begravt i sanden, bortglömt efter århundraden av eld och blod finns ett Athas som vi aldrig känt av: en ymnig värld, fylld av under, där ära är lika värdefullt som vatten.

Mer information om Athas dyker säkert upp någon gång.



På G är Lokes återkommande sektion om rollspel som kommer, som spelas och som lagts på is.



Så här inför den senare hälften av år 2006 tänkte jag tala om vad som kommer från Studio Loke. Detta är en uppdatering från Lokes Lunta #30. Om inget speciellt står nämnt om ett spel här gäller förra artikeln. Listan är organiserad i bokstavsordning efter spelvärld/spel/kampanj. För den allra senaste uppdateringen så titta på Spelplanen som ligger på hemsidan.

DANIELS GREJER

ALTERNITY; DARK*MATTER

Dark*Matter är ett nutidsspel om konspirationer, märkliga varelser och mystiska organisationer, lite åt X-files-hållet men med en helt egen "mytologi". Vi har kört ett av de två äventyren som medföljer regelboken och efter att ha kört det andra äventyret så får vi se om det är intressant att fortsätta.

BLOOD OF MY BLOOD

E-mailkampanjen Blood kommer att fortsätta så fort det gamla materialet sammanställts och spelas klart nu under 2006.

BOOT HILL: PROMISE

Staden Promise är lite av ett centrum för utvandringen till Kalifornien och nu håller järnvägen på att byggas ut härifrån. Allt går dock inte rätt till. Ett längre äventyr proppat med Westerninnehåll avslutar kampanjen och Daniel är nu i idéfasen.

CASTLE FALKENSTEIN

En av kampanjerna som kan fortsättas efter att Gamma World-kampanjen spelats klart. Två äventyr är planerade att spelas innan spelet slutar spelas varav det första är jakten på det mytomspunna Mkabe-Mbele i djupaste Afrika.



COURTS OF ALCAIRTHONN

Jag har skrivit en ny version av det ursprungligen menat att publiceras i spelardarfansinet Solace och jag kan tänka mig att så småningom köra avslutningen i traditionell form. Nu blir detta spel troligen publicerat för sig som en del av Luntans utgivning. Av de åtta som spelade spelet under dess glansperiod så är det bara tre aktiva och en semiaktiv spelare kvar så ersättare behövs för några av de bortfallna.

DANGEROUS JOURNEYS; MYTHUS: THE JOURNEYS OF THE WINGED PIG

Hemma efter en lång tids irrfärder bland parallella världar är de förtjänta av lite vila i Tripoli innan det kommer bära av igen. Det är en av kampanjerna, tillsammans med Boot Hill som står först i listan över kampanjer att avsluta. Sista äventyret heter *The Roasting of the Winged Pig* och kommer avslöja sanningen bakom de mystiska tornen.

DARK SUN

Dark Sun ligger på is men kan komma att starta upp igen med fler äventyr baserade på handelshuset från de första äventyren. Vi lämnade ju av kampanjen mitt i äventyret Valley of Red Death och större delen av de spelarna är ju inte längre aktiva så jag måste bestämma hur det ska fortsätta. Kanske med att undersöka vad som hände de som skickades ut i det äventyret?

DRAGONLANCE

Den första kampanjen följs upp av jätteäventyret Dragonlance Classics som är äventyrsversionen av den första Dragonlanceromantrilogin. Nya och gamla spelare och rollpersoner är välkomna.

DRAGONLENS

Dragonlenskampanjen drar mot sitt slut. Paladine har ålagt er ett uppdrag. Medan Carathlon, Ertwith och Aeriwan deltar i kampanjen mot den blå drakarmén tar Novala, Rejalp och fortsätter jakten på Draklinserna. Ett längre kampanjäventyr avslutar vår serie besök i världen Krynn. Exakt när det blir av är ännu inte bestämt men troligen tidigast 2008.

DUNGEONS & DRAGONS: THE NEVERENDING STORY; The Letters Saga

Jag planerar att dra igång denna kampanj igen med mestadels nya spelare och rollpersoner. Den kommer blanda egengjorda äventyr och köpäventyr. Alla gamla spelare är givetvis välkomna tillbaks och min önskan vore att man åtminstone kunde köra ett kort scenario varje år med flera av veteranerna.

DUNGEONS & DRAGONS/ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS: MYSTARA

Avslutas med det andra äventyret som medföljde Karamikosboxen – *The Sound of Madness* - som även det är ett äventyr med ackompanjemang av CD-dialog och ljud. Troligtvis i år.

GAMMA WORLD: ALPHA TO OMEGA

Gamma Worldkampanjen lider mot sitt slut med bara ett äventyr kvar. Ska Haven lyckas hitta Människornas Stad eller kommer Timon att erövra området innan? Vad väntar i Människornas Stad, och vad orsakade den katastrof som skapade Gamma Terra? Svaren kommer ganska snart. Och när det är färdigspelat så kommer vi troligen aldrig besöka Gamma World igen.

Ett enda äventyr är kvar i kampanjen, det lite längre *Zone Zeta to Project: Omega*. Det är indelat i 19 delar varav de första tre spelats och den fjärde påbörjats. Fredrik assisterar Daniel med idéer. I nuvarande takt kommer kampanjen vara klar till 2010.

GAMMA WORLD: SLOW BUT DEADLY

Kan vara avslutad. Om intresse finns för spelarna så finns det ett lite längre äventyr att spela. Annars så är det spelandet avslutat.

GANGBUSTERS

Daniel tänkte lira ett par köpäventyr, han ska bara köpa dem först.

GNIPOKNE

Berget Gnipökne döljer många hemligheter i sitt inre. Under templet återfanns druidernas sista viloplats, på andra sidan massivet ligger alvernas dal och där finns en port in till dvärgarnas rike. Därifrån kan man nå en urtidsdal med en mystisk svartalvsstod, och det vidsträckta djupberget med sina riken av varelser som aldrig sett dagens ljus. Gnipökne spelas parallellt med de andra spelen och beräknas spelas fram till hösten 2007.



GOLDEN GANG: HEAVY METAL TRILOGY

Sista delen i trilogin kallat just *Heavy Metal* håller på att skrivas och bör vara klar för spelning i höst. Helst skulle Daniel se att så många som möjligt av originalspelarna är med. Bilden ovan av Rom Freire och Un Hombre Studios från första Golden Gangalbumet.

GREYSCAPE: THE MADNESS STARTS NOW

PBEM:et är nerlagt på grund av att folk var för dåliga på att svara på mailen och istället väntar Daniel på ett tillfälle att fortsätta kampanjen med vanligt spelande.

HOLLOW WORLD

Denna kampanj kommer knytas ihop med den reguljära Dungeons & Dragons-kampanjen The Letters Saga så småningom.

JUDGE DREDD

Ett äventyr, *Fear and Loathing in MegaCity One*, finns kvar att spela innan kampanjen är avslutad.

LANKHMAR

Just nu lutar det åt att kampanjen fortsätter och avslutas med äventyret *Run, Riddler, Run* någon gång i en okänd framtid.

MARVEL SUPER HEROES

Vi avbröt ju senaste äventyret med den vandrande skyskrapan mitt i så jag tänkte att vi skulle avsluta det ordentligt någon gång.

NABOURNE

Nabourne är en stor stad, och platsen för en ny mer karaktärsdriven kampanj. Den är upplagd så att folk som tittar förbi ska kunna hoppa in snabbt och spela även fast de inte kan spela varje gång. Det är inriktat på enmötesscenarion med fokus på vad rollpersonerna själva hittar på.

Nabourne startade 31:a januari 2004 och är planerat att pågå tills vidare, och alterneras med Vampire och Star Trek. Nabourne spelas nu under sommaren och förväntas spelas klart till hösten 2007. Nabourne kommer också göra vad som troligen är den mest obskyra

anknytningen till ett gammalt äventyr någonsin i Daniels historia i nästa spelsväng.

RAVENLOFT

Planen är att spela andra delen i denna trilogi *Rovanion – Ödets Tidsur* i höst/vinter.

SHADOWRUN

Daniel är fortfarande förtjust i miljön men den får ligga på is ett tag till, tills han fått ner antalet kampanjer en bit. Det var en av de rollspel som röstades fram under en spelarintresseomröstning så det är uppflyttat en bit i spelordningen. Preliminärt så kommer det spelas en gång redan i år men mest troligt är 2007.

SPELLJAMMER

Spelljammer fortsätter först efter att gamma World-kampanjen spelats klart.

TALES FROM THE FLOATING VAGABOND

Det finns två moduler kvar i min hylla att spela klart, *Where's George?* och *HyperCad 54, Where are You?*. Den sistnämnda är en antologi med flera kortare äventyr. Det är inte direkt akut att spela klart kampanjen.

TOP SECRET/S.I.: SAN FRANCISCO BLUES

Kan vara avslutad. Hur som helst lär det dröja innan andra och tredje delen kommer, om de kommer. En krönika över det första äventyret är planerad att komma ut men det ligger en bit ner på prioriteringslistan.

TORG

Vad hände egentligen med de som skickades ut för att stoppa att jordens rotation stoppades? Nya stormriddare behöver lösa detta mysterium och stoppa stoppandet! Spelas nån gång.

VAMPIRE: DREAMWORLD

Dreamworld fortsätter på obestämd tid, och exakt när avslut kommer beror på er spelares intresse. Planen är att ha fyra delar i kampanjen varav vi är på upprinningen av den första delen nu. Mellan varje del kommer finnas ett litet mellanspel. Andra delen kommer fokusera på vampyrpolitik och utspela sig till största delen i Chicago-området. Tredje delen är än så länge hemlig medans fjärde delen är Gehenna.

VAMPIRE: SOUL OF THE HUNTER

Denna kampanj är antingen nerlagd eller lagd på is beroende på om de inblandade spelarna fortfarande vill spela rollspel eller inte. En av spelarna har ju lagt ner i alla fall.

KOMMANDE KAMPANJER ELLER TESTSPEL

AMAZING ENGINE: METAMORPHOSIS ALPHA TO OMEGA

Denna kampanj följer på en annan så denna spelas först när den är klar.

EARTHDAWN

Daniel fick detta rollspel gratis med ett nummer av InQuest och tänkte köra ett äventyr någon gång. Det är ett fantasyrollspel byggt på Shadowrunsystemet och en rätt cool bakgrund. När demoner började härja i världen sökte människor och dvärgar skydd i stora underjordiska

städer. Flera hundra år senare har man börjat komma ut ur grottorna och utforska världen igen och återuppbygga civilisationen.

GREYHAWK WARS: KINGS AND PAWNS

Denna kampanj har lagts på is tills vidare, tills en del andra kampanjer avslutats.

STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Tillsammans med Nabourne kommer detta att bli huvudkampanjen från och med 2006. Det kommer likt TV-serien vara upplagt i säsonger om runt 26 avsnitt, och planen är att ha varje avsnitt ett spelmöte långt för att det ska bli enkelt att hoppa in för den som är intresserad. Den är just nu planerad att börja hösten 2006 och den som är intresserad av gästspel bör kontakta mig någon dag innan så vi kan göra en rollperson. Vill du vara med i det reguljära spelandet så är en vecka innan lämpligt då varje reguljär spelare har tre rollpersoner var. Det kommer vara 178 avsnitt och i skrivande stund är 102 idéer klara.

SKYREALMS OF JORUNE

Jorune är en mycket annorlunda fantasyvärld och kampanjen kommer bestå av de två-tre färdiga äventyr Daniel har. Skyrealms of Jorune ska spelas när de föreliggande kampanjerna är klara.

TOP SECRET

Vi ska spela äventyret som medföljde boxen.

RESTEN AV DANIELS SPEL

Följande spel står i min hylla och för eller senare lär de speltestas: Amazing Engine; Bughunters, Amazing Engine; The Galactos Barrier, SAGA, Burning Wheel, Alternity; StarDrive, Amber, Indiana Jones, Underground, Talislanta, Viking, HoL, Mutant Chronicles, Khelataar. Av dem har Viking, Khelataar och samlingen No Press Anthology valts ut som intressanta att testa i första svängen.

ALLA ANDRAS SPEL OCH KAMPANJER

He! Ni skojar väl? De andra ex-spelledarna fortsätter sin speltystnad eftersom de är så upptagna med sitt supande (eller pluggande och arbetande som de kallar det).



FORGOTTEN REALMS



12. MOSTER SVERAS HUS

Detta enkla trähus hyser ett av två tjuvgillen. Utåt är det en änkas och hennes tre söners hem men genom en nedgång till Vattnadjups extensiva kloaksystem kan mycket folk komma och gå som de vill. Och det gör det för moster Svera styr över stadens få lönnmördare. De som inte rapporterar diskret till henne får hennes ”söner”, som hon kallar sin lojala inre krets, på påhälsning.

13. LISH AZUTAS HUS

Där Suldougatan möter Belzonddgatan och Brahiirs gata står Lish hus. Det består av ett tvåvånings sten- och trähus och ett tre våningar högt stentorn. Tomten omges av en två meter hög mur. Tomten har låga buskar, en örtträdgård och en stenlagd uteplats och en stenlagd gång mellan huset och tornet. Förutom Hybris centrala samlingspunkt var det också scen för en attack från metallspindlarna. Metallspindlarna sägs vara en av Halahasters lärljungars skapelse.

14. GIRRSH LEYERS HUS

För pengarna från ett plundrat dvärgtempel i Nedanberget köpte Girrsh sitt hus. Många ändringar gjordes. Kanske var den mest storslagna de inglasade portalerna till havsbottnar vilket gav intrycket av gigantiska akvarier. Girrsh hann bara med att vara värd för två fester innan huset förstördes av den invaderande armén av vandöda. Under invasionen krossades glaset framför portalerna och bidrog till den kraftigaste översvämningen i stadens historia. Precis som resten av Vattnadjup restaurerades det av gudarna senare. Eftersom Girrsh fångslats av Hybris så är huset nu öppet för allmänheten att besöka.

15. MIELIKKIS TEMPEL

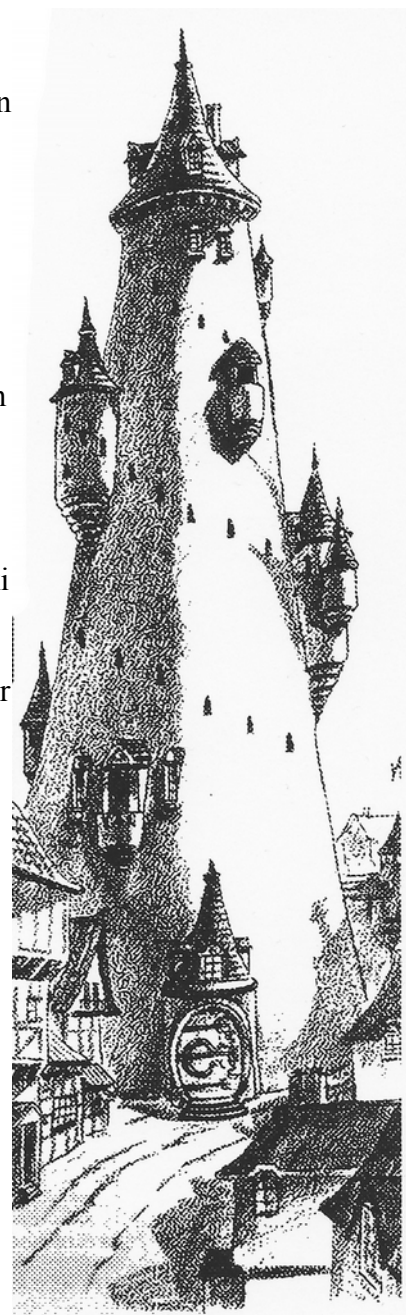
Gudinnans Händer är det egentliga namnet på denna muromgärdade lund som är tempel till två naturgudar, Mielikki och Silvanus. Den är indelade i fyra delar som på magiskt sätt är låsta i en av de fyra årstiderna. Hit gick Astrakhan och Runic för att be och det var här ni mötte Ryutel Soren-Zohn för första gången. Frukträd, örter och blommor kantar alla delar av trädgården som nås via en av två torningångar. Ett tredje torn är till för de två präster som sköter trädgården och dem som är på tillfälligt besök.

16. PASHA ALIMAS HUS

När Pashan kom till stan bodde han i en av de stora herrgårdar som andra familjer hyr ut. Darbelgoff och Tsa var in i herrgården, högg näsan av Pashan, som förblödde, och gick därifrån.

17. MHAIR SZELTUNES TORN

Mhair Szeltune är en av medlemmarna i Vita Ulvens äventyrarkompani och bor numera i deras borg. Hon har dock kvar sitt torn i Handelskvarteren, troligtvis som magilaboratorium.



18. PIERGEIRONS PALATS

Egentligen heter byggnaden Vattnadjups palats men eftersom Vattnadjups lorders talesman bor här är det vad man kallar det. Palatset tar mot diplomater och håller rättegångar. I ett rum finns också en miniatyr av staden där varje byggnad finns med. Här kan man nu tydligt se hur Hybris högkvarter höjer sig över även Vattnadjups slott som vilar på Vattnadjupsberget.

19. DEN GAMLA MONSTERSHOPEN

Här köps och säljs exotiska varelser till magiker som behöver komponenter eller adelsmän som vill ha något att visa upp på sin fest. Girrsh köpte en grupp Yuan-Ti härifrån.

20. KARTHUSET (KARTMAKARNAS GILLE)

En ovärderlig om än kostsam resurs för äventyrare. Förutom att göra ritningar på beställning för hus och annat så har de också ritningar över Nedanberget och andra ställen som lockar till sig äventyrare. Korrekthet i kartorna kan oftast inte garanteras.

21. JADEMATTAN

Ett av de lyxigaste om inte det lyxigaste värdshuset i hela Vattnadjup. Allt är gjort i vad som anses vara god smak och kostar därefter. Mellan 25 och 50 guld får man betala för ett rum men då får man en luxuös vistelse värdig en kung.

22. HJÄLTARNAS HUS (TEMPUS TEMPEL)

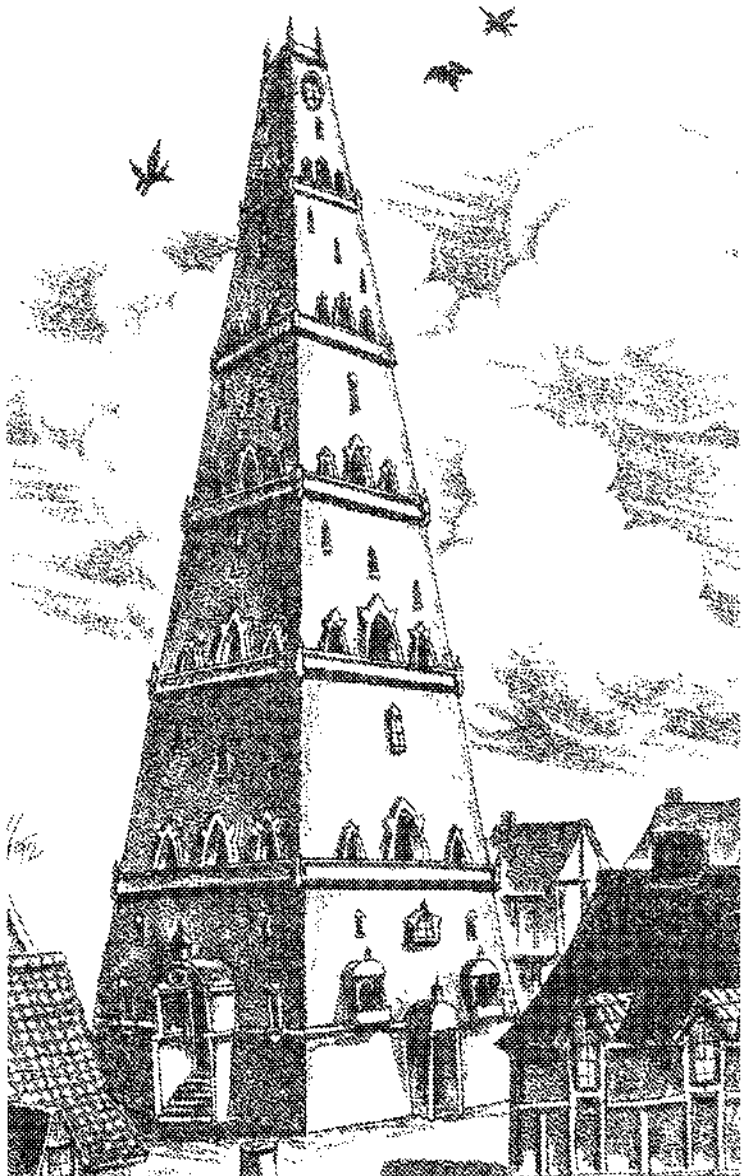
Tempus tempel är i form av en stor arena och Tsa och Kolab gick hit och boxades lite för att se vem som var hårdast av dem.

23. ORSABBAS FINA IMPORT OCH KHA NUNGS LÄGENHET.

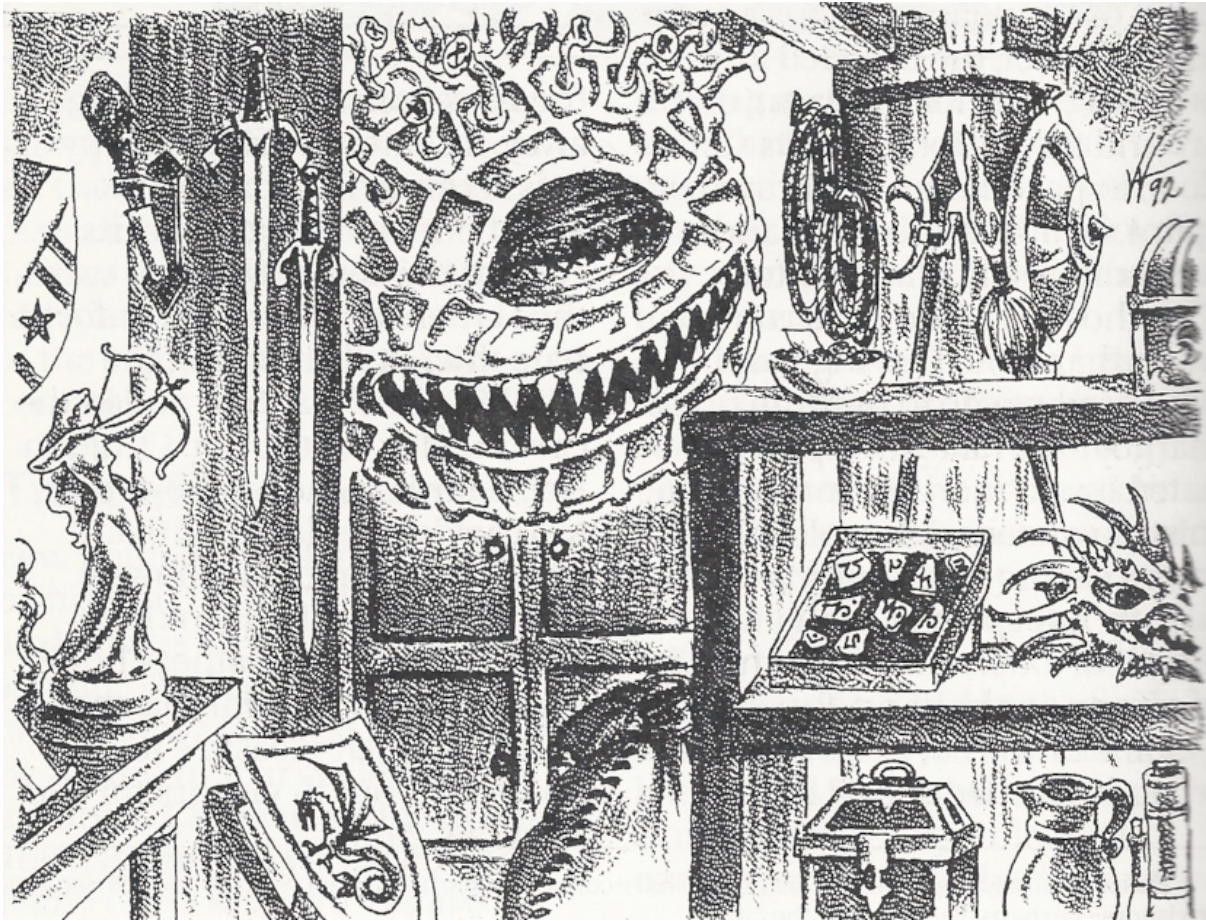
Orsabba importerar massa olika saker, mest kläder, prydnadsföremål och möbler, från Faerûns alla hörn. Kha Nung bodde på bottenvåningen tills han flyttade in hos familjen Tesper.

24. PLINTEN

Plinten är ett torn tillägnat alla gudar som inte har egna tempel i staden. Detta gäller även onda gudar förutom Bane och Cyric som är helt bannlysta sen Avatarkrigen för 5 år sedan. Så länge man inte offrar levande varelser är man välkommen men det är ett känt faktum att många tar livet av sig genom att



hoppa ut från tornet varje år. På vintern är det också ett tillhåll för de fattiga som inte har någon annanstans att ta vägen.



25. DEN GAMLA XOBLOBAFFÄREN

Denna superkuriosabutik visade sig ha en portal från Nedanberget vilken ni kom ut genom. Det sägs att allt man inte kan hitta i någon av Vattnadjups andra affärer kan man hitta här. Danderun och Arathka som sköter om affären är van vid plötsliga kunder och betalar sjsyssta priser för spännande prylar. Vad exakt en xoblob är är okänt, men de flesta tror att den uppstoppade ögonlösa betraktaren som hänger i affärens tak heter Xoblob.

DE KALLA NORDLÄNDELÄN

De bittra vindarnas, urskogens och de snö täckta bergens land är fortfarande flera hundra år efter människornas intåg i världshistorien till större delen vildmark. Norrut färdades ni flera gånger bland annat för att finna en förlorad karavan men även för att leta reda på nekromantikern Karla's tillhåll. Eftersom ni mest höll er till vältrafikerade vägar missade ni mycket av det som gjort att Norden betraktas som det sista utforskade området på fastlandet.



PLATSER I NORDEN:

Här följer en beskrivning av de platser i Norden som ni besökt under era färder där. Vad man kallar Norden beror på vart man kommer ifrån. Här definierar vi det som området runt Vattnadjup och norrut. Norden delas in i tre delar; Kusten, Dessarin (efter den centrala floden) och Frostlandet (norr om Mirabar).

ALDRIGVINTER

Aldrigvinter var den eviga stopplatsen när ni red eller vandrade upp längst kusten. Era besök varade aldrig längre än kanske en övernattnings på ett värdshus.

AMPHAIL

Ungefär tre dagars rytt från Vattnadjup ligger Amphail, en by med runt 600 invånare. Amphail är hem för många hästuppfödare och luktar därefter. Chansen att era hästar kommer härifrån är stor.

DÄNVATTEN

En gång för länge sedan var det en alvisk stad och många hus är bevarade från den tiden. Zhentarim och Harpbärare slåss ofta i området som har stora problem med sin närhet till Helvetesporten, en fästning övertagen av djävlar. De kanske 4000 som bor här verkar trots allt inte flytta härifrån. Girrsh hemstad.

EVIGHEDEN eller TROLLHEDEN

Någonstans här hade en stor karavan gått förlorad och det var när ni letade efter den som ni för första gången gav er av norrut. Den enda rest ni fann var vraket av en vagn på botten av Dessarinfloden. De överlevande skulle ni senare finna i nekromantikern Karlaz högkvarter långt norrut.

LEILON

En gruvstad halvvägs mellan Vattnadjup och Aldrigvinter.

LÅNGSADEL

Själva byn med detta namn struntade ni i utan det var den stora herrgåden Vinrankornas hus som var intressant för er. Där bor en stor del av familjen Åskstavs släkt och många andra magiker i ett stort kollektiv. Magisk forskning tar stora kliv framåt och man experimenterar mycket med förstoring och förminskning.

RASSALANTAR

En bondby med ett vattenhål för hästar.

RÅTTKULLARNA

Detta är Vattnadjups soptipp. Här hamnade ni för första gången efter att ha gått genom en portal från Nedanberget. Dagligen körs skräp och avföring från staden hit och töms. En del mindre ärliga Vattnadjupianer gör sig av med sina rivaler här. Förutom en mängd råttor i olika storlekar så finns här en hel del oytughs.

RÖDLÄRK

De träd som staden döpts efter kunde ni inte se och inte fanns det mycket märkvärdigt där.

STANNSTEN

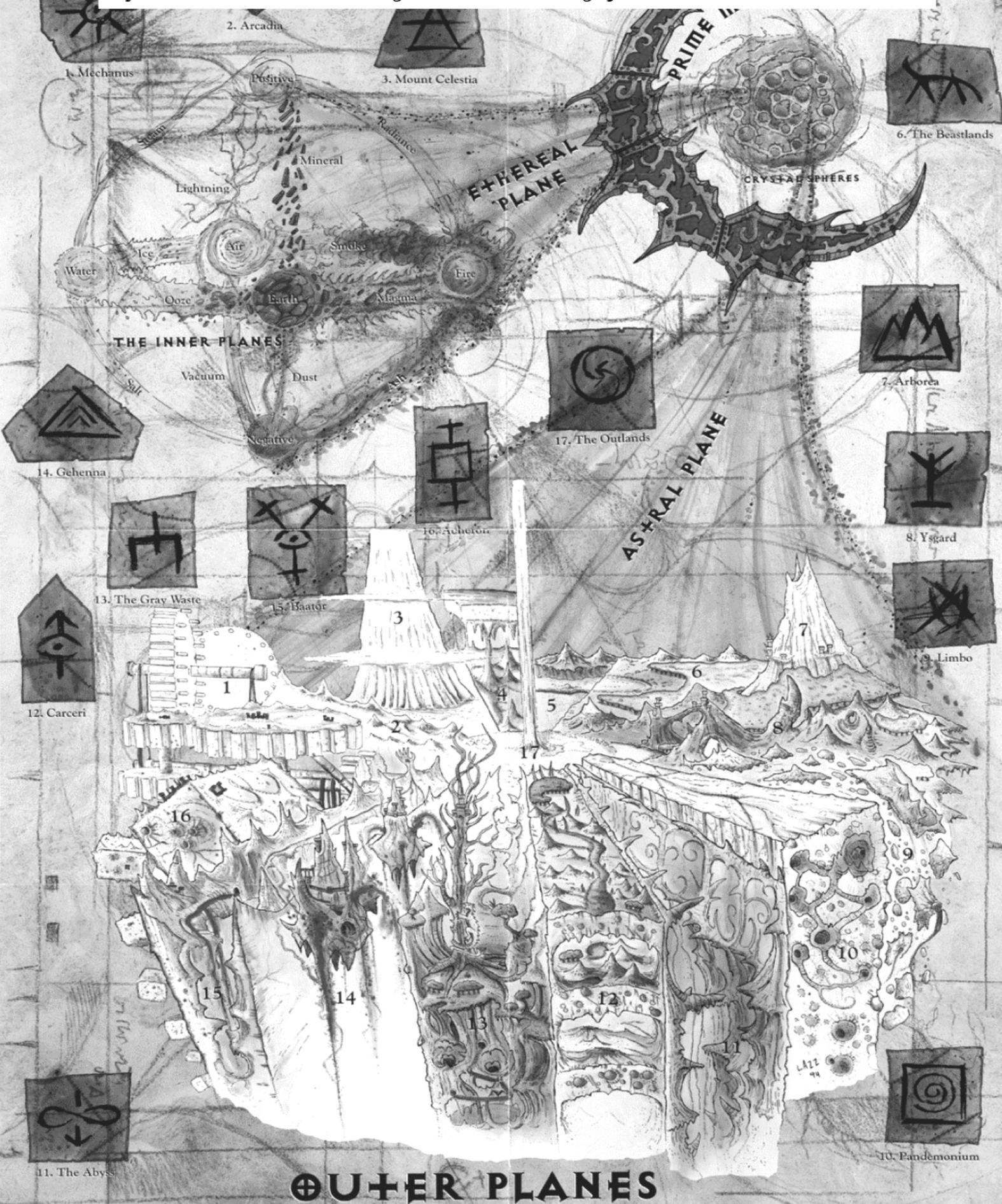
En ruinstad vid foten av det berg som hyser Mithrilsalarna. När ni var där så var en grupp dvärgar där och undersökte ruinerna.

TRISVIN

Denna stad har tidigare varit en uppsamlingsplats för beväpnade motaktioner mot goblinoider. För er? En plats att resa genom.



MYSTISKA, FÖRBJUDNA OCH OKÄNDA TILL
En för den värld som vanligt folk får uppleva ligger ett oändligt antal kosmos, främmande dimensioner som är
dödliga för den oförberedda resanden. Här finner man demonernas hem, jävelarnas länder, gudarnas palats och
platser så annorlunda att även en arkemagiker inte kan ana dess verkliga former.



PLATSER I MULTIVERSUM:

Detta är de utomvärldsliga platser ni besökt, antingen tillsammans, eller ibland helt ensamma.

RAVENLOFT

Ravenloft är namnet på ett slott i vad som egentligen är Fasans demiplan. Ett demiplan är ett plan som är så pass litet (i jämförelse med andra plan) att det behövs hållas vid liv av någon eller något. De kan vara från bara några meter i diameter till många många mil, men de har alltid en yttre gräns. Till Ravenloft kom ni genom en av Kappiyans "Mjölmästaren" portaler. Ni var också en av ytterst få att ta er därifrån, en ära som ni delar med bland annat ärkedödgasten Vecna från Greyhawk.

DE NIO HELVETENA

Darbelgoff skulle ta sig ett allvarets ord med Asmodeus, djävlarernas härskare. Det hela slutade med att han fick alla sina senor avslitna och sen teleporterades till Nedanberget där Kolab, Lish och Tsa var mitt uppe i en strid med en slags betraktare. Darbelgoff trodde han reste genom alla nio helvetena men egentligen hade han bara nått en uttråkad jävul på första planet som utsatte honom för lite strapatser.



ORCUS PALATS

Orcus palats ligger till största delen i Avgrunden och ni tog er dit för att sätta stopp för källan till Vattnadjups problem. För att döda demonlorden. När ni väl mötte honom gav han er ett förslag vilket några nappade på.



LHOMOS

Den magi aboletherna använder för att skicka sina massiva pärlstäder genom dimensionerna till andra världar skapade magiska åskstormar som öppnar portaler till de världar som magin emanerar ifrån. Genom en sådan stormportal kom ni till Lhomos, en djungel omringad av ett hav av svart vatten, befolkad av de märkligaste varelserna ni skådat och de två vänligt inställda stammarna R'gari och De grå.

Andra gången så hade ni medaljer med er som Kappiyan skapat för att ni skulle kunna ta er tillbaks. En sådan tappade ni och en ung manlig r'gari fick tag på den, Kolab. Kolab skulle bli en av gruppens mest långvariga medlemmar.

Tredje gången ni kom dit var djungeln död och luften kall. Världen verkade död.

SPELLEDAREN BERÄTTAR:

Mellan ert andra och tredje besök så var Spelljammergänget, de ni kunnat läsa om i första Forgotten Realmskrönikan (från Lokes Lunta #18) där tillsammans med en druid från Vattnadjud. Druiden hade ursprungligen kommit till Lhomos genom en av Kappiyan's portaler men tappat sin tillbaksresemulett. Druiden spelades av Anders K och lämnades kvar när Spelljammergänget teleporterade från planeten. Lhomos andra kontinent skiljde sig mycket från dess djungler och ni kan läsa mer om det i den första Spelljammerkrönikan.

Min tanke med Lhomos var att skapa något som skulle kännas främmande på samma sätt som Dark Sun fast ändå använda de monster som publicerats. Så jag gick genom mina två monsterböcker från spelets första utgåva och valde ut sådana som verkligen kändes främmande och som jag aldrig använt tidigare (och för att bevara Lhomos status lär jag aldrig använda dem någon mer gång heller). Ett till knep jag använde var att illustrera de olika varelserna, vilket var nåt som TSR börjat med i Dark Sun där de flesta äventyren kom med en bok med illustrationer för många mer saker än som var brukligt.

WERLD 101

Genom en stormportal nådde ni den 101:a Werlden, Mystara. Där gick ni med den massiva styrka av hjältar som samlats vid Zarokins kust för att anfalla abolethstaden där.

Besöket på Werld 101 gav er en första inblick i hur det var att slåss mot aboletherna och tack vare er insats där så gick deras intrång i er värld så mycket sämre.

SPELLEDAREN BERÄTTAR:

Werld 101 är den första av Daniels hemmaskapade världar och den där det mesta av det tidiga spelandet var satt till. Norak, Argenta, Carolyne, Aurora och Vatalos, hjältarna från originalspelmötena i D&D, var med där tillsammans med sina rivaler i Nidelins budbärare (vilka ni kunnat läsa om i Lokes Lunta #4). Händelsen ligger många år i framtiden för D&D-kampanjen, ungefär 8 år efter bröllopet som flera var med och spelade.

Zarokin ligger väster om Bellnadirs kungarike som är D&D-kampanjens hemområde och Silverprinsessans palats från äventyret med samma namn ligger i en bergskedja mellan de två länderna.

Ni kan läsa mer om Werld 101 i The Neverending story part 1: The Letters Saga som fanns med i Lokes Lunta #4v1.1 och News of the Worlds #29.

GREYHAWK

Greyhawk var ytterligare en av platserna ni besökte av de tillgängliga resemålen i Kappiyans galleri av magiska portaler. Ni var inte så tagna med staden med samma namn som ni besökte, i era ögon var det ett bakvatten, 100-200 år efter Vattnadjup i utvecklingen.

SPELLEDAREN BERÄTTAR:

Greyhawk borde ni alla känna till. Ni kan läsa massor om det i tidigare Luntor och Greyhawk Gazetteer. Ert besök i Greyhawk var ungefär 5 år efter senaste spelmötet i Greyhawk-kampanjen och världen var fortfarande i mångt och mycket i återbyggandestadiet efter ett flera år långt krig som sett drabbningar i de flesta länderna.

Nu börjar det

Så. Skådeplatserna är beskrivna. Nu är det dags för personerna att äntra scenen och att krönikera det som hände.

Nu ska ni få följa med från det att Praal Grobb började ana att hans far inte sysslade med helt lagliga affärer till dess att Hybris slott stod färdigt som ett triumfminnesmärke över Vattnadjups räddande. Från Vattnadjups kloaker till Ravenlofts mörka skogar, från Nordens ispinade vidder till Avgrundens eviga eldar, från Lish föräldrahem till universums mitt. Ni kommer få se hur det var att vara där då.

Ni kommer få möta de många män och kvinnor som deltog eller bekämpade Orcus plan och alla de som stod utanför konflikten men som ändå påverkade vad som hände. Det kan vara bra att ha de tidigare delarna från Lokes Lunta #12, 14 och 15 i minnet eller nära för att få ett bra helhetsintryck.

INNAN BÖRJAN

Nordanbenens skapande och färder

I den kända historien om Nordanbenen som den nedtecknats av historiker och krönikörer var det världens första mänskliga schaman som skapade benen, men sanningen är en annan.

Innan människor började utvecklas eller skapas färdades en hel del andra intelligenta varelser mellan dimensionerna och planeterna, och en av de tidigaste var aboletherna. Ett stort interdimensionellt krig bröt ut mellan abolether, gudar och många andra inblandade.

Konflikten förintade en del raser och decimerade många andra. I slutet av kriget, lite mer än 300000 år före äventyrets början, skapade aboletherna trianglar av pärlemor i vilka de gjöt in sina fienders själar. Dessa hade tre huvudfunktioner. Den främsta var att göra luften fuktigare så att de kunde vistas längre på land och lättare föra krig mot landlevande varelser. Den andra gjorde att man lätt kunde animera fallna fienders kroppar och snabbt skapa en armé av vandöda. Sedan bildade de också ett yttre psioniskt larmverk runt abolethernas territorier. När de var på väg att förlora en värld ändrades dess funktion att emanera stark negativ energi från de fångade själarna vilket förstörde liv och vatten i sin närhet. Kunde inte de vinna världen skulle de förstöra den för de som vann den.

Abeir Toril var en av målplaneterna men bara en triangel hann skickas iväg innan aboletherna anfölls på många fronter av en av de andra raserna. Den hittades först av en grupp Kuo toaner, undervattenslevande humanoider, och studerades av deras schamaner innan den gick förlorad i strider mot en annan undervattensras, Sahuagin. Det var ungefär 200000 år sedan.

Den fann sin väg upp till ytan under en expedition år 1400 f år 0, där alla medlemmarna dog i ett barbaröverfall och benen tillföll en tidig mänsklig schaman, Shozhar, och med kraften från triangeln blev han en mäktig magiker - den förste mänskliga nekromantikern.

Nekromantikern blev sina stams härskare och hans och stammens onda dåd blev kända vida kring. Nekromantikerkungens valde stoppades till slut av en alvisk styrka. Nordanbenen begravdes under ruinerna av nekromantikern Shozhars fästning.

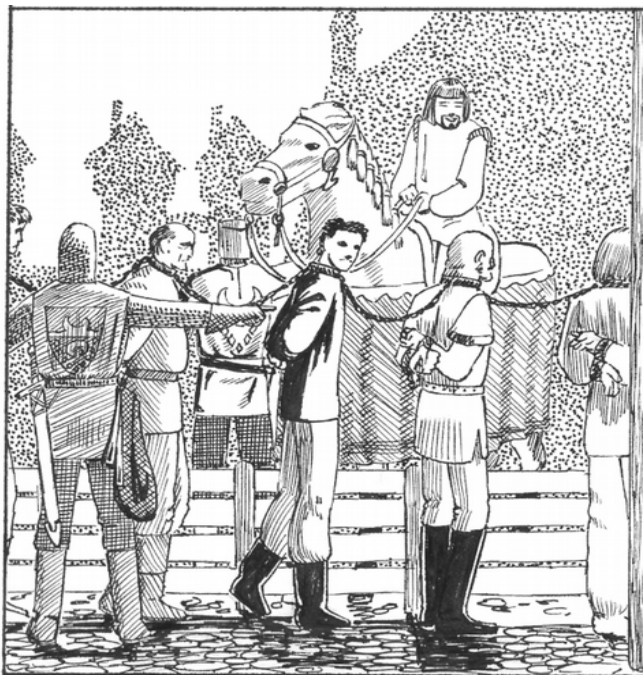
Nordanbenen beskrivs i Appendix III.

Skuggtjuvarna

Vattnadjup var en gång i tiden en stad som alla andra med ett organiserat tjuv- och lönnmördargille men stadsvakten i samarbete med två äventyrargrupper lyckades samla hela gillet och slå till mot dem. Många dog, ett fåtal flydde och resten dömdes till olika stränga straff.

Ledaren och två av hans underordnade flydde undan ett av äventyrargängen och inte förrän de nådde Calimshan långt i söder kände de sig säkra. Där kom de i kontakt med en lokal drogodlare och adelsman, Pasha Alima, och hjälpte honom få en fot in i Norden genom gamla kontakter.

I Calimshan så började de bygga upp organisationen igen, med stora mål i tjuvledaren, Spindelns, sinne: att eliminera Vattnadjups stadsvakt, eliminera Vattnadjups lorder och återta stadens undre värld.



Hans närmaste man, en foren Vattnadjupsresident och lönnmördare – Skuggrännaren, var den som skötte hans kontakt med Skuggtjuvarna så att Spindeln kunde ägna sig åt planering. Spindelns herre var illithiden Ajanz, en hjärnfläkare med fascination för ytvärlden.

Adelsfamiljerna

Familjen Anteos rikedom härstammade från slavhandel innan det blev olagligt i Vattnadjup. Officiellt så slutade de med det men egentligen blev de bara väldigt mycket försiktigare. Först så flyttade de operationen till Skallhamn men det blev ohållbart när kännedomen om platsen nådde Vattnadjups lorder. Istället sköttes den från en hamn norr om staden. Spindeln introducerade Anteos till Karlaz som sålde vandöda som billig arbetskraft. Då och då också i utbyte mot en slav. Det var också Karlaz som såg till att Anteos fick orcher som vaktade deras extensiva källare där slavar och droger lagrades innan de skeppades iväg.

Slavarna hämtades från Vattnadjups lägsta samhällsskick och från Skallhamn, personer som inte skulle saknas.

Anteos affärer utökades och till slut behövde de mer hjälp och drog in fler adelsfamiljer i affärerna. Familjen Stormväder ansvarade för att skeppa droger. Familjen Tesper blev indragna på grund av en skuld till familjen Anteos och deras överhuvud var organisationens kontakt med Vattnadjups kidnappare.

Familjen X höll koll på de nya tjuv- och lönnmördargillena i staden, Faster Annas och Moster Sveras främst.

Orcus första försök att öppna en portal

10 år innan kampanjen började så hade en grupp Orcuspräster efter många år funnit ett sätt att skicka in en av Orcus närmaste män, härföraren Silverherren till Faerun för att bereda vägen för Orcus och hans hord av vandöda och demoner. Den ritualen stoppades av utbygdsjägaren Khelben tillsammans med lönnmördaren Cimbar Tvaar, prästinnan Caeren, stäppbarbaren Bardish och Baneprästen Hlôwart Blütz. (Det var ett av äventyren i den allra första Forgotten Realms-kampanjen spelad med Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Kjellman och Johan Schenström. Det finns krönikerat i bilagan till Lokes Lunta #18.) Orcus var inte glad och satte igång att tänka ut en säkrare plan.

Karlaz vision

När Orcus var klar gav han nekromantikern Karlaz en vision om var han kunde finna Nordanbenen och vad han ville av Karlaz. För att nå Orcus mål behövde han pengar och folk och han började erbjuda sina tjänster, gratis arbetskraft i form av vandöda till dem som behövde det. Över åren så blev Karlaz inblandad mer och mer i adelshusens förehavanden och Skuggtjuvarnas planer och de i hans. Men han ljög om sitt och Orcus ultimata mål.

Pashan

Droger hade aldrig varit vanligt i Vattnadjup, annat än alkohol, men pashans droger började sprida sig tack vare att det var starkt beroendeframkallande. I utbyte mot drogerna så fick pashan slavar till sina plantager, kidnappade vattnadjupianer.



DEL ETT: INGEN NÅD FÖR FASTER ANNA OCH DEN FÖRSTA FÄRDEN NER I NEDANBERGET.

Rollpersoner inblandande: Praal Grobb Tespur (Martin Lübcke)
Khellin Guldglans (Asse Wesström)
Glamidor (Alexander Sundquist)
Xenorac (Mikael Stabo)
Kha Nung (Joachim Hellquist)
Astrakhan (Olle Cornéer)
Steign (Fredrik Sundquist)
Mrynn (Anders Kjellman)
Kiril (Anders Petterson)
Ebbot (Hans Elf)

HUR DET BÖRJADE: Det hela började dagen efter nyår 1368, i Vattnadjup, på Faster Annas konditori där Praal Grobb och Kha satt och samtalade över en fika medans snön yrde omkring utanför. Praal Grobb fick syn på sin far och några andra som kom ut ur konditoriets ”privata rum”. De andra såg lite skumma ut och inte alls som några man tänker sig en adelsherre skulle befatta sig med.

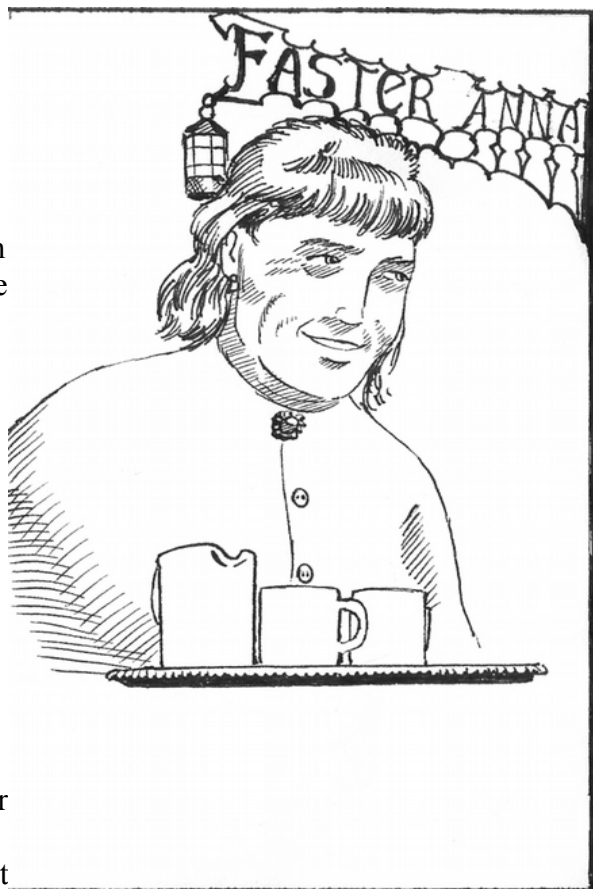
SEN: Zultmark Korathar var en känd jägare av jonstenar, magiska svävande stenar som bland annat kan skydda en mot magi, och han skulle ge sig av ner i Nedanberget, det system av gamla dvärgruiner och naturliga grottor som ligger i klippan Vattnadjup vilar på. Till den expeditionen behövde han kapabla män och kvinnor och det var där ni kom in i bilden.

Värdshuset Gäslande portalen var den enda allmänt kända nedgången till Nedanberget och det var den ni skulle använda som in och utgång de flesta gångerna. Det kostade ett silver per person att bli nerhissad de 43 metrarna till det sandfyllda golvet i Nedanbergets ”hall”. Det kostade tydligen ett guld att bli upphissad. I sanden låg ben och trasiga rustningsdelar vilket bevisade att det inte gått så bra för en del av dem som varit ner före er.

I det första rummet ni nådde, ett oktagonalt rum med bastanta pelare i så stod SÄKER DÖD, DEN HÄR VÄGEN skrivet i aska, med en pil visande mot en av utgångarna. Den skulle visa sig vara rätt även om ni tog en annan utgång till att börja med.

Det mesta av området som ni undersökte finns beskrivet i första delen av krönikan (LL#12) men det som inte finns där finns här.

Khellin Guldglans skulle bli den första att omkomma i kampanjen. Han dog i en strid mot fyra orcher. Astrakhan var den enda av medlemmarna från denna första tid som överlevde till kampanjens slut.



SPELLEDAREN BERÄTTAR: Att kampanjen började på nyårsdagen är en flört med första kampanjen, den som på sätt och vis är intro till denna, då den också började på nyårsdagen. Zultmark och hans jakt på jonstenar var en del av ett kort äventyrssuppslag från Forgotten Realms-boxen eller boken och kom in för att få fart på kampanjen då Martin och Jocke (eller någon av de andra) inte hakade på ledtrådarna kring Faster Anna och Praal Grobbs fars göromål. De skulle dock hamna i hetluften senare.

Eran färdväg denna första tour var (kartan finns i Lokes Lunta #12) 1, 2, 4, 3, 6A, 6B, 6C, 6D, 6F, B, 10A, 10B, 10C, 8B, 8A, 7, F (där Khellin dog), W, C och D.

Praal Grobb heter Tespur i efternamn medans hans familjs efternamn är Tesper. Troligtvis så hörde han inte riktigt vad jag sade när jag läste upp namnet eller så uttalade jag det dåligt.

Äventyrande i Nedanberget skulle utgöra en stor del av den tidiga delen av kampanjen fast det ursprungligen inte var menat att det skulle vara med alls utan enbart var menat som improvisation för att aktivera er. Ett äventyr som däremot var menat att vara med och som jag försökte få er till flera gånger var Besttämjarnas sal, ett äventyr från FR-boxen, men dit kom ni aldrig.

Zultmark föräddades med det vackra öknamnet Syltmark en mycket kort stund in i kampanjen. Planen för introäventyret var att ni skulle haka på Praals fars kriminella åtaganden, som kom sig av en stor skuld till ett annat adelshus. På så sätt skulle kampanjen börja i den lägsta delen av en lång serie av värre och värre skurkar och i en av många trådar som ledde in i kampanjen.

Nästa del av Forgotten Realms 1368-krönikan kommer i nummer #66 och innehåller resten av krönikan.

Detta är andra delen av den DarkStryder krönika som började i Luntan #18. Var medvetna att om något verkar konstigt så beror det på att jag utgår från fyra år gamla anteckningar. Det är med ett leende på läpparna jag undrar när fortsättningen kommer.

*Efter det lyckade slaget
vid Endor börjande den
Nya Republiken växa
fram. Många världar
som varit fast i
Imperiets grepp kunde,
stärkt av rebellernas
lyckade offensiv, slå
tillbaka och befria sig
från tyranniet. De flesta
valde att bli en del av
återuppbyggandet.*

*Nu, fyra år efter döds-
stjärnans fall har hälften av
det forna kejsardömet an-
slutit sig till den nya staten.
Många system har dock
vant sig vid den nya friheten
och vill inte tillhöra någon
galaktisk republik. Det finns
också fortfarande områden
där de kejserliga styrkorna
fortfarande härskar, ledda av
moffar och stormoffar.*

*Ett sådant område är
KATHOLSEKTORN,
eller snarare var, för när
rebellstyrkorna skulle gå till
anfall fann man att MOFF
SARNE redan flytt.
Han hade tagit med sig allt
användbart förutom en
Corellisk kryssare som nu
byggts om till lång-
expeditionsskepp. Med hjälp
av det skeppet, döpt till FAR
STAR, skall en grupp från
den Nya Republiken finna
moff Sarne och den nya
teknologi han använder sig av.
En ny teknologi av okänt ursprung
kallad DARKSTRYDER.*

EN WEST END FILMS PRODUCTIONS

LAWRENCE KAZDAN and GEORGE LUCAS presents a TWENTIETH CENTURY FOX FILM

SERIES Starring ANDY PETERSON DANIEL SHINESTREAM MICHAEL STABBO

JOACHIM HELLQUEST OLA LOENNHOLE ERIC SOUNDQUEST

DAVID PROWSE (voices the janitor)

Special FX by INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC

AVSNITT TRE
The Beach
(Airdate 27-12-96)

FAR STAR; Corellian cruiser under the command of captain Kaiya Adimetrium. It's mission: to find and, if possible, capture the renegade warlord moff Sarne, to champion the cause of the New Republic and to find and examine the mysterious DarkStryder technology.

Shintel:

Den massiva kryssaren landade framför rader av uppställda stormtroopers. Det regnade kraftigt och i skymningsmörkret var landningslamporna de enda som lyste upp betongplattan som tjänade som landningsplats.

Spända och beväpnade Republikvakter riktade vapen och provocerade stormtrooperna som dock valde att inte göra något. Major Dantet höll ett öga på sina trupper och signalerade åt dem att hålla sig lugna medan han försökte komma på vad kapten Dasha höll på med.

Löjtnant Dajus klev ut och hennes svarta uniform såg ut att lugna majoren något men det skulle snart stå klart vad han hade misstänkt, att detta var ett av den Nya Republikens skepp och inte som det tidigare sagts ett imperieskepp. Hon åtföljdes av de andra ur befälsgruppen och så fort de vandrat fram till majoren så avslöjade hon dem.

”Det här är vår kapten, Kaiya Adimetrium från den Nya Republiken. Jag är Jessa Dajus, före detta löjtnant i Imperiets flotta.”

”Jag förstod det,” svarade majoren, ”när jag såg skeppet.”

Efter korta överläggningar lovade majoren att hjälpa till att reparera det som behövdes mot att han och hans trupper skulle få följa med Far Star.

Tack vare mycket arbete hade man tagit bort X-wingarnas hypermotorer och monterat dem på Far Star. Det var en tillfällig lösning men den enda möjliga. Skeppet var startklart och fort tog sig mannarna från den Nya Republiken ombord.

Medan mannarna arbetade med reparationerna så höll officerarna till i Tactics och diskuterade om Loh'kar skulle få betalt eller inte för kartan. När de senare upptäcktes att en signal från kartan gjort att nav-datorn gick sönder så var det i princip avgjort.

Efter en ryckig start lämnade man planeten, kölhalade imperialisterna och hoppade mot Tanquilla Beach.

Tanquilla Beach:

Efter att ha dockat vid stationen Tanquilla Beach och gjort en kort rekognoseringsrunda så blev man inbjudna till supé hos kardinalen, stationens överhuvud, klockan 1800. Kl'aal motsatte sig inbjudan men fick masa sig med ändå. Man fick reda på att





mannen man skulle tala med för reparationer var Spang som befann sig på den andra av stationens 15 våningar.

Väl där lade man märke till att nästa skepp som skulle repareras var "Dynasty 2".

Dagen efter:

0700 återvände besättningen efter landpermis och då upptäcktes det att Tanner var försvunnen och att han inte setts till på 24 timmar, sen skeppet landade. Vissa kamrater till Tanner muttrade något om att han inte varit nöjd med de uppgifter ha tilldelats.

Officer's Messhall:

Vid befälsfrukosten så var man överens om att reparationen av skeppet var det allra viktigaste men dagordningen innehöll också misstankar om spioner på stationen.

Efter inslurpningen av frukosten (sjögräs) lämnade Jessa Dajus rummet i ett ovanligt dystert sinnestillstånd.

Lohfryyn var allmänt butter efter en natt uppe och sörplade "wookie-kaffe", en konkokt som skulle få en människa att hålla sig vaken en vecka.

Officer's Messhall:

Det var lunch och Kaiya var tillbaka efter ett möte med kaptenen på Dynasty 2, Axton Bridgeman, som hade ett affärsförslag; För eskort och 10000 så skulle man få hans plats i reparationsordningen hos Spang. Detta gick man med på eftersom kön till reparationsdockorna var 70 skepp lång. Nu skulle man bara behöva vänta i tre dagar.

Officer's Messhall, tre dagar senare:

0700 var det den sedvanliga besättningsfrukost. På grund av en sprinklerolycka var 3 plan inte flygkapabla, men 4 var i alla fall startklara.

1500 var man klar för inflyttning i dockan.

Tactics:

Jessa rapporterade om DarkStryderteknologin, och det framkom att Jessa arbetat för att underminera moff Sarne, sen blivit anklagad för förräderi och torterad innan hon befriats.



Rymden:

Vid eskorten av Dynasty 2 spöade man på piratskepp, förlorade en X-wing men tillfångatog ett av deras, en föregångare till dagens X-wing modell.

FOLK OCH FÄ I OCH OMKRING FAR STAR

NAME	RANK	POSITION
Akanseh	None	Mon Calamari Doctor
Akterrach Tish Droquer	Private	Soldier
Axton Bridgeman	Captain	Independant smuggler
Brandish Turgah	Enlisted	Technician
Borse Kiran	Unknown	Defender Pilot
Boom	None	Guudrian Pyromaniac
Brophar Tofarain	Sergeant	Starship Mechanic
"Broder Bus Ett"	Unknown	Soldier
"Broder Bus Två"	Unknown	Soldier
"Cegar Smoking Man"	Unknown	Soldier
Cobb Unser	Sergeant	Pilot
Colton	Petty Officer	Sensor Monitor
Darryn Thyte	Liutenant	Bridge Officer
Dasha Defano	Flight Sergeant	Wroonian X-wing Pilot
Dann Drugah	Enlisted	Droid Specialist
Dantet	Major	Imperial
Edly "Pot-Shot" Fasalk	Enlisted	Gunner
"Gamer" Firdaaz	Enlisted	Old Socoran Scout
Genna Seedar	Enlisted	Field Medic
Gorak Khzam	None	First Officer
Gunthar	None	Lost Alien
Haggit	Colonel	Imperial
Jessa Dajus	Liutenant	Imperial Tactical Advisor
Jordan Stryle	Sergeant	X-wing Pilot
Kaiya Adimetrium	Captain	Commanding Officer
"Kardinalen"	None	Tanquilla Beach Boss
Keleman Ciro	None	Prisoner of War
Kl'aal	None	Defel Scout
Krudar	Enlisted	Duros Gunner
Loh'kar "The Finder"	None	Procurement Specialist
Lofryyhn	Sergeant	Wookie Mechanic
Logan Harm	Sergeant	X-wing Pilot
Mitchell	Private	Maintenance Support
Nizzal	None	Turazza
Noell Ciro	2 nd Liutenant	X-wing Pilot (D)
Qesa Vth'naar	None	Sludir Gladiator
Ranna "Wingripper" Gorjaye	Liutenant	Flight Commander
Rizzal	None	Turazza
Rogan Dayspring	Sergeant	X-wing Pilot
Sarnan Twixt	Enlisted	Medic
Scoryn	Enlisted	Ship Security
Spang	None	Starship Mechanic Tanquilla Beach
T'achak T'ander	Enlisted	Chadra-Fan Repulselift Technician
Tanner Carzyn	Enlisted	Weapons Technician
Thanis Gul-Rah	Enlisted	Bounty Hunter
Unda Lagor	Enlisted	Aqualish Heavy Wepons Specialist
Vegath Tist	Enlisted	Arconian Miner
Vizzal	None	Turazza



SLOKUM OCH KEX.

Denna serie har nu nått avsnitt 19 av 100 och är mer än halvvägs genom första delen, "Orientalen," och en femtedel av serien. Det är visserligen inga ordflåtor med i den här Luntan där ni kan vinna chansen att bestämma vem som ska gästspela men ni får gärna föreslå folk. Den stora första finalen dyker upp i Lokes Lunta #78, typ. Här kommer dolda-skämt-listan, del 2.

-Easleys, Elmores och min egen kortsignatur
 -Spindelmannen
 -Alexanders namn på en län

-Mangadöden
 -Batman

THE BIG PICTURE

...vars 8:e riktiga avsnitt är det ni får läsa i detta nummer är det som det ser ut nu det näst näst näst sista och sen blir S&K den enda serien i Luntan för en halvt oöverskådlig framtid eller till dess det har hänt tillräckligt mycket i mina kampanjer för att det ska bli en ny del. Vissa har ställt sig frågande till seriens innehåll på grund av att vissa rollpersoner inte dykt upp än och det beror helt enkelt på kronologin. Även fast vissa äventyr och kampanjer spelats samtidigt så utspelas de inte samtidigt. Forgotten Realmskampanjerna till exempel är startade med fem års mellanrum mellan varje, Dragonlance är det bara ett år emellan och så vidare. Det finns även de kampanjer som aldrig kommer vara med i The Big Pictures huvudserie och det är de äventyr som spelats i någon av de stora kampanjerna och senare spelats med andra. Så småningom kanske dessa äventyr från parallellvärldar kan presenteras men det projektet dyker nog upp efter att S&K gått färdigt. De kampanjer som här tas upp är: TORGE; Ohiomian, Greyhawk; 'Demons, Demons, Everywhere', The Madness Plague, Dragonlance; Dragonlance Chronicles, Dragonlens Chronicles, Dungeons & Dragons; The Letters Saga, Mystara Campaign, Forgotten Realms; Waking the Demon, Avatar Trilogy, Something's Rotten in Waterdeep, Chronoscepter, Slokum & KEX, Golden Gang och Spelljammer. En del som visar vad som hänt tidigare med alla tidsresor inräknade är också på planeringsstadiet.

En del problem har dykt upp vid seriens tillverkning. Vissa saker från äventyren kommer jag inte ihåg, vissa rollpersoner vet varken jag eller spelaren hur de ser ut och på vissa ställen har jag varit osäker på tiden som det inträffade. För Greyhawk och Forgotten Realms stämmer det mesta, för Dungeons & Dragons uppstod vissa problem på grund av motstridiga uppgifter och Dragonlance är trots god dokumentation ett aningen osäkert kort. För tillfället ersätter dock denna tidslinje all annan information och blir från och med nu "den sanna bilden". I avsnittet som gick i NotW #31 blev sidorna förväxlade. Här får ni en spelarguide till de personer som dykt upp hittills i ordning efter att de dök upp i serien.

HLOWÂRT BLÜTZ – Per Hovryd
ANTHARK NUMM – Per Hovryd
YMIR GILDON – Per Hovryd
ZIMBAR TVAAR – Ola Lönnholm
ANGHROMIR DE WEES – Ola Lönnholm
CUGEL – Ola Lönnholm
KEREN TRUESPEAR – Anders Kjellman
CAROLYNE – Anders Kjellman
EELANI – Anders Kjellman
URNE STÅLMAGE – Anders Kjellman
HALDAR ALLMÄTE – Anders Kjellman
CHOBLET – Hans Elf
TANIS – Johan Schenström
BARDICH – Johan Schenström
AURORA – Johan Schenström
RION AV LEUKISH – Johan Schenström
NAIRON AV SUZAIL – Fredrik Sundquist
FIRMIR AV BOKEN – Fredrik Sundquist
NORAK AV RIKULTÉEN – Fredrik Sundquist
PLENNDIR – Fredrik Sundquist
LÄTTFOT STENNÄVE – Fredrik Sundquist
CELISION SILVERRÖST – Joachim Hellquist
VATALOS – Joachim Hellquist
CAERMINTH – Joachim Hellquist

RIAMET KORRT – Joachim Hellquist
BELDAR – Joachim Hellquist
ERTHWITH BANDOR AV ABANASINIA – Joachim Hellquist
VILHOLF KOMBOLO DEN I:E – Henrik Karlsson
HALVAR HILDEMAR – Henrik Karlsson
CALVIN – Henrik Karlsson
MOUNTAGNE – Henrik Karlsson
ARGENTA – Alexander Sundquist
ITHIL OHL – Alexander Sundquist
REJALP – Alexander Sundquist
FELLONIUS – Peter Norling
DIRAVO – Nils Wiström
ALGO-OBA – Martin Lübcke
ANAROND FRÅN ASPERDI – Daniel Schenström
MONKAR – Bora
DERLEN – Erik Sundquist
CARLOCK – Erik Sundquist
CARATHLON – Julle
NOVALA – Skuggan
AERIWAN LIONJAWS – Mikael Stabo
EIRIKUR KHAIRNSEN – Asse
MAURIUS HOLLS – Asse
SKULLBEE – Ola Johansson



DEN ALVÄTANDE SKRÄPHÖGEN TALAR...

Luntans spalt med nyheter från rollspel- och filmvärlden är tillbaks igen efter några års uppehåll. Information som är uppdaterad från när nyheterna först skrevs i *kursiverad* stil.

DUNGEONS & DRAGONS-filmen

Just nu ligger D&D filmen i slutproduktionsskedet. Den ska ha premiär någon gång i höst, nära Alla Helgons afton i USA. Om filmen kommer till svensk bio beror på hur bra det går i USA förstås. Smink, kostymer och sådant ser bra ut men tyvärr görs en del av de digitala specialeffekterna bland annat av firman som gör Xena och Hercules effekterna, Flat Earth. Läs mer på www.dndmovie.com.

Andra delen av trilogin är klar nu och släpptes på dvd i oktober förra året. Första filmen var för jäkla usel, men andra har i alla fall nya skådespelare och en riktig regissör så den ska väl inte vara fullt så illa. Produktionen på den tredje delen har redan börjat.

Nytt STAR WARS-rollspel (fast från ett bra företag den här gången)

Wizards of the Coast har nu licensen för att göra rollspelsprodukter till Star Wars. Spelet kommer i november och består av en hårdinbunden bok på nästan 300 sidor, helt i färg. Materialet gör det möjligt att sätta sin kampanj till tiden från Episod Ett till den Nya Republiken. Grundsystemet är det samma som i Dungeons & Dragons 3rd edition, med T20 i centrum och nytt stridssystem och monstervärden. Allt givetvis gjort för att passa Star Wars. Boken går lös på \$35, ca 300 kr och kommer i november. Läs mer på www.wizards.com. West End Games som haft stora finansiella problem ska nu koncentrera sig på en ny version av TORGE bland annat.

En reviderad version av grundregelboken kom i samband med Attack of the Clones och det har kommit en bunt supplement till spelet, och för ett tag sen kom en tredje version kallad Saga edition. West End Games köptes upp av en annan ägare och har bland annat givit ut sitt T6-system som användes i deras Star Wars i en fantasyversion, en sciencefictionversion och en äventyrsversion. De två förstnämnda innehåller illustrationer av Daniel.

X-MEN blir film

Filmen som har premiär i sommar-höst i USA är baserat på en helt ny historia som involverar mutanthatet, Magneto och givetvis X-men. Dräkterna är i allmänhet Matrix inspirerade och hittills ser Sabretooth, Xavier och Storm bra ut och de andra... www.x-men-the-movie.com är adressen för den intresserade.

Som ni säkert alla vet så var filmen helt okej, uppföljaren snäppet bättre och den tredje och sista filmen ungefär på den förstas nivå.

LORD OF THE RINGS blir film

Hela Sagan om Ringen eposet blir film. Filmande pågår och specialeffekter slipas. En trailer har lagts ut som visar lite effekter, lite film och lite bakom scenen stuff. Hittills ser det bra ut kan jag säga som tagit en titt på bredbandstrailern. Har tyvärr ingen URL att rekommendera

men ni har väl sökmotorer? Till julen 2001 ska den ha premiär och sen dyker de nästa två delarna upp nästföljande jular.

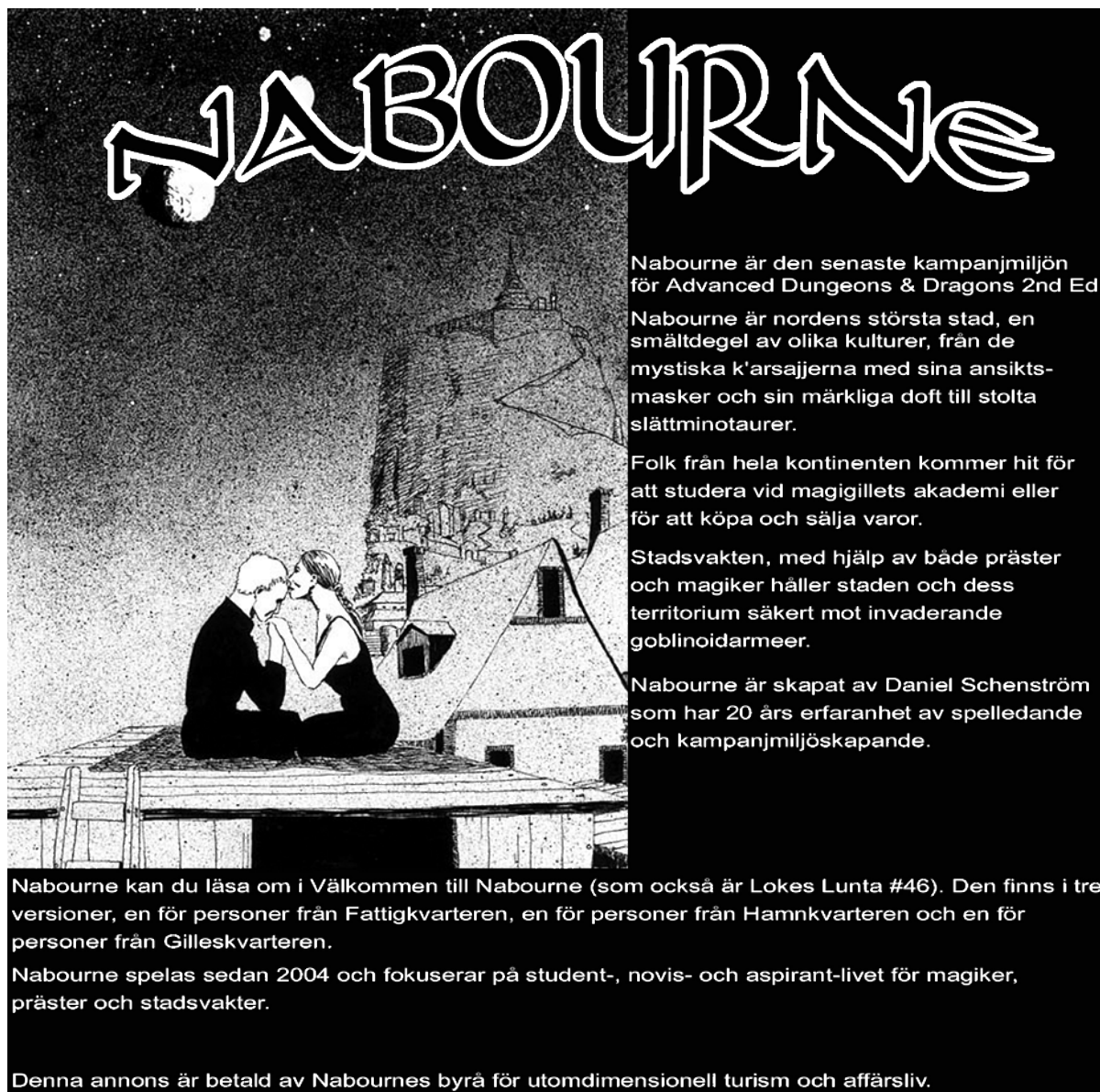
Öh, ja ni vet, alla tre delarna är ute nu i förlängda megaspecialversioner med statyer i paketen och så. Tyckte första delen var lite seg men de två sista var bättre. Kom ett rollspel från Decipher med många bilder från filmen men innehållet i övrigt är från huvudböckerna och man har sektioner som visar på skillnaden mellan böckerna och filmerna.

Mer STAR WARS

Intressant information finns att få på den officiella siten, www.starwars.com. Där kan man till exempel läsa alla jediriddarna från rådets speciella jedi-krafter och annat sånt coolt. Anmäler man sig för ett gratis medlemskap så får man ett nyhetsbrev en gång i månaden med länkar till nyheter. Just nu handlar mycket om Episod 2s förarbete.

Nu är förstås alla filmerna ute och istället kan man se fram emot en kommande film och två TV-serier, en tecknad och en live-action. Live-action-serien är planerad att ha 100 avsnitt. Produktionen ska ske i Australien och George ska regissera första säsongen.

Mer nyheter får du i News of the Worlds som utkommer då och då till allas förnöjelse.

The graphic features a stylized, hand-drawn illustration of a man and a woman in medieval-style clothing sitting on a rooftop, looking at each other. In the background, a large, detailed drawing of a castle or fortress is visible against a dark, starry sky. The word 'NABOURNE' is written in a large, white, stylized font across the top of the illustration.

NABOURNE

Nabourne är den senaste kampanjmiljön för Advanced Dungeons & Dragons 2nd Ed. Nabourne är nordens största stad, en smältdegel av olika kulturer, från de mystiska k'arsajjerna med sina ansiktsmasker och sin märkliga doft till stolta slättminotaurer.

Folk från hela kontinenten kommer hit för att studera vid magigilletts akademi eller för att köpa och sälja varor.

Stadsvakten, med hjälp av både präster och magiker håller staden och dess territorium säkert mot invaderande goblinoidarmeer.

Nabourne är skapat av Daniel Schenström som har 20 års erfarenhet av spelledande och kampanjmiljöskapande.

Nabourne kan du läsa om i Välkommen till Nabourne (som också är Lokes Lunta #46). Den finns i tre versioner, en för personer från Fattigkvarteren, en för personer från Hamnkvarteren och en för personer från Gilleskvarteren.

Nabourne spelas sedan 2004 och fokuserar på student-, novis- och aspirant-livet för magiker, präster och stadsvakter.

Denna annons är betald av Nabournes byrå för utomdimensionell turism och affärsliv.

Soul of the Hunter är Daniels Vampirekampanj. Den ingår i World of Darknesserien från White Wolf. Här nedan presenteras andra delen i serien, den första fanns i Luntan #18.

VAMPIRE: SOUL OF THE HUNTER. Kalendarium.

1928

En expedition till Torombi går förlorad.

1993

30:e december. Era skapare sammanför er i Gary och introducerar sig som Kings of Pain.

31:a december. Kings sänder iväg er för att på Modius nyårsfest vara uppmärksamma. Det visar sig vara en relativt trist fest.

1994

1:a januari. Ni besöker tillsammans med Jeff Chicagos prins Lodin. Han ber er att överlämna en låda till en grupp individer som har sin hemvist i stadens kloaker. Det gör ni.

2:a januari. Ni spanar runt i Chicago, mest på the Succubus Club.

Lodin letar upper och ber er få bort Lucian ur Gary den 6:e januari.

5:e januari. Lucian blir kallad.

6:e januari. Ni kallas till Modius som lämnar er när hans hus anfalls. Ni befrias av en svart man som senare visar sig jobba för Kings.

7:e januari. Ni möter Simon Mittenlechner i Chicago.

8:e januari. Ni skickas hem till San Francisco men någonstans på vägen fångas ni upp och Golden Rose gör det väldigt klart att han inte vill att Kings lägger sig i hans affärer.

11:e januari. Kings bjuder hem er till deras nya högkvarter i Los Angeles. De berättar att Lodin sänt Random, en hyrmördare, efter er. Planen är att locka fram honom genom att visa er ute och låta er backup ta hand om honom.

13:e januari. Ni konfronterar Random och hans kvinnliga partner på Hard Rock Cafe och efter att ha besegrat dem bränns de i Kings öppna spis.

26:e januari. Ni ger er av till Shadowlane Cemetary och tillsammans med tre varulvar befriar ni Veronicas svåger från en Sabbathförsamling.

5:e februari. Ni hämtar upp en person som anlänt med båt från Afrika och kör honom till ett safehouse.

6:e februari. Ni ger er in i en herrgård för att hämta en vargformad medaljong.

Detta är redaktörens spalt där han tar upp det som intresserar honom när det gäller rollspel i allmänhet, filosoferar om rollspel.



JAG VILL ATT MINA KAMPANJER SKA VARA SOM BEVERLY HILLS 90210

Tv-serien Beverly Hills 90210 började sändas på TV4 i början av 90 talet och jag har väl sett 95% av avsnitten. Jag vet inte riktigt vad det var som fick mig att börja titta men troligtvis var det att det var en ungdomsserie och att jag var en ungdom.

Jag har sett serien förvandlas från en ren ungdomsserie, proppad med moralkakor, till serie för unga vuxna med lutning åt såpahållet. Inga moralkakor är det nu heller. Seriens huvudpersoner har utökats och ändrats över åren men hälften av dem som är med nu har varit med sen starten. Precis som de flesta andra serier så följer man personernas liv genom med- och motgångar och andra förändringar. Under seriens gång så har man lärt sig att tycka om och identifiera sig med någon eller några av dem och det är mest för att se hur det går för de specifika personerna som man följer serien.

Så hur hänger det här ihop med mina kampanjer? Viktigast av allt för mig är att spelarna ska uppskatta berättelsen; precis som ett avsnitt av Beverly Hills överraskar, glädjer och får en att vilja se nästa avsnitt så vill jag att mina äventyr och spelmöten ska ge samma känslouttryckningar och samma längtan att få reda på fortsättningen.

När jag började spela var inte själva berättelsen det centrala utan det var snarare att göra äventyr som alla skulle ha roligt när de spelade. Den största delen av historien var den obligatoriska inledningen som beskrev varför rollpersonerna skulle ta del av äventyret. Så mycket mer tänkte jag inte på det. Själva den första idén till en bakgrundshistoria kom från när jag tänkte på var skurken från det första D&D äventyret kom ifrån och vad hans planer var eftersom han lyckades fly i slutet av det första äventyret på sin magiska lindorm. Det var den första gången som jag insåg att rollspel borde vara lika mycket berättelse som spel. Ju längre tiden gick desto mer tid ägnade jag åt äventyrens bakgrundshistoria och åt att göra kampanjer. En viktig del i att jag lägger stor vikt i själva historien och världen är att jag tycker att själva spelmekaniken för främst strid är så grymt tråkig i alla spel. Därför tenderar mina egna

äventyr till att ha få strider men mycket handling och lokal färg. Viktigt är också att ha god koll på alla SLP så att det inte känns som bara rollpersonerna gör saker som påverkar världen. Den svåraste delen är att komma rollpersonerna in på livet ordentligt och det är den sista biten jag arbetar på nu.

Greyhawk är den kampanj som hållt på längst med samma grupp rollpersoner i samma värld och det är väl i den kampanjen som jag lyckats bäst med mina försök och det är där jag tror att jag först kommer att betrakta rollpersoner gifta sig och kämpa med helt personliga problem som inte har med världens undergång och liknande att göra. Grunden är lagd och nu återstår bara att invänta resultatet.

Nu är det inte så att det bara kommer att handla om ekonomiska problem, barnens drogproblem och sånt, stora äventyr är alltid att vänta men jag vet var min föredragna gyllene balans är och den strävar jag efter.

En annan del i en tv-serie som är eftersträvansvärt i en rollspelskampanj är kontinuiteten. Kontinuitet är väldigt viktigt för verklighetskänslan och något jag saknat i vissa andra kampanjer. Tidens gång ger upphov till förändring, som i sin tur håller en kampanj från stagnation. Det ger också en känsla av trygghet i att veta att nästa äventyr inte kommer vara totalt annorlunda det tidigare.



ATT SPELA ROLL

Vad är den fundamentala skillnaden mellan olika rollspel egentligen? Är det om de är realistiska eller orealistiska? Nej, det är bara graden av abstraktion och inriktningen på reglerna som skiljer. Är det om de är fiktiva världar eller vår egen? Nej det är bara mängden av fiktiva element som skiljer eftersom hur nära verkligheten det än är så är det bara en avspeglning för att placera fiktiva historier i. Den fundamentala skillnaden är spelarens roll. Jahaja, tänker du. Spelarens roll är väl att spela sin rollperson? I de flesta spelen är det så. Spelaren är motsvarigheten till en aktör eller aktris i en pjäs. Flexibiliteten ligger i spelledarens och äventyrets uppbyggnad. Spelarnas fantasi och idérikedom kan fortfarande sätta käppar i hjulen för äventyrskonstruktören men rollen som spelas är den traditionella.

Däremot i TORG, TSRs SAGA och Castle Falkenstein sitter en spelare som både en representant för sin Rollperson och också som en extra historieberättare medan man i alla andra spel (som jag stött på) bara representerar sin rollperson. Detta är ett väldigt intressant

fenomen som leder till intressantare spel tycker jag. Det gör att spelarna måste engagera sig lite mer än vanligt och det är aldrig fel.

Det har tagit en hel del år för rollspelen att komma till den här nivån. Första D&D kom ju från ett figurstridsspel, Chainmail, och personligheten hos karaktären var som spelarens, eller spelarens uppfattning om hur en fantasyhjälte var. "Min rollperson säger 'Vad gör ni här?'" och liknande var nog gränsen för rollen. Allt eftersom åren gått har spelare engagerat sig mer och mer i den del av rollpersonerna som inte slagits eller valts fram och gradvis har rollspelen närmat sig teatern. Nyare rollspel har inkluderat mer och mer om hur man spelar sin rollperson och när väl spelarna lärt sig detta har det gått att ge dem ökade befogenheter.

Länge har spelledaren ensam varit den som styr en historia. Rent system mässigt så var TORG först med att låta spelaren vara med att styra en del av historien. Genom att spela de kort man blir tilldelad varje äventyr kan man styra om man ska få ha en romans, få en ärkefiende och liknande. Det kräver lite extra arbete eller improvisation från spelledaren.



EFTER FRAMTIDEN

Att vi nu har tagit klivet in i 2000-talet har en stor påverkan på många av de fiktiva framtidsskildringarna. Spel som Twilight 2000, filmer som 2001 och Space 1999 samt tv-serier som Star Trek är plötsligt inte korrekta längre eftersom årtalen för avgörande delar i deras mytos nu passerats. År 2000 låter så bra och det är en numerisk milstolpe som man förväntat sig saker strax efter. Hur man bäst ändrar sitt mytos är omstritt men här följer några exempel på vägar som andra tagit.

Omstart. När bortförklaringar, kringsskrivningar och annat gjort det omöjligt för alla utom de mest insatta att hålla reda på seriebolaget DCs historia valde man att revidera den. Från början existerade deras superhjältar på varsin värld men detta varade inte länge och snart hade de flesta av deras hjältar mötts, mest vanligt var det i Justice League of America (Lagens Vaktare). Till slut blev det för mycket och i en 12 nummers miniserie "Crisis on Infinite Earths" slogs alla världar samman till en. Så då var allt bra igen då? Nej, för några år senare skrev John Byrne om Supermans historia och tog då bort Superboyperioden. Detta ledde till problem med andra serier som grundades på Superboys existens. Andra problem var de tidigare mötena med andra hjältar och uppenbara anakronismer som att dessa hjältar slagits i andra världskriget men fortfarande på 90-talet var lika unga. Omstarten blev "Zero Hour", ytterligare en miniserie som band samman hela DCs kontinuitet med en tidslinje för möten och det multiversat. Konkurrenten Marvel har hittills valt att undvika ämnet med annorlunda tid utan istället betraktat den som tänjbar i förhållande till de historiska ögonblicken som deras hjältar haft anknytning till. Förra året skrev John Byrne om Spidermans bakgrund och moderniserade en del detaljer. Vad denna revisionism kommer att innebära i längden återstår att se. Men det är i samma princip nästa variant använder sig av.

Gradvis förskjutning. Star Trek har gett upphov till tre efterföljande tv-serier och nio filmer och eftersom den började på 60-talet har datumen för vissa nyckelmoment flyttats fram allt eftersom. Detta har också lett till att andra tidsrymder ändrats som längden på det kalla kriget mellan klingoner och Federationen. Star Treks popularitet verkar hålla i sig med en femte del på gång, som ersättning för Deep Space 9 och Voyager men revisionstendensen har minskat allt eftersom. Det man kan säga är att George Lucas visste vad han gjorde när han satte sin serie "för länge sen...". Att det sen inte hindrat honom från att fixa med filmerna är en helt annan sak.

Att starta och sen strunta i verkligheten. Detta är en variant som ger upphov till ett nytt parallellt universum. I princip hamnar väl all fiktion med anknytning till vår värld här om de inte utspelar sig i framtiden och inte har referenser till specifika händelser i vår världs kända historia. Några förutsätter redan från början något som gör att det inte stämmer som superhjalteuniversumet ovan, speciellt Marvels som innehåller besök av gudalikhade robotiska livsformer redan för miljontals år sedan. Några som är mer liknande oss inkluderar White Wolfs Vampire the Masquerade men den förutsätter ju att den bibliska skapelsehistorien är sann.

TOP10 ROLLSPELSKAMPANJER:

10. RoleMaster: Mickes kampanj började bra och fortsatte att utvecklas i rätt riktning med korta äventyr och både intressant miljö och befolkning. Detta kombinerat med den rätta mängden personlig frihet kunde ha gjort att kampanjen hamnat bra mycket högre upp om den bara fortsatt.

9. Gamma World: Med det bisarraste persongalleriet i rollspelshistorien och märkliga äventyr där sagda bisarra RP snubblar omkring i fornlämningar de inte förstår sig på (med komiska resultat som följd) kan det inte bli annat än bra.

8. Dungeons & Dragons: En kampanj som utspelar sig i ens egen värld och har trevliga rollpersoner och en mix av bra färdiggjorda äventyr och egna och personlig utveckling kan aldrig vara dålig.

7. Avatartrilogin: Tre äventyr som satte tonen för alla efterföljande Forgotten Realms äventyr med läskiga onda SLP (gudar) och läskigt lata goda SLP (Elminster).

6. Aliens: Ola visar vad skåpet ska stå från efter fångkolonin till den hårresande vandringen genom en Alienshive. Försättningen har inte varit lika lysande och därför har kampanjen åkt ner två bläppar.

5. Spelljammer: En kampanj med bara onda rollpersoner i ett universum som i princip är Star Wars möter AD&D ger en hög placering tack vare rollpersonerna.

4. Castle Falkenstein: 1800-tal, romanser, baler och heroism. Klättrar starkt mot toppen och kan snart bryta sig in på topp tre.

3. Vampire: Intressanta rollpersoner, spelldarpersoner, mytos och scenarion kombineras till en ypperlig kampanj.

2. Something's Rotten in Waterdeep: Megakampanjen som har allt utom ett slut: Supercoola rollpersoner, en responsiv kampanj och mycket att göra i vad som kan bli Daniels krönande verk.

1. Ja, vad tror ni? Demons, Demons, Everywhere: Min först och hittills längsta Greyhawk kampanj har blivit bättre och bättre med åren och tack vare rollpersoner, spelare, spelldarpersoner (mest av alla kampanjer), äventyr och jag vet inte vad mer. Tror ni att det är lätt att skriva skryttexter om sina egna verk?

**NO PLACE TO RUN.
NOWHERE TO HIDE.**



FIVE NIGHTS OF THE BEAST

A Vampire-Werewolf adventure that spans over 60 years