



Hallå allihop!

Arbetet med det här numret av Luntan började någon gång under 2006 men har på grund av andra åtaganden skjutits upp gång på gång. Nu har jag beslutat att göra det till en 25-årsskrift istället men redan nu tänkte jag bjuda er på större delen av det som redan är skrivet.

Ni kan se vad som är borttaget då det fortfarande står kvar i rubrikerna i innehållsförteckningen. Jag har även låtit credsen stå kvar även om alla skribenters och tecknares material inte är med i den här förtitt. Mestadels är det borta för att det inte är färdigt, tar onödigt plats i den här förtitt eller för att jag är ondskefull och vill tvinga er att köpa det färdiga numret när det är klart.

God Jul och Gott Nytt År!

22 år...

Det är otroligt egentligen.

Loke har spelat rollspel i 22 år.

Vi har spelat över 300 äventyr i över 54 kampanjer och 33 ”engångare*” i över 39 olika spel. Vi har suttit och spelat rollspel i en offantligt massa timmar. Om man gör en snäll uppskattning med i genomsnitt 7 timmars speltid per spelmöte så innebär det att vi har spelat rollspel i mer än 160 dygn. Och under de 160 dygnen har vi refererat Monty Python oftare än vad som möjligen kan vara sunt (”Just a flesh wound!”), delat på luft med mindre vätemolekyler per kubikmeter än djupaste rymden inne i stängda källarlokalerna och låtsats vara allt från kvinnliga sidenhårsbuskar till flertusenåriga interdimensionella demoner.

Men det är som sagt en snäll uppskattning. Det längsta äventyr vi spelat i klubben har över 100 spelomgångar och bara det är ju en jäkla massa tid.

*(Efter engelskans oneshot som används i spelbeskrivningarna senare.)

Den här ödmjuka lilla skriften...

Det här numret av Luntan är en tillbakablick på alla spel och alla kampanjer och alla spelare och alla rollpersoner och alla äventyr och allt vi tagit för oss under alla dessa år. Det är ingen återupprepning av allt för mycket material utan det mesta är helt nytt för detta nummer. Som vanligt, förstås, så har inga perfekta anteckningar förts under spelmötena som det trots allt baseras på och jag har säkert missat en hel del händelser, personer och sådant.

Det har gått åt en hel del tid att dyka ner i 22 års anteckningar för att kunna fiska ut information om spelningar, rollpersoner, spelledarpersoner, äventyr och kampanjer. Jag själv har valt att fria snarare än att fälla i de fall jag varit osäker om era rollpersoner exempelvis mött en viss spelledarperson i ett äventyr eller inte, helt enkelt för att det är roligare med stora siffror än små. Arbetet jag gjort blir också till grund för vidare arbete med krönikor och liknande.

Det här är ett avslut för de 22 passerade åren och ett avstamp inför nästa. Om det kommer en till jubileumslunta någon gång kommer det vara ett komplement till denna, inte en upprepning. Det förflutna är det förflutna!

Nästa 20 år...

I det här numret så spekulerar jag lite över Lokes framtid och kommande spel och spelningar och jag hoppas att om 20 år så spelas det fortfarande friskt, att vi fortfarande är nyfikna på nya rollspel, att vi inte alla är förlorade i virtuella fantasyverkligheter och att trots att en del lever så långt bort som månen och Mars så kommer vi fortfarande ha tid att träffas, umgås, rulla tärningar och citera Monty Python. Kanske har vi en helt ny generation av Lokemedlemmar, kanske har en del som inte spelat på över ett decennium kommit tillbaks, kanske har vi spelat klart alla nu oavklarade kampanjer?

Men det viktiga är...

När jag tittar tillbaks på de 20 åren som vi spelat rollspel och annat tillsammans så inser jag att det viktiga i det hela inte har varit hur många ondingar vi nergjort, vilka husregler vi instiftat, rollpersonerna vi har gestaltat, tennfigurerna vi målat eller äventyren vi spelat. Det viktiga har varit gemenskapen och vänskapen. Utan rollspelandet skulle jag troligen inte ha lärt känna de flesta av er så lika tacksam för allt utlopp för de kreativa som det varit, lika tacksam är jag för att den givit mig mina bästa, mest långvariga vänner och många trevliga bekantskaper.

Och du som inte spelat rollspel på ett tag men känner att det suger i spel- eller spelledar-tarmen så ska du veta att du alltid är välkommen. En gång Lokian – alltid Lokian.

-Daniel Schenström, 2008

PS! Anders Guth = fd Anders Petersson, Per Lundgren = fd Henrik Skoog.

Text:

Daniel Schenström
Erik Sundqvist

Ola Lönnholm
Alexander Sundquist
Per Lundgren

Joachim Hellquist
Mikael Stabo
Per Hovryd
Fredrik Sundqvist

Assistans:

Anders Guth
Mårten Ericson
Henrik Kanbjer
Robert Jonsson

Layout och grafisk design:

Daniel Schenström
Alexander Sundqvist

Bilder:

Daniel Schenström
Johan Schenström
Mats Schenström
Hans Elf
Martin Lübcke
Henrik Skoog
Erik Sundqvist
Robert Ylvestedt
Fredrik Sundqvist
Alexander Sundqvist

Fonter:

Times New Roman, **Basic Sans Heavy SF**,

SK Lokes karaktärer och material är ©1986-2008 SK Loke.

INNEHÅLL

INNEHÅLLSFÖRTECKNING
SIDNOTSFÖRTECKNING
SPELLOKALER
SPELLEDARPERSONSPRESENTATIONER
ROLLPERSONSPRESENTATIONER
VÄRLDSPRESENTATIONER
TECKNINGAR
LAPPAR
TIDSLINJE
STATISTIK
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS
DARK SUN
DRAGONLANCE
FORGOTTEN REALMS
GREYHAWK
LANKHMAR
NABOURNE
PLANESCAPE
RAVENLOFT
SPELLJAMMER
ALIENS ADVENTURE GAME
ALTERNITY
DARK*MATTER
ARS MAGICA
BOOT HILL
BUCK ROGERS: THE 25TH CENTURY
CALL OF CHTULHU
CASTLE FALKENSTEIN
CHOCK
COURTS OF ALCAIRTHONN
DANGEROUS JOURNEYS
DRAKAR OCH DEMONER
DUNGEONS & DRAGONS
DUNGEONS & DRAGONS, NYA
GAMMA WORLD

GANGBUSTERS
GO YOUR OWN WAY
GURPS
 BE YOURSELF
 MUTANT RYMD
 WWII
HARNMASTER
JUDGE DREDD
KHELATAAR
KULT
MARVEL SUPER HEROES
MIDDLE EARTH ROLEPLAYING
MUTANT
MUTANT, CYBERPUNKVERSIONEN
MUTANT CHRONICLES
PHOENIX COMMAND
 WHITE STAR
ROLEMASTER
RUNEQUEST
SHADOWRUN
STAR FRONTIERS
STAR TREK
STAR WARS
TALES FROM THE FLOATING VAGABOND
TOP SECRET/S.I.
TORG
TWILIGHT 2000
VAMPIRE, THE MASQUERADE
WASTELANDS
WEREWOLF THE APOCALYPSE
WESTERN
FRAMTIDEN
SLUTET PÅ ALLA KAMPANJER
NAMNLISTA
TIDIGARE NUMMER
SERIER
 ÖVERLEVNADSHANDBOKEN
 SLOKUM & KEX
 THE BIG PICTURE
 GOLDEN GANG
NEWS OF THE WORLDS
WEBBEN
BRÄDSPEL OCH FIGURSPEL
KORTSPEL
DATA- OCH TV-SPEL
LOKES LUNTA

SPELLOKALER/PLATSER

Loke har huserat i en massa olika lokaler under sina 22 år och här är de allihop.

Daniel och Johans föräldrars vardagsrum på Västerleden 42.

Den första spellokalen användes till ett äventyr och sedan aldrig igen. Här stormades magikern Armas grottkomplex utanför staden Köping.

Fredrik, Alexanders och Gabriels föräldrars biljardrum på Bergsgatan 19.
En bekväm lokal där spelledaren satt i en bakåtlutad stol och spelarna satt på ett mjukt golv borgade för en mycket mysig stämning. Här utforskades Spindelkonungens pyramid, här besegrades Dr. Octopus och här dödades Armas minst en gång. Härifrån kom man också ut på...

Fredrik, Alexanders och Gabriels föräldrars balkong på Bergsgatan 19.
Inte ofta använd för spel alls men det hände. Det hände också att några av barnen Sundqvist kastade hemmagjorda molotov cocktails härifrån. Man har utsikt över kyrkogården och...

Fredrik, Alexanders och Gabriels föräldrars tomt på Bergsgatan 19.
När vädret tillät så satt man här och spelade Dungeons & Dragons och Drakar och Demoner nära ett av äppelträden.

Fredrik, Alexanders och Gabriels föräldrars källare på Bergsgatan 19.
Överlägset den spellokal som använts mest och med en briljant möblering ur rollspelssynpunkt med ett separat bord för spelledaren. Här slängdes Greyhawks värld in i ett förödande krig, här samlades de fyra oraklen ihop och här gifte sig Carolyne och Eilonwy.

Daniel och Johans mors vardagsrum på Slånbärsvägen 188.
När föräldrarna var borta förvandlades rummet till spellokal och här utforskades en hel del av Vattnadjup och Norden under 1993.

Daniel och Johans föräldrars tomt på Plommongatan.
I det grönskande gräset bakom det låga gula huset satt vi, transporterade i fantasin till ett ruinerat Europa efter tredje världskriget.

Daniel och Johans mors kök på Blåklintsgatan.
En av de mest kortlivade kampanjerna var en satt i Lankhmar och det var här vi satt och spelade en del av den när vi inte satt på...

Daniel och Johans mors altan på Blåklintsgatan.
Trots stora delar av klubbens rädsla för värme och sol så satt vi och spelade här, mest då det föredrogs framför att sitta på...

Daniel och Johans mors tomt på Blåklintsgatan.
Under ett litet skröpligt äppelträd (eller var det ett päronträd?) satt Daniel gärna och spelade och glädde sig åt kinkiga solstrålsskygga spelare.

F.E.A.R.s lokal på **X-gatan**.
F.E.A.R.s lokal är den första ”riktiga” lokalen vi haft, uthyrd av kommunen till Enköpings äldsta spelförening, F.E.A.R. (Föreningen Enköpings Aktiva Rollspelare) där Ola Ls och Erik S storebröder varit aktiva. Lokalen var mycket rymlig med fyra rum, soffor, stolar, bord, kylskåp, hyllor, svart tavla och stereo med regnband. Den låg i samma trapp som en av Henrik S:s lägenheter. Här sprang US Colonial Marines omkring och här sänktes Atlantis.

Y.O.L.O.s lokal i Bergvretensskolan.
I biblioteket hade Y.O.L.O. (Spelföreningen You Only Live Once) fått en liten spelhörna där Vampire spelades. Att förflytta sig var ett smärre äventyr på grund av larm och rörelsesensorer.

Anders P:s rum på X-gatan.
I vissa lokaler som exempelvis Sundqvists källarlokal kunde man när man kom tillbaks dit efter att ha varit ute en stund lägga märke till en viss...lukt. Anders rum luktade dock angenämt till dess Asse bestämde sig för att föra analkemisk krigsföring.
Dark Sun, Dragonlance och Kult avnjöts undantaget Asses gasdag här.

Anders P:s kök.

Runt köksbordet samlades vi en gång för att spela när andra platser var upptagna. Vad koms dock ej ihåg.

Henrik Skoogs lägenhet på Slånärvägen.

I hörnet med utsikt mot skogen låg Henriks lägenhet. Den snabbaste uttömningen av den skedde efter att Alexander tänt eld på en smällare inomhus vid bordet där vi spelade. Efter det så hölls tändare gömda...

Henrik Skoog/Per Lundgrens första lägenhet på Bivråksgränd. Under slutet av 90-talet och början av 2000-talet var detta den huvudsakliga spellokalen. Förutom att utforska Gnipökne och utforska rymden i tredje imperiets skepp så spelades en offentlig mängd dataspel.

Henrik Skoog/Per Lundgrens andra lägenhet på Bivråksgränd. När flytten till denna lägenhet gick var det Daniels lägenhet som var spellokal för rollspel men när det var datorspel som gällde var det hit man skulle.

Henrik Skoog/Per Lundgrens lägenhet ovan F.E.A.R.s lokal. Den som har haft närmast till en av de "riktiga" spelokalerna förutom Sundqvistarna är Henrik som hade två trappor ner till den lokal som vi delade med F.E.A.R.

Anders & Jockes lägenhet på X-gatan.

Star Wars DarkStryderkampanj spelades här ett par gånger.

Daniel Schenström lägenhet på Fiskgjusegränd 11.

Detta är sedan ett par år tillbaks platsen där rollspelsactionen händer. Vampire, Nabourne, Dungeons & Dragons med flera har spelats i Daniels kök, bad- och vardags-rum, det senare som är inrett för optimal spelmiljö på begränsad yta.

Pers föräldrars finrum på Röksoppgatan.

Troligen den mest exklusiva miljö vi spelat i. Spelljammer var spelmiljön vi besökte.

Mikaels föräldrars vardagsrum.

RoleMaster, Vampire och Star Frontiers avnjöts i rustik lantgårdsmiljö.

Peters (Efternamn?) lägenhet i Romberga.

Peter var Daniel och Johans mors pojkvän under några år och när han flyttade ihop med henne så användes hans lägenhet till att besöka Forgotten Realms och ett tempel under vattnet nära kusten utanför Spanien.

Rollspelens historia

Rollspelen har sin grund i militära strategispel, spelade på bräden, kartor eller i speciella sandlådor med olika regler. I dessa spelade man om kända historiska slag eller hittade på sina egna alternativa scenarion. I Lake Geneva-området i USA så fanns en klubb där man bland annat spelade medeltida skärmytslingar och utvecklade egna regler. Strategispelet Chainmail från Gary Gygax var det som har kommit att se som den första hybriden mellan strategispelen och rollspelen. Ett viktigt steg i utvecklingen var att varje pjäs motsvarar en figur och inte en grupp, eller regemente eller liknande som tidigare samt att pjäserna kunde bli bättre av att överleva striderna och av att ha besegrat fienden. Gary Gygax var också intresserad av fantasy som då precis fått en uppsving av Tolkiens Härskarringentrilogi och skapade ett fantasytillägg till Chainmail. Gary Gygax och Dave Arneson började utveckla striderna till grott- och vildmarksäventyr och en serie äventyr blev kampanjer. Kampanjer kommer från en militärterm där en kampanj är en serie slag. Ur dessa äventyr började ett nytt regelverk ta form och speltestare över hela USA kom med synpunkter. Den slutliga versionen blev världens första rollspel som kom ut i slutet av 1973 eller början av 1974 beroende på vilken källas minne man har störst tillit till. 1974 räknas i alla fall som det officiella släppåret. Dungeons & Dragons var i flera år det populäraste rollspelet någonsin, och blev avsatt från tronen av sin mer avancerade lillebror Advanced Dungeons & Dragons några år senare. Rollspelen har sedan de kom till utvecklats åt lite olika håll. Förutom att det finns många olika genrer så har en del utvecklat speldelen en del, andra koncentrerat sig på karaktärsgestaltning och en del gjort sig av med regler helt och hållet.

Hans föräldrars hus.
Rosta marshmallows över ett
brinnande hemsökt hus var bara ett
av tilltagen när vi spelade Call of
Cthulhu i det Elfska residenset.

Ola L:s föräldrars hus på
Röksoppsgatan.
Nere i källaren stötte man på ett
slemmigt undervattensmonstrum
under en simtur i en dystopisk
framtid.

Ola J:s fars hus.
Olas far var ledare för byggandet av
villor uppe i Fanna och bodde
tillfälligt i en av de nya villorna.
Där spelades Dungeons & Dragons.

Ola J:s mors hus.
Nere på Munksundet låg denna
plats som mest var en plats för
snack, men även för lite Khelataar
och Dungeons & Dragons.

S:t Ilianskolan.
När Daniel gick i 8:an fanns en fri
timme, en aktivitet som man fick
bestämma själv om, en del
konfirmerade sig och Daniel och två
andra spelade Silverprinsessans
palats.

Hur allt började

I början av 80-talet började
rollspelen sitt intåg i Sverige,
mycket tack vare publiceringen av
Drakar och Demoner 1982.
Samtidigt gjorde amerikanska
rollspelsgrundarna TSR ett försök
att nå ut till en bredare publik med
ett förenklat rollspel och en serie
actionfigurer. En del av figurerna
dök också upp i den animerade tv-
serien Dungeons & Dragons (som
något klantigt översattes till Drakar
och Demoner när den utgavs på
video i Sverige). Det var
actionfigurerna – riddare, magiker,
monster och onda krigare som först
fångade Daniels öga. På den nyare
av stadens då tre leksaksaffärer,
Lekstugan, i källarplanet kunde man
hitta ett ställ med figurer med namn
som Warduke, Northlord,
Strongheart och Melf*. Figurerna
var otroligt coola för en ung Daniel, då 10 år gammal, och han och brodern (5 år vid tillfället) köpte sig en varsin

Första äventyret

Det allra första spelmötet om man bortser från soloäventyren som
följde med Dungeons & Dragons-boxen ägde rum hos Daniel och
Johan på Västerleden 42. Det hette ”Gruppäventyr” och följde med i
spelledarboken till D&D och var en fortsättning på soloäventyren i
spelarboken. Det var ett grottäventyr med en trevåningsgrotta där den
första våningen och området omkring var beskrivet men där undre
våningen bara var en karta och några förslag och tredje våningen var
helt upp till spelledaren att komponera själv. Så här började det:

För många år sedan var den här delen av Människornas rike behärskad
av en magiker med starka mystiska krafter. Hans namn var Morgan
(Gigan i originalet) och han härskade över de områden som tillhörde
den mäktiga Dimborgen som var belägen vid foten av det norra berget.
Morgan regerade länge och fredligt, men när han till slut försvann
fanns inget efterföljare utsett. Slottet fick förfalla och blev en ruin.
Ännu, fast sekler har passerat sedan dess, syns konturerna av de
trasiga tornen från staden. De vinkar frestande mot all som söker fara,
berömmelse och rikedom.

Ni har samlats runt ett middagsbord på värdshuset Gyllene Draken
som ligger i stadens centrum, för att diskutera era planer. Det är mycket
folk på värdshuset och rödblommiga ansikten blandar sig med era och
andra äventyrare. Man äter, dricker, skrattar och har trevligt.
Alla har ni hört historierna som berättas om de gamla ruinerna.
Berättelser om monster som lurpassar och vaktar värdefulla skatter.
Ingen av er har varit där, men eftersom ni är nyfikna kommer ni
överens om att mötas i gryningen för en kort resa.

En sak till: Stadens styrande män har utlyst en belöning på 1000 gp till
den som fångar Armas, magikern! Aurora var en välkänd präst.
Hennes död var sista droppen och de vill sätta stopp för färan en gång
för alla, så håll ögonen öppna!

Äventyret hade grottkrypore, kobolder, gulmögel, harpyor, zombies,
jättefladdermus, jätteråttor, gelékuber och resar. Det hade också en
magisk säng som nös om man kittlade någon som sov i den, ett
grottrum som inte finns (!), en annan magisk säng vars förtrollade
sömn kunde avbrytas med att man stoppar en ärt under madrassen,
dörrar som bara kunde öppnas av höggradiga rollpersoner, mystiska
röster från ingenstans, en låda med en zombie i och en massa annat...
Det var Daniel som spelade och Fredrik S, Johan S, Alexander, Nils
och Peter N som spelade. Inledningsvis var det de första fyra, Peter
och Nils kom med en liten stund in i äventyret. 3-4 spelomgångar tog
det att spela klart det och det var början på hittills 20 år av
rollspelande.

*”Det är inte mycket jag kommer ihåg från det här äventyret, jag
kommer ihåg striden på borggården i ruinen, och Peters alvs
bajsätande (se nedan). Men det jag minns bäst var strax efter striden
när kartans skulle ritas och Fredrik bestämmer sig för att Norak
skulle undersöka området medans. Då kände jag mig verkligen ute på
för djupt vatten...det stod inget nånstans om vad som händer om
gruppen delar på sig. Mitt svar blev att Det går inte - din rollperson
är vänta med undersökandet tills kartan är klar. Fredrik undrade
vettigt nog varför. Det traumatiska minnet är nog varför jag helst är
våldigt förberedd och ogillar improvisation.”*
-Daniel

figur. Det skulle inte visa sig vara några kvalitetsfigurer direkt och de tenderade att gå sönder på diverse olika sätt. Från bilden på baksidan av figurenas kartong skapade Daniel en hel värld, med olika boningar för karaktärerna. Den figur som Daniel köpte, Warduke, är den som blivit Greven som är en av huvudondingarna i hans Advanced Dungeons & Dragons-multiversum.

Daniel och Fredrik (Sundqvist) som var tämligen goda vänner vid den här tiden hade blivit intresserade av Drakar och Demoner, främst tack vare dess närvaro i leksakskatalogerna som brukade dyka upp nära jularna och julen 1984 så fick Fredrik det i julklapp av sin farmor. Efter att ha kämpat sig genom det utan att riktigt förstå hur det skulle spelas så lämnade han över det till Daniel som han också gick bet.

Lite över ett år senare så dök Dungeons & Dragons upp på svenska och på Lektugan kunde man bläddra genom ett exemplar. Det var två böcker, ett reklamblad och några tärningar. De två böckerna hade överskrifterna "Läs denna bok först" respektive "Läs denna bok sedan", något som Daniel och Fredrik tyckte var väldigt roligt på den tiden.

Mycket rollspelsrelaterat fanns uppställt i en glasmonter till höger om källarplanets kassa. Där stod Drakar och Demoner-boxarna, böckerna och äventyren. Där fanns också några nummer av Sinkadus som vid den här tiden inte tagit sig över det tvåsiffriga antalet nummer. Slutligen fanns Humbrolfärger och Prince August-figurer där. Så nära, men ändå så långt ifrån.

149 kronor kostade boxen, något som innebar ganska många veckopengar på den tiden så för att inte kasta pengarna i sjön så beslöt sig Daniel för att läsa genom Fredriks Drakar och Demoner igen och se om han inte kunde lista ut hur det skulle fungera innan han pungade ut med den förmögenheten. Och det blev inte riktigt ett eurekaögonblick men nära nog så han vandrade ner för att göra sig av med pengarna. Dungeons & Dragons var betydligt bättre illustrerat än Drakar och Demoner och det mer än något annat var den avgörande faktorn vid inköpet.

Dungeons & Dragons visade sig vara betydligt bättre pedagogiskt upplagt och efter att ha spelat solo-äventyren som medföljde skapade Fredrik, hans lillebror Alexander och Daniels lillebror Johan (Schenström) rollfigurer. Den första rollpersonen någonsin att skapas är den kvinnliga krigaren (krigarinnan?) Argenta, Johans rollfigur, som fortfarande lever. Premiärspelningsen, hösten 1986 hölls i Daniels och Johans föräldrars vardagsrum på Västerleden 42. Det gick knackigt för Daniel att spela till en början, speciellt när gruppen vid ett tillfälle skulle dela på sig, men efter de första två spelmötena flöt det på. En 20-årig historia hade börjat.

*Melf, personen bakom en klassisk Dungeons & Dragons-trollformel "Melf's Acid Arrow." Han är döpt efter förkortningen M Elf som stod för male elf på Gary Gygax ena sons rollformulär.

Den största rollspelshemligheten i Loke någonsin

Glöm alla hemliga intriger som spelare utsatt varandra för, Dark Sun-drakens ursprung eller Daniels hemliga spelgrupp i Greyhawk. Det finns nåt större.

Året var 87-88 någonstans och det är ytterligare en heldags rollspelande på gång uppe i familjen Sundqvists biljardrum. Vi hade spelat i flera timmar, Dungeons & Dragons med största sannolikhet. Daniel, Fredrik S, Alexander, Johan och Joachim. Vi hade troligen precis avslutat en strid eller någonting när en skepnad reste sig från bakom fåtöljen på andra sidan biljardbordet reste på sig. Det visade sig att Ola X, en av Daniel och Fredriks klasskamrater från lekis till 6:e klass hade suttit gömd därbakom och lyssnat på oss spela för att se om det var intressant.

Till dags dato har inget matchat den överraskningen.

1986-1991: De tidiga åren

Vi flyttade mycket snart (ett spelmöte har jag för mig) från att spela i familjen Schenströms vardagsrum till familjen Sundqvists biljardrum, deras balkong och deras gräsmatta, de sista förstås om vädret tillät. Från 1986 till 1997 tjänstgjorde deras hem som vår spelokal, även om vi spred ut oss och använde andra ställen oftare de senare åren.

Då, när vi började, var vi bara 4 stycken och vi började leta runt efter flera att utöka vår ystra skara med. Vi snackade med folk i vår klass och satte upp en rekryteringslapp på ICA Västerhallens (nu ICA Supermarket Västerhallen) anslagstavla. Det sistnämnda resulterade enbart i en ynka busringning. Två av Daniels och Fredriks klasskamrater, Peter Norling och Nils Wiström var intresserade men stannade inte efter första äventyret. Det första äventyret hette helt enkelt Gruppäventyr och var det enda vi spelade under 86.

Först nästa år, det året de äldre spelarna börjar sjua skulle några mer långvariga spelare komma med. Det var Anders Kjellman och Henrik Karlsson. Anders var en ny bekantskap för alla, och skulle bli en länk till några av Lokes mest långvariga medlemmar medans Henrik var en gammal klasskamrat till Daniel och Fredrik från lekis till sexan.

Med rollspelandet kom intresset för en del förstås absolut nödvändiga accessoarer, tärningar i roliga färger och former och tennfigurer, och Fredrik och Daniel brukade ofta träffas för att måla figurer tillsammans och suga på penselspetsarna. (Citadel- och Humbrol-färg smakar inte speciellt gott...) Tennfigurer skulle

dock aldrig komma att användas speciellt flitigt förän brädspelet Warhammer 40000 blev populärt i Loke många år senare.

1987 var också det år Fredrik började spela, och hans premiärspel var Mutant, ett exemplar som Daniel snattat från Tempo men inte klarade av att behålla på grund av skuld känslorna. Han hade bara snattat en av de två böckerna från Mutantboxen men påhejad av Fredrik och Alexander gick han in och snattade den andra boken också och så hade han i princip börjat en kriminell karriär som inte skulle sluta förrän några månader senare när han åkte fast för godissnattande – i samma affär.

Året efter började också Henrik, och den allra nyaste rekryten Joachim Hellquist (en klasskamrat till Alexander) spela skräckrollspelet Chock respektive Drakar och Demoner. 1988 spelades för första gång det äventyr som Daniel spellet flest gånger, Silverprinsessans palats. Totalt har det spelats 6 gånger och han hoppas innerligt att han spellet det för sista gången.

Anders K introducerar Daniel för Ola Johansson, Ola Lönnholm, Per Hovryd och Marcus Dibell och under detta år så spelar Daniel och Anders med dem separat några månader. Ola J:s och Marcus gästspel blir ganska kortvarigt. Så blir även Bora Sjödins besök, en klasskamrat till Daniel och Anders K. Daniel håller också

Lokes egna rollspel

Lokes medlemmar har vid ett tillfälle eller ett annat försökt skapa egna rollspel. Den som kommit längst är troligen Daniel som till och med publicerat ett.

Det första spelet var troligtvis X:en-spelet som Daniel och Fredrik S påbörjade inspirerade av serietidningen med samma namn som utkom under 1984-85. (Engelska Uncanny X-men.)

Regelsystemet var Drakar och Demoners och det kom så långt att man skapade sig varsina rollpersoner. Daniel gjorde Järven (Wolverine) och Fredrik gjorde Colossus.

Daniel har sedan dess gjort en bunt olika spel: Arrförs som var ett actionrollspel, X som var ett spel inspirerat av X där rollpersonerna egentligen är skådisar i jakt på Oscars, Go Your Own way där man kan spela vem man vill, inspirerat av filmen TimeBandits och Courts of Alcairthonn som var en korsning mellan Masters of the Universe och Twin Peaks.

spelmöten i skolan på fria aktivitetstimmen, spelandes Silverprinsessans palats för Anders Grusell och Magnus Ström.

Spelgänget fortsatte att prova nya spel i rasande fart, nya regelsystem, nya världar och 1990, året då Lokes gamlingar började gymnasiet, var det dags att utöka Lokes förehavanden. Så föddes Alpha Rules, klubbens första fansin. Det kom ut med ett nummer och Daniel hade ett andra färdigritat och -skrivet när det lades ner. Lokes Luntas två första nummer kallades även Alpha Rules innan namnet fasades ut helt.

Det här året kom en bunt gymnasierrekryter med också; Hans Elf, Martin Lübcke, Olle Cornéer, Peter Alguacil och Fredrik Wettergren vilka alla slutade i skingrandet efter gymnasietidens slut.

Dessutom var detta året då en andra, ungdomligare, Lokegrupp började spela. Medlemmarna inkluderade Fredrik och Alexanders

Samarbete över spelgränserna

En av de många projekten som aldrig såg dagens ljus var ett gemensamt äventyr som Joachim och Daniel tänkte köra. De kom så långt att de hade mappat ut miljöerna, en bunt av spelledarpersonerna och äventyrets flöde. De skulle använda Drakar och Demoners regler. Äventyret skulle vara en jakt genom dimensionerna där man besökte kända AD&D och DoD-platser.

Senare skulle Daniel och Anders P delvis genomföra ett lyckat samarbete i Vampire och Werewolf, äventyret Five Nights of the Beast. Det äventyret blev dock aldrig färdigspelat.

Skräckäventyren på skräckkonventet 94 var alla menade att ha en gemensam nämnare i en magisk artefakt men när Anders K drog sig ur blev det inte så mycket med det annat än att den dök upp i Daniels två äventyr.

lillebror Gabriel och Joachims lillebror Andreas. De andra var David

Tryckandet av Alpha Rules

Den här anekdoten har tidigare publicerats i aningen annorlunda form i Luntan #39

Föregångaren till Lokes Lunta producerades under hösten 1990 och trycktes med hjälp av lite stealth-teknik på Enöglaskolan där en stor del av Lokes medlemmar gått. Det var en nattoperation med hemlig nyckel, och en spanare som höll koll så att ingen annan fått för sig att nyttja de kommunala resurserna sådär på kvällskvisten. Daniel och Fredrik häftade sedan 7 av de 8 exemplaren som producerats. Tyvärr kunde inte vår kontakt låta oss fortsätta kopiera upp Alpha Rules igen så därför låg klubbfansinet nere tills Lokes Lunta tog över två år senare.

Andersson, Robin Andersson, Henrik Kanbjer, Mårten Ericson, Fredrik Målgren och Kaj Thorssén.

1991 spelades den första riktigt stora äventyrsserien, Avatartrilogin, slut och det var där Daniels oförtjänta rykte som hästmördare började.

1992-1997: Föreningsåren

Det var väl egentligen inte någon som var så förtjust i namnet Loke, men det var ändå det det fick bli när vi gick från att vara ett spelgäng till en förening, lockade av de oändliga rikedomarna som riksförbundet Sverok pyttade ut till sina medlemmar. Loke var i alla fall bra mycket populärare än namnet Alpha Rules som Daniel och Anders K försökte lansera som

klubb/föreningsnamnet. Alpha Rules refererade till "det första budordet" inom rollspelande; Spelledaren har alltid rätt.

De som grundade Spelföreningen Loke var Daniel, Fredrik S, Alexander, Joachim, Anders K, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Per och Ola H. Anders P, Mikael och Asse var folk som Joachim spelat med ett tag innan och de kom med efter ett blygt och trevande telefonsamtal från Asse, som alla som känner honom vet, är så långt från blygt och trevande man kan komma.

Vid det här laget har man inrett ett källarrum hos familjen Sundquist för att tjäna som spellokal, med en fäll, fantasybilder, ett armborst, elixirflaskor, en uppstoppad alligator, ett suveränt spelledarbord och två soffor med plats för 5 personer att sitta bekvämt. I nödfall kunde 7 personer klämma ihop sig i sofforna och ett par till fick plats på extra stolar. Som mest har 12 personer suttit och spelat där samtidigt. Det är ett under att inte klubben dog ut av andnöd där nere.

Daniel spelar rollspel med sin far Mats och hans dåvarande flickvän Lilian Lindman samt Anders K och Johan S, och använder sig av "Gruppäventyr" igen. De har kul men de fortsätter inte att spela efter det.

På ett föreningsmöte där man diskuterar om föreningen ska ersätta Alexanders trasiga amigadiskettstation så stolpar Henrik Skoog in, och på grund av ett missförstånd från Per, där han yttrar "hoho! Skuggan!" så blir det hans öknamn. (Skuggan var en person som FEAR-medlemmarna snackat om.) Den trasiga diskettstationen var ett resultat av ett smalt datorbord där det var svårt att få in disketterna snabbt, ett måste när folk skulle spöa varandra i Street Fighter II när de blivit utskickade från ett spelmöte en stund. Vid det spelmötet närvarade också många av "ungdomssektionen" vilket var första och nästan enda mötet de två undergrupperna imellan.

Som nybildad förening får föreningen också ett föreningsfansin, Lokes Lunta. Namnet är taget från en gotländsk spelförenings fansin och därför fick den tilläget SF framför efter ett tag för att skilja dem åt.

Det här året påbörjades ett av de mest långdragna, intensiva äventyren i Lokes historia spelas, det sägenomspunna Temple of Elemental Evil. Det har nu fått en uppföljare som är ännu tjockare, kallat Return to the Temple of Elemental Evil, men vi har inte spelat det än.

1993 är med stor marginal det mest spelintensiva året hittills, mycket tack vare megakampanjen Something's Rotten in Waterdeep som spelas nästan varje fredag och lördag, plus fem dagar i veckan under hela sommarlovet, och sedan återgång till fredagarna och lördagarna efter det. Detta från januari till september. Dessutom hade vi tid för andra spel och kampanjer. Det lär nog inte kunna överträffas förän vi alla nått pensionsåldern.

Ett annat intressant spel detta år var Daniels och Åsa Holmbergs (Daniels dåvarande flickvän) Courts of Alcairthonn, ett spel som spelades under skoltid i form av lappar med göromål och händelser som lämnades fram och tillbaks mellan Daniel och spelarna. Det var som ett postspel fast utan portokostnaden.

Årets nykomling var Thomas Hammarstedt som efter detta skulle göra ett 13-årigt uppehåll.

Ett försök gjordes under oktoberlovet med en slags minikonvent med skräcktema. Anders K och Daniel skulle spelade tre äventyr med en gemensam artefakt, men Anders blev aldrig klart med sitt. Daniel kände att det ändå var lyckat med sina delar och försökte upprepa det senare.

Lokes Lunta fortsatte sin utgivning och på grund av ett misstag vid kopieringen nere på kommunen så bytte det till ett mindre format. Daniel föredrog det och därför har det förblivit så med några enstaka undantag.

1994 så börjar vi dela på hyran för spelföreningen FEAR:s lokaler under dagiset vid brandstationen, ett dagis där Daniel och Fredrik S gått. För Henrik S var det otroligt praktiskt då han bodde i samma trapp som lokalens ingång ett tag. FEAR stod för Föreningen Enköpings Aktiva Rollspelare. Ulf Sundström, en av deras medlemmar gör också några spelningar med oss, några som spelare, och några som spelledare.

Under de följande åren spelas det en himla massa spel, fler nummer av Lokes Lunta ges ut och Mikael, Asse, Joachim, Anders P, Ulf, Ola L, Henrik K och Daniel spelleder för fulla muggar. Några av de största kampanjerna avslutas under denna tid: Drakar och Demonerkampanjen som kulminerar i Den femte konfluxen och Greyhawkkampanjen Demons, Demons Everywhere som kulminerar i ond bråd död.

Maria Schenström, Robert Ylvestedt, Isabelle Hagberg, Hanna Ahlin, Jenny Ahlin och Emerentzia Eriksson är nykomlingar under dessa år.

1997-2002: Mellanspelsåren

Efter Anders P spelade Star Warskampanjen DarkStryder för sista gången under jul- och nyårshelgen 1997 var Daniel den ende spelledaren i Loke i 1997 år och en stor del av de här åren var Erik S och Henrik S hans enda spelare. Det innebar en koncentration på nya spel och kampanjer, som kunde spelas med en mindre grupp.

Daniel expanderade med e-postspelande: en helt ny kampanj satt i Forgotten Realms, samt ett försök att fortsätta Greyhawkspelandet. Det första gick ganska bra, men en del av Greyhawkspelarna i de två grupperna de är uppdelade i är för dåliga på att svara så det läggs ner. Spelarna i den andra kampanjen är David Montz, Tom Munhoven samt några som bara har internetalias; Hawk Hawker, Shogun och The Blackmantle. Ett e-postbrevbrädspel baserat på Mertwig's Maze spelades också med holländaren Hawk som segrare efter ungefär 2 års spelande.

Kenny L dyker upp och spelar med ett tag i den nya Dungeons & Dragonskampanjen som startade år 2000 och Alexander spelar Gamma World och Vampire en del.

Ett par tunna Lokes Luntor dyker upp i början av perioden men har sedan ett över två år långt uppehåll i tryckt form.

Några av de som inte spelar med Daniel håller rollspelarfärdigheterna i trim på annat håll, bland annat spelandes ett av de nyaste svenska fantasyrollspelen, Eon.

2003-2006: Återfallsåren

Maria som haft några års uppehåll är den första som får ett återfall (nåja, hon hade frågat om det ända sedan hon spelade Dungeons & Dragons innan dess) och kommer tillbaka när man testar CD-äventyret Trouble in Treshold. Alexander kom tillbaks till reguljärt spelande efter att ha låtit sig vilseledas av studier ett tag och senaste året kom Thomas tillbaks för några inlägg. En helt fräsch medlem dyker upp i form av Henrik Blixth, Johan S flickvans bror. Alltså Daniels brors flickvans bror... och Daniels systers dåvarande pojkvän Henrik Ekholm dök upp på ett spelmöte och gjorde att halva dåvarande spelgruppen hette Henrik... Och så har vi den andra Henrik/Pers flickvän/fru/exfru som nyss börjat spela. Vi fick vara glada att inte hon hette Henrik i alla fall utan Jessica.

2004 dyker nya Luntor upp igen, några med material som väntat sedan 1998 på publicering. Koncentrationen ligger på krönikor och gamla nyheter. Man kan lätt tro att det är ett slags indikation på en svanesång men tvärtom handlar det om att lägga det gamla bakom sig så att det nya kan andas fritt. Detta år startar det största tecknet på det, en ny Advanced Dungeons & Dragons-kampanj igång. Denna gång är det ingen av de färdiggjorda världarna som används utan en helt ny av Daniel egenskapad värld, en senmedeltida stadsstat, Nabourne. Det är Daniels andra aktiva egenskapade fantasykampanjvärld, skapad långt efter den första, från 1987.

Nu+

Nytt blod har gett en ny vitalitet igen och spelandet rullar på någorlunda regelbundet med två spelmöten i veckan, fredags- och lördagskvällar 1900-2400 (ungefär). Några av de kampanjerna och spel vi spelat de senaste åren inkluderar Nabourne, Vampire the Masquerade, Gamma World, Top Secret; Aliens, Drakar och Demoner, Drakar och Demoner Expert, Sagan om Ringen-Rollspelet och Dungeons & Dragons. Daniel har för första gången sen 97-98 fått två kollegor i spelledarstolen, först i form av Erik och sen av Per L.

En hel del tid går åt till att spela klart gamla kampanjer för att nå Daniels mål med en fantasykampanj, en science fictionkampanj och en skräckkampanj. Ett spelschema som kontinuerligt uppdateras finns på hemsidan.

TIDSLINJE

Det här är en tidslinje som kort tar upp vad som hänt år för år, vilka medlemmar som var aktiva, de spel som spelats och vilka äventyr som spelades till dem samt vilka Luntor och liknande som kommit ut de åren. En spelare räknas som aktiv om de sysslat med något spelrelaterat (rollspel, brädspel, dataspel) tillsammans med åtminstone en annan rollspelsaktiv medlem.

1986

Daniel Schenström spelleder Dungeons & Dragons första gången i mitten-slutet av 1986 och det är där vi började med rollspel på riktigt. Hans spelare var Fredrik Sundqvist, Johan Schenström och Alexander Sundqvist, och deras skara utökades snart av Peter Norling och Nils Wiström som bägge slutade spela efter första äventyret. Kampanjen Brevsagan som började detta år är fortfarande "igång" även om den inte spelats sedan 1994.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Ditt första äventyr.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Peter Norling och Nils Wiström.

1987

Daniel börjar skapa sin första kampanjmiljö, Werld 101, som innehöll egna landmassor och de från hans favoritfantasyvärldar (eller egentligen, nästan alla han kände till): Midgård (från J.R.R. Tolkien), Narnia (från C.S. Lewis), Magnamund (från Ensamma Vargen-böckerna av Joe Dever et al), Melniboné (från M. Moorcock) och Smurfbyn (från Peyo). Den har reviderats flera gånger och Midgård och Melniboné rök först och ersattes av TSR:s "Kända Värld" (som senare skulle få namnet Mystara av TSR i samband med lansering av den som Advanced Dungeons & Dragons-värld). Under 2002 togs Magnamund och Narnia bort utan någon eller några ersättare och det enda som egentligen är kvar är smurfbyn. Detta gjordes i samband med att Werld 101 skrevs om för spelardarfansinet Solace som ursprungligen skulle ingå i Luntans numrering men som lades ner innan publikation. Idag består miljön av 100-150 sidor och än idag är det den miljö som huserat flest äventyr med hela 29 stycken (lite beroende på hur man räknar).

Fredrik S började spela detta år, spelet Mutant.

Henrik Karlsson var den första att komma ny detta år och han följdes av Joachim Hellqvist, Anders Kjellman och Anders Grusell. Anders G stannade inte speciellt länge, missnöjd med att hans karaktär blev inlåst i en fängelsecell och övergiven av de andra rollpersonerna.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Silverprinsessans palats, The Bad Dream och Harondirs torn.

Mutant - Uppdrag i Mos Mosel.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellqvist, Henrik Karlsson, Anders Kjellman och Anders Grusell.

1988

Fredrik S och Daniel S fortsatte spela och om minnena inte sviker oss höll Joachim H sitt första spelmöte detta år med äventyret Spindelkonungens Pyramid. Henrik K spelleder Chock, en översättning av Pacesetters Chill.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - City of the Gods, Saving Rikultéen, Pink Palace of Armas the Evil och Silverprinsessans palats.

Mutant - I Reptilmännens Klor.

Stjärnornas Krig - Rebel Breakout.

Drakar och Demoner - Spindelkonungens Pyramid.

Chock - Skräck i Warwick House.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellqvist, Henrik Karlsson och Anders Kjellman.

1989

Ola Johansson, Ola Lönnholm, Marcus Dibell och Per Hovryd går med. Bora Sjödin gästspelar. Ola J och Marcus D lämnar Loke samma år.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - That Sinking Feeling, The Duke's Castle, The Crusade Against Evil och Pink Globe of Armas the Evil.

Advanced Dungeons & Dragons - Pax Tharkas & Skullcap.

Stjärnornas Krig - Uppdrag Tatooine.

"Nya" Mutant - Big John.

Marvel Super Heroes - Day of the Octopus.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Henrik Karlsson, Anders Kjellman, Ola Johansson, Ola Lönnholm, Marcus Dibell, Per Hovryd och Bora Sjödin.

1990

Detta år kom det första och enda numret av två planerade Alpha Rules. En del, men långtifrån allt från andra numret kom senare med i olika nummer av Lokes Lunta.

Peter Alguacil, Olle Cornéer, Fredrik Wettergren, Hans Elf och Martin Lübcke går med.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - To Save a God.

Advanced Dungeons & Dragons - Timebandits, Shadowdale, Tantras, Icefort, Something's Rotten in Kendermore, The Mysterious Creatures of Chult, The Demon in the Ruins, Into Caer Magicum och Plenndir Solo.

Marvel Super Heroes - Ghost in Manhattan.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Henrik Karlsson, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Peter Alguacil, Olle Cornéer, Fredrik Wettergren, Hans Elf och Martin Lübcke.

Publikationer:

Alpha Rules #1.

1991

Detta år avslutades den allra första Forgotten Realms-kampanjen, senare döpt till Waking the Beast och den övergick till att bli en Spelljammerkampanj istället. Waking the Beast lade grunden till kampanjen Something's Rotten in Waterdeep-kampanjen som spelades under största delen av 1993.

Även den andra Forgotten Realms-kampanjen spelades klar detta år, Avatar-trilogin och också den har haft viss influens på efterföljande kampanjer.

Peter A spelade ett helt spelmöte.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Lankhmar: The Test och Blade of Vengeance.

Advanced Dungeons & Dragons - Caravan to Greyhawk, Waterdeep, The Rock of Braal och Dolgar's Sphere.

Drakar och Demoner - Överfallen karavan.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Henrik Karlsson, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Peter Alguacil, Olle Cornéer, Fredrik Wettergren, Hans Elf och Martin Lübcke.

1992

Spelföreningen Loke grundas av Daniel S, Fredrik S, Johan S, Alexander S, Joachim H, Anders K, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Per H, Martin, Olle, Fredrik W, Hans och Ola L, några av dem nya rekryter.

Henrik Skoog, Mats Schenström, Lilian Lindman och Erik Sundqvist går med. Mats S och Lilian L lämnar samma år.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons - Falcon's Revenge, Wine Harvest, Temple of Elemental Evil och Lankhmar: Escort Service.

TORG - The Destiny Map.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Olle Cornéer, Fredrik Wettergren, Hans Elf, Martin Lübcke, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Mats Schenström, Lilian Lindman och Erik Sundqvist.

Publikationer:

Lokes Lunta #1 och 2 (Lokes Lunta består av flera olika publikationer som alla delar samma numreringssystem.)

1993

Thomas Hammarstedt, Kristoffer Küller, Mårten Ericson, David Andersson, Robin Andersson, Gabriel Sundqvist, Andreas Hellqvist, Fredrik Målgren och Kaj Thorsén, Andreas Hellqvist, Henrik Kanbjær och Johan Wiström går med.

Den tredje Forgotten Realms-kampanjen, Something's Rotten in Waterdeep, spelas och avslutas under detta år. Den är och förblir en av de mest omtyckta och minnesvärda kampanjerna. Dess uppföljare, Chronosceptre har inte körts än.

Detta är troligtvis det mest spelintensiva året sett till antalet spelmöten.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons - No Mercy of Aunt Anna, Something's Rotten in Waterdeep, Ruins of Undermountain, Quest For A Lost Caravan, A Pasha In Town, The Bones of the North, R'Gari Exploration, March of the Dead, Castle Orcus, Tashtagi: Heart of Darkness, A Little Knowledge, More Dolgar's Sphere och Falcon's Revenge.

Marvel Super Heroes - The Underwater Experience.

TORG - The Possibility Chalice.

Star Frontiers - Crash on Volturnus.

Top Secret/S.I. - Operation Arrowhead.

Courts of Alcairthonn - Courts of Alcairthonn ongoing.

Go Your Own Way - Go Your Own Way Intro och French Venus.

Shadowrun - Shadowrun Intro.

Drakar och Demoner - Helvetesfortet och Melindors återkomst.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Olle Cornéer, Fredrik Wettergren, Hans Elf, Martin Lübcke, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundqvist, Thomas Hammarstedt, Kristoffer Küller, Johan Wiström, Gabriel Sundqvist, Andreas Hellquist och Henrik Kanbjær.

Publikationer:

Lokes Lunta #3-6.

1994

Ulf Sundström går med. SF Loke delar lokal med Enköpings äldsta spelförening FEAR med början detta år varvid konsumtionen av must ökar med 83% i Loke.

Anders K och Johan S lämnar föreningen i slutet av året.

Sista äventyret i Top Secret/S.I.-kampanjen spelas detta år.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - The Wedding.

Advanced Dungeons & Dragons - Falcon Master, Flames of the Falcon, Greyhawk Wars, Even More Dolgar's Sphere, Thief of Shadows, Thief of Shadows, Dragonlens Chronicle Ongoing, Valley of Red Death och Greyhawk Wars.

Top Secret/S.I. - What Kind of Fuel am I? och A Little Knowledge.

Kult - Tarotikum.

Judge Dredd - Ultimate Crime of Tony Thermo och A Midsummer Day's Fight.

Tales from the Floating Vagabond - Excedrin Headache #10001.

Gamma World - Mutant Master.

Mutant Chronicles - Ballroom Blitz.

Drakar och Demoner - Slutstriden, Svavelvinter, Oraklets Fyra Ögon och Kristalltjuren.

Aliens

Wastelands.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundqvist och Ulf Sundström.

Publikationer:

Lokes Lunta #7-9.

1995

Maria Schenström, Isabelle Hagberg, Hanna Ahlin, Jenny Ahlin och Emerenzia Eriksson går med.

Star Frontiers-minikampanjen avslutas.

Demons, Demons, Everywhere-kampanjen, den första som utspelar sig i Greyhawk spelas klart detta år.
Rolemasterkampanjen avslutas.

Ereb Altor kampanjen om den Femte Konfluxen spelas klart detta år.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Silverprinsessans palats.

Advanced Dungeons & Dragons – Short Cuts, Isle of the Ape, Arabian Days, Return of the Demon och Crystal Spheres.

Top Secret/S.I. - Har du glömt hur gott de smakar?

Star Frontiers - Escape from Volturnus.

Judge Dredd - Channel 9 Crime Time Special.

Gamma World - Legion of Gold och Alpha Factor.

Vampire: the Masquerade - Baptism of Fire och The Judas Contract.

Aliens Adventure Game – Nånting.

Rolemaster - The Hunt for Guff, 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 och The Spiders of Hrasskain.

Star Wars - Off He Went, Plaque of Victory och What Should it be Captain?

Drakar och Demoner - Den Femte Konfluxen och 1800: The Harbour Hangmen.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundquist, Ulf Sundström, Maria Schenström, Isabelle Hagberg, Hanna Ahlin, Jenny Ahlin och Emerenzia Eriksson.

Publikationer:

Lokes Lunta #11-13.

1996

Robert Ylvestedt går med. Vi slutar vårt delhyresbetalande av FEAR:s lokal.

Spelade spel och äventyr:

Vampire: The Masquerade - Soul of the Hunter, The Golden Rose, Five Nights of the Beast, Baptism by Fire och Dreammaker.

Twilight 2000 - Europe after the blast.

Tales from the Floating Vagabond - Adventure with No Name, Cosmic Paternity Suit och Weirder Tales...A Space Opera.

GURPS - WWII Fighter Aces.

Gamma World - Beta Principle.

Aliens Adventure Game – Patrol och Operation Red Sector.

Star Wars – Omens och Artifact of Aaris.

Werewolf: The Apocalypse - Assault on Mr. Smart och Five Nights of the Beast.

Härnmaster - Small Skirmish, The Tournament och Large Skirmish.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundquist, Ulf Sundström och Robert Ylvestedt.

Publikationer:

Lokes Lunta #14-18.

1997

Detta år spelas efter lång väntan TORG-kampanjen Relics of Power färdigt.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - The Tree of Life.

Gamma World - Gamma Base.

Castle Falkenstein - Like Clockwork och Comrade Red.

TORG - Forever City.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog och Erik Sundquist.

Publikationer:

Lokes Lunta #19-24.

1998

Detta år är distinkt på så sätt att det var det år som minst rollspel spelades.

Spelade spel och äventyr:

Gamma World - Gamma Base.

Vampire: The Masquerade - Seven Nights across the Atlantic.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog, Erik Sundquist.

Publikationer:

Lokes Lunta #25-28.

1999

SK Lokes hemsida skapas när Daniel går på datorteknet. Hawk Hawker, Shogun, The Blackmantle, David Montz och Tom Munhoven går med som e-postspelare.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - The Tree of Life.

Advanced Dungeons & Dragons - Bowels of Toril och The Madness Starts Now.

Gamma World - Gamma Base.

Vampire: The Masquerade - Seven Nights across the Atlantic.

Dangerous Journeys - High Time at the Winged Pig och The Journey of the Winged Pig.

Top Secret/S.I. - The Moss, First Contact, Free Men, Lost in Time, To Boldly Go, Temple of the Stars, Virtual Insanity, Stormwarning, Instant New Reality, The Black Guard, Enterprise och Earthfall.

E-Mertwig's Maze.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundquist, Hawk Hawker, Shogun, The Blackmantle, David Montz, Tom Munhoven, Ulf Sundström.

Publikationer:

Lokes Lunta #29-31.

2000

Kenny Lindberg gästspelar. Efter 12 år släpps en ny version av *Advanced Dungeons & Dragons* kallad enbart *Dungeons & Dragons* (eller här i boken "Nya" *Dungeons & Dragons*) och Loke hugger in i det med hull och hår. Ingen större kärlek uppstår och efter en kampanj (som år 2006 kommit lite mer än halvvägs) kommer det överges.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons - Blood of My Blood och The Madness Starts Now.

"Nya" *Dungeons & Dragons* - Gnipokne - One Big Bad-ass Dungeon.

E-Mertwig's Maze.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundquist och Kenny Lindberg.

Publikationer:

Lokes Lunta #32 och 34.

2001

E-Mertwigs Maze spelas klart och Hawk vinner. Priset är D6 Fantasy från West End Games som är illustrerat av Daniel med flera.

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Silverprinsessans palats revised och Palace of the Silver Princess original.

Advanced Dungeons & Dragons - Blood of My Blood.

"Nya" *Dungeons & Dragons* - Gnipokne - One Big Bad-ass Dungeon.

Gangbusters - "Mad Dog" Johnny Drake.

Boot Hill - Promise: The Fake Map och Promise: Stable Fire and Bank Hold-up.

E-Mertwig's Maze.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Petersson, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog, Erik Sundquist och Hawk Hawker.

2002

Spelade spel och äventyr:

Dungeons & Dragons - Blade of Vengeance.

Advanced Dungeons & Dragons - Blood of My Blood.

"Nya" *Dungeons & Dragons* - Gnipokne - One Big Bad-ass Dungeon.

RuneQuest - The Money Tree.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog och Erik Sundquist.

2003

Maria S är tillbaks i gemet.

Runequest spelas klart.

Call of Cthulhu-minikampanjen spelas klart.

Detta är första och enda året som alla tre versioner av *Advanced Dungeons & Dragons* spelats.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons - Ochimo the Spirit Warrior.

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition - Trouble in Treshold.

"Nya" *Dungeons & Dragons* - Gnipokne - One Big Bad-ass Dungeon.

RuneQuest - Apple Lane.

Star Trek - Stopping at the Beast.

Gamma World - Gamma Base och Delta Fragment.

Call of Cthulhu - Little Slices of Death och The End of Paradise.

Buck Rogers 25th Century - Ghost in the Machine.

Top Secret/S.I. - Aliens: Earthfall.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog, Erik Sundquist och Maria Schenström.

2004

Efter tre års uppehåll börjar Luntorna tryckas igen. Det första onlineäventyret spelades via IRC, Internet Relay Chat.

Spelade spel och äventyr:

Top Secret/S.I. - In the Belly of the Beast, Song of the Veil och Weave of Fate.

Gamma World - Epsilon Cyborgs.

Vampire: The Masquerade - Seven Nights Across the Atlantic, Vampire World Tour: Shanghai och Vampire World Tour: Peru.

"Nya" *Dungeons & Dragons* - Testet webversion.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog, Erik Sundquist, "Heavenlie", Martin Ackerfors, Christoffer Fogelström och Anders Bohlin.

Publikationer:

Lokes Lunta #33 och 46 (i tre versioner).

2005

Detta är början på SK Lokes 20:e år och är också Lokes Luntas 15:e år om man räknar med Alpha Rules första nummer. Gör man inte det så är det det 13:e året.

Den 50:e rollpersonen dör i *Gamma World* vilket befäster spelets överlägsenhet i dödlighet både när det gäller spelmiljö och antal per äventyr (undantaget "Nya" *Dungeons & Dragons* som dock är en enda lång kampanj och äventyr i ett).

Henrik Blixt, bror till Daniels bror Johans flickvän Ylva dyker upp och så gör även en annan Henrik, dåvarande pojkvän till Daniels syster Maria. Den Henriken heter Ekholm i efternamn. Mikael slutar officiellt.

Daniel passerar 200 spelade äventyr.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Ed - Höst, Det Andra Testet, Mer Höst och Ivans test.

Alternity - Exit 23.

Dungeons & Dragons - Blade of Vengeance.

Gamma World - Zone Zeta to Project Omega.

Aktiva medlemmar:

Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Henrik Skoog, Erik Sundquist, Ulf Sundström, Henrik Blixth och Maria Schenström.

Publikationer:

Lokes Lunta #35, 36 och 38.

2006

Året inleds med Nabournes sista spelomgång på ett tag och sedan återknöt vi bekantskap med Nya Dungeons & Dragons och Vampire: The Masquerade som vi inte spelat på två år.

Jessica Skoog är ny, och Thomas Hammarstedt är tillbaka. Bägge är kortvariga.

I början av september 2006 slutar det 20:e året officiellt. Erik drar igång en Drakar och Demoner-kampanj och Henrik S drar igång Sagan om Ringen-Rollspelet-spelande.

Spelade spel och äventyr:

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Ed - Nabourne: Säsongsavslutningen.

"Nya" Dungeons & Dragons - Gnipökne - One Big Bad-ass Dungeon och The Forgotten Forge.

Vampire the Masquerade - At Home With Elisabeth, At Home With Gill, At Home with Sir Grape och Vampire World Tour: Russia.

Werewolf the Apocalypse - Snap's Awakening.

Top Secret/S.I. - The End.

Gamma World - Zone Zeta to Project Omega: Iota Files, Kappa Battle, Lambda Sea, Mu Abyss, Apocalypse Nu och Xi Island.

Drakar & Demoner - Skelettbyns hemlighet, Skuggornas Natt och 'Skönheten och Odjuret'.

Sagan om Ringen-Rollspelet - Äventyrets Början och Trollgrottan.

Medlemmar:

Daniel Schenström, Alexander Sundqvist, Henrik Skoog, Erik Sundquist, Jessica Skoog, Thomas Hammarstedt, Henrik Blixth, Per Hovryd och Ola Lönnholm.

Publikationer:

Inga.

STATISTIK:

I kursiv stil när det är osäkert eller ungefärligt. I många fall, för att hålla ner antalet representerade spelare så har skiljelinjen varit antal aktiva år. Från det mesta som gäller spelare så är de som bara varit aktiva ett år blivit borträknade.

Antal personer som varit betalande medlemmar i Loke: 36

Antal personer som spelat med Lokespelledare medans denna varit aktiv medlem: 63

Antal personer som spelat med Lokespelare: 85

Antal ursprungsmedlemmar som fortfarande är aktiva: 2

Antal enskilda olika äventyr som spellets i Loke: 298

Totalt antal äventyr som spelats i Loke: 335

Rollspel spelade per år: 1,95

Luntor utgivna per år: 2,5

Mest spelade värld i äventyr: Mystara/Werld101 38, Aliens 27, Oerth 21, Ereb Altor 21, Abeir Toril 21, World of Darkness 17.

Mest spelade spel i äventyr: Advanced Dungeons & Dragons 67, Dungeons & Dragons 39, Drakar och Demoner 27, Top Secret/S.I. 20, Vampire the Masquerade 17, Rolemaster 14, Aliens Adventure Game 14.

Mest spelade äventyr: Silverprinsessans palats 6ggr, Blade of Vengeance 4ggr, Tarotikum 3ggr.

Mest spelade genrer i äventyr: Fantasy 184, Science Fiction 49, Skräck 34, Postapokalyptiskt 21, Cyberpunk 16, Humor 6, Historiskt 8, Agent 8, Super 6, Övriga 3.

Längsta äventyr: Something's Rotten in Waterdeep 81 spelmöten/10 månader, Gnipökne - One Big, Bad-Ass Dungeon 106 spelmöten/8 år, Temple of Elemental Evil 19 spelmöten/2 månader.

Kortaste äventyr: Razznarock ca 5-10 minuter.

Dödligaste äventyr: Gnipökne - One Big, Bad-Ass Dungeon med 16 gånger som rollpersoner dött.

Dödligaste kampanj: Gamma World Alpha to Omega 49 döda rollpersoner.

Dödligaste värld i totalt antal: Gamma Terra 51, Greyhawk 34, Forgotten Realms 27, Ereb Altor 25, World of Darkness och Werld 101/Mystara 9.

Total spelstatistik:

Antal rollpersoner: 504

Antal äventyr: 298 enskilda äventyr, 335 spelade äventyr

Uppskattat antal timmar spelade: 4634

Uppskattat antal dygn spelade: 169

Dödligaste värld i antal döda per äventyr: Gamma World 6,5, Forgotten Realms 1,19.

Minst dödliga världar: Eberron, Dark*Matter, Lankmar, Ravenloft, Spelljammer, Ars Magica, Boot Hill, Castle Falkenstein, Courts of Alcairhonn, Dangerous Journeys, Drakar och Demoner 1800, Gangbusters, Judge Dredd, Star frontiers, Star Trek och TORC: 0.

Längsta kampanjer i existerande tid: Neverending Story Part One: The Letters Saga 22 år.

Längsta kampanjer i äventyr: Neverending Story Part One: The Letters Saga 20 äventyr.

Längsta kampanjer i aktiva år: Gamma World 9 år.

Flest kampanjer per spelare: Daniel 39, Joachim 6, Mikael 4, Anders P 3, Ola L 7, Erik 1.

Flest avslutade kampanjer per spelare: Daniel 15, Joachim 3, Ola L 1, Mikael 2, Anders P 3.

Störst spelgrupp: Forgotten Realms 15/13

Av flest spelare spelade spel: Sagan om Ringen-Rollspelet och Star Wars; 4 spelare.

Tjockaste Luntorna: 100 (#18) (200 (#50))

Tunnaste Luntan: 1 (#18)

Medelantalet rollpersoner per person: 8,11

Medelantalet rollpersoner per person och år: 0,4

Totalt antal dygn spelade i Loke: 169+

Smuligaste medlem: Per Lundgren

Antal strumpor som tagits eller dragits av under spelmöten: 17

Antal 33cl Julmust som druckits i samband med rollspelande: 192



SPELEN

I den här sektionen så presenteras alla spel vi spelat från 1986 till och med 2006, med lite anekdoter, de äventyr vi spelat och så. Äventyren har för det mesta enbart sina engelska namn för enhetlighetens skull och för att spara plats. I de fall ett rollspel är en översättning och originalet spelats i klubben står allt om det spelet under originaltiteln. I de fall bara översättningen spelats står de under det namnet. Detta gäller Stjärnornas Krig som står under Star Wars och Sagan om Ringen-Rollspelet som står under Middle-Earth Role Playing. Äventyren är

uppställda på ett speciellt sätt så att man ska kunna läsa av information av dem och använder många förkortningar för att spara plats. Om äventyrets namn står i vanlig stil så är det ett egenskapat äventyr, och är det ett köpäventyr står det i kursiv stil. Om det är två titlar separerade av ett snedstreck ”/” så är det två titlar på samma äventyr. Det är bara i en del fall som fler titlar skrivits in och det bara ifall det funnits plats. Är ni sådana kalenderbitare att ni måste se alla titlar en del äventyr har så står de senare, i äventyrssektionen. Siffran direkt efter namnet, inom parentes, anger hur många gånger äventyret har spelats. Efter det kommer det eller de år som äventyret spelades. Efter året eller åren kommer en notering om hur många spelmöten äventyret tog att spela. Den noteringen inkluderar alla spelmöten tillsammans ifall äventyret spelats fler gånger än en. Om det finns någon övrig not så kommer även den i parentes. Antalet spelmöten är i många fall en vag gissning baserat på halvtaskigt minne, enda någorlunda säkra dylika uppskattningen är i Greyhawk, och nyare spel (ca år 2000 och framåt).

Ett spelmöte är en ganska vag tidsenhet och definierat som ett kontinuerligt speltillfälle avbrutet enbart för matpauser och dylika korta uppbrytningar. Det gör att de varierar i tid från 3 timmar till 14. Vanligen är de en 5-6 timmar långa, en helkvällsspelning. Ett genomsnittligt möte har valts att vara 7 timmar för att väga upp alla de där heldagsspelningarna som vi hade i många år i klubbens första 10 år. Det är de 7 timmarna som sedan står till grund för uträkningarna för uppskattat antal speltimmar för de spelmöten där korrekt information inte kunnat fås fram.

Vad är då egentligen ett äventyr? Det är helt enkelt ett scenario, ett spelkapitel eller en kampanj som skribenten eller spelledaren kallat ett äventyr. Ibland kan alltså ett äventyr vara några minuter långt (jo, faktiskt!) till flera veckor eller månader, eller år.

I en del fall finns det en sektion för kommande äventyr. De är ofta inte i någon speciell ordning, för att inte avslöja för mycket i vissa fall. De finns där som ett litet smakprov av vad framtiden har att erbjuda.

I statistiksektionen för varje spel eller kampanj finns en kategori för ”antal namngivna spelledarpersoner” och den gäller för hela kampanjmiljön. Varje unik spelledarperson räknas endast en gång även om denne dyker upp i olika kampanjer i olika världar eller i olika kampanjer satta i parallella versioner av samma värld. Oftast görs ingen skillnad på kampanjer i samma kampanjmiljö utan alla avhandlas som en del av den specifika kampanjmiljön. En närmare detaljnivå sparas till kampanjkrönikor och liknande.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Se de enskilda spelvärldarna

Världens mest spelade rollspel är nu ute i sin fjärde utgåva och har underhållit LOKE:s medlemmar sedan 1989. Det är det enskilt mest spelade spelet i klubbens historia och lär så förbli då det fortsätter att vara det fantasyspel som oftast tas till när det suger i den kollektiva fantasytarmen. Den tredje utgåvan, enbart kallad Dungeons & Dragons avhandlas under rubriken Nya Dungeons & Dragons. I statistiken nedanför är den dock inräknad. Sedan 1987 när Daniel började köpa Advanced Dungeons & Dragons-prylar har han köpt och fått 185 produkter, exkluderande tidskrifter, kortspel, brädspel och romaner. Av dem har ungefär hälften använts aktivt i spel. Spelet har genomgått flera förändringar under sitt liv, inte minst estetiskt och här kan ni se de sex stora inkarnationerna Player's Handbook och Dungeon Master's Guide gått genom. De två sista i varje är nya Dungeons & Dragons.

När Advanced Dungeons & Dragons först kom var det ett spel för äventyrande, i grottor och i vildmark och det förutsattes i princip att spelledaren skapade sina egna kampanjmiljöer. Det var också ganska jordnära med regler för sjukdomar, drogintag och liknande. Det var ”Sword & Sorcery” en litterär genre som typifieras av Conan, Elric och Fafhrd och Gråkatt. Med tiden utvecklades det att som andra spel innehålla lite mer rollgestaltande och rollpersonerna fick färdigheter och bakgrunder. Advanced Dungeons & Dragons andra utgåva reflekterade detta och expanderade spelets grundläggande klasser med underyrken kallade kits, med ny fokus på bakgrund och motivation. I slutet av produktlinjens liv fanns det en enorm mängd alternativa yrken, regler och sätt att skapa en rollperson och få av dem var integrerade med varandra eller balanserade. Med den tredje utgåvan så gick spelet tillbaka till sin början i äventyrandet igen. Det spelet avhandlas i sektionen Nya Dungeons & Dragons främst för att de tagit bort tillägget ”Advanced” från namnet men också för att de ändrat många regler och grundidéer för miljön och systemet. Den fjärde utgåvan tas inte alls upp i denna skrift då den kom ut 2008.

Advanced Dungeons & Dragons är ett regelsystem, en grund att använda till egna eller köpta kampanjmiljöer. Av de köpkampanjmiljöer som funnits att tillgå har vi provat på ungefär två tredjedelar. Alla de kampanjmiljöer som prövats på eller besökts har fått egna sektioner här i Luntan.

Advanced Dungeons & Dragons-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner:

Antal spelmöten: 258

Antal rollpersoner:

Började spelas: 1988

Senast spelat: 2008

Antal äventyr: 61, varav 25 köpta.

Uppskattat antal timmar spelade: 1750

Advanced Dungeons & Dragons-världar som inte besökts:

Island of Jakandor

Council of Wyrms

Birthright

Red Steel

DARK SUN

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Fredrik Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Hans Elf, Johan Schenström, Anders Kjellman, Asse Wesström, Anders Guth, Mikael Stabo, Joachim Hellquist, Erik Sundqvist och Henrik Skoog.

Under en stekhet röd sol kämpar mänskligheten för att slippa utplåning från oräkneliga hot. Dark Sun är en efter-katastrofen-fantasymiljö där krig och mäktig magi utplånat många av de vanliga Advanced Dungeons & Dragons-företeelserna och förstört miljön. Halvlingarna äter andra intelligenta varelser, alver är snikna nomader och det finns enbart en drake. Med Dark Sun provade inte TSR enbart en ny typ av värld utan även äventyren var annorlunda med uppstående spiralbundna blädderblock, ett för spelledaren och ett för spelarna. Spelledarens innehöll det som äventyr alltid brukar innehålla medans spelarnas hade bilder och översiktskartor vilket hjälpte till att förmedla världen på ett utmärkt sätt.

Av de tre försöken att starta kampanjer slutade två med ond bråd död inte ens halvvägs genom första äventyret. Man rekommenderas att skapa fyra rollpersoner innan man börjar spela. Alla rollpersoner börjar på 3:e graden. Det säger en del om dödligheten i världen.

Dark Sun-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 29

Antal spelmöten: 6

Antal rollpersoner: 22

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1999

Spelade äventyr:

A Little Knowledge (DS)(2, 1993, 1994, 2ggr, 1gg)

Valley of Red Death (DS, 1gg)

Black Flames (1999, 1gg)

DRAGONLANCE

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Fredrik Sundqvist, Johan Schenström, Anders Kjellman, Henrik Karlsson, Joachim Hellquist, Anders Guth, Mikael Stabo, Asse Wesström, Henrik Skoog/Per Lundgren, Erik Sundqvist och Alexander Sundqvist.

TSR:s andra AD&D-värld lanserades med hjälp av en roman och har sedan dess varit en succé i romanvärlden. Den har inte riktigt haft samma succé i rollspelsvärlden utan har omlanserats tre gånger i olika former varav den andra var knuten till ett icke-D&D-baserat regelsystem, SAGA som använde en speciell kortlek som central mekanism. Det var den allra första Advanced Dungeons & Dragons-världen som spelades i LOKE och har två oavslutade kampanjer sätta i sig varav ingen är direkt nära ett avslut.

Dragonlance är en svår värld att spelada i om man som Daniel vill följa den officiella linjen då huvudpersonerna i romanerna stått för de stora ändringarna i världen. Det gör att man har lite mindre fritt utrymme och att fokuset i rollspeksböckerna är på områdena som beskrivits i böckerna. Trots det så har han inte avskräckts.

Den första kampanjen hade ingen speciell tanke annat än att det var meningen att karaktärerna där så småningom skulle åka tillbaks i tiden och ersätta romanhuvudpersonerna och att spelarna skulle spela genom den story som tas upp i de första tre romanerna. På grund av andra spel så hamnade Dragonlance på efterkälken och när det började närma sig spel igen så hade tre av spelarna försvunnit. Nu är planen att så småningom att köra genom romanstoryn ändå fast det är inte bestämt än med vilka karaktärer.

Den andra kampanjens enda viktiga tanke var att ha med så många färdssätt som möjligt och vara en klassisk ”quest” (sökande efter något som ska hjälpa personerna). Det för att en av sakerna som får en värld att kännas levande är att resa i miljöerna. Det blev ett par under kampanjens gång också: till fots, häst, katapult, drake, teleport, tidsportal och ubåt. Den kampanjen var planerad att ha två delar. Den första skulle vara en ganska enkel questbaserad del och den andra lite friare med rollpersonerna och spelarna som den huvudsakliga drivkraften. Det har ändrats dock att bara vara en del innan avslutandet.

Dragonlance-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 138*

Antal spelmöten: 18, Dragonlance har 11 och DragonLens 7.

Antal rollpersoner: 14

Började spelas: 1989

Senast spelat: 2008, som del av Gnipökne

*Varav 21 är från en rollpersons besök i Forgotten Realms.

Spelade äventyr:

Plenndir's Intro (1989, 1gg)

Eelani's Intro (1989, 1gg)

Lair of the Beholder (1989, 1gg)

Pax Tharkas & Skullcap (1989, 1gg)

Icefortress/Castle of Ice (1989, 1gg)

Plenndir's Quest (1990, 5ggr. Utspelades i Forgotten Realms och Sagornas plan.)

Something's Rotten In Kendermore (1990, 1gg)

Thief of Shadows (1994, 1gg)

The Rescue (1994, 1gg)

Kings of Ansalon/Thunder Rising (1994, 3ggr)

Test of High Sorcery (1994, 1gg)

The City of Heroes (1994, 1gg)

The Sylvan Key (2008, 1gg)

The Ghost Blade (2008, 1gg)

EBERRON

Spelare: Daniel Schenström.

Spelare: Henrik Skoog, Erik Sundqvist och Henrik Blixth.

Eberron kördes som en drömsekvens i den vanliga Nya Dungeons & Dragons 3.5-kampanjen. Eberron är den nyaste Dungeons & Dragonsvärlden, skräddarsydd till de reglerna. Tanken med den är att om magi nu finns, hur skulle världen se ut? Det har nya yrken och raser, inklusive intelligenta golems och varianter på gamla som dinosaurieridande halvlingar.

Eberron-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 3

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 3

Började spelas: 2006

Senast spelat: 2006

Spelade äventyr:

The Forgotten Forge (2006, 1gg)

FORGOTTEN REALMS

Spelare: Daniel Schenström

Spelare: Johan Schenström, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Hans Elf, Per Hovryd, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Joachim Hellquist, Henrik Karlsson, Olle Cornéer, Peter Alguacil, Fredrik Wettergren, Martin Lübcke, Asse Wesström, Henrik Skoog/Per Lundgren, Anders Guth, Mikael Stabo, Thomas Hammarstedt, Kristoffer Küller och Johan Wiström, Tom Munhoven, Torgeir Ellertsen, Cor, Hawk Hawker, David Montz och Corey.

Forgotten Realms är den mest spelade av Advanced Dungeons & Dragonskampanjmiljöerna, räknat i speltid och är nu inne på sin 4:e kampanj som startade i början av 1999 och som körts via e-mail sedan dess. Även Lokes Luntas nuvarande serie som du kan läsa senaste avsnittet av senare, Slokum & KEX utspelas i denna värld. Den började där det senaste äventyret utspelade sig i den orientaliska delen av världen, Kara-Tur.

Den första kampanjen, Waking the Beast, fick sitt namn i efterhand när Daniel planerade den tredje kampanjen, Something's Rotten in Waterdeep, då Waking the Beast blev en del av bakgrunden till Something's Rotten in Waterdeep. Den första kampanjen gick från att vara en Forgotten Realmskampanj till en Spelljammerkampanj efter bara 4 äventyr för att Daniel var mer sugen på att testa rymdfantasyn. En krönika över denna kampanj fanns som bilaga till Lokes Lunta #18 och en utökad och reviderad version av den är planerad. Rollpersonerna från Forgotten Realmsdelen av den kampanjen är inte inräknad i statistiken nedan medan spelledarpersonerna är det. Den andra kampanjen bestod av en köpäventyrstrilogi designad för att förklara varför reglerna och därför världen var annorlunda i och med att Advanced Dungeons & Dragons andra version dykt upp. Under den kampanjens gång gick det åt en hel del rollpersoner men än mer hästar vilket gav spelledaren ett något oförtjänt rykte som hästmördare. (Ett rykte han försökt bota genom att på senare tid istället slå ihjäl ridhundar...) Den har en planerad uppföljare som länkar Forgotten Realms med TORC.

Den tredje kampanjen är spelklubbens troligen mest legendariska, Something's Rotten in Waterdeep, som också gick under namnet FR93. Den spelades nästan varje helg och flera gånger i veckan under sommarlovet från januari till september 1993 och tog rollfigurerna från 1:a till som mest 18:e graden. Den var så populär att efter ett tag var Daniel tvungen att dela upp spelarna i två grupper men på slutet kunde de konsolideras igen.

Kampanjen avslutades inte ordentligt dock vilket har gett upphov till den fjärde kampanjen Chronoscepter vilken inte börjat spelas än och troligen kommer ligga på is i väntan på att spelarna ska bli tillgängliga igen.

Den ursprungliga inspirationen till kampanjen var recensioner av några äventyr till Warhammer Fantasy Roleplay där ledorden var odöda, storstad och där omslaget till en av delarna var en adelsperson vars spegelbild visade en demon. Även det sista äventyret till första kampanjen inspirerades av ett äventyr till det spelet där ett avbildat torn omgivet av ett stormigt hav blev det magikertorn rollpersonerna besökte, dock satt till toppen av ett berg istället.

Den femte kampanjen, Blood of My Blood, är en e-mailkampanj som är en slags "best of" av Daniel. Den började 1999 men hade sedan ett långt uppehåll från 2000-2006. Den hoppar mellan tre tidsperioder och är mer berättaraktig än vanligt, något som mediet lämpar sig för.

Lägg märke till att när det står fjärde och femte menas kronologiskt i världen medans Blood of My Blood är den fjärde kampanjen som spelats i verkligheten och Chronoscepter inte påbörjats.

Forgotten Realms-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 227

Antal spelmöten: 121, "Something's" utgör 89 och "Avatar" 14.

Antal rollpersoner: 87

Började spelas: 1990

Senast spelat: 2008 vanligt, 2002 online

Längsta enskilda äventyr: Something's Rotten in Waterdeep, 64 spelmöten.

Spelade äventyr:

The Sewers of Waterdeep (1990, 1gg)

The Shadowy Creatures of Chult (1990, 1gg)

The Demon in the Ruins (1990, 1gg)

Into Caer Magicum (1990, 1gg)

Hiho, hiho, it's off to space we go (1990, 1gg. Spelljammerövergång.)

Tantras (1990, 4ggr)

Shadowdale (1990, 6ggr)

Waterdeep (1991, 4ggr)

No Mercy for Aunt Anna (1993, 1gg)

Ruins of Undermountain (1993, 5ggr)

Quest for a Lost Caravan (1993, 3ggr)

A Pasha in Town (1993, 3ggr)

The Bones of the North (1993, 5ggr)

R'Gari Exploration (1993, 4ggr)

March of the Dead (1993, 3ggr)

Something's Rotten In Waterdeep (1993, 64 ggr. Delar av denna utspelade sig i Werld 101 och Ravenloft)

Castle Orcus (1993, 1gg)

Bowels of Toril (1999. E-postspel, motsvarande 2 spelmöten.)
Leavefall (2000. E-postspel, motsvarande 4 spelmöten.)
The Prophecy (2001. E-postspel, motsvarande 2 spelmöten.)
Ochimo the Spirit Warrior (2003, 3ggr)
The Color of Ambition (2008, 2 ggr)
Into the Dragon's Lair (2008, 8 ggr)

GREYHAWK

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Fredrik Sundqvist, Henrik Karlsson, Ola Lönnholm, Joachim Hellquist, Johan Schenström, Martin Lübcke, Olle Cornéer, Anders Kjellman, Hans Elf, Peter Alguacil, Per Hovryd, Erik Sundqvist, Anders Guth, Asse Wesström, Mikael Stabo, Alexander Sundquist, Henrik Blixth och Per Lundgren.

Den första AD&D-världen som TSR släppte är den populäraste i klubbens historia*. Under Daniels ledning har världen växt till att bli den med flest utvecklade spelledarpersoner i en enskild kampanj och den där rollpersonerna utvecklats mest.** Från 1990 till 1996 spelades kampanjen ”Demons, Demons, Everywhere” och sedan 1997 har andra kampanjen i en serie på tre, ”The Madness Plague” spelats och efter januari 2000 fortsatte den ett tag via e-mail tills den lades på is.

En andra Greyhawkkampanj kallad The Next Generation var betydligt kortare och bestod bara av några få korta spelmöten och slutade med ond bråd död i det sägenomspunna slottet Greyhawk.

En tredje kampanj var menad att använda ”Demons”-kampanjens äventyr men hoppa tidsmässigt mellan de olika delarna men där blev ännu mindre spelat. Där hade man skapat flera olika rollpersoner från 1:a till 20:e graden och tanken var nog att hinna speltesta en del av Demons-äventyren innan Daniel körde dem med den andra gruppen.

Greyhawk är skapat av Gary Gygax, personen som skrivit Dungeons & Dragons och Advanced Dungeons & Dragons och ursprungligen var det vår världs karta som han använde men efter negativ respons i Dragon Magazine där den visades först så ändrades det till den karta som blev den officiella. (Det kan jämföras med Erebs Altor, Drakar och Demoners värld som råkade ut för precis samma sak efter att de publicerat sin fantasyeuropa i Sinkadus. Flera andra fantasymiljöer och rollspel använder vår värld inkluderande Dangerous Journeys, Warhammer Fantasy Role-Play och Lord of the Rings/Middle-Earth RolePlaying.)

Så mycket har skrivits om Greyhawk i tidigare Luntor och Greyhawk Gazetteers att det är onödigt att ta någon större plats här.

Gnipokne, det senast spelade äventyret satt i Greyhawk kan du läsa om i fullo under Nya Dungeons & Dragons.

*Baserat på spelintresseomröstning genomförd 1993.

**Dock har den, i 2008, blivit omseglad av Nabournekampanjen när det gäller antalet spelledarpersoner.

Greyhawk-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 172

Antal spelmöten: 62 exkluderande Gnipokne, ”Demons”-kampanjen utgör 54.

Antal rollpersoner: 55, varav 18 dött minst en gång.

Började spelas: 1990

Senast spelat: 2003, exkluderande Gnipökne

Längsta enskilda äventyr: Temple of Elemental Evil; 19 spelmöten, exkluderande Gnipokne.

Greyhawk-artiklar i Luntan, eller Greyhawkrelaterade tidskrifter:

Kort historik

Sägner & legender

Greyhawk News

Slutet på en era

Intervju

Fler sägner

Greyhawk Gazetteer #29

Greyhawk Gazetteer #32

Greyhawk Gazetteer #34

Demons, Demons Everywherekrönika volym I: A Gathering of Heroes (#36)

Greyhawk Gazetteer #38

The Big Picture, seriekrönika #18, 24, 28, 31, 33, 35, 39, 40, 43, 47

Greyhawknovellen #18, 27, 28 (fortsätter sen i Greyhawk Gazetteer)

Grevens julsaga #18

Spelade äventyr:

Timebandits (1990, 2ggr)
Caravan to Greyhawk (1991, 1gg)
Wineharvest (1992, 1gg)
Village of Hommlet, 2 ggr (1992, 1995, 1gg, 1gg)
Temple of Elemental Evil, 2 ggr (1992, 1995, 19ggr, 1gg)
Escort Service (Utselas i Lankhmar. 1992, 1gg)
Future Perfect (1992, 2ggr)
Falcon's Revenge, 2 ggr (1992, 1993, 3ggr, 1gg)
Falconmaster (1994, 3ggr)
Short visit to Castle Greyhawk (1994, 1gg)
Flames of the Falcon (1994, 5ggr)
Greyhawk Wars (1994, 1gg)
Isle of the Ape (1995, 3ggr)
Short Cuts (1995, 6ggr)
Arabian Days & Return of the Demon (1995, 5ggr)
The Madness Stars Now (1997. Spelats som e-postspel, motsvarande 2 spelmöten.)
Greyhawk Castle (1995, 2ggr)
Tomb of Horrors (2002, 3ggr)
Gnipokne-One Big Bad-Ass Dungeon (2000, 58ggr)

LANKHMAR

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Ola Lönnholm, Anders Guth, Asse Wesström, Joachim Hellquist och Erik Sundqvist.

Lankhmar är skapad av fantasyförfattaren Fritz Leiber vars böcker redaktören inte rekommenderar till någon. Den har varit hem för några korta äventyr och en oavklarad kampanj. Minding the store, det första äventyret i den enda kampanjen satt i miljön är från början ett Greyhawkäventyr från boxen City of Greyhawk. Lankhmarkampanjen var den första enklasskampanjen Daniel testat och alla spelade olika typer av tjuvar i botten av tjuvgillet. Kampanjen var menad att blanda tjuveskapader med gillesintriger men intresset för den ebade ut när spelarna fastnade i andra äventyret.

Lankhmar var också skådeplats för ett Dungeons & Dragonsäventyr där två magikerlärlingar skulle testas, ett utforskaräventyr som aldrig spelades klart men som är planerat att få en uppföljare genom en annan kampanj.

Lankhmar-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 45

Antal spelmöten: 4 med AD&D, 1 med D&D

Antal rollpersoner: 6

Började spelas: 1991

Senast spelat: 1994

Spelade äventyr:

The Test (1991, 1gg. Använde Dungeons & Dragonsreglerna)
Escort Service (Del av Greyhawkkampanjen Demons, Demons, Everywhere)
Minding the Store (1994, 1gg)
Run, Riddler, Run (1994, 2ggr)

MYSTARA

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Erik Sundqvist, Maria Schenström och Alexander Sundqvist.

Mystara är den värld som först hette The Known World och var den officiella Dungeons & Dragons-världen efter att Greyhawk blivit en officiell Advanced Dungeons & Dragons-värld. Mer om den står att läsa under Dungeons & Dragons.

Äventyret Trouble in Treshold och dess uppföljare kom med en del dialog och händelser på CD där man växlar spår efter när rollpersonerna gör saker eller kommer till vissa ställen. Det fanns fler CD-äventyr till Mystara och det kom också CD-baserade hjälpmedel och äventyr till Ravenloft, Planescape och Red Steel.

Mystara:

Antal namngivna speladarpersoner: 8

Antal spelmöten: 1 i AD&D

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 2003

Senast spelat: 2003

Spelade äventyr:

Trouble in Treshold (2006, 1 gg)

NABOURNE

Spelldare: Daniel Schenström.

Spelare: Henrik Skoog/Per Lundgren, Erik Sundqvist, Maria Schenström, Alexander Sundqvist, Henrik Ekholm, Henrik Blixth, Martin Ackerfors, "Heavenlie", Christoffer Fogelström och Anders Bohlin.

Denna nyaste av Advanced Dungeons & Dragonskampanjerna utspelar sig i staden Nabourne, en öppen, tolerant stad som ruvar på många hemligheter. Men nu är det inte hemligheter och äventyrande och sånt tjafs det handlar om utan studentliv och personöden. Hittills har det studentlivet dock inneburit interdimensionella besök, tidsresor, studiebesök parallella världar, strider och en massa personers död så det är inte bara bokstudier och festande på schemat.

Nabourne har snabbt blivit väldigt utvecklat och gick om Greyhawks Demons, Demons Everywhere-kampanjen i antal speladarpersoner i början av 2008.

Till skillnad från tidigare kampanjer är inte Nabourne baserat på en serie äventyr eller händelser utan är mycket mer spelardrivet och karaktärsbaserat från början. Det är en ny stil för Daniel och hittills har experimenterandets succé varierat. Oftast är det bra, men ibland kan det bli lite segt, när det inte finns händelser för att fylla ut med mellan rollpersonernas förehavanden. Därför var andra svängen lite närmare det vanliga stuket med förberett "äventyrsmaterial".

Nabournes miljö finns beskriven i tre skrifter. Först är det Välkommen till Nabourne som finns i tre versioner, en för fattigkvarteren, en för gilleskvarteren och en för hamnkvarteren. Detta för att rollpersoner från olika delar vet olika mycket om olika saker. På gång är Välkommen tillbaks till Nabourne. Förutom miljön beskriver den också det som hänt i kampanjen, har speladarpersonlistor, kartor och regler. Den är uppdelad efter yrkena stadsvakter, magiker och präster.

Det allra första äventyret, "Testet", har också körts online via chatnätverket IRC med en grupp rollspelare från hela landet. Det tog ungefär 10 timmar jämfört med de 5 timmar den vanliga spelningen tog.

En lätt humoristisk turistbroshyr för Nabourne finns att ladda ner från rollspelssajten rollspel.nu:s hemsida under Julkalendern 2003.

Nabournestatistik:

Antal namngivna speladarpersoner: 173

Antal spelmöten: 23

Antal rollpersoner: 10

Började spelas: 2004

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

Testet (2004, 1 gg)

Höst (2004, 4 ggr)

Det Andra testet (2005, 1 gg)

Mer Höst (2005, 5 ggr)

Ivans test (2005, 1 gg)

Säsongsavslutning (2006, 1 gg)

Säsongstart (2007, 1 gg)

Mer Höst II (2008, 2ggr)

Den Sista Färden (2008, 1 gg)

Första Vintern (2008, 4ggr)

Säsongsavslutning II (2008, 1 gg)

Testet, online (2004, Motsvarande 1 spelmöte.)

PLANESCAPE

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Ola Lönnholm, Per Hovryd, Erik Sundqvist, Fredrik Sundqvist och Per Lundgren.

Ingen renodlad kampanj har spelats ute bland planen men en stor del av inledningen till Greyhawks ”The Madness Plague” utspelas bland dem. Så småningom ska en renodlad kampanj spelas även här men det är inte aktuellt förän flera av de andra världarnas kampanjer spelats klart.

The Madness Plague:s mellanspel heter GreyScape och spelades som e-mailspele där rollpersonerna var uppdelade i två grupper. Det hela föll till slut på att spelarna var för långsamma med att skicka in vad deras rollpersoner gjorde. Det höll på att bli en vanlig spelning julen 2006 men föll när en av spelarna inte kunde närvara.

De kampanjer där man besökt olika plan inkluderar The Neverending Story Del 1. The Letter Saga där man bland annat besökt astralplanet, Dragonlance där man besökt sagornas demiplan, Something's Rotten in Waterdeep där man besökt skräckens demiplan (Ravenloft), Orcus lager av Avgrunden (ett av de kaotiskt onda planen) och multiversums ”centrum” Concordant Opposition, Nabourne där man gick genom spegelplanet och Gnipökne – One Big, Bad-Ass Dungeon där man besökte drömmarnas plan.

Planescape anses av många vara TSR:s höjdpunkt estetiskt och kreativt, och det är mycket klart att det är en mycket egen känsla den förmedlar med sin ärgade koppar-look och med sina filosofiska undertoner.

Planescapestatistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 3

Antal spelmöten: Motsvarande 2-3

Antal rollpersoner: 6

Började spelas: 1999

Senast spelat: 2000

Tidigare Planescape-artiklar i Luntan:

Part One – The Madness Starts Now

Spelade äventyr:

The Madness Starts Now (1999-2000, E-mailspele motsvarande 2-3 spelomgångar.)

RAVENLOFT

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Asse Wesström, Fredrik Sundqvist, Per Lundgren, Anders Guth, Joachim Hellqvist, Ola Lönnholm och Erik Sundqvist.

Gotisk skräck när den är som bäst? Nej! (Det är reserverat för Vampire the Masquerade.) Men fantasyskräck när den är som bäst. En värld hölj d i dimma och mörker där det okända lurar i dunkla skyar, övergivna slottsruiner och där hjältarna kämpar ur ständigt underläge.

Ravenloftkampanjen var menad att vara lika lång som antalet länder i miljön men istället är den omdesignad som en trilogi varav den första delen är spelad och de andra kommer spelas i mån av spelartillgänglighet. Namnen på några av de äventyr som nu inte blir av var Dödsmarschen, Tidens tand, Blindbocken och Galgmannen.

Ravenloft är inte namnet på kampanjmiljön utan det är The Demiplane of Dread (skräckens demiplan) och det är ett land som styrs av sina viktigaste fångar. Personer som på något sätt gjort något tragiskt eller ondskefullt har fått demiplanets styrande att uppmärksamma dem. Sen har de helt enkelt rövats bort och fått en bit land som de har god kontroll över men aldrig kan lämna, där de tvingas återuppliva sina hemskheter och misslyckanden.

Deras länder är sen befolkade av andra ”ondingar” men även många oskyldiga som det levande landet av någon anledning velat ha.

Ravenloft-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 3

Antal spelmöten: 4

Antal rollpersoner: 7

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1993

Spelade äventyr:

Tashtagi - Heart of Darkness (1993, 4ggr)

SPELLJAMMER

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Anders Kjellman, Per Hovryd, Ola Lönnholm, Fredrik Sundqvist och Erik Sundqvist.

Fantasy i rymden är ett drastiskt grepp och under sin spelledare har det blivit en blandning av Advanced Dungeons & Dragons och Star Wars. Kampanjen började visserligen på Toril, Forgotten Realms planet, men har sedan dess bara sett fram emot nya upptäckter och nya planeter. De äventyren som utspelade sig på Toril står under Forgotten Realms och har förkortningen (FR1).

Kampanjen ligger i träda i väntan på att andra kampanjer ska bli klara då en del av spelarna är svårträffbara.

Spelljammer-statistik:

Antal namngivna spelardarpersoner: 43*

Antal spelmöten: 10

Antal rollpersoner: 9**

Började spelas: 1991

Senast spelat: 1995

*Varav 4 är Forgotten Realms-SLP.

**Varav 2 är kvar på Forgotten Realms

Spelade äventyr:

The Rock of Braal (1995, spelades samtidigt med den nedan)

Dolgar's Sphere (1995, Tak attack & Rebellion)(SJ, 2ggr)

More Dolgar's Sphere (1993, Stranded & Freebooters, SJ, 2ggr)

Even more Dolgar's Sphere (1994, Dwarves & Villains, SJ, 2 ggr)

Crystal Spheres (SJ, 1995, 4ggr)

ALIENS ADVENTURE GAME

Spelledare: Ola Lönnholm.

Spelare: Daniel Schenström, Per Hovryd, Fredrik Sundquist, Joachim Hellquist, Erik Sundqvist, Anders Guth, Asse Westström, Mikael Stabo och Ulf Sundström.

Olas Alienskampanj var den som befäste honom som LOKE:s främsta spelledare. Kaotisk action blandades med skräck och magkittlande mysterier fast allt samtidigt var väldigt jordnära och realistiskt.

Daniel ville visa att han också kunde och utifrån en diskussion med Ola så föddes hans Alienskampanj, som dock använde Top Secret/S.I.:s regelsystem och därför kan du läsa om den kampanjen under det spelet.

Aliens Adventure Game-statistik:

Antal namngivna spelardarpersoner: ca 75

Antal spelmöten: 19

Antal rollpersoner: 22

Började spelas: 1994

Senast spelat: 1996

Ärkefiende: Kpt McGrath

Överlevde A1 från start till mål: Sgt Leopold (Fredrik S)

Spelade äventyr:

Terror on the Space Station (A1, 1gg) (New Williams World)

Colony Doesn't Answer (A1, 1gg) (New Adlerhorst + Austins World)

Penal Colony (A1, 2gg) (Eridani IV)

Tombsville Firefight (A1, 1gg) (Tombsville)

Gangland (A1, 1gg) (Kingsland)

Mary C (A1, 1gg) (Aerodyne)

Beta/Clariss III aka. Planet Out of Time (A1, 3gg) (Beta/Clariss III)

The Hunt for Lt. Willard (A1, 1gg) (Hochenheim + Ascona 251)

Floating Research Station (A1, 1gg) (Tombsville)

Colonial Revolt (A1, 1gg) (Callamares II)
Aliens! aka. The Hive (A1, 1gg) (Acheron/LV 426 + Eyesore)
Patrol aka. Pirates (A2, 1996, 1gg)
Operation Red Sector (A 2, 1996, 1gg)
Neverending Mission (A2, 1996, 3gg)

ALTERNITY

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Se enskilda kampanjmiljöer.

Alternity är ett av Daniels spel, och var ett försök av TSR att göra ett science-fictionrollspel som kunde vara till grund för flera världar på samma sätt som Advanced Dungeons & Dragons var för fantasyvärldar. Det blev ett offer för det nya D20-systemet och hann bara komma ut med tre världar varav ett var ett gammalt spel i ny tappning. Daniel har inte grundregelböckerna utan har kört med ”fast-play”-reglerna när han gjort det. Vid denna skrifts tillkomst hade man bara provat på en av världarna, Dark*Matter (se nedan) och de andra två världarna, Star*Drive och Gamma World får vänta ett tag till, speciellt som Daniel inte har det sistnämnda i Alternityversionen.

DARK*MATTER

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist och Alexander Sundqvist.

Världen är inte olik den som man kunde beskåda i tv-serien X-Files. Den stora skillnaden är bakgrundshistorien, där mörk materia gett upphov till en ökande mängd paranormala fenomen.

Dark*Matter-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 9

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 3

Började spelas: 2005

Senast spelat: 2005

Spelade äventyr:

Exit 23 (2005, 1gg)

ARS MAGICA

Spelledare: Anders Kjellman.

Spelare: Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Per Hovryd och Ola Lönnholm.

Anders K påbörjade två äventyr men det blev inte mer än så. Det första var det allra första utgivna äventyret The Stormrider och sedan spelade han ett soloäventyr med Daniel som handlade om Daniels rollfigurs resa från England till Frankrike där han och hans främsta konkurrent, en kvinnlig magiker, skulle göra prov för att se om de var värdiga vidare, djupare studier och kunskap.

Ars Magica var när det kom banbrytande. För det första så var en av klasserna i spelet överlägsen de andra rent kraftmässigt, för det andra var det inriktad på truppspel där varje spelare spelar lite större grupper och magisystemet var både fantasieggande och flexibelt.

Magikerna dominerade i Ars Magica och ofta spelade man magiker från samma covenant, magikermotsvarigheten till ett kloster och de som inte var magiker var bifigurer. De bifigurerna spelades också av spelare så varje spelare hade oftast en magiker och sen någon av de andra magikernas anhängare att spela. Magisystemet hade färdiga formler men det hade också grupper med magiska områden som kombinerades för att skapa improviserade formler. Man hade exempelvis kraft, eld, tid, vind, varaktighet som områden och genom att exempelvis kombinera eld och vind fick man eldsvindar om man ville ha det.

En av huvudgrupperingarna inom de olika ordnarna av magiker i spelet var Tremere som vi känner igen från Vampire och det var ett officiellt samband tills dess White Wolf som skapat Ars Magica och Vampire avyttrade Ars Magica.

Ars Magica-statistik:

Antal spelmöten: 3

Antal rollpersoner: 6

Spelade äventyr:

The Test (1gg)

Stormrider (1gg)

BOOT HILL

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Henrik Skoog och Erik Sundqvist.

Detta gamla västernspel från TSR är enkelt och roligt, men förutsätter att man har en del kunskap om miljön för att det verkligen ska komma till liv. Det hade inte Daniel vilket är det främsta skälet till att det tagit så lång tid att få klart det avslutande äventyret.

Boot Hill-statistik:

Antal spelmöten: 2

Antal rollpersoner: 2

Började spelas: 2001

Senast spelat: 2001

Spelade äventyr:

The Fake Map (2001, 1gg)

Stable Fire and Bank Hold-Up (2001, 1gg)

BUCK ROGERS: THE 25TH CENTURY

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist, Alexander Sundqvist.

Denna version av Buck Rogers tar den gamla seriestrippen som grund men moderniserar hela konceptet. Det grafiska fortsätter dock att vara klart inspirerat av old school-science fiction:ens look.

Vi körde bara ett enda äventyr, det som följer med spelet, och rollpersonerna kom inte ens en fjärdedel in i äventyret innan de dog.

Tydligen var det så att enda anledningen till att TSR gav ut Buck Rogers-rollspel att dåvarande ägarinnan ägde rättigheterna till serien och fick pengar av licensen själv. Hon var/är dessutom ökänd för sitt ogillande av rollspelare i allmänhet och anses medskyldig till att TSR gick i konkurs i slutet av 90-talet.

Buck Rogers: The 25th Century-statistik:

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 3

Började spelas: 2003

Senast spelat: 2003

Spelade äventyr:

Ghost in the Machine (2003, 1gg)

CALL OF CHTULHU

Spelledare: Anders Kjellman och Daniel Schenström.

Spelare: Ola Lönnholm, Hans Elf, Fredrik Wettergren, Daniel Schenström, Per Hovryd, Per Lundgren, Erik Sundqvist.

Både Anders K och Daniel har spellett detta klassiska skräckspel, Anders med Chaosiums system och Daniel med D20-varianten. Spelet baseras på skräckförfattaren HP Lovecrafts berättelser i vilken människan är en ytterst osignifikant del av ett stort universum vars sanningar är för mycket för våra bräckliga sinnen.

Anders spelning ballade ur när spelarna tröttnade på att inte komma någonvart och lät deras rollpersoner köpa korv och marshmallows och grillade dem framför ett hus de brände ner, ett hus det var meningen att de skulle undersöka...

Det gick lite bättre för Daniel som spelade de två äventyren ur grundregelboken...fast det gick inte så bra för rollpersonerna som dog i andra äventyret. Dock måste man säga att det inte var illa presterat, de flesta brukar dö redan i första äventyret så enligt Call of Cthulhu-standarderna så var de veteraner.

Call of Cthulhu-statistik:

Antal spelmöten: 4

Antal rollpersoner: 6

Började spelas: 2003

Senast spelat: 2003

Spelade äventyr:

Intro från reglerna (AK, COC1, 1gg)

The End of Paradise (DS, 2003, 2 ggr)

Little Slices of Death (DS, 2003, 1gg)

CASTLE FALKENSTEIN

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Per Hovryd, Alexander Sundqvist, Ola Lönnholm, Erik Sundqvist.

I en värld likt vår egen i den viktorianska eran, i slutet av 1800-talet utspelar sig detta spel vars kärna är kampen mellan det goda och onda i Europa. Den kampen bedrivs i matinéactionanda med intriger på baler, vilda jakter, skurkaktiga skurker och stomatolleende hjältar.

Castle Falkenstein hade sina egenheter, det använde en vanlig kortlek istället för tärningar (färgerna är knutna till grundegenskaper) och det använde dagböcker istället för rollformulär. Boken är skriven i krönikeform av en spelkonstruktör som av magi sänds till denna parallella värld med själva rollspelsdelen i slutet av boken.

Castle Falkenstein-statistik:

Antal namngivna speladarpersoner: 62

Antal spelmöten: 3

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 1997

Senast spelat: 1997

Castle Falkenstein-artiklar i Luntan:

Willkommen zum der welt des Castle Falkenstein

Spelade äventyr:

Like Clockwork (1997, 1gg)

The Misty Madman Caper aka Comrade Red (1997, 2ggr)

CHOCK

Spelledare: Henrik Karlsson, Per Hovryd, Per Lundgren.

Spelare: Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Daniel Schenström, Johan Schenström, Erik Sundqvist, Henrik Blixth och Anders Kjellman.

Denna översättning av engelska Chill har spellets av Henrik K och Per. Det är ett traditionellt skräckrollspel med de vanliga skräckmonstren – vampyrer, varulvar, zombies och sådant. Rollpersonerna tillhör organisationen S.A.V.E. som samlar information om och kämpar mot dessa monster som många anses tillhöra Det Okända.

Chock-statistik:

Antal spelmöten: 5

Antal rollpersoner: 8

Började spelas: 1988

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

Skräck i Warwick House (HK, PL, 1988, 2008, 1gg, 1gg)

Skräckens tre ansikten

Egenskapat äventyr

COURTS OF ALCAIRTHONN

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Fredrik Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Johan Schenström, Fredrik Wettergren, Hans Elf, Joachim Hellqvist, Fredrik Augustsson.

Daniels egenskapade rollspel kom till efter att han hade läst om postspel i några speltidingar. Det inspirerades också av Twin Peaks och Masters of the Universe. Spelets regler blev aldrig riktigt färdigställt under det år det spelades men en första färdig version skapades för publikation i det nerlagda spellearfansinet Solace. Spelandet pågick under endast ett år men en hel del hann hända. Spelet var upplagt så att det spelades under vardagarna, och fyra dagar i verkligheten var en dag i Alcairthonns. Varje dag på morgonen i skolan (Westerlundska gymnasiet) så lämnade spelarna in vad de ville ta sig för, sen fick de tillbaka vad som hänt med deras företagande dagen efter. Den här typen av lappskickande och spelvärldens inbyggda mysterier gjorde att det blev mycket smygande och upptäckande och intrigerande, Daniels favoritspelande. Spelvärlden och karaktärerna skapades tillsammans med Daniels dåvarande och senaste flickvän, Åsa Holmberg.

Courts of Alcairthonn-statistik:

Antal namngivna spellearpersoner: 66

Antal spelmöten: 2 + motsvarande 10

Antal rollpersoner: 9

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1993

Courts of Alcairthonn-artiklar i Luntan:

The Messenger hath gone to heaven

A message from the other side

Spelade äventyr:

Courts of Alcairthonn ongoing

CYBERSPACE

Spelledare: Asse Wesström.

Spelare: Mikael Stabo, Joachim Hellquist, Anders Guth.

Cyberspace är skapat av Iron Crown Enterprises som också gjort Rolemaster och Middle-Earth RolePlaying. Det är som namnet antyder ett cyberpunkspel och Daniel var äventyrskonsult på Asses äventyr.

Cyberspace-statistik:

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 3

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1993

Spelade äventyr:

Äventyr med flygplats

DANGEROUS JOURNEYS

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Erik Sundqvist och Henrik Skoog/Per Lundgren.

Gary Gygax första fantasyrollspel sedan Advanced Dungeons & Dragons utspelar sig i en variant av vår egen antik. Det var menat att vara ett universalsystem för alla typer av genrer och en skräckversion var färdig när TSR stämde Game Designers Workshop som gav ut spelet och anklagade det för att vara ett plagiat på Advanced Dungeons & Dragons. Det är det absolut inte men TSR vann ändå och köpte upp GDW:s lager och lade ner spelet.

Spelet är ganska enkelt i grunden men otroligt detaljerat med en enorm mängd undantag till grundreglerna och det tog ungefär 24 timmar att skapa en karaktär i början, mer om man skulle göra en magiker. Att det är dåligt redigerat och att Gygax verkar använda så svåra ord och långgrandiga meningar som möjligt gör det inte lättare att läsa heller.

Daniels kampanj inspirerades av inledningen som handlade om att världen i spelet är en annan dimension, en annan Jorden där de legender vi hört talas om ursprungligen kommit från, genom portaler världarna emellan. Kampanjen var en slags fantasyvariant av Star Trek med tidsresor och dimensionsresor i ett magiskt flygande skepp byggt för att se ut som en gris.

Dangerous Journeys-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 10

Antal spelmöten: 4

Antal rollpersoner: 2

Började spelas: 1999

Senast spelat: 1999

Spelade äventyr:

High Time at the Winged Pig (1999, 1gg)

The Journey of the Winged Pig (1999, 3ggr)

DRAKAR OCH DEMONER

Spelldare: Joachim Hellquist, Peter Alguacil och Erik Sundqvist.

Spelare: Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Henrik Karlsson, Anders Kjellman, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Mikael Stabo, Anders Guth, Andreas Wesström, Erik Sundqvist, Per Lundgren, Henrik Blixth, Jessica Skoog.

Efter Advanced Dungeons & Dragons är svenska Drakar och Demoner det mest spelade spelet i Lokes historia (räknat i spelade olika äventyr, samt antal speltimmar) och ett av de mest minnesvärda. Under Jockes ledning betades de flesta äventyr. Äventyrsspel släppte till de första fyra utgåvorna av och han hann också konstruera några egna äventyr. I början så hade han även en egen värld men använde senare Äventyrsspels egna värld, Ereb Altor.

Peter Alguacil spelade ett spelmöte Drakar och Demoner. Erik Sundqvist spelade det innan han gick med i Loke och återvände nyligen till det och spelledartronen.

De äventyr som Joachim inte spelade är Dödens Väg, Shoguns Vrede, Novastenen, Jeraz, Skönheten och Odjuret, Rösten från Forntiden, Havets Vargar, Dimön och Tvillingbergen.

Drakar och Demoner-äventyren skrivna av Erik Granström (hela Femte Konfluxen-serien bland andra) är allmänt hyllade av svenska rollspelare men i vår förening fick den inte samma uppskattning, mycket på grund av de ibland ytterst krångliga gåtorna och klurigheterna.

Drakar och Demoners fjärde version med fokus på staden Chronopia spelades aldrig av Loke utan ratades för sin annorlunda miljö. Chronopia var en magi/steampunk miljö som först troddes helt egen men som i modulen Altors baksida visade sig ligga på en annan kontinent på planeten Ereb Altor.

Den femte versionen av spelet hade en värld inspirerad av fornnorden och folkvandringstid/tidig medeltid kallad Trudvang. Den fick kritik för att den använde grader och yrken på ett sätt liknande Dungeons & Dragons men med expansionen Expert så gick man ifrån det och i den senaste versionen, den sjätte så har man ett helt nytt, modernt system. Den versionen heter också Drakar och Demoner Trudvang.

Drakar och Demoner-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 56

Antal spelmöten: X+3+1

Antal rollpersoner: 58

Började spelas: 1988, 2006

Senast spelat: 1995, 2006

Spelade äventyr:

Spindelkonungens Pyramid (1988, 1gg)
Döda Skogen
Maktens Portar
Mörkrets Hjärta
Svart Duell
Handelsfursten
Tempelherren
Demonprinsen
Enhörningshornet
Helvetesfortet (1993)
Melindors Återkomst (1993)
Nidland (1994)
Torshem
Barbia
Siratsias Vita Formelbok
Svavelvinter (1993, 1994, 1gg,)
Oraklets Fyra Ögon (1994)
Kristalltjuren (1994)
Den Femte Konfluxen (1995)
Efter Konfluxen (1996, 1gg)
1800: Harbour Hangmen (1995, 1gg)
Överfallen karavan (1991, 1gg)
Skelettbyns Hemlighet (2006, 1gg)
Skuggornas Natt (2006, 1gg)
Skönheten och Odjuret (2006, 1gg)

DUNGEONS & DRAGONS

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Johan Schenström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Peter Norling, Nils Wiström, Henrik Karlsson, Anders Kjellman, Joachim Hellquist, Ola Johansson, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Marcus Dibell, Bora Sjödin, Anders Grusell, Magnus Ström, Mats Schenström, Lilian Lindman, Maria Schenström, Emerenzia Eriksson, Isabelle Hagberg, Jenny Ahlin, Hanna Ahlin, Henrik Skoog/Per Lundgren, Mikael Stabo, Asse Wesström, Anders Guth, Erik Sundqvist.

Med dagens regeldesigntänkande är D&D ett monster av spretighet, men det är otroligt charmigt och det är det första rollspelet som spelades i SK Loke. Det är också det spel vars värld det spelats flest äventyr i och den delvis egenskapade värld som Daniel utvecklat mest. Det är det spel som spelades mest i Lokes barndom och en ganska lång, ännu oavslutad, kampanj utspelade sig i den världen, The Neverending Story Part I: The Letters Saga. Den kampanjen har dock legat i träda i tolv år sedan senaste spelmötet, men spelet har använts och världen har besökts under 2000-talet och en av de gångerna användes Advanced Dungeons & Dragons regler. Det kan du läsa om under Mystara i Advanced Dungeons & Dragons-sektionen. Ett andra besök gjordes i Nabournekampanjen i äventyret Den Sista Färden 2008.

Arcturia var Daniels andra försök till en egenskapad värld och presenterades i Luntan. Där var människor och alver i krig, påhejade av sina demoniska gudar. Den världen gillades dock inte av spelarna och har aldrig spelats i.

Dungeons & Dragons är än idag det som fått mest Lokeproducerat material skrivit om sig om världen (dock inte det med mest publicerat material) vilket gör efterforskningar tacksamt, men svårt, då en del äventyr exempelvis finns skrivna i 3-4 versioner.

Dungeons & Dragons-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: Ca 65

Antal spelmöten: 56

Antal rollpersoner:

Började spelas: Hösten 1986

Senast spelat: Hösten 2005

Längsta enskilda äventyr: Tree of Life, 7ggr

Spelade äventyr:

My First Adventure/Dungeon of Armas the Evil (W101)(2, 1986, 3ggr, 1gg)
Palace of the Silverprincess (W101)(6, 1987, 1988, 1995, 2001, 2001, 12ggr)
The Bad Dream Pt. One (W101, 1987, 2ggr)
To Tackle the Totem (W101, 1987, 1gg)
Harondir's Tower (W101, 1987, 1gg)
City of the Gods (W101, 1988, 2ggr)
Saving Rikultéen (W101, 1988, 1gg)
Pink Palace of Armas the Evil (W101, 1988, 1gg)
The Bad Dream Pt. Two: Razznarock (W101, 1989, Spelades tillsammans med det nedan, >1gg)
The Crusade Against Evil Pt.1 Wildfield (W101, 1989, 1ggr)
The Crusade Against Evil Pt.2 Troll Caves (W101, 1989, 1ggr)
The Pink Globe of Armas the Evil (W101, 1989, 1gg)
The Kidnapping of Mayor Stefan of Caramos (W101, 1989, 1gg)
Carolyn & Vatalos Intro (W101, 1990, 1gg)
Back to the City of the Gods (W101, 1990, *Delvis köp*, 1 gg)
In Narnia (W101, 1990, 1gg)
Firemaw (W101, 1990, 1gg)
To Save A God (W101, 1990, 1gg)
The Wedding (W101, 1994, 1gg)
Fall of the Black Hawk (W101, 1gg)
The Wizards Test (DD/LH, 1gg)
Lurrid Täjls of Doom (DDH, 1992, 1gg)
The Duke's Castle (TKW, 1989, 1gg)
Ancient Evils (TKW, 1989, 1gg)
In Glantri (TKW, 1989, 1gg)
Isle of the Turtle (TKW, 1989, 1gg)
In Glantri II: The End of the Known World (TKW, 1989, 1gg)
That Sinking Feeling (HW, 2ggr)
The Tree of Life (1997+1999, 7ggr)
Blade of Vengeance (4) (1991, 1991, 1991, 2002+2005, 7ggr)

DUNGEONS & DRAGONS, NYA

Spelledare: Daniel Schenström, Per Lundgren

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist, Kenny Lindberg, Alexander Sundqvist, Henrik Blixth, Jessica Skoog, Thomas Hammarstedt.

År 2000 kom denna nya version av Dungeons & Dragons, fast egentligen är det den senaste utvecklingen av Advanced Dungeons & Dragons. Reglerna är strömlinjeformade, gamla restriktioner kastade åt sidan och grafiken modernare. Det är framsteg på vissa områden gentemot sina föregångare, men det finns också baksteg till de allra tidigaste versionerna av D&D. En kampanj körs i detta spel, sedan så återgår klubben till att köra främst 2nd edition som Daniel inkorporerat några av de smarta nya lösningarna in i. Spelet kallas ofta 3rd edition, 3E eller 3.0 då det är att se som en fortsättning på Advanced Dungeons & Dragons 2nd edition. En lätt uppdaterad version av denna, kallad 3.5 kom 2003 och hade många ändringar föreslagna av WotCs konventsspelsarm, RPGA, och ändrade stridssystemet till ett som i princip förutsätter att man använder figurer i och kartor till sina strider.

Kampanjen vi kör i nya Dungeons & Dragons har som mål att använda alla regler, monster och skatter i grundreglerna, och är konstruerad så att den följer rollspelens utveckling från slumpmässigt utplacerade monster utan någon logik till modernt karaktärs gestaltande.

I drömsekvenser är rollpersonerna andra personer i andra världar som tillhör nya Dungeons & Dragons som Eberron, Ghostwalk, Forgotten Realms och Dragonlance.

Kampanjen som Per L spelleder fokuserar på ett gäng dvärgar och tomtar som lämnat föräldrahemmet för att starta upp egen gruvdrift.

Nya Dungeons & Dragons-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 27

Antal spelmöten: 106 (inkl. drömsekvenser)

Antal rollpersoner: 18

Började spelas: 2000

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

Gnipökne – One Big Bad-Ass Dungeon (2000-2003+2006, 106ggr)

DUNGEONS & DRAGONS, NYARE

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Henrik Blixth.

År 2008 var det så dags att uppdatera Dungeons & Dragons igen. Spelets honnörsord har varit balans och man har hämtat inspiration från taktiska stridsspel som Warhammer och onlinerollspel som World of Warcraft. Rollpersonerna har nu en grupp förmågor som kan användas olika ofta från en gång per runda till en gång per äventyr. De raser och yrken som finns med i grundreglerna uppfyller vissa roller, en del är bra på att supporta en grupp, andra på att slåss, likt de roller karaktärer i onlinerollspel har.

Vi har kört det medföljande äventyret och Daniel kommer troligtvis inte spelat det mer gånger.

Nya Dungeons & Dragons-statistik:

Antal namngivna speladarpersoner: 0

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 3

Började spelas: 2008

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

Kobold Hall (2008, 1gg)

GAMMA WORLD

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Fredrik Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Erik Sundqvist, Henrik Skoog/Per Lundgren, Alexander Sundqvist, Kristoffer Küller, Johan Wiström, Nicklas Jaldén och Henrik Blixth.

Gamma World är ett efter-katastrofenrollspel satt i en värld som nu är befolkat av muterade djur, människor och växter. Den är också den dödligaste kampanjmiljön med god marginal med över 50 döda rollpersoner på 16 äventyr. Den enda gång det blir slaget är i kategorin flest antal döda rollpersoner per äventyr där Nya Dungeons & Dragonsäventyret Gnipökne vinner, men det är också för att Gnipökne är ett enda kampanjlångt äventyr. Dödligheten och premissen till trots är det ändå inte speciellt grym stämning utan snarare en vimsig bisarr sådan. Gamma World kommer få ordentligt med utrymme i Lokes Lunta #61 där Alpha to Omega-kampanjen krönikeras.

Gamma World-statistik:

Antal spelmöten: 28

Antal rollpersoner: 56

Började spelas: 1994

Senast spelat: 2005

Spelade äventyr:

Mutant Master (SBD, 1994, 1gg)

The Golden Legion (AO, 1995, 2ggr)

Alpha Factor (AO, 1995, 2ggr)

Beta Principle (AO, 1996, 3ggr)

Gamma Base (AO, 1997-99+2003, 6 ggr)

Delta Fragment (AO, 2003, 2ggr)

Epsilon Cyborgs (AO, 2004, 2ggr)

Zone Zeta (AO) (2005, 1gg)

Eta Oasis (AO) (2005, 1gg)

Theta Caves (AO) (2005, 1gg)

Iota Files (AO) (2005, 2006 2gg)

Kappa Battle (AO) (2006, 1gg)

Lambda Sea (AO) (2006, 1gg)
Mu Abyss (AO) (2006, 2gg)
Apocalypse Nu (AO) (2006, 1gg, spelat samtidigt med det nedan.)
Xi Island (AO) (2006, 1gg, spelat samtidigt med det ovan.)

GANGBUSTERS

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist

Gangbusters är ett spel där man spelar poliser, federala agenter och gangsters i Förenta Staternas 20- och 30-tal, under förbudsperioden och depressionen. Det är tämligen unikt i att det inte förutsätter att alla spelare är på samma sida utan man kan spela kriminella och poliser i kamp mot varandra.

Det äventyr som spelats hittills är ett väldigt enkelt dito upplagt som ett soloäventyr med paragrafer som man följer.

Gangbusters-statistik:

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 2001

Senast spelat: 2001

Spelade äventyr:

"Mad Dog" Johnny Drake (2001, 1gg)

GO YOUR OWN WAY

Spelledare: Daniel Schenström

Spelare: Anders Guth, Asse Wesström, Mikael Stabo, Alexander Sundqvist.

Go Your Own way är ett av Daniels egenskapade spel, starkt inspirerat av Terry Gilliams film Time Bandits och det handlade om att äventyra i olika tider och i dimensioner. Spelarna kunde spela vilka personer de ville inom rimliga gränser vilket innebar att man kunde spela seriefigurer, filmstjärnor, historiska personer eller sig själv. Reglerna baserades på Basic RolePlaying, Chaosiums regelsystem som Äventyrsspel gjort populärt i Sverige. Att få välja helt egna personer att spela var det som ledde till att spelet aldrig spelades vidare då en del av rollpersonerna hoppade på varandra, en inte ovanlig företeelse på den tiden.

En ny version av spelet, nu baserat på Alcairthonnsystemet skrevs för publikation i Solace och inkluderade allt extramaterial som aldrig kom ut i originalversionen. Solace lades senare ner men Go Your Own Way var med i rollspel.nu:s julkalender 2003. Det planeras att ges ut som ett nummer av Luntan någon gång framöver.

Go Your Own Way-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 1

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 5

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1993

Spelade äventyr:

Intro (1993, spelades samma möte som det nedan, 1gg)

French Venus (1993, 1gg)

GURPS

Spelledare: Ulf Sundström och Ola Lönnholm.

Ulf och Ola spelade detta spel som är ett generellt regelsystem med en absolut enorm mängd tilläggsböcker för att skapa egna kampanjmiljöer eller för att spela i specifika kända dito. Även en del kända rollspelsmiljöer finns i GURPS-version, exempelvis Castle Falkenstein, Traveller och Vampire the Masquerade.

BE YOURSELF

Spelledare: Ulf Sundström.

Spelare: Fredrik Sundqvist och Ola Lönnholm.

Detta är Daniels namn på den GURPS-kampanj som Ulf spelade.

Be Yourself-statistik:

MUTANT RYMD

Spelledare: Ola Lönnholm.

Spelare: Erik Sundqvist, Per Hovryd, Fredrik Sundquist, Anders Kjellman.

Rymdkampanj som utspelade sig i ett egentillverkat universum med regler från 'nya' Mutant. Planeter och solsystem gjordes med GURPS Space.

Mutant Rymd-statistik:

Antal namngivna spelard personer: ca 10

Antal spelmöten: 5

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 1993.

Senast spelat: 1993.

Spelade Äventyr:

Mutant Rymd Ongoing (1993, 5ggr)

WW II

Spelledare: Ulf Sundström.

Spelare: Erik Sundqvist, Ola Lönnholm, Joachim Hellqvist och Mikael Stabo.

Ulf spelade denna kampanj där spelarna spelade brittiska flygaräss under andra världskriget.

WWII-statistik:

Spelade äventyr:

Party on the Town (1gg)

Aerial Photo Mission (1gg)

Shooting Germans in Planes (1gg)

HARNMASTER

Spelledare: Ola Lönnholm.

Spelare: Daniel Schenström, Per Hovryd, Fredrik Sundquist, Joachim Hellquist, Anders Guth, Mikael Stabo, Ulf Sundström, Per Lundgren.

Ola spelade en kort kampanj i detta riddarenglandinspirerade spel. Kampanjen spelades aldrig klart men det var lika full av charm som Olas kampanjer brukar vara. Härn är känt för sin otroliga detaljrikedom och har moduler som detaljerar herrgårdar och hus ner till takhöjden.

Harnmaster-statistik:

Antal namngivna spelard personer: ca 100

Antal spelmöten: 7

Antal rollpersoner: 8
Började spelas: 1996
Senast spelat: 1996

Tidigare Hårnmaster-artiklar i Luntan:
Sir Talamar talar (krönika)

Spelade äventyr:
Förspel (1996, 1gg)
Stigmännen (1996, 1gg)
Tornerspelet (1996, 1gg)
Fältslaget (1996, 1gg)
Expeditionen (1996, 1gg)
100 skäppor råg (1996, 1gg)
Huvudstaden Tashal (1996, 1gg)

JUDGE DREDD

Spelledare: Daniel Schenström.
Spelare: Ola Lönnholm, Erik Sundqvist, Fredrik Sundqvist.

Ett rollspel baserat på en serietidningsserie om ett dystopiskt framtidssamhälle där polisen är hela lagen: brottsförebyggare, brottsutredare, domare och bödel. Utgavs av Games Workshop som senare skulle ge upp rollspelen helt och satsa enbart på sina figurstridsspel. Karaktärsskapandet är ett av det snabbaste som finns med bara 4 slag för att generera en karaktär. Karaktärens namn blir densamma som spelarens efternamn, vilket gjorde det extra spännande då vi hade två Sundqvist bland de tre spelarna.

Judge Dredd-statistik:

Antal spelmöten: 2
Antal rollpersoner: 3
Började spelas: 1994
Senast spelat: 1995

Spelade äventyr:
The Ultimate Crime of Tony Thermo (1994, 1gg, samma spelmöte som nedanstående.)
Firefight – On a Hot Summer's Night (1994, 1gg, samma spelmöte som ovanstående.)
Channel 9 Crime Time Special (1995, 1gg)

KHELATAAR

Spelledare: Ola Johansson.
Spelare: Daniel Schenström, Anders Kjellman.

Äventyrsspel som var den överlägset största rollspelstillverkaren i Sverige fick i slutet av 80-talet konkurrens av Lancelot Games och Khelataar, ett jordnära fantasyspel centrerat runt klaner i ett förmedeltida samhälle var deras utmanare mot Drakar & Demoner. Ett ytterst kort, improviserat spelmöte hölls och det har legat i träda sedan dess. Daniel hade länge planer på att spela en kampanj på Forgotten Realms keltinspirerade Moonshaeöar med Khelataarreglerna men av det blev intet.

Khelataar-statistik:

Antal spelmöten: 1
Antal rollpersoner: 2
Började spelas: 1988

Spelade äventyr:
Icke namngivet äventyr

KULT

Spelledare: Joachim Hellquist, Asse Wesström, Daniel Schenström.

Spelare: Fredrik Sundqvist, Daniel Schenström, Mikael Stabo, Joachim Hellquist, Anders Guth, Asse Wesström, Per Lundgren.

Kult var ett av de spel som flera spelledare provat på med Joachim, Asse och Daniel bakom skärmen. Det var när det kom första gången som Äventyrsspel gjort något riktigt originellt i rollspelsväg och inte bara låtit sig inspireras av Chaosium eller TSR. Därmed inte sagt att den är helt originell för det är den inte. Den tar sin inspiration från gnosticismen, från depprock och från Clive Barkers splatterskräck, som i filmen Hellraiser exempelvis.

Kult utspelar sig i vår värld, men den värld vi ser är bara en illusion, ett fängelse. Människorna är egentligen gudar som våra fängvaktare nu bevakar. Gud, överguden är försvunnen, i hans ställe finns bara ett avgrundsdykt hål. De som kan se genom illusionen är de som drabbats av trauma, som blivit galna eller som lyckats få reda på sanningen och lärt sig magi. Kults känsla skulle återkomma i Mutant Chronicles.

Kult-statistik:

Antal spelmöten: 7

Började spelas: 1994

Senast spelat:

Spelade äventyr:

Icke namngivet äventyr (1994, 1gg)

Tarotikum (1994, 1994, 5ggr)

Den svarta madonnan (1993, 1gg)

MARVEL SUPER HEROES

Spelledare: Daniel Schenström och Anders Kjellman.

Spelare: Erik Sundqvist, Joachim Hellqvist, Per Hovryd, Ola Lönnholm, Andreas Wesström, Anders Petersson och Mikael Stabo, Fredrik Sundqvist, Anders Kjellman och Alexander Sundqvist.

Daniel och Anders K stod för spelledandet av detta spel, stora Marvelfans som de var. Daniel konstruerade till och med en skräcktrilogi runt det superhjältegäng som han, Anders K, Johan S, Ola J och andra fantiserat fram under grundskoletiden. Skräcktrilogin var en utmaning, Daniel ville göra det svårt för sig själv och se om han kunde skrämma upp spelare med övermänskliga rollpersoner. Det gänget skulle också få en serie i Luntan och en variant av avslutningen kommer ni kunna läsa i detta nummer.

I den andra kampanjen spelade Ola och Per en superhjälte duo som slogs tillsammans och som också slogs sida vid sida med Golden Gang och med USA:s bästsäljande superhjältar, X-men.

Marvel Super Heroes-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 5

Antal spelmöten: 12

Antal rollpersoner: 12

Började spelas: 1989

Senast spelat: 1993

Spelade äventyr:

Day of the Octopus (1989, 1gg)

X-men Team Up (1990, 1gg)

Ghost In Manhattan (1990, 1gg)

The Underwater Experience (1993, 3ggr)

One Night In London (**1994**, 2ggr)

MIDDLE EARTH ROLEPLAYING

Spelledare: Fredrik Sundqvist, Mikael Stabo, Per Lundgren, Henrik Kanbjer.

Spelare: Daniel Schenström, Anders Guth, Erik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Henrik Blixth, Mårten Ericson, David Andersson, Robin Andersson, Gabriel Sundqvist, Andreas Hellquist, Fredrik Målgren, Kaj Thorsén.

Detta spel bygger på JRR Tolkiens värld Middle-Earth där bland annat Sagan om Ringen utspelar sig.

Spelklubben Lokes mest spelade spel, om man räknar till hur många spelledare som spellett det. Det delar dock

denna distinktion med Star Wars. När Iron Crown Enterprise i mitten av 90-talet hamnade i ekonomisk svacka blev de av med licensen som övertogs av Decipher. Decipher själva verkade inte riktigt veta vad de skulle göra av licensen och efter några starka släpp i början så mattades utgivningen av. Fredriks spelledande begränsades till en enda spelomgång, midsommar 1993 med Daniel som enda spelare.

Middle Earth Roleplaying-statistik:

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 2006

Senast spelat: 2006

Spelade äventyr:

Orc Fortress (1gg, FS)

The Haunting of Bor Lath

The Book of Boron Djak

Vermillion Manor

The Order of Adajakin

Valley of Death

Hobäventyr

Äventyrets Början (2006, 1gg, DS)

Trollgrottan (2006, 1gg, DS)

Okänt antal äventyr

MUTANT

Spelledare: Fredrik Sundqvist

Spelare: Daniel Schenström, Johan Schenström, Alexander Sundqvist, Henrik Karlsson och Joachim Hellquist.

Mutant var något så oglamoröst som en rip-off av TSR:s Gamma World. Gamma World som från början faktiskt skulle kallats Mutant. Givetvis var det satt i Sverige istället för USA och hade Äventyrsspels regler men annars så var det läskigt fantasilöst. I alla fall till en början. Med utgivningarna och expansionen Mutant 2 så hade världen blivit mer egen. En ny version av Mutant gavs ut av förlaget Järnringen för några år sedan och det bygger till stor del på detta original.

Mutant-statistik:

Började spelas: 1987

Senast spelat: 1988

Spelade äventyr:

Uppdrag i Mos Mosel (1987, 1gg)

I reptilmännens klor (1988, 1gg)

MUTANT, CYBERPUNKVERSIONEN

Spelledare: Daniel Schenström, Ola Lönnholm, Per Lundgren.

Spelare: Anders Kjellman, Per Hovryd, Daniel Schenström, Henrik Blixth, Erik Sundqvist.

Ola, Daniel och Per L spelade detta spel som inte hade mycket att göra med original-Mutant. Daniels enda äventyr, Big John hade karaktärer och miljö baserade på actionfigurerna från Mattels Big Jim-linje med agentactionfigurer. Olas spelledande varade långt mycket längre och han lyckades också ta kål på Daniels rollperson med hjälp av slemmiga undervattenstentakler. Per L lyckades inte ta död på någon.

Cyberpunk-Mutant-statistik:

Antal spelmöten: 13

Antal rollpersoner: 8

Började spelas: 1989

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

Big John (1989, 1gg, DS)
Icke namngivet äventyr 1
Icke namngivet äventyr 2
Den med det slemmiga undervattensmonstret (2ggr)
Icke namngivet äventyr 3
Hydroponics Dome
Icke namngivet äventyr 4
Icke namngivet äventyr 5
Icke namngivet äventyr 6
Genom Skymningslandet (PL, 2008, 3ggr)

MUTANT CHRONICLES

Spelledare: Anders Guth.

Spelare: Asse Wesström, Joachim Hellqvist, Mikael Stabo.

Mutant Chronicles, som spelades av Anders P var en korsning mellan Kult och Warhammer 40000 med lite av 30-talets designestetik. Det hade en föregångare i Mutant RYMD som var en expansion till Cyberpunksversionsmutant.

Mutant Chronicles-statistik:

Antal spelmöten: 2

Började spelas: 1994

Senast spelat: 1994

Spelade äventyr:

Ballroom Blitz (1994)

PHOENIX COMMAND

Spelledare: Joachim Hellqvist.

Phoenix Commands uppgift som rollspel var att försöka simulera strid så verklighetstroget som det var möjligt. En nedbantad version av reglerna användes i deras spel Aliens Adventure Game.

WHITE STAR

Spelledare: Joachim Hellqvist.

Spelare: Erik Sundqvist, Mikael Stabo och Anders Petersson.

White Star var en helt egenskapad kampanj från Jocke som började med en annons i Lokes Lunta där White Star Security sökte erfarna personer för lite ovanligare säkerhetsjobb. Det hela började i vår tid med några uppdrag men så placerades de i sömnkapslar och när de vaknade upp så befann de sig många år in i framtiden.

Phoenix Command-statistik:

Spelade äventyr:

Subway Station Shootout (1gg)

Terrorist Camp (1gg)

Mission in South America (1gg)

Prison Island (1gg)

Future (1gg)

ROLEMASTER

Spelledare: Mikael Stabo.

Spelare: Daniel Schenström, Joachim Hellqvist, Anders Guth, Andreas Wesström, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist.

Rolemaster var känt som spelet med tabellerna och det var inte oförtjänt. De allmänna öknamnen på spelet var till och med Rulemaster och Rollmaster. Micke spelade tre kampanjer, varav två var satta i Shadow World. Den andra var satt i Norek, en stadsstat i Jaiman och den tredje i Quellbourne, silverdimmans land. Den andra kampanjen slutade ganska snöpligt när alla utom en av rollpersonerna gick åt i ett fällbelagt grottsystem. Hemligheten bakom ena rollpersonens överlevnad var att spelaren och då inte heller rollpersonen närvarade vid det speltillfället (han var istället hemma och spelade in Star Wars-filmer från TV).

RoleMaster-statistik:

Antal spelmöten: 10

Började spelas: 1995

Senast spelat: 1995

Spelade äventyr:

The Hunt for Guff (N, 1995, 1gg)

The Ogre's Lair (N, 1995, 1gg)

A Matter of Loyalty (N, 1995, 1gg)

The Jewels of Crump's Mound (N, 1995, 1gg)

The Treachery of Ton Bron (N, 1995, 1gg)

Where There's a Wolf (N, 1995, 1gg)

The Rogue's Ruse (N, 1995, 1gg)

The Necromantic Urge (N, 1995, 1gg)

The Temple of Cay (N, 1995, 1gg)

The Spiders of Hrasskain (Q, 1995)

N=Norek, Q=Quellbourne.

RUNEQUEST

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Per Lundgren, Erik Sundqvist.

Detta är en av de stora spelklassikerna på samma nivå som Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, RoleMaster, Call of Cthulhu och Traveller och vi testade på det genom att spela äventyret som var med reglerna och det klassiska äventyret Apple Lane som har med en humanoid anka på omslaget. Det var just Runequest som först hade med dem och var väl inspirerande för Äventyrsspel.

Runequest har samma regler som Drakar och Demoner i princip och är lika oförlåtande, så till slut så böt spelarna bara namn på sina rollpersoner och behöll alla de gamla värdena när de kämpade sig genom äventyret The Rainbow Mounds.

RuneQuest-statistik:

Antal spelmöten: 5

Antal rollpersoner: 11

Började spelas: 2002

Senast spelat: 2003

Spelade äventyr:

The Money Tree (2002, 1gg)

Apple Lane: Gringle's Pawnshop (2003, 1gg)

Apple Lane: The Rainbow Mounds (2003, 3ggr)

SHADOWRUN

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Asse Wesström, Anders Guth, Joachim Hellqvist, Mikael Stabo, Fredrik Sundqvist, Anders Kjellman, Erik Sundqvist, Ola Lönnholm, Johan Schenström.

Shadowrun är vad man får om man blandar cyberpunk med fantasy. En sjukdom har väckt inaktiva gener vilket förvandlar en del till alver, troll och dvärgar i puberteten och magi som alltid funnits är nu mer tillgängligt.

Indianstammarna har återtagit en del av sin gamla stolthet och sin gamla mark, alver har en egen nation och en del monster från gamla sagor har återvänt.

Big John II, det sista äventyret som spelades i den första Shadowrunkampanjen är en andlig uppföljare till Big John, Daniels cyber-Mutant-äventyr.

Shadowrun-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 38

Antal spelmöten: 4ggr

Antal rollpersoner: 9

Började spelas: 1993 (Första kampanjen), 1994 (1S)

Senast spelat: 1993 (Första kampanjen), 1994 (1S)

Spelade äventyr:

The Beginners (1993, 2ggr)

Big John II (1993, 1gg)

Renraku Run (1994, 1gg)

STAR FRONTIERS

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Mikael Stabo, Anders Petersson, Ola Lönnholm, Erik Sundqvist.

Star Frontiers var TSR:s första försök att göra ett rymd-science-fictionspel och när man läser det kan man skratta åt en del av den futuristiska teknologin som vi passerat med en bra bit. (Hålkort som ID-kort bl. a.) Spelet är i mångt och mycket klumpigt och omodernt regelmässigt också och en närstrid tar en evighet på grund av den lilla skadan man gör. Ett gott försök att modernisera kom i ett supplement där också världen utvecklades en del.

Daniel planerar att så småningom ha bara 4 kampanjer, en fantasy, en skräck, en humor och en science fiction.

Star Frontiers är en av kandidaterna.

Det första äventyret som Daniel spelade hade två utgivna uppföljare men eftersom han inte kunde hitta dem fick han skapa en egen fortsättning. Originalen var betydligt längre med ett stort krig och mer inblanding med ursprungsbefolkningen på planeten och kampanjmiljöns storskurkar, Sathar-rasen.

Star Frontiers-statistik:

Antal spelmöten: 3

Antal rollpersoner: 4

Började spelas: 1993

Senast spelat: 1995

Spelade äventyr:

Crash on Volturnus (1993, 2ggr)

Escape from Volturnus (1995, 1gg)

STAR TREK

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Erik Sundqvist, Per Lundgren.

Om du inte vet vad Star Trek är så är du nog ingen som spelat med oss i Loke. Om du blandar ihop Star Trek med Star Wars är du troligen inte en av oss ”yngre” spelare.

Star Trek The Next Generation är den första stora kommande kampanjen sedan Nabourne startade 2004 och den är planerad att hålla på i 7 år precis som tv-serierna Deep Space Nine, The Next Generation och Voyager.

Kampanjen är indelad i 7 säsonger om 26 spelmöten. Precis som tv-serierna kommer det förstås vara en del tvådelarsavsnitt och lite längre berättelser men överlag kommer det vara korta scenarion så att det ska vara lätt att hoppa in och inte göra något ifall man missar ett spelmöte eller tre.

Första säsongen kommer följa både besättningen ombord på ett rymdskepp och några kadetter i stjärnflottan som går sista året i stjärnflottans akademi. Andra året kommer de sedan alla tjänstgöra ombord på samma skepp.

Star Trek-statistik:

Antal spelmöten: 1

Antal rollpersoner: 2

Började spelas: 2003

Senast spelat: 2003

Spelade äventyr:

Stopping at the Beast (2003, 1gg)

STAR WARS

Spelledare: Anders Guth, Daniel Schenström, Anders Kjellman, Henrik Kanbjer.

Spelare: Daniel Schenström, Ola Lönnholm, Mikael Stabo, Asse Wesström, Erik Sundqvist, Joachim Hellquist, Fredrik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Anders Kjellman, Johan Schenström, Ola Johansson, Per Hovryd, Hans Elf, Henrik Karlsson, Mårten Ericson, David Andersson, Robin Andersson, Gabriel Sundqvist, Andreas Hellqvist, Fredrik Målgren och Kaj Thorsén.

Anders Gu spelade detta och så även Anders K, Henrik Ka och Daniel S som satt i spelledartronen under ett par spelmöten. Det gör det till det av flest spelledare spelade spel, en ära som det delar med Sagan om Ringen. Den senast påbörjade Star Wars-kampanjen, DarkStryder, blev aldrig klar. Så långt som vi spelade är i krönikerat i Luntan. Den kampanjen bestod av köpäventyr och vi kom till fjärde äventyret av sex i den inledande boxen. Förutom den boxen fanns också tre fortsättningsdelar.

West End Games förlorade licensen i slutet av 90-talet på grund av ekonomiskt trubbel och den köptes upp av Wizards of the Coast som gjort en D20-variant av det. Det är delvis konstruerat av samma person som skapade West End Games version.

Star Wars-statistik:

Antal spelmöten: 10+

Antal rollpersoner: 31+

Började spelas: 1988, 1996 (DarkStryder)

Senast spelat: 1998 (DarkStryder), 1989

Spelade äventyr:

Rebel Breakout (1988, 1gg, DS)

Tatooine Manhunt (2, 1989, 1990, 4ggr, DS)

Okänt antal äventyr

Omens/Off He Went (1996, 1gg, AGu)

Artifact of Aaris/Plaque of Victory (1996, 1gg, AGu)

What should it be, Captain?/Death is Remotely Possible (1996, 1gg, AGu)

The Beach/Death is Remotely Possible (1996, 1gg, AGu)

STORMBRINGER

Spelledare: Anders Kjellman.

Spelare: Per Hovryd, Ola Lönnholm.

Stormbringer är baserat på Michael Moorcocks tragiska fantasyberättelser om Elric av Melniboné. Namnet på rollspelet kommer från namnet på hans magiska svärd. Det är skapat av Chaosium och använder sig av deras Basic Role-Playing-system som är det som Äventyrsspel använde sig av för Drakar och Demoner och Mutant bland annat.

Stormbringer-statistik:

TALES FROM THE FLOATING VAGABOND

Spelledare: Daniel Schenström.

Spelare: Per Hovryd, Erik Sundqvist, Henrik Skoog/Per Lundgren, Robert Ylvestedt och Alexander Sundqvist.

Ja, eh, uhm. I mitten av ett tubformat universum fyllt med allt skräp som de andra universumena inte ville ha kvar ligger baren The Floating Vagabond. Dit kommer diverse skum och drägg, inkluderande förstås rollpersonerna. Det reses sen i tiden och i nån enstaka dimension för att se till att det inte blir fred på Jorden, att Marskvinnorna inte ska hunsa Marsmännen och för att inte Zevs son ska behöva betala föräldrapenning. Oftast går det åt helskotta men sällan är det tråkigt.

Tales From the Floating Vagabond parodierar allt från gammal science fiction till modern politik och är det främsta av de humorrollspel som spelats i Lokes historia.

Tales from the Floating Vagabond-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner:

Antal spelmöten: 7

Antal rollpersoner: 6

Började spelas: 1994

Senast spelat: 1996

Spelade äventyr:

Excedrin Headache #10001 (1994, 1gg)

Cosmic Paternity Suit (1996, 2ggr)

Adventure with No Name (1996, 2ggr)

Weirder Tales - A Space Opera (1996, 2ggr)

TOP SECRET/S.I.

Spelare: Daniel Schenström.

Spelare: Ola Lönnholm, Per Hovryd, Erik Sundqvist, Alexander Sundqvist, Henrik Skoog/Per Lundgren, Mikael Stabo, Anders Guth, Joachim Hellqvist, Fredrik Sundqvist.

Detta är en radikalt omgjord uppföljare till TSR:s ursprungliga Top Secret. Medan originalet i grundet baserades på verkligt spioneri så var detta mer actionfilmsaktigt, lite åt James Bond- och Mannen från U.N.C.L.E.-hållet. I den stilen var de två färdiga äventyren, ett från grundboxen och ett från boxen High Stakes Gamble som utgjorde den första kampanjen. Men när Daniel skapade sitt första egna äventyr var det långt därifrån. Istället handlade det om livet på en mordrotel i San Francisco när de tampades med en otäck massmörderska. Det äventyret var också långt mycket mer detaljerat, förberett och utvecklat än tidigare Danielproduktioner och inget efter det har haft riktigt den nivån på allt men det har satt sina spår i hur han bygger upp och organiserar sina äventyr.

Den tredje kampanjen tog ytterligare ett steg därifrån och var baserad på Aliensuniversat och inledde i en stil som efterapade Olas Alienskampanj med allmänt eländigt liv som marine med traisga matransonsmaskiner och liknande.

Den kampanjen övergav dock sina rötter i Colonial Marines-livet snabbt för att övergå till utforskande och mysterier i ett mer expanderat universum där människor, aliens, predators och en del andra raser existerade.

Daniels Alienskampanj finns krönikerad i Lokes Lunta #44.

En liten anekdot från äventyret Enterprise är att de stötte på Enterprise (En referens till sciencefictiontv-serien Star Trek), eller AVS Företagandet som det hette från Förenta Planeternas Förbund (United Federation of Planets, också från Star Trek. Det var dock inte samma Enterprise eller ens samma förbund utan ett helmänskligt rike).

Top Secret/S.I.-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 28 (SFB)

Antal spelmöten: 33

Antal rollpersoner: 13

Började spelas: 1993 (OvW), 1995 (SFB), 1999 (A)

Senast spelat: 1994 (OvW), 1995 (SFB), 2006 (A)

Spelade äventyr:

Operation Arrowhead (OvW, 1993, 1gg)

What Kind of Fuel am I? (OvW, 1994, 1gg)

Har du glömt hur gott de smakar? (SFB, 2, 1995, 4ggr, 4ggr)

The Moss (A, 1999, 1gg)

First Contact (A, 1999, 1gg)

Free Men (A, 1999, 2ggr)

Lost in Time (A, 1999, 1gg)

To Boldly Go (A, 1999, 4ggr)

Temple of the Stars (A, 1999, 1gg)

Virtual Insanity (A, 1999, 1gg)

Stormwarning (A, 1999, 1gg)
Instant New Reality (A, 1999, 2ggr)
The Black Guard (A, 1999, 1gg)
Enterprise (A, 1999, 1gg)
Earthfall (A, 1999, 1gg)
In the Belly of the Beast (A, 2004, 1gg)
Deathmatch (A, 2004, 1gg)
Song of the Veil (A, 2004, 1gg)
Weave of Fate (A, 2004, 1gg)
The End (A, 2006, 2ggr)

OvW=Orion vs. Web, SFB=San Francisco Blues & A=Aliens

TORG

Spelledare: Daniel Schenström, Per Lundgren.

Spelare: Erik Sundqvist, Per Hovryd, Ola Lönnholm, Henrik Skoog/Per Lundgren, Alexander Sundqvist, Olle Cornéer, Hans Elf, Fredrik Sundqvist, Martin Lübcke och Anders Kjellman.

Torg är titeln på den som härskar över multiversum och namnet på detta spel som utspelar sig på vår jord efter att den invaderats av andra verkligheter. Delar av USA är nu dinosauriefylld djungel, Australien är ett dimmigt viktorianskt skräcknäste och så vidare.

Två kampanjer, satta i samma tid har spelats, eller mer korrekt: en har spelats och en har påbörjats. Den ena, Relics of Power bestod av tre köpäventyr medans den andra bara hann börja med äventyret som följer med grundboxen.

TORG är efter Dungeons & Dragons och Advanced Dungeons & Dragons det spel som Daniel har flest böcker till så det är inte helt otroligt att TORG kommer spelas igen någon dag.

TORG existerar när Daniels spelleder i samma kosmologi som AD&D-världarna och Marvel Super Heroes och en kampanj var planerad där en eller två som vill bli Torg skulle invadera Forgotten Realms. Det skulle bli den 6:e Forgotten Realms-kampanjen och följa upp Avatartrilogin.

TORG var också en virtuell värld som besöktes i Daniels Alienskampanj.

Per L startade upp en kampanj av kortäventyr från äventyrsantologin Queenswrath i vilken Daniel gästspelledde ett äventyr från äventyrsantologin Cylent Scream.

TORG-statistik:

Antal spelmöten: 7

Började spelas: 1992

Senast spelat: 2008

Spelade äventyr:

The Destiny Map (DS, RoP, 1992, 2ggr)
The Possibility Chalice (DS, RoP, 1993, 2ggr)
Forever City (DS, RoP, 1997, 2ggr)
As the World Turns (DS, 1gg)
Queenswrath (PL, Xggr)
X (DS, QW, 1gg)

TWILIGHT 2000

Spelledare: Joachim Hellquist och Hans Elf.

Spelare: Daniel Schenström, Mikael Stabo, Anders Guth, Ulf Sundström, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Anders Kjellman och Ola Johansson.

Hans Elf och Ola Lönnholm spelade detta spel som utspelar sig kort efter tredje världskriget tagit slut.

Grundidén är att man spelar strandsatta amerikanska soldater i europa som ska ta sig hem utan att bli ihjälskjutna eller dö av strålningsskador. Under Hans blev det bara två spelmöten, intresset från spelarna var inte stort nog att hålla liv i kampanjen.

Twilight 2000-statistik:

Spelade äventyr:

To Dubrovnik

Icke namngivet äventyr (2ggr, HE)

VAMPIRE, THE MASQUERADE

Spelledare: Daniel Schenström, Anders Kjellman.

Spelare: Asse Wesström, Mikael Stabo, Joachim Hellqvist, Anders Guth, Erik Sundqvist, Henrik Skoog/Per Lundgren, Alexander Sundqvist, Henrik Blixth och Ola Lönnholm, Stefan Elovsson, Kristoffer Fjellner.

Vampire är nästan unikt på det sätt att Daniel kört samma kampanj men med två olika spelgrupper. Med nästan unikt menas här att han kört så två gånger förut. Ena gången i Top Secret/S.I.:s Har du glömt hur gott de smakar? men det är bara ett äventyr än så länge. Han har även gjort det i Greyhawk fast där hoppade den andra gruppen mellan äventyren och spelade dem inte i ordning. Det tog dock inte längre än till The Judas Contract, det andra "äventyret" för gruppernas kampanjer att skilja sig åt så mycket att princip inget av äventyrsmaterialet kunde användas till bägge. Den första gruppen drog iväg till västkusten och bosatte sig i San Francisco medan den andra stannade i Chicago. Det som dock återanvänts är rollpersonernas "föräldrar" som är desamma och några av spelardarpersonerna i övrigt är också gemensamma, men det finns också flera som heter samma sak men som är helt olika personer i bägge kampanjerna.

Den första kampanjen var av ganska traditionell sort, fokuserad på intrigerna mellan rollpersonernas sires och den större vampyrvärlden medan den andra kampanjen hade ytterligare ett lager av mysterium i form av den drömvärld som gruppen ibland hamnar i.

Vampire som det är skrivet fokuserar på rädslan för den inre besten, för vad man kan råka göra när hämningarna och spärrarna släpper, men som hos många andra Vampirespelledare så har Daniels kampanjer handlat mer om politik, mystik, mysterier och äventyr.

Vampire är en av de främsta post-San Francisco Blues-kampanjerna där Daniel har med mer förberedelser per spelmöte än vad som var vanligt innan.

En av SLP:erna, Simon Mittenlechner, är en magiker och är ett litet internskämt med anspelning på det suveräna dataspelet Simon the Sorcerer.

Anders kampanj hann aldrig riktigt ta fart men fokuserade också på mysterier och intriger och var den enda kampanj att ha med en balanserad mängd Loke- och Yolo-medlemmar.

Förutom Werewolf och Vampire ingår tre andra spel i samma värld: Wraith the Oblivion, Mage the Ascension och Changeling the Dreaming. Världen kallas World of Darkness och första versionen av den lades ner 2003 med avslutningsböcker för varje spel. Nya versioner av Mage, Vampire och Werewolf har dykt upp.

Vampire the Masquerade-statistik:

Antal namngivna spelardarpersoner: 95

Antal spelmöten: 29

Antal rollpersoner: 15

Började spelas: 1993 (Anders), 1995 (SH), 1996 (DW)

Senast spelat: 1996 (SH), 2006 (DW)

Spelade äventyr:

Baptism by Fire (DS, SH, DW, 1995, 1996, 1gg, 1gg)

The Judas Contract (DS, SH, DW, 2, 1995, 1996, 1gg, 1gg)

The Golden Rose (DS, SH, 1996, 1gg)

Five Nights of the Beast (DS, SH, 1996, 3ggr)

Dreamworld (DS, DW, 1996, 1gg)

Dreampark (DS, DW, 1996, 1gg)

Dreammaker (DS, DW, 1996, 1gg)

Seven Nights Across the Atlantic (DS, DW, 1996, 2004, 3ggr)

Vampire World Tour: Vienna (DS, DW, 2004, 2 ggr)

Vampire World Tour: Europe (DS, DW, 2004, 2ggr)

Vampire World Tour: Shanghai (DS, DW, 2004, 3ggr)

Vampire World Tour: Peru (DS, DW, 2004, 2ggr)

At Home With Elisabeth (DS, DW, 2006, 1gg)

At Home With Gill (DS, DW, 2006, 1gg)

Snap's Awakening (DS, DW, 2006, 1gg)

At Home With Sir Grape (DS, DW, 2006, 1gg)

Vampire World Tour: Russia (DS, DW, 2006, 2ggr)
Ej namngivet äventyr (AK, 1993, 2ggr)

SH=Soul of the Hunter, DW=Dreamworld

WASTELANDS

Spelledare: Joachim Hellqvist

Spelare: Daniel Schenström, Fredrik Sundqvist, Ola Lönnholm, Per Hovryd, Alexander Sundqvist, Erik Sundqvist, Johan Schenström, Mikael Stabo och Anders Guth.

Wastelands utspelade sig i vår värld övertagen av en utomjordisk ras, Byrr. Men det var mest en bakgrundsberättelse till för att rättfärdiga denna grovt Mad Max-inspirerade efter-katastrofen-miljön. Under Jockes säkra hand så färdades rollpersonerna runt i ruinerna av Enköping och dess omnejd. Kända landmärken var resterna av Paushuset och Litslena bygdegård. Kampanjen dog troligen ut på grund av stötta känslor mellan en del av rollpersonerna och spelarna.

Wastelands-statistik:

Började spelas: 1994

Spelade äventyr:

Intro (1994, 1gg)

Litslena bygdegård (1gg)

Lappland (1gg)

WEREWOLF THE APOCALYPSE

Spelledare: Anders Petersson, Daniel Schenström

Spelare: Erik Sundqvist, Joachim Hellqvist, Mikael Stabo, Asse Wesström, Alexander Sundqvist, Henrik Blixth och Ulf Sundström.

Att spela en miljömedveten varulv kan ju aldrig vara fel. Speciellt inte när man kan använda brunnslock som frisbees och kan kasta bilar omkring sig i kampen mot dem som förstör vår jord. Förutom Anders P:s helt egna äventyr så spelade han början på en äventyrsserie som band samman hans Werewolfkampanj med Daniels Soul of the Hunter-kampanj. Den äventyrsserien var menad att vara 10 delar lång men det blev bara 5 innan kampanjerna slutade spelas. Daniel spelade en one-shot Werewolf the Apocalypse som var en inledning för en karaktär i hans Dreamworlds-kampanj för Vampire the Masquerade och den står med både här och i Vampiresektionen.

Werewolf the Apocalypse-statistik:

Antal namngivna spelledarpersoner: 2+

Antal spelmöten: 5

Antal rollpersoner: 7

Började spelas: 1996 (Werewolf), 2006 (1S)

Senast spelat: 1996 (Werewolf), 2006 (1S)

Spelade äventyr:

Assault on Mr. Smart (AP, 1996)

Five Nights of the Beast (AP, 1996, 2ggr)

Snap's Awakening (DS, 2006, 1gg)

WESTERN

Spelledare: Ola Lönnholm

Spelare: Erik Sundqvist, Joachim Hellqvist, Mikael Stabo, Anders Petersson, Asse Wesström, Per Hovryd, Fredrik Sundqvist.

Western är som namnet avslöjar ett rollspel som utspelar sig i den amerikanska västern. Det var känt för sitt speciella siktessystem som gjorde att man så att säga kunde missa även fast man träffade. Som tillverkaren

Lancelot Games andra spel så var det ganska regeltungt och gick i bräsch för realism. Det är vid sidan av Drakar och Demoner, En Garde! och Mutant det mest långlivade av svenska rollspel. Till skillnad från de andra tre är det dock fortfarande samma skapare som sköter om spelet.

Western-statistik:



SOLO ADVENTURES

When you have no friends you can always play with yourself.

ÄVENTYREN

Här är alla äventyr i ordning efter spel med en kort förklaring vad som hände i var och en av dem. Äventyren är i ordning efter när de spelades i respektive kampanj.

Advanced Dungeons & Dragons: Dark Sun

A Little Knowledge – Rollpersonerna är tillfångatagna som slavar när deras transport skadas och de kan ta sig ut i friheten igen.

Valley of Red Death – Ett handelshus sänder iväg en grupp legosoldater för att ta kontakt med en magiker som lever som eremit.

Black Flames – En ond magiker låter två personer dricka av förgiftat vatten som bara han har botemedel mot och för att få det måste de finna ett magiskt föremål i en ruin. De dör dock av giftet.

Advanced Dungeons & Dragons: Dragonlance

Plenndir's Intro – Plenndir lämnar sitt hem på grund av problem hemma.

Eelani's Intro – Kendern Eelani ger sig av från sitt barndoms Kenderhem då den stora världen lockar.

Lair of the Beholder – Utanför Caergoth så träffar gruppen på en betraktare.

Pax Tharkas & Skullcap – I byn Lugnet så hör gruppen talas om den sägenomspunna Skallhättan vilket man vill besöka och man tar vägen förbi slottet Pax Tharkas.

Icefortress/Castle of Ice – På fortsatt vandring söderut hittar man en fästning precis vid gränsen till glaciärisen som man undersöker. När ägarna kommer tillbaks flyr man.

Plennid's Quest – Plennid's försök att få en paladins riddjur misslyckas och hans gud sänder iväg honom på uppdrag till Sagornas plan och till Forgotten Realms där han sonar sitt misslyckande och tar sig tillbaks.

Something's Rotten In Kendermore – Gruppen reser till Kendermer där de hjälper en agent att finna en av Draksfärerna.

Thief of Shadows – En magiker har uppfunnit ett sätt att ta över människor, genom att kontrollera deras skuggor. En av nöd bildad grupp hjälper sin övertagna nya vän.

The Rescue – I Fristad tillfångatas två av gruppens medlemmar och de andra kommer till undsättning.

Kings of Ansalon/Thunder Rising/Dragonlens Ongoing - Gruppen blir involverad i ett försök att få tag på Draklinsen, en magisk artefakt.

Test of High Sorcery – Gruppens magiker genomgår sitt test för att få avancera som magiker och föräras en vit kåpa.

The City of Heroes – Riddaren tar med de som inte är med magikern på sitt test som tar honom tillbaks i tiden vid Det förlorade namnets stad.

Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms I - Waking the Beast

The Sewers of Waterdeep – En grupp främlingar finner varandra och njuter av ett kallt Vattnadjup. När det upptår interna stridigheter lämnas en av medlemmarna kvar när de andra drar söderut.

The Shadowy Creatures of Chult – Skeppet man reser med förliser nära sitt slutmål, en handelsstation i Chults djungler. De infödingar man ska byteshandla med är försvunna och det visar sig att några mystiska bevingade monster skrämt bort dem. Gruppen nedgör dem.

The Demon in the Ruins – I Zazespur får man en förfrågan av en utbygdsjägare att följa med honom och stoppa en demonframmaning. Frammaningen lyckas inte helt, utan bara en liten demon kommer genom.

Into Caer Magicum – Man undersöker varför en hovmagiker inte hört av sig på ett tag och man finner hans torn i ruiner och bara några monster kvar.

Hiho, hiho, it's off to space we go – Man blir tillfångatagna när man kommer ut ur tornet av rymdfarande slavhandlare.

Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms II - Avatar Trilogy

Shadowdale – Världens gudar har sparkats ur himlen och slåss nu för att komma tillbaks. Rollpersonerna blir inblandade i jakten på Ödets stentavlor där gudarnas ansvarsområden är beskrivna.

Tantras – Med gudar med och mot sig reser rollpersonerna till Tantras där en av stentavlorna ska finnas och bevittnar ett slag mellan två gudar.

Waterdeep – Rollpersonerna reser till vattnadjup för att presentera stentavlorna till överguden.

Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms III - Something's Rotten in Waterdeep

No Mercy for Aunt Anna – Praals far sysslar med olagligheter som adelsmannen Helve observerat, och en del av de sker på Faster Annas Konditori i Vattnadjup.

Ruins of Undermountain – Flera expeditioner ned i Nedanberget utförs.

Quest for a Lost Caravan – Helves syster försvinner tillsammans med den karavan hon reste med.

A Pasha in Town – Pashan Alima anländer i Vattnadjup.

The Bones of the North – I jakt efter Helves syster igen så tar man sig till en nekromantikers grotta och lyckas sno åt sig Nordanbenen, en nekromantisk artefakt.

R'Gari Exploration – Aboletherna anfaller och deras blixtportaler skickar rollpersonerna till en annan värld där två raser lever i frid, de smala, smidiga, långa grå, och de bulkiga gröna.

March of the Dead – Nekromantikerns hämnd kommer i form av en odöd armé som intar Vattnadjup.

Something's Rotten In Waterdeep – Detta är samlingsnamnet på huvuddelen av kampanjen som inte är specificerade som enskilda äventyr och innehåller de 7 ovanstående äventyren och det nedanstående äventyret.

Castle Orcus – Vattnadjup har fångats i en annan dimension och hjältarna färdas till Orcus slott för att konfrontera den som ligger bakom allt som hänt dem. Det slutar med att Orcus ger dem ett intressant erbjudande.

Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms V - Blood of my Blood

Bowels of Toril – En grupp personer vaknar upp utan minne i en underjordisk byggnad.

Leavefall – Gruppen är i norden i jakt på en diktsamling kallad Lövfall som ska hjälpa dem när de ska möta en annalkande ondska.

The Prophecy – Gruppen får ett uppdrag av en alvisk fjärrskådare som varnar för en ondska från en annan värld och skickas iväg på två uppdrag, ett i norden och ett på ön Evigmöte.

Advanced Dungeons & Dragons: Forgotten Realms - Oriental Adventures

Ochimo the Spirit Warrior – Befolkningen på en avlägsen ö har problem med en ond ande och klanen som ansvarar för området skickar dem som lättast kan avvaras.

Advanced Dungeons & Dragons: Greyhawk

Tomb of Horrors – Ärkedödsgasten Acereraks grav är designad för att vara oåtkomlig och är fylld av dödliga fällor. En stor grupp på 20 äventyrare tar sig dit för att plundra den och nöjer sig efter en tredjedel.

Advanced Dungeons & Dragons: Greyhawk - Demons, Demons Everywhere

Timebandits – En tidsguds tempel har bestulits på en helig bok som hamnar i en Iuzprästs händer.

Caravan to Greyhawk – En karavanledare anlitar gruppen som vakter på resan till Greyhawk.

Wineharvest – En vinhandlare har problem med mystiska händelser som skrämt hans arbetare.

Village of Hommlet – Byn Hommlet har problem med en gammal ondska som kommit tillbaka.

Temple of Elemental Evil – Nära Hommlet ligger ruinen av ett ont tempel vilket man efter lång tid lyckas förgöra.

Escort Service – Två av personerna som var med i templet går genom en dimensionell portal och hamnar i Lankhmar där de hjälper en dam hem under en hemsökt natt.

Future Perfect – De två personerna hamnar i Greyhawk, fast i framtiden där de anpassar sig väl till den nya tiden och de blir hyllade författare innan de åker tillbaka.

Falcon's Revenge – En Iuzkult vars ledare fångats i ett utomdimensionellt fångelse försöker befria henne.

Falconmaster – Iuzkulten lyckas befria sin ledare och ett nästan regelrätt krig uppstår mellan dem och S:t Cuthbertprästerna.

Short visit to Castle Greyhawk – Under ett avbrott i stridigheterna med Iuzkulten besöker man slottet Greyhawk vars ägare, den galne ärkemagikern Zagyg, verkligen visade sitt mentala tillstånd även i arkitekturen.

Flames of the Falcon – Man spårar upp Iuzkultledarinnan med hjälp av en drake och nedgör henne.

Greyhawk Wars – Inte ett regelrätt äventyr men ett brädspel med konsekvenser för kampanjen och efterspel.

Isle of the Ape – På Tensors förfrågan så skickas gruppen till en av slottet Greyhawks fickdimensioner där dinosaurier och primitiva infödingar härskar och där en mäktig artefakt ska finnas. Man finner den och dess väktare, jätteapan Oonga.

Short Cuts – Soloäventyr för gruppen. Ymir befriar ett gammalt fallet dvärgrike, Anghromir besegrar en drake, Carlock söker efter sin försvunna familj och Firmir forskar magi.

Arabian Days & Return of the Demon – Man får en förfrågan om att hämta en prinsessa till prinsen av Ekbir och hamnar i ärkedödsgasten Vecnas hem utan minnen. När man sedan rider ifrån Ekbir överfalls man av Iuz och en hord demoner.

Advanced Dungeons & Dragons: Greyhawk - The Madness Plague

The Madness Stars Now – Gruppen är delad. Några befinner sig fångade i andra kroppar i en stor stad i multiversums mitt och två i en timmerstuga någonstans.

Advanced Dungeons & Dragons: Greyhawk - The Next Generation

Village of Hommlet – Se ovan.

Temple of Elemental Evil – Se ovan.

Greyhawk Castle – En grupp som gett upp på att hjälpa byborna i Hommlet med sina problem tar sig istället an slottet Greyhawk med dödligt resultat.

Advanced Dungeons & Dragons: Greyhawk - Time Jump Campaign

Falcon's Revenge – Se ovan.
Timebandits – Se ovan.

Advanced Dungeons & Dragons: Lankhmar

The Test – Två studenter från Glantri skickas till Lankhmar för att utföra sitt test men vet inte riktigt vad de ska göra.

Escort Service (Se Greyhawk – Demons, Demons Everywhere)

Minding the Store – Tjuvgillet kassör driver en pantaffär som täckmantel och rollpersonerna sätts att vakta den en dag men kassören kommer inte tillbaks.

Run, Riddler, Run – Tjuvgillet giftmakare är försvunnen, kidnappad av den mystiske Gåtmästaren som lämnar kryptiska ledtrådar efter sig.

Advanced Dungeons & Dragons: Nabourne

Testet – Antagningstestet för präster, stadsvakter och magiker i Nabourne.

Höst – Kenta flyttar, Einar skaffar jobb, en olycka får folk att byta kön och ras, en rådsman och hans fru mördas och man åker på utflykt till vildmarken för att jaga monster.

Det Andra testet – En ny student måste genomgå testet senare och några andra studenter, aspiranter och lärljungar ställer upp.

Mer Höst – En ny vän har köpt tidsresepulver, någras familjehem brinner och alla dör och en frammaningsolycka resulterar i utomdimensionellt massbesök.

Ivans test – Flashback till totemagikern Ivans test tidigare under hösten.

Säsongsavslutning – En informatör är borta och man undersöker utlänningskvarteren där han senast hade setts till. Mitt i maten blir man störd av ett rykande klot som kastats in genom ett fönster.

Testet, online – Antagningstestet spelas online.

Advanced Dungeons & Dragons: Planescape

The Madness Starts Now (Se Greyhawk)

Advanced Dungeons & Dragons: Ravenloft

Tashtagi - Heart of Darkness – En hjälte korrumpades av ondskan och drog sig undan till ett torn dit rollpersonerna tar sig och hittar källan, en magisk ädelsten.

Advanced Dungeons & Dragons: Spelljammer

The Rock of Braal – Rollpersonerna säljs på slavmarknad och köps av Dolgar som tillhör en organisation som kämpar för gott i alla kristallsfärer. De besöker Corellia där de plockar upp en ny rollperson innan de ger sig av mot en utforskad del av regnbågshavet.

Dolgar's Sphere – Man upptäcker en ny kristallsfär och åker in i den. På den första planeten slåss man mot en jätteapa. På den andra startar man ett slavuppror.

More Dolgar's Sphere – När ens skepp förgörs blir man strandsatta i en djungel tills en medföljande magiker lyckas teleportera dem därifrån. Man slår sig ihop med en prisjägare och blir sina egna herrar i ett nyinköpt skepp.

Even more Dolgar's Sphere – Man far runt i sfären, gör dealer med gangsters, snor svävare, besöker dvärgar och så.

Crystal Spheres – En vampyr vill släcka solen i en sfär men rollpersonerna hjälper sfärens prins att förhindra det.

Alternity: Dark * Matter Campaign

Exit 23 – Strandsatta på ett litet truckstop av en snöstorm måste rollpersonerna slåss mot en ondskefull snö-ande.

Ars Magica

The Test – En magiker skickas från sitt lärosäte till Frankrike för att tävla mot sin rival om mer prestigefylld träning.

Stormrider – En storm tar humanoid form och rollpersonerna lyckas förstås ut för den.

Boot Hill

The Fake Map – En lurendrejare och hans kompanjon försöker lura på rollpersonerna en falsk skattkarta.
Stable Fire and Bank Hold-Up – En grupp rånare tänder eld på ett stall för att ha mindre folk ivägen när de rånar banken.

Buck Rogers in the XXV:th Century

Ghost in the Machine – Rollpersonerna dör när de ska ta tunnelbanan till flygplatsen för att möta upp med motståndsrörelsen.

Call of Cthulhu

Intro från reglerna – Ett hemsökt hus som ska renoveras måste undersökas och resulterar i att en av dem flås levande och att man bränner ner huset.

The End of Paradise – En biograf har varit hem för en liten kult och på galaöppningen bryter sig en varelse genom dimensionerna.

Little Slices of Death – Rollpersonerna har haft sömnproblem sen biografincidenten och är på ett sömnforskningsinstitut. Saker är inte bättre där och de dör i kampen mot märkliga utomdimensionella varelser.

Castle Falkenstein

Like Clockwork – En klockverksdocka är vilse i Wien.

The Misty Madman Capers/Comrade Red – En rysk kommunist stjälar en av Falkensteins luftskepp på vilken han monterat en bayersk helveteseledskanon för att kunna förstöra slottet.

Chock

Skräck i Warwick House – Ett hus är hemsökt på grund av att taknocken är taget från ett gammalt förlist skepp.

Skräckens tre ansikten – Hundar härjar.

Egenskapat icke namngivet äventyr – Zombies härjar.

Courts of Alcairthonn

Courts of Alcairthonn – Prinsarna i Alcairthonn vaknar upp från en magisk förtrollning och börjar fundera på varför de är fångar i sitt slott.

Dangerous Journeys

High Time at the Winged Pig – En-ögde Jack och hans kompanjoner testar rollpersonerna med en serie finurliga tester för att se om de är lämpliga att tjäna under dem.

The Journey of the Winged Pig – Rollpersonerna reser i tid och rum ombord på den bevingade grisen, ett magiskt skepp. Man besöker bland annat en dimensionen där tiden går mycket fortare än rollpersonernas egen, samt ett där nazisterna vann andra världskriget.

Drakar och Demoner

Spindelkonungens Pyramid – Rollpersonerna ger sig in i pyramiden på jakt efter tre magiska statyer.

1800: Harbour Hangmen – En av rollpersonernas fäder kidnappas av en mystisk grupp och man befriar honom.

Överfallen karavan – Rollpersonerna är på vägen när de ser en överfallen karavan.

Drakar och Demoner: I

Döda Skogen - Rollpersonerna färdas igenom en gammal skog och tar hand om diverse småproblem, innan de hittar en gammal port...

Maktens Portar - Djupt in i det gamla dvärgriket tar sig rollpersonerna sedan de öppnat portarna och söker rikedomarna därinne.

Mörkrets Hjärta - Vad som en gång i tiden började som nyfikenhet förvandlas till en episk slutuppgörelse med den onde magikern Dakoth, som endast sägs kunna dödas med den legendariska Ljusbringaren. Men legenderna talar också om att bruket av Ljusbringaren har ett pris. Daniels favoritalv går därför åt.

Svart Duell – En ond magiker har stulit en helig alvisk bok och skyddat ön från att beträdas av alver.

Drakar och Demoner: II

Enhörningshornet - Rollpersonerna erbjuder sin hjälp åt ett par prästinnor att finna deras utvalda, en ung flicka med ett enhörningshorn som födelsemärke, innan svartprästerna tar och offerar henne.

Helvetesfortet - Efter att fått avsked från den nya armén får rollpersonerna från byfånen en gammal skröna om att ärketrollmannen från Akrogal snart skall resa sig. I brist på tid bestämmer sig rollpersonerna för att kolla upp

det.

Melindors Återkomst - Flera månader har gått sedan rollpersonernas handlingar i helvetsfortet och de vaknar nu upp ur sin koma i alvriket Landori.

Nidland - Vicotniks trupper sveper över Kopparhavet och alla Erebs hjältar samlas i Landori för att utföra en stor ritual som ska stoppa honom!

Döda Skogen - Rollpersonerna färdas igenom en gammal skog och tar hand om diverse småproblem, innan de hittar en gammal port...

Maktens Portar - Djupt in i det gamla dvärgriket tar sig rollpersonerna sedan de öppnat portarna och söker rikedomarna därinne.

Mörkrets Hjärta - Vad som en gång i tiden började som nyfikenhet förvandlas till en episk slutuppgörelse med den onde magikern Dakoth, som endast sägs kunna dödas med den legendariska Ljusbringaren. Men legenderna talar också om att bruket av Ljusbringaren har ett pris.

Handelsfursten - Rollpersonerna anställs av ett handelshus på den fjärran ön Pandarealia, men dras snart in i en Machiavellisk plot mellan två handelshus.

Tempelherren - Efter händelserna med de två handelshusen följer en kort, lugn tid. Men lugnet försvinner då ett prästerskap sätter i gång sina planer åt sin ledare Arraquwain.

Demonprinsen - Vad som började i en maktkamp mellan två handelshus har nu lett karaktärerna djupt in i ett demon-politiskt spel...

Torshem - Då en av rollpersonerna bestämmer sig för att bege sig tillbaka till sina hemtrakter, väljer hans vänner att följa med honom. Föga anar de att de att problem ryker i Wegils kloster efter det ondskefulla prästerskapet för Kashim satt i gång sina diaboliska planer i Torshem.

Siratsias Vita Formelbok - Rollpersonerna kallas av vindarna till ett gammalt tempel där prästinnorna oroar sig över den gamla besvärjerskan Siratsia. Hon sägs ha nedgjorts för länge sen, men på senare tid har vissa tecken pekat på att så kanske inte var fallet. Givetvis anlitas rollpersonerna för gräva djupare i deras misstankar...

Svavelvinter - Efter en månads seglats upp mot det avskilda Marjura, kliver rollpersonerna i land i staden Marjura. Föga anar de att landstigningen är de första steg som tas mot Shagulitersekten...

Oraklets Fyra Ögon - År efter händelserna i Svavelvinter blir karaktärerna utsatta för ett mordförsök, vilket leder dem till till ranzinermunkarna i det heliga berget Ranz. Från en döende munk får rollpersonerna en profetia om fyra orakel och ett uppdrag att rädda dem...

Kristalltjuren - Arn Dunkelbrink, konungen över det nyuppväckta Stegos, ger rollpersonerna ett uppdrag att finna Store Stenfar. Endast med honom kan den femte konfluxen skyddas från den onde Shaguls planer...

Den Femte Konfluxen - Rollpersonerna återvänder återigen till Marjura samtidigt som konfluxen drar allt närmare. Men hur kan konfluxen ske både mitti Trakoriens hav och Marjura? Det tvistar de lärda om...

Barbia

Drakar och Demoner: III

Efter Konfluxen – Folk i hovet runt drottning Kappiya samlar sina styrkor och åker bland annat till drakarnas råd .

Drakar och Demoner: IV

Skelettbyns hemlighet – I en dröm väddar en död präst att rollpersonerna ska befria hans by från ondskan vilken är i form av skelett som intagit byn. Rollpersonerna besegrar dem och plundrar det de kan.

Skuggornas natt – Rollpersonerna når en by där mystiska saker har hänt och otäcka ljud hörs inifrån slavhandlarens villa. Den lokale magikern och slavhandlaren hade skapat demonkrabbor som vänt sig mot sina skapare.

Skönheten och Odjuret – Rollpersonerna besöker ett översvämmat tempel i jakt efter en artefakt och har hjälp av en grupp banditer.

Möte med döden – Rollpersonerna kommer till en avlägsen by som visar sig bebos av varulvar som jagar rollpersonerna som mandomsprov. Man undkommer genom att fly in i ett märkligt torn med en magisk labyrinth i.

Svart Duell – Se ovan.

Dungeons & Dragons

The Wizards Test – Två magiker sänds till Lankhmar som deras test i Glantris magiskola, men vad exakt är det de ska göra?.

Lurrid Täjls of Doom – Klantskallarna tar sig en ett sadistiskt magiskt nöjesfält.

The Tree of Life – Alvernas heligaste träd, livsträdet har insjuknat och källan till det ligger tusentals år tillbaks i tiden. Rollpersonerna färdas tillbaks till alvernas fornhistoria.

Blade of Vengeance – En alv kommer hem från många år av äventyrande och framför hans ögon så brinner hans släktträd ner, offer för en drake och dennes armé. Då börjar jakten på hämnd.

That Sinking Feeling/To the Depths of the Known World – Rollpersonerna har gått bord på ett skepp för att resa till Minrothadgillenas öar men en virvel skickar dem in till världens inre där det är evig dag och där gamla civilisationer överlevt till idag.

Dungeons & Dragons: The Neverending Story Pt One - The Letters Saga

My First Adventure/Dungeon of Armas the Evil – Magikern Armas har dödat en känd lokal prästinna och staden kallar nu på hjältar som vill sätta stopp för honom. Rollpersonerna drar dit och lyckas köra iväg honom.

Palace of the Silverprincess – I ett grannland till rollpersonernas har monster intagit den forna härskarinnans land och slott och när rollpersonerna blir kallade dit av varelser i en dröm kan de inte motstå.

The Bad Dream Pt. One – Rollpersonerna ska hjälpa en baron som har problem med stölder, och med att ett av hans torn växt upp till himlen och att ett stort moln verkar förankrat sig ovanför baronens by och att en del av byn svävat upp bland molnen.

To Tackle the Totem – En dvärg når rollpersonerna och berättar att Rikultéen, Noraks hemland är ockuperat av orcher. Rollpersonerna sätter av för att hjälpa till.

Harondir's Tower – Vid ett vadvärdställe står en alvmagikers torn och det gick rollpersonerna in i och befriade Harondir som visade sig vara förstenad.

City of the Gods – När en stor orcher har dem omringade flyr rollpersonerna in i ett värdshus och förflyttas tillbaka till en försvunnen era där de undersöker gudarnas störtade stad.

Saving Rikultéen – Rollpersonerna når till slut Rikultéen och driver den ockuperande horden på flykten och de får alla träffa Noraks far.

The Dungeon the Gods Forgot – Rollpersonerna besöker en känd grotta norr om deras adopterade hemstad och det tar snabbt slut när de når en magisk port. En gammal man sitter bredvid och säger att lösningen på hur man ska ta sig förbi finns i öster och att det är explosivt.

Pink Palace of Armas the Evil – Rollpersonerna reser öst och finner en av Armas fästningar. De konfronterar honom men han hinner fly och Halvar dör i strid mot en gigantsik lila mask.

The Bad Dream Pt. Two: Razznarock – Egentligen bara en enda lång inledning om fångenskap hos en häxa bland annat.

The Crusade Against Evil Pt.1 Wildfield – Rollpersonerna drar till det magiska landet Vildfält som omges av olika barriärer. Väl där besöker man svamplevande tomtar, ser den legendariske magikern Gigans torn och lovar att inte avslöja något om landet när man reser därifrån.

The Crusade Against Evil Pt.2 Troll Caves – Rollpersonerna vandrar söderut mot Nidvellirskogen där de somnar i en magisk sömn, men inte förrän de spöat en stam med troll.

The Pink Globe of Armas the Evil – Rollpersonerna reser till astralplanet och Armas sfäriska fästning där de konfronterar honom för sista gången och hittar ett magiskt brev med namnet Naz-Gash i.

The Kidnapping of Mayor Stefan of Caramos – Argentas far kidnappas av orchen Naz-Gash och rollpersonerna sätter av bara för att tappa bort honom.

Carolyne & Vatalos Intro – Carolyne och Vatalos bestämmer sig för att dra på äventyr utan de andra.

Back to the City of the Gods – Carolyne och Vatalos återvänder till värdshuset som kan transportera en tillbaka till Svarthedseran. Man ger sig av till gudarnas stad för att se om man kan få tag på en del av dess magiska föremål. Det slutar med att Vatalos dör och Carolyne får rädda honom och sen fly.

In Narnia – Vatalos och Carolyne besöker Narnia och träffar tomten Nikabrik som guidar dem lite samt nymfen Eilonwy.

Firemaw – Vulkanen Eldsgap sägs vara en nergång direkt till helvetet. Vatalos och Carolyne ger sig in för att undersöka och upptäcker en armé som håller på att rusta upp för krig, men krig mot vilka?

To Save A God – Rollpersonerna är i husarrest men slinker ut för att resa till gudarnas rike och befria en infångad gud.

The Wedding – Carolyne och Eilonwy gifter sig inför världens elit och sina vänner. Jägaren försöker krasha partyt och djur från Sänkan dyker upp.

Fall of the Black Hawk – Rollpersonerna och några inhyrda svärd tar sig an Svarta Höken och vinner.

Dungeons & Dragons: The Known World Campaign

The Duke's Castle – Alverna i Alfheim har ett problem, ett enormt slott har dykt upp och skymmer solen som behövs för deras grödor. Ett par äventyrare ger sig in för att undersöka och stöter på ett slott så stort att det inte får plats i en och samma dimension, med en skattkammare så stor att det tar flera dagar att gå från ena ändan av den till den andra. Dess ägare är den sägemojspunna Greven.

Ancient Evils – Man vandrar mot Glantri och tar vägen genom ett grottsystem för att slippa korsa bergets topp.

In Glantri – Rollpersonerna når Glantri där man hoppas att få svar om en del av magin de samlat på sig.

Isle of the Turtle – Rollpersonerna besöker en ö där en stor vis sköldpadda berättar vad de ska göra med ett mäktigt magiskt svärd de hittat i Grevens skattrum.

In Glantri II: The End of the Known World – Greven hotar dem och därefter åker de tillbaka till sköldpaddans ö och slänger svärdet i havet vilket orsakar världens undergång och omskapande. Rollpersonerna undkommer världens undergång genom att resa till himlen inuti sköldpaddans skal.

Dungeons & Dragons, Nya

Gnipökne – One Big Bad-Ass Dungeon – Druidruinen Gnipöknes mysterier lockar en grupp äventyrare till sig och berget det ruvar på. Bland annat fanns här en gigantisk ond växt, en urtidsdal med dinosaurier, en allians mellan demoner och svartalver, en dvärgisk trotestande labyrint och undervattensstäder befolkade av ondskefulla fiskmän. Märkliga drömmar reflekterar andra liv i Krynn, Toril och Manifest.

Gamma World

Mutant Master – Rollpersonerna ska hitta en återuppbyggaragent och hittar honom hos en karismatisk mutantledare som de spränger med en yurkum torkel.

Gamma World: Alpha to Omega Campaign

The Golden Legion – Baroniet har problem med de gyllene riddarna och rollpersonerna stoppar dem.

Alpha Factor – Rollpersonerna underöker templet Mindkeep, slåss med en galen uråldrig och hittar en maskin som kan ge en nya mutationer och ta bort effekter. Man träffar också Timon vars planer inkluderar erövring av rollpersonernas by.

Beta Principle – Rollpersonerna besöker den lärde mannen i Melkauth som är ett nöjesfält och störtar den nya bestens bas.

Gamma Base – Sorgens håla är ett hål som går till världens mitt och där finns också en av de uråldrigas installationer. Det visar sig att det var härifrån himlavagnarna åker till människornas städer.

Delta Fragment – Det klippiga deltafragmentet har potentiella allierade och kanske ledtrådar till fler himlavagnsdelar så rollpersonerna ger sig av med en bergsguide och diplomat i sällskapet.

Epsilon Cyborgs – I det frusna landet ska finnas saker som behövs till himlavagnen så rollpersonerna drar dit och förstör cyborgernas herres bas och herren själv, Skaparen som visar sig vara en uråldrig.

Zone Zeta – I jakt på ytterligare en del till himlavagnen så tar man sig in i en förbjuden zon där människor bott under katastrofen. Man stänger också inne en märklig varelse.

Eta Oasis – Man ger sig ut på ytterligare ett diplomatiskt uppdrag, den här gången för att anställa en grupp legosoldater.

Theta Caves – Man tävlar med Timons utsända i ett holografiskt övningscenter. Man vinner men på resan tillbaka anfaller Timon och de flesta legoknektarna dör.

Iota Files – Man undersöker ett arkiv i jakt på himlavagnens operativsystem och stöter på farliga robotar och deras herrar. Herrarna flyr i ett stort himlaskepp. Man får tag i en egen svävare.

Kappa Battle – Rollpersonerna bjuds in för att tackas av invånarna i det före detta frusna landet och under banketten i deras ära anfalls de av cyborger och Timons soldater.

Lambda Sea – Ännu en del av himlavagnen ska återfinnas och finnas i ett laboratorium någonstans utanför landet i den stora sjön. Rollpersonerna når staden Lambda som flyter på vattnet.

Mu Abyss – Rollpersonerna undersöker den sjunkna staden utanför Lambda och kliver ner i ett torn och möter hajmännen som tror de är deras forna herrar som kommit tillbaka. Hammarhajarna gillar inte läget och anfaller och ställer till med stor förstörelse. Rollpersonerna flyr och hamnar i ett träsk.

Apocalypse Nu – Rollpersonerna anfalls av robotar av olika slag medans de färdas nerför en flod. Till slut kommer de till en underjordisk hamn.

Xi Island – Rollpersonerna kommer ut i en paradismiljö och träffar skaparen.

Gangbusters

”Mad Dog” Johnny Drake – Agenter från alkoholbyrån är på jakt efter Mad Dog och när de hittar honom utbryter en vild eldstrid.

Go Your Own Way

Intro – Rollpersonerna räddar Guds verkstad och flyr med plundret.

French Venus – Rollpersonerna sätter fot i en Venuskoloni och går nästan under av inbördes stridigheter.

GURPS: Be Yourself

GURPS: Mutant Rymd

GURPS: WW II

Hårnmaster

Förspel – Den nuvarande baronen mördas och ersätts av sonen.

Tornerspelet – Några av gruppens riddare är med i tornerspelet och ådrar sig otäcka skador.

Stigmännen – Flyktingar anses vara rövare av den nya baronen, men de tas in av en av gruppens fäder.

Fältslaget – Kungens söner gör upprör och skärmytsling uppstår. Gruppen är på kungens sida men förlorar.

Expeditionen – Barbarer hotar den viktigaste handelsleden på Hårn och stöter också på en häxa.

Judge Dredd

The Ultimate Crime of Tony Thermo – Nyutexaminerade judgarna patrullerar och stöter på folk som placerat en bomb i botten av en megaskrapa. (1994, 1gg, samma spelmöte som ovanstående.)

Firefight – On a Hot Summer's Night/A Midsummer's Days Fight – En strid uppstår i en tunnel mellan judgarna och en grupp wreckers.

Khelataar

Kult

Icke namngivet äventyr – En grupp människor åker ut till en ödslig stuga.

Tarotikum – London måste räddas från en maktdalning med en magisk kortlek.

Den svarta madonnan – Rollpersonerna drabbas av en dödlig sjukdom.

Marvel Super Heroes

Day of the Octopus – Dr Octopus har en ny idé för att utpressa New York på pengar men givetvis kommer de tillgängliga superhjältarna till undsättning.

Marvel Super Heroes: Supers

X-men Team Up – Rollpersonerna och X-men slår till mot en superskurkorganisation.

Ghost In Manhattan – Rollpersonerna rycker ut när en skyskrapa plötsligt får fötter och börjar röra på sig.

Marvel Super Heroes: Heavy Metal Campaign

The Underwater Experience – Golden Gang flyttar sin europaavdelning till en reservbas i Spanien efter att Greklandsbasen slagits sönder. När en av dem blir övertagna av något och kastar sig i det stormiga havet följer de andra efter. I ett gammalt tempel slåss man mot märkliga metalliska amöbor.

One Night In London – London och stora delar av resten av världen skakas av mäktiga oväder och återigen blir en av dem övertagna och i historiska museumet slåss man mot fler av metallvarelserna.

Middle Earth RolePlaying

Orc Fortress – En magiker på vandring får syn på ett ruinfort med orcher.

Middle Earth RolePlaying: Live Forever Campaign

Middle Earth RolePlaying: Hobbits Campaign

Mutant

Mutant, Cyberpunkversionen

Big John – Rollpersonerna har anlitats för att eliminera legoknechtsfirman Big Jim som har sitt högkvarter högst upp i Big John-byggnaden.

Mutant Chronicles

Phoenix Command

Rolemaster: Norek - Intrigue in a City-State of Jaiman

The Hunt for Guff – Rollpersonerna använder de mest knepiga sätt för att få tag på lönnmördaren Guff, förutom det uppenbara, att fråga sig fram...

The Temple of Cay – Hela gruppen går åt i templet sånär som på en person som inte följde med.

Rolemaster: Quellbourne - Land of the Silver Mist

Runequest

The Money Tree – Ett mystiskt träd lämnar en speciell frukt med många års mellanrum och rollpersonerna anlitats för att hämta det.

Apple Lane: Gringle's Pawnshop – En sur apstam vill ha tillbaka en totem Gringle köpt. Rollpersonerna anlitats för att hjälpa honom.

Apple Lane: The Rainbow Mounds – En trollinfesterad grotta ska rensas ut.

Shadowrun

The Beginners – Rollpersonerna trakasseras av den lokala polissergeanten.

Big John II – Rollpersonerna ska undersöka en skyskrapa som en firma tror används som täckmantel för nåt otäckt.

Renraku Run – Rollpersonerna ska göra ett intjack på en forskningsfirma.

Star Fontiers

Crash on Volturnus – Rollpersonerna är utsända för att se vad som hänt med två tidigare utsända grupper och stöter på pirater, flyr och störtar på planeten Volturnus och får visa sitt värde för de ursprungliga invånarna.

Escape from Volturnus – Rollpersonerna attackerar piratbasen och lyckas ta sig därifrån.

Star Trek

Stopping at the Beast – Enterprise kommer till en planet där klingoner och människor ligger i konflikt, och där klingonerna är dem som har rätt skäl att vara aggressiva. Kirk, Spock och Chapel sätter stopp för dem.

Star Wars

Rebel Breakout/Uppror! – Rollpersonerna har samlats i en övergiven gruva där deras kontakt från rebellalliansen ska möta dem men stormtrupperna är dem på spåren.

Tatooine Manhunt/Uppdrag Tatooine – Rebellalliansen, Imperiet och fler är på jakt efter en legendarisk general från klonkrigen. Man slåss också mot en prisjägare i mandalorisk stridsrustning.

Star Wars: DarkStryder Campaign

Omens/Off He Went – Far Stars X-wingvinge slåss mot TIEbombare.

Artifact of Aaris/The Plaque of Victory – En mystisk plakett som en gång orsakat en civilisations undergång tas ombord på Far Star.

The Beach/What should it be, Captain? - Ett sabotage i ledningsrummet leder till en nödlandning för reparation i en f.d. Kejsarlig bas som fortfarande hålls av det gamla gardet.

Tales from the Floating Vagabond

Excedrin Headache #10001 – Rollpersonerna dyker upp på vagabonden och anlitats för att hitta ett navelludd.

Cosmic Paternity Suit – Zeus son är fast i rätten då demonessan Lilith säger att han är hennes barns far.

Rollpersonerna anlitats för att skaffa bevis som ska fria honom och misslyckas.

Adventure with No Name – Rollpersonerna vaknar upp en dag och det serveras plötsligt bara lättöl i baren. Och allt det beror på att jorden nu är en fredlig trevlig planet. Så rollpersonerna reser i tiden och rättar till det som behövs, som att döda JFK, sänka Atlantis och sånt.

Weirder Tales - A Space Opera – Marsmännen lever i skräck för sina kidnappade jordkvinnor och vill ha rollpersonernas hjälp att ändra situationen.

Top Secret/S.I.: Web vs. Orion Campaign

Operation Arrowhead – Rollpersonerna rekryteras och hjälper till att stoppa ett attentat mot Golden Gate-bron.
What Kind of Fuel am I? – Rollpersonerna är i Monaco under racet och slåss mot Webagenter.

Top Secret/S.I.: San Francisco Blues

Har du glömt hur gott de smakar? – En massmörderska härjar i San Francisco och klär sig i sina offers hudar.

Top Secret/S.I. Aliens Campaign

The Moss – En koloni som varit i radioskugga ett tag svarar inte på anrop efter att de kommit ut ur den. Kolonisterna verkar ha frusit ihjäl efter att ha stängt av sin reaktor och bunkrarna och byggnaderna är täckta med en skör mossliknande beläggning. Man stöter på en trupp från en megakorporation och eldstrid uppstår.

First Contact – När megakorporationens skepp sprängs i omloppsbana så ger de upp och man undersöker ett störtat jätteskepp som de berättar om. Under undersökningen blir de bortförda av S'lee som sedan släpper ner dem i tredje imperiet.

Free Men – Man integreras in i det tredje imperiet.

Lost in Time – Man vill gå med i tidslagsdivisionen men misslyckas med sitt uppdrag.

To Boldly Go – Man antar erbjudandet om att följa med på ett utforskningsskepp och sätter av ut i universum.

Temple of the Stars – Man sätter ner på en planet i konflikt mellan de religiösa och ickereligiösa och man deltar i en spionrad till ett tempelmöte. Det visar sig att templet är ett utforskningsskepp av samma typ som rollpersonernas och det aktiveras och strid uppstår. I striden nockas rollpersonerna ut av en explosion.

Virtual Insanity – Rollpersonerna vaknar upp i ett Virtual reality-center och det de upplevt var tydligen ett experiment utfört av Fox Interactive.

Stormwarning – Kraftiga stormar skakar världen och rollpersonerna blir inkallade att delta i en militär operation för att hämta hem delar av ett kraschat UFO i en djungel som uppstått där stormarna har härjat. Man möter en superhjälte och dör i ett andra uppdrag i djungeln.

Instant New Reality – Den här gången vaknar man upp i Marveluniversumets New York i Baxterbyggnaden och får Reed Richards hjälp att bryta genom illusionen.

The Black Guard – Man vaknar upp i en grotthåla och släpps ut när man lovar att ta hand om ett rymdskepp som hotar borgherren. Det visar sig vara det skepp som upptäcktes i Temple of the Stars och det styrdes av en inbyggd organisk AI isatt av Black Guard, en sägenomspunnen gammal organisation som ursprungligen skapades för att bekämpa S'lee. Man sätter av efter rollpersonernas förra skepp.

Enterprise – Man snappar upp signaler och åker mot källan. Man möts av ett skepp innan man nått fram och bjuds ombord för att naturaliseras i rymdnationen innan man kan åka vidare till en planet där man opererar i cybernetik.

Earthfall – Man landar på jorden och upptäcker att den är medeltida. Man upptäcker också en S'leestation där det avslöjas att S'lee har transporterat hundratusentals människor från jorden.

In the Belly of the Beast – Man landar på en öde planet bland ruiner där långa svarta monster dyker upp ur stora kokonger.

Deathmatch – Man tar kontakt med Wehlu och för att få öppna diplomatisk kontakt måste man möta deras härskare och några av hans soldater på en holografisk arena.

Song of the Veil – Man landar på Amoraz hemvärld och får en audiens med deras styrande hjärna. Under audiensen så attackerar S'lee och dödar den vilket får Amoraz att gå bärsärk.

Weave of Fate – Man återvänder till Imperiets huvudplanet och berättar för regeringen vad man sett och man beslutar sig för att fråga S'lee om eventuella oegentligheter. När man kommer ut i staden så ser man att den är i ruiner. En grupp människor, de sista som är kvar tar en till deras gömställe, en övergiven S'lee tidsstation.

The End – Mysteriet löses och ett avtal sluts mellan människorna och S'lee där de delar galaxen mellan sig. Fairchild, Maxwell och Brown återbördas till sin tid utan sina cybernetiska implantat och andra förbättringar.

TORG

As the World Turns – Jordens rotation har börjat sakta ner och Ohiomannen sänder en del av sina stormriddare för att undersöka varför.

TORG: Relics of Power Campaign

The Destiny Map – En bit av en uråldrig karta hittas och många är ute efter den.

The Possibility Chalice – Man följer kartan till ett undervattenstempel där man hittar en annan del.
Forever City – Man hittar en gömd uråldrig stad i centrum av ödeskartan och tänder ett mystiskt fyrbåk.

Twilight 2000

To Dubrovnik

Icke namngivet äventyr (2ggr)

Vampire the Masquerade

Icke namngivet äventyr – Till tonerna av Ödessymfonin så åstadkoms i princip inget.

Vampire the Masquerade: Soul of the Hunter Campaign

Baptism by Fire - Inledningsäventyret från grundregelboken utspelar sig på den ganska obetydliga prinsen av Garys första nyårsfest på några år. Det var introduktionsäventyret för bägge kampanjerna.

The Judas Contract - Uppföljningen till bägge kampanjerna låter grupperna möta Chicagos prins och gå ett ärende. Man levererar en låda till några Nosferatu som bor i kloakerna i Chicago.

The Golden Rose – Golden Rose stoppar och hotar gruppen på vägen till Los Angeles. Man stoppar Sabbathen från att ha ihjäl Veronicas styvfar. Man träffar Simon Mittenlechner.

Five Nights of the Beast – Vampyrer och varulvar kämpar mot en mystisk man som bland annat är skyldig till att ha förstört en helig varulvsplats.

Vampire the Masquerade: Dreamworld Campaign

Baptism by Fire - Se ovan.

The Judas Contract - Se ovan.

Dreamworld – Man drömmer om ett slott befolkat av folk liknande de man mötte på Lodins nyårsfest.

Dreampark – Man drömmer om en märklig nöjespark.

Dreammaker – Gruppens sires pekar ut bokhandlaren Cederstrom som skyldig till de konstiga drömmarna som gruppen haft och man eliminerar honom.

Seven Nights Across the Atlantic – Gruppen tar båten över Atlanten, har en märklig dröm om att bli bordade av pirater och blir i verkligheten bordade av Sabbatvampyrer.

Vampire World Tour: Vienna – I Europa så går man på stormöte i Wien som slutar när helikoptrar avfyrar missiler mot det. Gruppens sires som närvarar i hemlighet kidnappas i tumultet.

Vampire World Tour: Shanghai - I Shanghai befinner man sig för att leta rätt på Sir Grapes sire. Sir Grape går lite bäsärk.

Vampire World Tour: Peru – I Peru befinner man sig för att leta reda på Elisabeths sire vilket man lyckas med med lite hjälp av vapenhandlare. Man springer också in i en varulv och sen springer man ifrån den.

At Home With Elisabeth – Vi följer vampyren Elisabeth hemma i Phoenix när hon träffar sina kamrater och springer in stadens vampyrer.

At Home With Gill – Vi följer vampyren Gill hemma i San Francisco under en affärspresentation och en konstgalleriöppning.

Snap's Awakening – Vi följer varulven Snap när han och hans kamrater slåss mot en Bane, första gången han får reda på att han är en varg och när han och stamkamraterna demolerar en byggarbetsplats.

At Home With Sir Grape – Underligheter händer när ett gäng galningar inkluderande Sir Grape möts för att spela schack och åka tåg till Loch Ness.

Vampire World Tour: Russia – Rollpersonerna är i Moskva i jakt på Gills sire. De passar på att låna Lenins tummar och sätta stopp för barnpornografer.

Wastelands

Werewolf the Apocalypse

Assault on Mr. Smart – Gruppen anfaller en miniräknarfabrik i Canada.

Five Nights of the Beast – En bit tillbaks i tiden gasar en man ihjäl varulvar på en helig varulvsplats.



ROLLPERSONERNA

Det här är en lista på alla rollpersoner som varit med i spel. Eller, det är meningen att det ska vara det i alla fall, men om det inte saknas någon rollperson så blir skribenten förvånad och imponerad av sig själv.

Förkortningarna bakom namnen är först spelarens initialer, sen spelet/världen/kampanjen och en notis om den är död eller levande. Som vanligt är det bokstavsordning efter förnamn först. Några spelare har samma initialer så därför särskiljs de såhär: MS=Mats Schenström, MiS=Maria Schenström, MSt=Mikael Stabo; HK=Henrik Karlsson, HKb=Henrik Kanbjer.

+ -tecknen markerar hur många gånger personen ifråga har dött.

Några få frågetecken har dykt upp i jakten på allas rollpersoner i alla spel och världar och de markeras helt enkelt med frågetecken någonstans.

A

Aarken ?, D&D
AD (Gildash) FS, AD&DFRS
Aeriwan Lionjaws MS, AD&DDLe*
Ailtho ?, ?
Aithol ?, AD&DFR
Alcairon JH, COA
Alderin av Osenul, Sir AP, HM*
Aldoun ?, AD&DFRS
Algar ML, DoD
Algo-Oba ML, AD&DGH*
Alizarr Paek OL, AD&DRL
Alton DS, DoD +*
Alyssa AK, AD&DFR
Amenhotep FS, AD&DRL
Anacho OL, AD&DDS
Anagord DS, AD&DGH*
Anarond av Asperdi DS, AD&DGH +*
Anarond "Yrvädret" DS, DoD +*
Andros DS, DoD*
Andji ?, AD&DFR
Anghrobert den Smidige OL, D&D*
Anghromir de Wees OL, AD&DGH*
Anthark Numm PH, AD&DGH*
Antrasit ES, GW

Apollux MS, AD&DGH
Aramos Vargkäft PA, AD&DFRA
Arbaros Tinkognio AS, CF
Ard Tynsylv PH, DoD*
Arfito OL, DoD
Argenta från Caramos JS, D&D*
Argos JH, AD&DFRA
Arne HA, D&D
Arthonius af Strooith ES, D&D
Asse Anemon AS, GW
Astar AW, DoD
Astrakhan OC, AD&DFRS*
Aurora från Rodengrad AS, D&D*

B

Baahl AW, AD&DDS
Baby Face HS, GB
Balgor ?, D&D
Ban Formen HS, RQ +
Bardich JS, AD&DFRW/FRS*
Bekýrr-Oba JS, AD&DGH*
Beldar JH, AD&DGH
Bellago C, AD&DFR
Benjamin ?, D&D
Benjamin Burton OL, VTM

Ben O'hara ES, GB
 Beremond AS, DoD
 Biggles Humla ?, GW
 Bill Craygan AW, VTM
 Birger Batt ES, GW +
 Björn Bönsyrsa AS, GW +
 Black Queen HS, GW
 Blark Trobold ML, AD&DFRS
 Blomman JA, D&D
 Blonde FS, AD&D?
 Blådd HE, AD&DFRS
 Bob N?, GW +
 Bob Clark ES, GB
 Bobo Bofink AS, GW
 Bokshee AS, GW
 Boris ES, ?
 Borse Kiran ?, SWDS
 Borundilux af Guldskära ES, D&D
 Botschmy (Falske) MS, DoD +
 Brian Cox, Pvt. PH, A
 Brink Lathoras AW, DoD
 Brunka Benbryta ES, RQ +
 Bryan Watkins AW, K
 Bubka FS, DoD*
 Burrghslott AS, AD&DGH
 Butix AK, AD&DDS
 Börje Bönsyrsa ES, GW +

C

Carlock ES, AD&DGH*
 Caeren AK, AD&DFRW/SJ*
 Caerminth JH, AD&DDL*
 Calvin HK, AD&DDL*
 Calvodin, Sir JH, HM*
 Camille FS, DoD*
 Carathlon AP, AD&DDLe*
 Carolyn AK, D&D*
 Carolyn AK, D&D
 Casin Skuggstjärna ?, AD&DFRA
 Cecil ES, AD&DGH
 Cedram ES, GW
 Celision Silverröst JH, AD&DGH*
 Chad Alonius MiS, AD&DM
 Charles Rutger Kershaw OL, TSSF
 Chesuir Bokvup ES, D&D
 Chico PH, GW
 Chiro AK, AD&DSJ
 Chobbet Rödskägg HE, AD&DFRW
 Christina Anna-Bertha Mendelsohn JH, TSSF
 Christopher Eliot OL, ?
 Cicilia Sidenhår AS, GW +
 Cimbar JS, AD&DDS
 Cimbar Tvaar OL; AD&DFRW/SJ
 Cirrus MS, DoD
 Claude De Arte ES; AD&DRL
 C Leopold, Sgt FS, A
 Coldie JS, MSH
 Conway FS, A
 Corralejo Ekbåge OC, AD&DFRA
 Craig Claremont AP, K

Cruger Lafait Jeit AW, VTM +
 Cugel OL, AD&DSJ*
 Cyril S:t Pierce AK, AD&DFRS

D

Dag Bäcklöpare HS, D&D
 Dahlver-Nar HS, AD&DGH
 Dalker JH, AD&DFRS
 Daniella HS, AD&DGH
 Darbelgoff/Garbelgoff MS, AD&DFRS*
 Dargar AS?, AD&DM
 David ES, SR
 David Copperfield/Merlin/Gandalf/Tim AS, TF2V
 Delkar AW, AD&DGH
 Denin HE?, AD&DDS
 Den Namnlöse AS, AD&DFRA
 Derlen ES, AD&DSJ*
 Dervalt Skogsljus DS?, DoD
 Dervischa AS, DoD
 Diablo US, DoD
 Diravo NW, D&D*
 Diru AW, DoD
 Dismember (Tsa Kazzi) AW, AD&DFRS
 Do HS, AD&DGH
 Dolem AK, AD&DDS
 Dorg AK, AD&DDS
 Douglas Logan MS, VTM
 Doug Nichols ES, AD*M
 Dred OL, COA
 Drinnward FS, COA
 Dr Jorek OL, GW*
 Dvolgir, Sir FS, HM*

E

Earl Dwayne West AP, TSSF
 Ebbot HE, AD&DFRS*
 Eelani AK, AD&DDL*
 Efraim, Sir MS, HM*
 Eilonvy PN, D&D
 Eirikur Levinson AW, AD&DDLe
 Eladmir JS, DoD
 Elded HS, RQ
 Eldin HS, D&D
 Elena AW, DoD
 Elgart Älg N?, GW +
 Elisabeth Lafayette HS, VTMD
 Emeritiv AP, AD&DGH
 Enok En AS, GW*
 Erewan ?, D&D
 Eric Ahlgren JH, K
 Eric Carlsen PH, TSSF
 Erich Van Haalen MS, K
 Eril MS, DoD
 Ertwith Bander av Abanasinia JH, AD&DDLe*
 Esinör ES, GW
 Esteroch AP, AD&DDS
 Estnik ES, GW +
 Etsel AP, AD&DDS
 Eutric Molpe De Randelian JH, AD&DRL

Evurion Grinwulfson ES, D&D
E. Winter, Pfc AP, A
Eyðalan Gryningsljus/Morgonljus AP, AD&DFRS

F

Fa HS, AD&DGH
Falarik KK, AD&DFRS
Falske MS, DoD
Faraks MS, AD&DGH
Fargaut ES, AD&DGH
Farnor ?, DoD
Fatso FA, COA
Felix Von Dodge HS, TSSF
Fellonius ?, D&D
Felonius PN, D&D*
Fergus ES, AD&DGH +
Fi HS, AD&DGH
F.I. Berenski US, A
Fiilur AS, D&DHW
Filbur Yxskaf MD, D&D
Fillorin DM, AD&DFR
Finge Rihal S  n ML, AD&DFRS
Finn HS, D&D
Firestrike OL, MSH
Firmir av Boken FS, AD&DGH*
Fivlgot (Falske) MS, DoD
Flasheye ?, MSHGG
Flashlight (Peter Williams) PH, MSH
Fo HS, AD&DGH
Fodd Galaga AS, GW +
Foffra FS, DoD
Francis Pierce-Drake Woodsworth DS, DoD1800*
Francis Richard MacDonell JH, VTM
Fredlaus ES, AD&DGH
Fredrik AS, GW +
Frigart Drake ES, DoD
Fulingal AS, D&D
Fum HS, AD&DGH
Furnok ES, D&D3
Fyllgott den Vidrige, AK, D&D*
Fzoul Gyxxa Chembryl DS, DoD*

G

G JH, SR
Gagraxa Skallkrossa ES, RQ +
Galadriel AK, D&D
Galandir V  rldsf  rvr  ngaren OL, D&D
Gandalf/Tim/David Copperfield/Merlin AS, TF2V +
Garbelgoff/Darbelgoff MS, AD&DFRS
Garthur Silverhammare ES, RQ +
Gapet JS, AD&DDS
Gartrana HS, AD&DRL
Genna, Dr. DS, SWDS*
Geoffrey AW?, V
Gert Gasell ES, GW
Geryon DS, DoD
Gheldrin Of Zhela AW, AD&DFRS
Gildash FS, AD&DFRS*
Gil Kane ES, VTM +

Girrsh Leyer JH, AD&DFRS*
Glamidor AS, AD&DFRS*
Glit  r HE, AD&DFRS
Globtoff Aghar FS, AD&DFRS
Glorin (Irithil) DS, DoD*
Gore MS, SR
Gorobei Tenran ES, AD&DFROA +
Gotrogg FS, SR
Gnitter JH, D&D
Gnj  llvrktmpq  z den Outalbare FS, D&D*
Gn  telda Sk  ldm  n DS, D&D*
Grabben ?, DoD
Grag-Orag FS, DoD
Grax ES, TFTFV*
Grape, Sir AS, VTM +
Grey PH, GW
Grum HS, RQ +
Gullefjun ?, DoD
Gulligulli F  ttillusslussgli AS, TF2V
Gunnar Gr  shoppa ES, GW +
Guradell AP, DoD

H

Hainriz Drow HS, K
Halvar Hildemar fr  n Kullarna V  stom Vinden HK, D&D*
Hambly AP, DoD1800
Harlan O  Connor HS, K
Harald Allm  te AK, AD&DSJ*
Harlem MC AW, SR
Harry ?, WL
Hearoth MS, AD&DGH
Hennibar HE, AD&DFRA
Henry Wade ?, WSS
Hisskas JH, D&DHW
Hl  wart Bl  tz PH, AD&DFR/SJ*
Huriye Kalana OL, AD&DGH

I

Ian KL, D&D3
Ice AP, SR
Icelight JH, MSHGG
Icepick AK, SR
Igor Igel AS, GW
Iliat De Corteny AP, AD&DRL
Ingvar RY, TFTFV
Ion av Argeland, Sir US, HM*
Iragon AS, AD&DFRA
Irithil DS, DoD*
Ismaril (Lish Azuta) AS, AD&DFRS
Isund  n TH, AD&DFRS
Ithil Ohl AS, AD&DDL  /AD&DFRA?

J

Jack Solros OC, AD&DGH
Jalrek AW, AD&DLH
Japhet Marvel HS, D&D3
Jaranek MS, DoD
Jarr Droste PH, DoD

Jeff Wilson JH, VTM*
Jefrejtör Fyodor Dzerzhinsky ?, TW2000
Jennifer Sjöstrand A?, K
Jeremy Bosworth MS, VTM*
Jessa Dajus, Lt. DS, SWDS*
Jester Thaurin MS, AD&DGH
Jill, Lady HS, DJ
J Rice ES, A
J Scott Briggs ES, VTM*
J S. B. Hipshot JH, A
Joe Sterner, Sgt ES, TSSF
John Redley ES, CF
John "Sparks" PH, TF2V
Juffer AS/HS, AD&DGH
Juhul AK, AD&DDS

K

Kaer Jättevänner HS, RQ +
Kaja Adimetrium MSt, SWDS
Kaldirak AW, DoD
Kaldulk J?, AD&DFRS
Kalle N?, GW +
Kalim KL, D&D3
Karloth AS?, AD&DM
Kaltron JH, AD&DLH
Kappiya MSt, DoD*
Karst den Yngre av klanen Greyerz, Sir PH, HM
Kazekazi Kamikazi AS, GW +
Kedrylon AP, AD&DDS +
Keith Lindau DS, A*
Kellin Guldglans AW, AD&DFRS
Kendoredd/Kendorell JH, AD&DFRA
Kerm Wachter PH, DoD
Kerick KL/DS, D&D3
Kerylan Thanadiran MS, AD&DFRS
Kendomir AS, AD&DFRA
Kha Nung JH, AD&DFRS*
Khellin AK, D&DHW
Kiril AP, AD&DFRS
Kirrsch AP, AD&DDS +
Kispah Arnak AP, AD&DFRS
Kl'aal ES, SWDS*
Klaus Von Linger PH, CF
Klaz Katt AS, GW +
Kobbodobb FS, AD&DFRA
Kolab AP, AD&DFRS*
Kolob af Muskelpaketsdoningar Torkel direktsprutande
vattenmaskiner för blommor Sotob det ihärdigaste
flygpaket för fågelskådning AW, AD&DFRS
Korik Silversvärd AP, AD&DFRS
Kreelak Känguru ES, GW +
Kronn Silfwerskiöld DS, DoD +*
Kulli Kulli Dutt AS, AD&DFROA
Kurt Weisskopf DS, K*

L

Labonita Lejongap AS, GW +
Ladonna , D&D
Lafajette HS, RQ +

Lamlash JS, DoD
Laranthalas ES, D&D
Larissa , D&D
Larven HS, GW*
Latrohan ML, AD&DFRS*
Libereth-Et-Minith FS, AD&DDS
Lijon DS, DoD*
Lillthore Koprpnäve/Bullneck AW, AD&DFRS
Lina HS, D&D
Linard Fadog OL, DoD
Linn Trollfinn HS, D&D
Lish Azuta AS, AD&DFRS*
Litche HS, AD&DFROA +
Liu Chen Wong ES, AD&DFROA +
Li Xin AS, AD&DFROA +
Ljuset EE, D&D
Loennholm OL, JD
Lofot OC, DoD
Lohkar the Finder OL, SWDS
Loris Feadiel OL, D&D
Lucas Callahan OL, TSSF
Lättfot Stennäve FS, AD&DGH

M

Matteus AS, GW +
Malin Rosenbuske AS, GW +
Mallser OL, AD&DLH
Mark ES, GW +
Mark Fuller DS, VTM
Marius Holls AW, AD&DDLe
Mago AS, AD&DFRA
Magdiroth FS, DoD
Martrim ES, AD&DGH +
Matthew Clarke AP, K
Malte Manet AS, GW +
Martin ES, GW
Maximimillan Von Königsmarck OL, CF
McCahan DS, WL*
McGregor, Pvt ?, A
Mego den Röda trollkarlens stav/the Wizard of the Red
Staff HE, AD&DFRA
Merkuz av Battledale JH, AD&DFRA
Merlin/Gandalf/Tim the Enchanter/David Copperfield
AS, TF2V
Mertram Myrslok ES, GW +
Mettew AP, AD&DGH
Mi HS, AD&DGH
Mia HS, D&D
Michael Brown AW, K
Michael "Donut" Smith AS, TSSF
Milburn Smythe AP, VTM*
Mininir AS, AD&DGH
Minsc HB, D&D3
Miracle AP, MSHGG
Mirandir (Eladmir) JS, DoD
Miridor HS, D&D
Mongo AS, GW +
Monkar MS, D&D*
Montagne HK, D&D*
Morbogad Storäta ES, RQ

Morgan AS, GW
Morgana FW, COA
Morik HS, AD&DDS +
Mork ES, GW +
Mortimer HS, GW +
Mount Everest, son av King Everest XV (Montagne)
HK, D&D
Mrovtov af Turvnyr ES, D&D
Mrynn AK, AD&DFRS
Murax ES, AD&DGH
Mustafa AS, GW

N

Nadine Neary HS, AD*M
Nadrak AP, AD&DDS +
Nairond av Suzail FS, AD&DSJ
Naishee HS, AD&DGH*
Naismith AW, A
Najshee HS, AD&DFROA +
Najshi HS, AD&DFROA +
Najtoft Rainheim JS, AD&DDS
Narquel Dimrod AP, AD&DFRS
Nathan Romanelli, Dr OL, DoD1800
Naydin AP, DoD
Neko HS, AD&DFROA +
Nekro ?, DoD
Nemalon MSt, DoD
Nils Näbbdjur ES, GW
Nils Nässla AS, GW
Nirith AW, AD&DLH +
Nisse av Ogburg JS, AD&DGH*
Norak FS, DoD
Norak av Rikultéen FS, D&D*
Norman B. Lohmann FS, TSSF
Noulong Wang ES, AD&DFROA +
Novala HS, AD&DDLe*

O

Obanoga OL; VTM
Octo ES, GW
Olle Tusenfoting ES, GW +

P

Palyster ?, DoD1800
Par DS, AD&DM
Parschtak MS, AD&DGH
Paul Aarnac, Cpl. MS, A
Pendragor HK, AD&DGH
Per AS, GW +
Peter C. Fendon MS, TSSF
Peter Piggsvin ES, GW
Philip Akens AS, AD*M
Pink Peach JS, D&D3
Plenndir FS, AD&DDL
Praal Grobb Tespur ML, AD&DFRS
Pteranodon Dagskimmer HE, AD&DFRS

Q

Quintus N?, GW +

R

Ranna ”Wingripper” Gorjaye JH, SWDS*
Ramos MS?, AD&DDLe
Ramshaw MS, A
Ramos Diron DS, DoD*
Ranmok JS, COA
Redigon ”Silverfot” Este DS, DoD*
Rejalp AS, AD&DDLe*
Reldo Ölkagge AP, DoD
Remil HE, COA
Rengar AW, DoD
Rekvil Splotter (Ramos D) DS, DoD
Re HS, AD&DGH
Reglaktraz ES, AD&DGH
Rex Herko PH, GW*
Riamet Korrt JH, AD&DGH*
Richard Sterling ?, WSS
Rickard Flanck AS, GW
Rick Dorsleigh AW, K
Rickof Kraschnik ?, WSS
Rigant, Sir HS, HM
Rimir PH, D&D
Ringdill AS, D&D3
Rion av Leukish JH, AD&DGH
Rodriguez AP, ?
Roger Moore AS, GW
Rohbin pojkundret HE, D&D*
Rosen MiS, D&D
Roskit PH, COA
Rufus ?, AD&DGH*
Runik Ciproxin HS, AD&DFRS*
Rutger Kershaw OL, TSSF
Råttan OL, SR

S

Sabbalabb ?, GW
Samijanthalas Stornos ES, D&D
Samoch OL, AD&DDS
Samuel ES, DoD1800
Samuel Hipshot, Pfc. JH, A
Sartak FS, DoD*
Scott Juan ES, VTM
Sebastian Skrål JW, AD&DFRS
Sellgar JH, AD&DDS
Senare FS, GW
Serafim AP, DoD
Seran Långman ES, RQ +
Seron OL, DoD
Shaktgul Mst, AD&DDS
Shifu HE, AD&DFRS
Sigge Sargasso AS, GW
Signe Barbro AS, GW
Sigon Kvickfot ES, D&D
Silent Hope HS, AD&DFRB
Silverball ES, MSHGG
Silvermane TE, AD&DFRB
Silverspeed ?, MSHGG
Simon Maxwell ES, TSA

Sir Jonathan Grape AS, VTMD
Sirrak AW, DoD
Sirrus ES, AD&DDLe
Sir Magnus Zoras ES, GW
Siverin AW, AD&DGH
Skatlock JH, AD&DFRA
Skullbee OJ, D&D
Skummis IH, D&D
Slicer JS, SR
Slugge OL, GW*
Smirnoff Smultronbuske AS, GW+
Smith MS, DoD1800
So HS, AD&DGH
Sowa Tao ?, AD&DFROA +
Soser ES, DJ
Spike ?, MSHGG
Stefan OL, GW
Stefan Lind FS, K
Stefano HK, D&D
Steign/Staighn FS, AD&DFRS
Stephanie Fairchild HS, TSA
Sten HS, GW
Stravius af Strangh ES, GW
Stridsadals-G ?, AD&DFRA
Sugarqueen HS, GW
Sulax ES, AD&DLH
Sultanen av Zeif MS, AD&DGH
Sundquist FS, JD
Sundqvist ES, JD
Su Wu How ES, AD&DFROA +

T

Talak Raam PH, AD&DDS
Talarav klanen Alek'nor av Tendgris, Sir DS, HM*
Talvasst Damminos OL, DoD
Tanirion AP, DoD
Tanis Helalven JS, AD&DDL
Tansik Örnöga JS, AD&DFRA
Taranos AK, COA
Tark AW?, AD&DDLe
Tashno HK, AD&DFRA
Tchi Moai ES, AD&DFROA +
Terell AW, DoD
Thalaenas Goldskin TM, AD&DFRB
The Big AW, K
Theodor ES, AD&DGH
Thomas ?, A
Thrak ES, AD&DDS +
Thram Tusenföting ES, GW
Tia Chen Wong ES?, AD&DFROA +
Tiarlak Rhamôn DS, RM*
Tigern/Tigerr TH, AD&DFRS
Tim/David Copperfield/Merlin/Gandalf AS, TF2V
Tirvan (Girrsh Leyer) JH, AD&DFRS
Tobias Jäger MS, K
Tomas Tvestjärt ES, GW +
Tomas Voxfelt ?, WSS
Tonkentur MS, AD&DDS
Tordulf Trattblomma AS, GW +
Torgut ES, AD&DGH

Torin (Ramos) DS, DoD
Train Ekenskiölde , AD&DGH
Trefjuls AW, AD&DRL
Trifolium FS, GW +
Trokana Benbryta ES, RQ +
Trollgott JS, AD&DGH
Tsa Kazzi AW, AD&DFRS*
Tyldak ES, D&D
Tyverius Morhion HH, AD&DFRB
Tällvas Hampe (Ramos) DS, DoD

U

Ulfgar HB, D&D3
Urne Stålmage AK, AD&DGH*

V

Valerian OL, DoD
Vandelay D, AD&DFRB
Vatalos JH, D&D*
Veronica Dawn AP, VTM*
Viktor AS, GW +
Vilgot Vattenbad AS, GW
Villholf Kombolo III HK, AD&DGH*
Vito Antonelli HS, GB

W

Warhawk JS, AD&DGH*
Wedes HS, GW +
Weirdboy HS, TF2V*
William Taylor MS, K
Windwalker AK, MSHGG
Withelwind Skogssmyge (Darbelgoff) MS, AD&DFRS
Wizard OL, MSHGG
Wizz HS, GW
Wolf ?, MSHGG
Wonnillon HE, AD&DGH

X

Xenorac MS, AD&DFRS

Y

Ymir Gildon PH, AD&DGH*
Yoshimo HB, D&D3

Z

Zarok DS, DoD
Zaryll Kabriss HS, GW +
Zed AW, AD&DDLe +
Zedrik Quesada ES, D&D3
Zerafim AP, DoD
Zerafim ES, D&D3
Zews Ksotak AW, AD&DFRS
Zimbar Tvaar OL, AD&DFRW*
Zingol KL, D&D3
Zorgot den Svaveldoftande ES, D&D
Zuoken AW, AD&DGH

Å

Ärland Älg AS, GW +

Ä

Ö