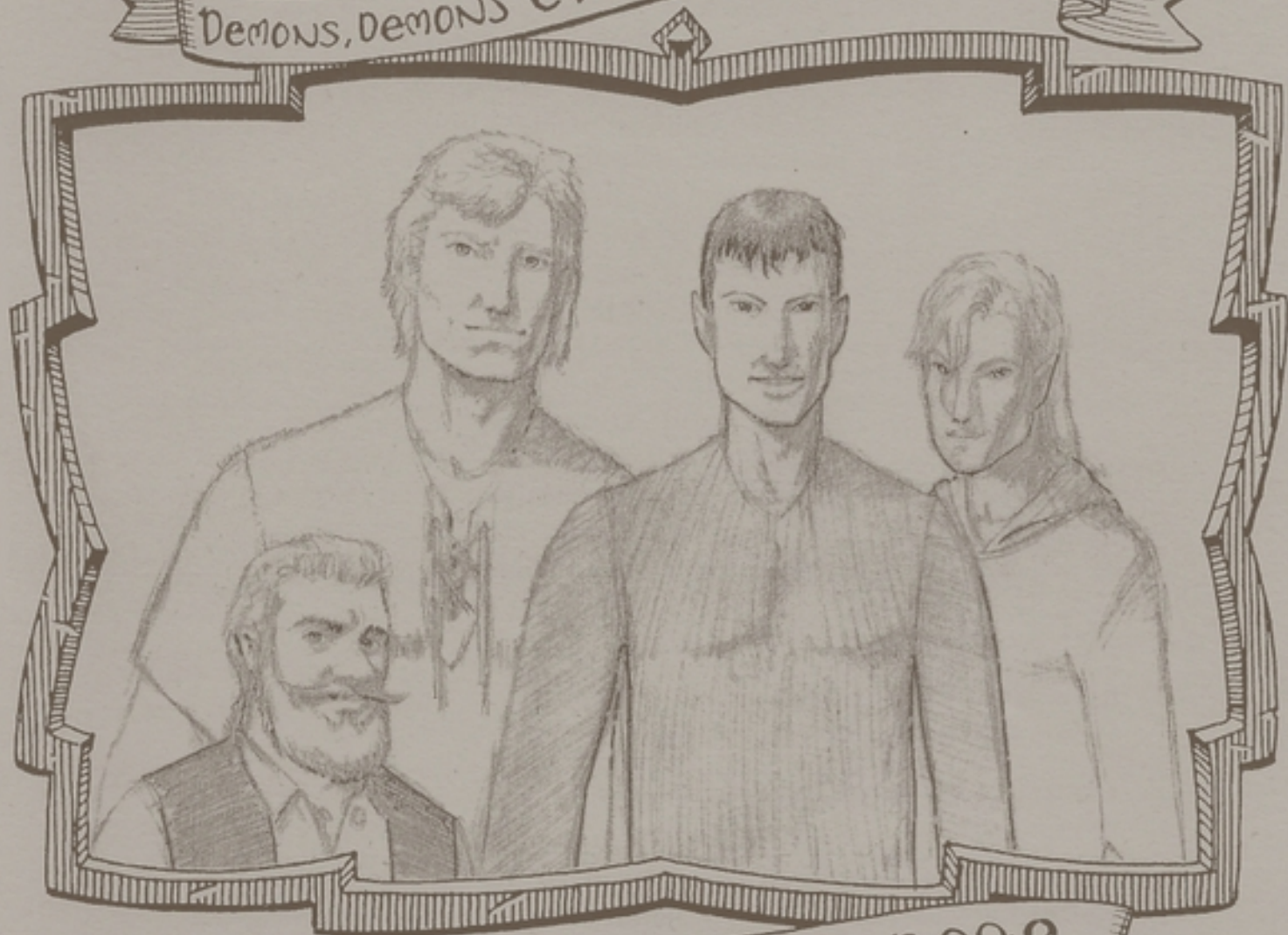


GREYHAWK



Demons, Demons everywhere Vol. 1



A GATHERING OF HEROES



GRIFFIN TRYCKERI
GAMLA DUVAGRÄND,
GAMLA SEDEN



SPELLEDARE:

DANIEL SCHENSTRÖM

SPELARE:
Fredrik "Firmir" Sundquist
Ola "Anghromir" Lönnholm
Henrik "Vilhold" Karlsson
Joachim "Celision" Hellqvist
Johan "Nisse" Schenström
Anders "Urne" Kjellman
Hans "Wonnillon" Elf
Martin "Algo-Oba" Lübcke
Olle "Jack" Cornéer
Per "Ymir" Hovryd
Erik "Carlock" Sundqvist
Mikael "Jester" Stabo
Alexander "Juffer" Sundquist
Henrik "Också Juffer" Skoog

TEXT: Daniel Schenström.

ILLUSTRATIONER: Daniel Schenström, Jeff Easley, Dave A. Trampier, Valerie Valusek, Darlene, Ken Frank, David C. Sutherland III.

KARTOR: Daniel Schenström, David C. Sutherland III, Darlene Pekul och Dave "Diesel" LaForce.

TACK TILL: Ernie Gary Gygax (Zagy Yragerne), Dave Arneson, James T. Ward (Drawmij), Carl Sargent, Rickard Elimää, Andreas Williamsson och alla mina spelare.

Firmir av Boken, Anghromir DeWees, Ymir Gildon, Anthark Numm, Jester, Alas, Ago-Oba, Adjiman Donello, Anarond av Asperdi, Avardd, Antar, Allandarios, Agdi Roth, Arak, Araxx, Alita, Adjiwan, Burroff, Beldar, Bekyrr, Burja Zee, Celision Silverröst, Crowyn, Edrik, Akim, Inrik, Fillum, Hrednix, Hulda, Hubert Massian, Huriye Kalana, Herk, Jack Solros, Juffer, Kipor Galean, Lättfot Stennäve, Lonnie, Lurid, Manou, Nisse, Pendragor, Riamet Korrt, Rion, Rai, Roge, Robin, Robin, Robin, Robin, Torte Drenn, Train Ekenskiölde, Turnit, Tsuo, Urne Stålmage, Trollgott, Valu, Vilhold Kombolo I, Wonnillon, Xerien Albat och Zoran Sorraith är namn och eller karaktärer som SK/SF LOKE-medlemmar har hittat på.

Greyhawk and all related copyrights are Copyright 2005 Wizards of the Coast.
Copyright 1990, 1991, 1992, 1993, 1994, 1995, 1996, 1997, 1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005 SK/SF Loke. Fonter: Carolingia, Bookman Old Style, Gelfling, Times New Roman och Book Antiqua.

Obs! Denna pdf har ersatt vissa typsnitt.

Hej och välkomna till den allra första Greyhawkkronikan.

Denna krönika är den sjunde i sitt slag och som jag ser det den allra bästa. För första gången har krönikan blivit i närheten av hur jag vill ha den. Forgotten Realms 1368-krönikan lider av att den är så pass omfattande att den inte kommer vara avslutad förrän om flera år. (Med nuvarande takt kommer det ta mer än 5 år.) Den andra Forgotten Realms-krönikan kom i alla fall som ett eget häfte men där gjorde tidsbrist att den lämnade mycket kvar att önska då den baserades främst på en text jag gjort enbart för min egen skull. Vad jag skriver i denna inledning gäller alla delar av denna krönika och inte bara denna första del och de olika delarna skiljer sig åt i en del av upplägget. Jag har försökt balansera en del av innehållet så att de blir någorlunda lika i längd och så att man inte ska behöva ha alla numrena framme när man exempelvis vill titta på Greyhawks persongalleri.

De andra krönikorna som publicerats (Cthulhu och DarkStryder med flera) ingår inte i denna serie som så småningom ska omfatta alla mina kampanjer så dem tänker jag inte nämna.

Alla krönikor är upplagda på olika sätt: några presenterar händelseförloppet ur en rollpersons ögon, andra ger en mer allomfattande presentation från alla rollpersoners företaganden och somliga är skrivna ur en spelledarsynvinkel. Här finner ni alla representerade på sätt och vis. Varje äventyr presenteras av en person som ger sin syn på vad som hände och på de äventyrare han mött. En kort beskrivning av denne person medföljer också. En eller flera kartor medföljer varje äventyr och visar de färdvägar era äventyrare tagit. Ett kort synopsis av händelseförloppet följer, ackompanjerat av bilder från Luntans seriekrönika The Big Picture och officiella TSR- och WoTC-källor. Sist kommer en sektion där jag berättar lite om vad som pågått bakom kulisserna. Allt relevant material från Luntan hittar ni här men det är inte fråga om någon slags billig utfyllnad utan allt är omskrivet från grunden för att göra allting klarare, förutom News of the Worlds-artiklarna och Greyhawk-novellen. Den sistnämnda har dock fått vissa nya illustrationer och korrekationer. De viktigaste personerna från kampanjen presenteras ingående och i Atlassektionen finns en var-finns-vem-sektion.

De olika äventyren har kallats en hel del olika saker, av mig i tal, och när det skrivits om dem i Luntan och på hemsidan. Alla de alternativa titlarna står med här, och titlarna som nu står i själva rubriken för varje kapitel är de officiella namnen.

Det denna krönika dock inte bjuder på är ett utförligt berättande i stil med Hårns "Sir Talamar Talar" eller Star Wars "DarkStryder" för det är inte mitt minne gott nog för. Jag hoppas att allt annat ska vara en tillräcklig ersättning. Om inte så är ni välkomna att skriva er egen så tar jag med den i nästa krönika. Det jag nu sagt här gäller hela denna kampanjkrönika som kommer att ges ut i fler delar såsom det förklarades i Greyhawk Gazetteer #34. Se så, sätt nu igång att läsa början på den kampanj där det finns "Demons, Demons Everywhere"!

-Daniel Schenström 1997, 2005

Andra volymer i samma serie: Forgotten Realms (bilaga till Lokes Lunta #18), och Forgotten Realms: Something's Rotten in Waterdeep (började i Lokes Lunta #12, fortsatte i Lokes Lunta #14, 15).

Andra spelkrönikor: Cthulhu (Lokes Lunta #4), Hårn (Lokes Lunta #15), Dungeons & Dragons (Lokes Lunta #2 v1.0 och News of the Worlds #31) och Star Wars: DarkStryder (Lokes Lunta #18).

Seriekrönika: The Big Picture (började i Lokes Lunta #18, fortsatte i #24, 28, 31, 33 & 35).

Onlinekrönika: Aliens (Arborea).

Kommande: World 101: The Neverending Story 1; The Letters Saga, Spelljammer, Greyhawk 2: The Madness Plague, Greyhawk 3: Invasion, Greyhawk 4: Endgame, Forgotten Realms: The Avatar Crisis, Dragonlance Chronicles, Dragonlens Chronicles och Aliens (printversion).

Kanske: Greyhawk: Alternate Oerths.

INNEHÅLL

Medverkande	2
Spelare, Spelledare och lagtexter.	
Inledning	3
Omslag	3
Som vanligt, lite information om omslagsmakaren och motivet.	
Innehåll	4
Tensors inledning	5
Ärkemagikerns reflektioner på Tempelgänget.	
TIMEBANDITS	6
Det allra, allra, allra första äventyret på Oerth.	
Inriks förord	6
KARTA: Färden från Rel Mord till Ogburg	9
KARTA: Delbers Gömställe	10
CARAVAN TO GREYHAWK	11
Om färden till kampanjvärldens huvudstad.	
Hrednix förord	11
KARTA: Vägen mellan Rel Mord och Greyhawk	13
WINE HARVEST	15
Om ett lätt uppdrag som slutar med ett brev från Hommlet.	
Burrbars förord	15
KARTA: Burrbars vingårds utkant	16
KARTA: Översigtskarta över Greyhawks närområde	17
Extramaterial	18
Greyhawkkampanjens smutsiga hemlighet.	18
Timebandits originaläventyretfaximili.	19
Bilder	27

OMSLAGET: Återigen är det er gode, överarbetade, underbetalde, fagre, välartikulerande, karaktärsdanande, helnyktre, klubbillustratör som bidragit med sin konstnärliga talang.

Det föreställer de fyra ursprungsmedlemmarna av Greyhawkgruppen; Vilholf Kombolo III, Firmir av Boken, Anghromir DeWees och Celision Silverröst. Det vanliga grupporträttet är helt enkelt fortsättningen på den tradition som började med *Forgotten Realms; Something's Rotten in Waterdeep* kampanjkrönikan i *Lokes Lunta* #12. Jag såg ingen anledning att bryta traditionen även om jag ett tag tänkte använda mig av en nytecknad version av den första Greyhawkkutan från *The Big Picture*.

ÄRKEMAGIKERN TENSERS FÖRORD

God afton.

Mitt namn är Tenser. Ofta när andra talar om mig har jag hört tilläggen "ärkemagikern", eller "den Blå." Jag har inget mot endera men det räcker med enbart Tenser. Jag, tillsammans med sju kollegor, bildar en grupp som i daglig tal kallas de Åttas Cirkel (eller Mordenkainen och de Åttas Cirkel om man vill ta i). Själva kallar vi oss bara "cirkeln". Vi arbetar för att främja freden i östra Oerik och bevaka varandras magiska intressen. Anledningen till denna presentation är att när redaktören för denna märkliga krönika bad mig att skriva inledningen så förtäljde han att inte alla skulle veta vem jag var. Jag hoppas att ni nu vet tillräckligt.

Jag tror att det var i Välsol 576 som jag först hörde talas om att en grupp äventyrare (som folk har en tendens att kalla alla som utför heroiska bedrifter) hade jagat ifatt en Iuzpräst för att återbörda en helig Cyndorskrift lagom till bröllopet mellan Szeken av Dohuo-Yohpe och Madame Dulcia. Detta skulle ha skett i Nyronde. Jag tyckte att nyheten var intressant men det var inte förrän våren 577 som jag åter skulle höra talas om två av dem. Jag minns att jag fick ett brev från Burne av Hommlet, en bekant magiker. I det berättade han om en grupp främlingar som kommit till byn för att förgöra Onda Elementarers Tempel, som några av oss i cirkeln varit med om att försegla fyra år tidigare. Då först lärde jag känna dem vid namn. Alla av dem överlevde inte templets ondskefulla fälor. De som klarade sig var Firmir av Boken, Anghromir DeWees, Anthark Numm, Ymir Gildon, Urne Stålmage och Algo-Oba. Varför de två sistnämnda inte blivit lika kända i vår tid skall jag berätta i mitt slutord.

Efter perioden i Hommlet blev de kända som Tempelgänget i Veluna och Furyondy vars enande de har stor del i. När de senare samma år ensamma lyckades driva en Iuzkult på flykten från Greyhawk var deras berömmelse säkrad. I Greyhawk anslöt sig prästen Carlock och paladinen Talasek Thraydin. Den senare skulle senare gå sin egen väg även om den skulle korsa de andras nu och då. I de grå hökarnas stad är de inte kända som Tempelgänget utan som Falkengänget eller "gruppen som räddade staden". De är kända både till namn och utseende och om de hade hört alla sånger som sjungits om dem i stadens tavernor skulle de nog röda.

Efter templets störtande hade jag hållit ögonen på dem och Otto som bor i Greyhawk gav mig rapporter på vad som hände. Det föll sig naturligt att hjälpa Firmir på det sätt jag kunde och han är på sätt och vis min lärlunge. Jag har träffat dem alla och ser dem som en kommande maktfaktor när jag och de andra i cirkeln blivit för gaggiga för att bry oss längre.

Under kriget var vi alla upptagna med vårt och enstaka uppgifter kom in när någon av dem var i någon större stad. Det mesta jag vet har jag dock fått reda på av Firmir i efterhand. Det var också någon gång under den här perioden som jag fick reda på att äventyrarna som återfört Cyndorskriften varit Firmir och Anghromir i sällskap med två andra personer som tyvärr dött.

Efter kriget, när vi var i början av fredsprocessen, lät jag skicka dem på ett uppdrag som vi i cirkeln skulle åtagit oss om vi inte varit så upptagna. De klarade sig galant.

581 så fick de i uppdrag av den dåvarande Kafan av Ekbir att föra till honom hans älskade Kalana. Det skulle bli inledningen till vad vi andra länge trodde var deras död. Det var också en riktigt mörk period med Vecnas återkomst, avslöjandet av det Röda Brödraskapets planer och allt det märkliga som hände i Greyhawk. Men eftersom jag inte vill förstöra all spänning i ert läsande så tar jag en paus nu, så ses vi i slutet.

Tenser

TIMEBANDITS

ADEPT INRIKS FÖRORD

Tiden vare med er bröder och systrar.

Vi här i Cyndors tempel i Rel Mord har en amarantin skuld till Ärkemagiker-bågskytten Firmir av Boken och Riddar-Utbygdsjägarlorden Anghromir DeWees. De två tillsammans med Avfällingen Vilholf Kombolo I och Rimmaren Celision Silverröst (Må tiden minnas deras namn) lyckades hinna ikapp en tjuv vid namn Edrik, som stulit vår heligaste skrift, Cyndors bok om tiden. Den skulle han leverera till Iuzprästen Delber. I fel händer, som den då sannerligen var kan den göra stor skada eftersom den ger tillgång till den kompletta tidsväven. Den är även en viktig del vid kungliga bröllop för det är med den i hand som översteprästen ber för att paret skall få leva i välstånd i alla sina dagar.

Jag tog tillfället i akt när jag hörde talas om denna krönika att skåda in i framtiden för dessa modiga själar och jag tänkte delge er en del av vad jag såg. Betänk dock att tidens väv inte är lätt att läsa förrän den är klar. Många trådar kan gå av eller tvinnas samman till ett helt oväntat mönster. Med den varningen sagd, här är vad jag såg:

Önd magi sätter sina klor i fyra av de fem hjältarna.

Fyra hjältar kommer nya, inte alla från denna jord.

Två hjältar kommer att gå i svek när en fiende blir vän.

Det flygande palatset kommer resa sig ur Oerths innandöme och sända demonerna på flykten.

Med det vill jag återigen tacka er i Tenpelgänget för allt ni gjort, vad ni gör, och vad ni kommer att göra.

Må det dröja länge innan Cyndors klockor klämtar för er.

Adept Inrik, vid Cyndors tempel i Rel Mord.

TIMEBANDITS

Andra titlar på detta äventyr: **Cyndors förlorade bok, The Book of Time, Tidsrövaren, Den stulna tidsboken, Cyndors magiska tidsbok, Äventyr 1.**

"Det var sommar. Månaden Floktid, den femte i ordningen, började lida mot sitt slut och snart skulle höstskörden inte vara långt borta. Ni befann er i den oerhört stora staden Rel Mord i Nyronds Kungarike. Bland sevärdheterna i staden fanns den enormt vackra fästningen som var kung Archbold III:es palats. Den vilade på en nästan två kilometer lång ö och var det största byggnadsverk ni sett

förutom Rel Mords massiva murar. På en annan ö låg affärskvarteren och en annan fästning som tog hand om skepp som skulle kunna anfalla från den flod som gick genom staden. Den lystrade till namnet Duntidefloden och sträckte sig från Flintiga kullarna i norr till Relmorbukten i söder. Den var farbar i 130 mil.

Staden förberedde sig för fest då bröllopet mellan Szeken av Dohou-Yohpe och Dame Dulcia, arotagerska till Grimalkinska baroniet skulle stå en månad senare, på sista Måndagen i Välsol. Flaggor vajade från slottets torn, köpmän och musikanter från hela kungariket samlades och folket väntade på den ledighet som stundar vid tillfällen som detta. Allt var fridfullt och lugnt.

Nåja, det var förstås en lögn, inte riktigt allt var lugnt och fridfullt. Den dag ni anlände till staden hörde ni ett samtal mellan Cyndorpräster Akim och Inrik, två av tidens apostlar. En av deras tidsböcker hade föregående natt stulits av en tidspräst. Då alla var upptagna med ceremonierna innan bröllopet så var det tvingat att ge uppdraget att hämta tillbaka den till utomstående. Godhjärtade och fattiga som ni var så kunde ni inte annat än att erbjuda era tjänster."



Gruppen samlade framför Cyndors tempel i Rel Mords tempelkvarter. Grevn är till vänster i förgrunden och Anarond till höger. Adept Akim till vänster och Adept Inrik till höger på trappan.

Det var så allt började. Anghromir DeWees, Celision Silverröst, Firmir av Boken och Vilholf Kombolo den 1:e möttes vid trappan till Cyndors, tidsgudens, tempel i staden Rel Mord i kungariket Nyronnd. Efter att ha frågat runt lite för att se om någon sett något så försökte de först stjäla varsin häst från ett stall (vilket Firmir visade tvehågsenhet till) men när det misslyckades så började de vandra norrut dit tjuven setts rida. När de fick syn på en bonde som körde hö med häst och vagn tog de tillfället i akt, knuffade av bonden och stal vagnen. (För den som undrar om de olika medlemmarna var kaotiskt neutrala hela bunten kan avslöjas att det var de inte men om man ser den lilla mängden erfarenhetspoäng som utdelats senare så ser man att de inte kommit helt undan med sina dåd. Den egentliga bakomliggande anledningen till deras tilltag var att de var helt pankallihopa och inte ens hade råd att ta flodfärjan norrut. De hade förstås lagt alla pengar på utrustning...)

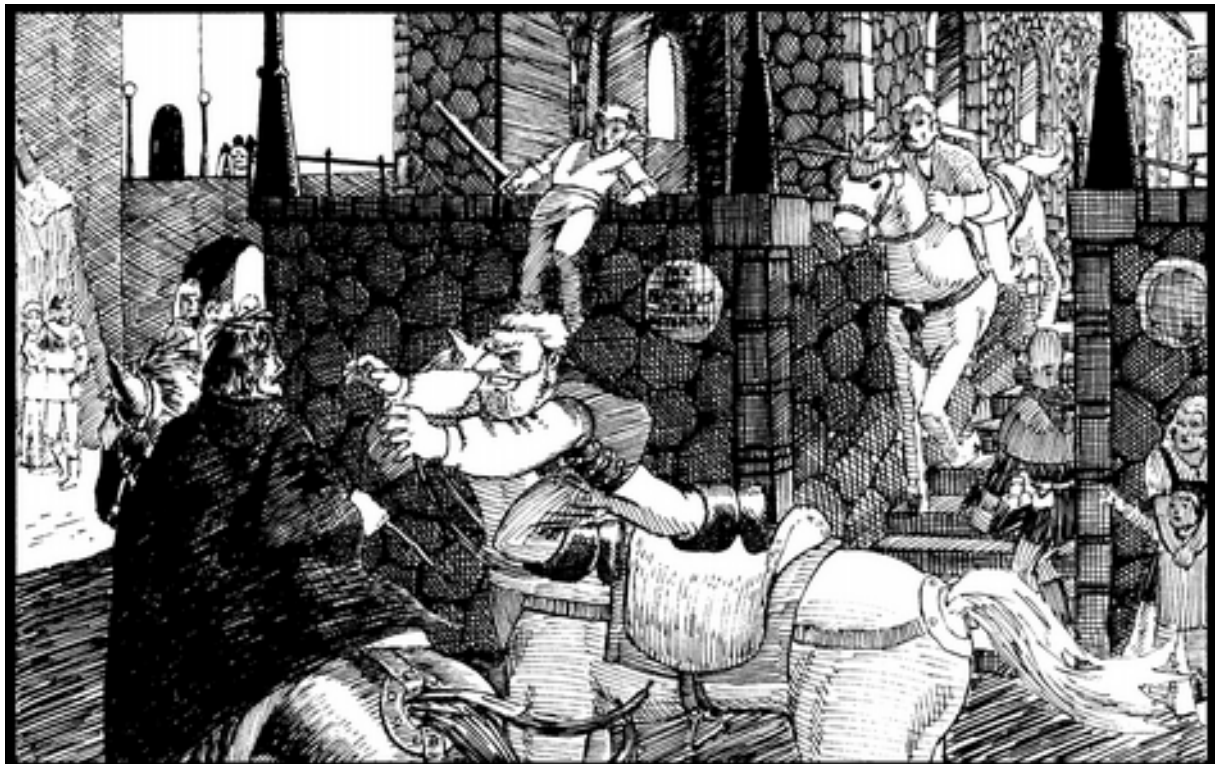
Fyra dagar senare nådde de staden Womtham där tjuven och hans män stuckit ner några bönder. Två dagar efter det övernattade de i halvflingsbyn Hobiton där de blev upplysta om att fem män hade ridit förbi tidigare på dagen. När färden fortsatte så dröjde det inte länge innan de fann förövarnas lägerplats där en man i svart kåpa låg nedstucken, med en förgiftad dolk kvar i ryggen. Spåren fortsatte norrut, mot den stora Gambogesbogen.

Den växande månen Luna tillät dem att fortsätta jakten långt in på kvällarna men oroade

dem eftersom varvarelser då skulle kunna dyka upp. Sent på eftermiddagen på jaktens nionde dag fick gruppen skåda en märkelig, hästliknande varelse med gyllene päls, mörkt gyllene man, och rosa hovar. Den hoppade väg upp i luften när den plötsligt försvann in i en skimrande magisk portal. Portalen hängde kvar ett tag men ingen i gruppen kände sig frestad att följa efter. Senare samma dag passerade man genom ett område med många stora spindelvävar och man tog det varligt.

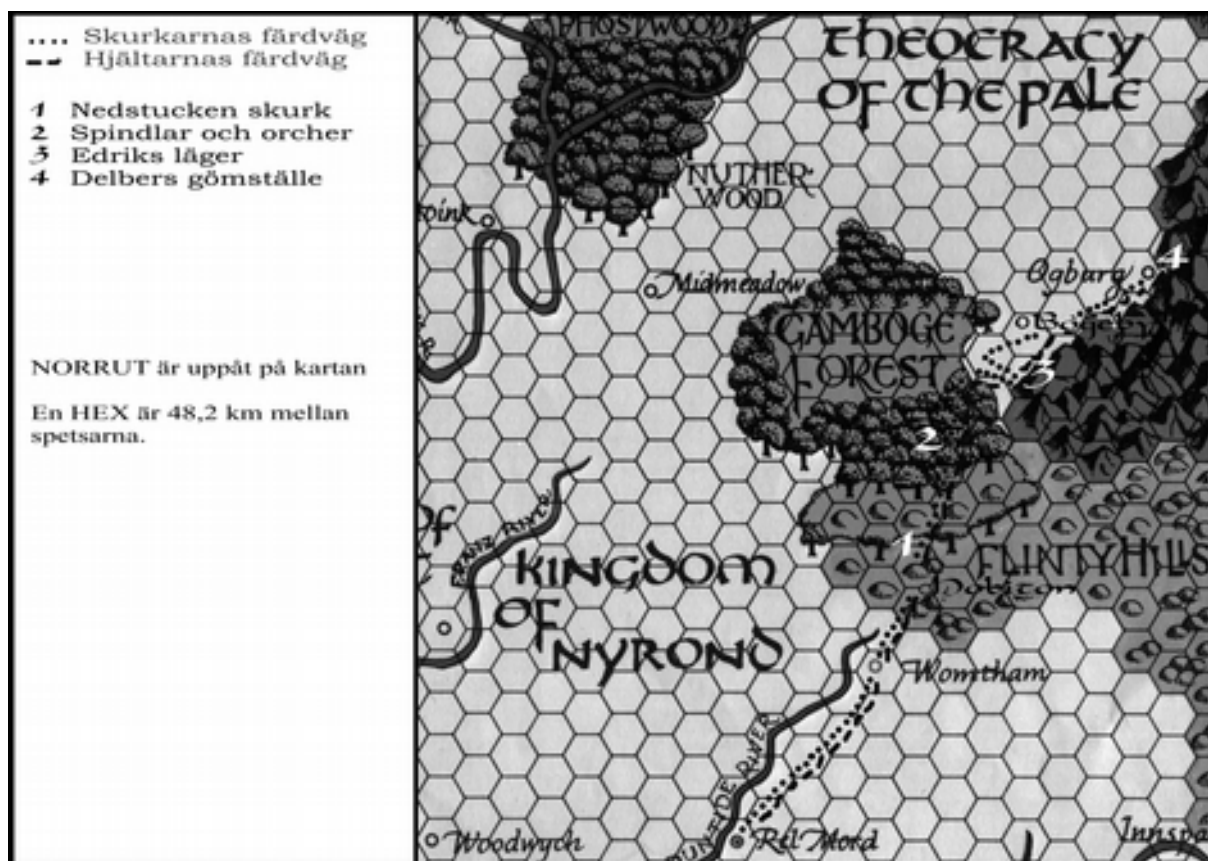
I skogen stötte de på två grupper med orchiska alvjägare från Ruttna ögats stam. (Anghromir kände igen dem på deras senapsgula kläder.) Den ena gruppen undvek dem men med den andra blev det strid. De sex orcherna föll för deras pilar, deras svärd och deras hundar.

Efter att ha kommit ut ur skogen flera dagar senare fortsatte spåren upp i bergen där man fann skurken Edrik, stucken, men inte död. Han yrade något om någon Delber...Kala kullarna...utanför Ogburg....karta i fickan. Med sagda karta så var det lätt att ta raka vägen till skurkarnas gömställe.



Gruppen i aktion i Ogburg. Vilholf slänger sig mot Delber. Celision var lite efter så han kom inte med på bild. På skölden till vänster om trappan som Anghromir rider nerför står Pax Dei Pholtus Omni Potentus, "Guds fred, Pholtus den allsmäktige". Ogburg ligger i De blekas teokrati en starkt religiös och intolerant prästledd stat som tillber solguden Pholtus. På bron i bakgrunden ses Greven och Jägaren.

Under en druidisk gravsten så fanns ett litet grottsystem dit gruppen tog sig, slog ned två lakejer, och skrämde bort skurken och Iuzprästen Delber därifrån. På häst flydde han mot Ogburg, De Blekas Teokratis huvudstad och snart hade hela gruppen hoppat upp på varsin häst och tagit upp jakten. Inne i Ogburg var det Vilholf som var snabbast. Trots att han var skadad så hoppade han på Iuzprästen som föll av sin häst. Ett snabbt utfall med en förgiftad dolk ändade Vilholfs liv men de andra hämnades snabbt hans död. Boken återfanns och återfördes till Rel Mord-templet två veckor senare. Gruppen belönades och stannade över festligheterna.



SPELLEDAREN BERÄTTAR: Om de händelser som leder upp till bröllopet i fråga kan man läsa i Gary Gygax novellsamling Night Arrant, Gord den Listige på svenska. Jag vet inte om det är den första eller den andra boken på svenska men Erik kan säkert ta reda på det.

Om ni hade hoppat in i portalen efter hästvarelsen så hade ni dykt upp i en strid där magikern Agdi Roth slogs mot en trupp med Tenhare (folk från Tenhs Grevskap) och sen hade det blivit improvisation därifrån.

Agdi tar precis som Akim, Edrik och Inrik givetvis namnet från andra personer, i det här fallet spelare och rollpersoner. Bara den första bokstaven är borttagen förutom i Akims fall där de två första är borttagna. Vilka Edrik, Akim och Inrik är bör vara uppenbart och Agdi Roth är en förvrängning av Fredriks gamla Drakar och Demoner magiker Magdiroth. Detta att ta namn på detta sätt och på olika sätt förvränga dem är en tradition som går tillbaks till den allra första Dungeons & Dragons-utgåvan och det mest välkända är väl Zagyg (Gygax baklänges). Denna tradition har jag fört vidare genom alla Greyhawk kampanjerna. Bynamnet Hobiton är taget från det engelska namnet på hobernas by i Lord of the Rings.

Något som inte är så vanligt när man skapar rollpersoner är att ge dem husdjur men Oerth är den värld där det varit vanligast. Vilholf hade sina trogna hundar, Herk och Burrof, Firmir likaså i sina 6 Robinar och Nisse med sin kanariepudel Valgot. Anghromir skulle långt senare attrahera en brunbjörn och en hök.

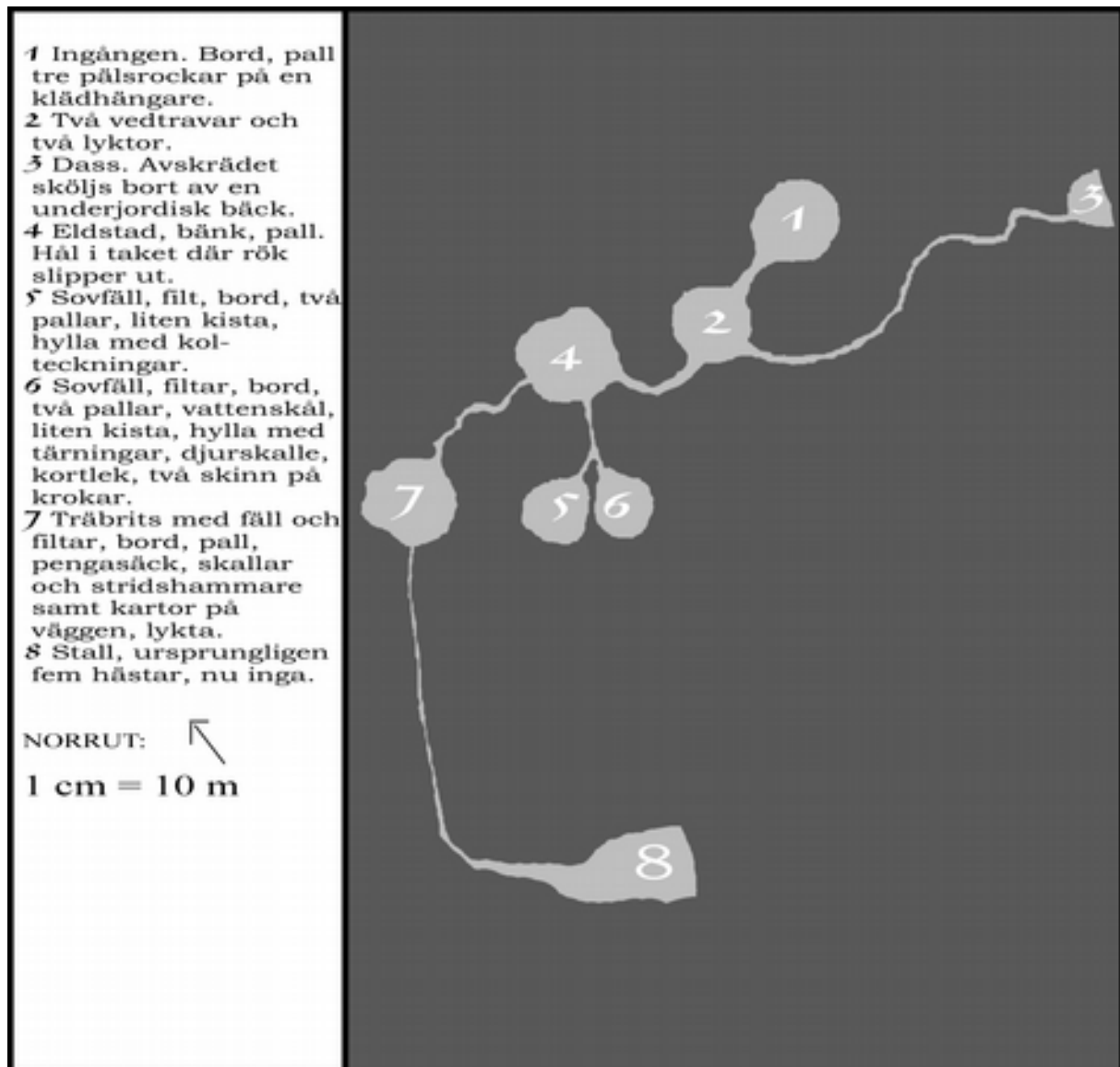
Delbers tillhåll, den lilla grottan, hade jag ursprungligen tänkt skulle bli en slags vildmarksbas för rollpersonerna. Så blev dock inte fallet, fast den återanvändes en gång eller två långt senare.

Anarond från Asperdi, som gruppen träffar under Wine Harvest, ser väldigt ung ut på den

första bilden vilket beror på en *förbannelse*.

Jag har i mina samlade anteckningar en del olika varianter av inledningen ovan, en som är längre, men jag tror den skrevs till när jag spelade samma äventyr med Johan, Anders K och Peter A, så den var väl en slags regissörens klippning av äventyret. En annan variant är troligen skapad för att jag ville publicera äventyret senare, men frågan är vart jag hade tänkt mig det (i Rubicon kanske). Äventyret hade ingen egentlig bakgrund som sådan när jag först skapade det, men åtminstone publikationsvarianten går in lite på skurken Delbers bakgrund. Se appendixet för lite specialmaterial.

Timebandits spelades 1990 och tog två spelmöten att klara.



CARAVAN TO GREYHAWK

MÄSTER HREDNIX FÖRORD

Goddagens.

Mitt namn är Hrednix.

Jag är numera bosatt i Ekbirs Kalifat där jag växte upp men under många år arbetade jag som karavanledare i hela Oerik. För många år sedan nu, så skulle jag frakta en mycket känslig last mellan Oldred och Schwarzenbruin och i Rel Mord insåg jag att vi behövde några extra karavanvakter. Mina kontakter vid Cyndortemplet berättade om tre män som lyckats jaga ifatt och ha ihjäl en Iuz-präst för att ta tillbaks en tempelskatt som han stulit. Jag talade med prästerna i det bestulna templet och de sade att de hade stor tillit till de tre männen, som tydligen, ursprungligen, varit fyra. Så jag sökte upp dem på deras vårdshus och de ställde upp. Jag fick känslan av att det var vårt mål som lockade mer än betalningen. En ny person hade gått med i deras grupp.

Vi var snart på väg och anfölls två gånger på vägen. Vi förlorade några män och en av dem men klarade resan. Några år senare hörde jag återigen talas om dem då de drivit demoner på flykt från ett ont tempel och återigen när de räddat Greyhawk från en Iuzkult. Så när den dåvarande Kafen av Ekbir frågade mig om jag visste några äventyrare som skulle kunna hjälpa honom så gav jag honom Firmirs och Anghromirs namn. Det var efter deras besök i Ekbir som de troddes döda.

Må Zilchus vara med er!

Hrednix av Ekbir

CARAVAN TO GREYHAWK

Andra titlar på äventyret: **Getting there is half the fun, Karavan till Greyhawk, Mellanspel, Äventyr 2.**

"Det var sommar, näst sista dagen i månaden Välsol, och i staden Rel Mord var allting tillbaks till det normala efter en veckas fest i samband mellan bröllopet mellan Szeke av Dohue-Yohpe och Dame Dulcia. Ni satt på vårdshuset Mantikoran när en främling vandrade in genom dörren.

-Jag har ett uppdrag, började främlingen.

-För Firmir av Boken, Celision Silverröst och Anghromir DeWees. Finns de här?

Ni hade ingen anledning att inte svara och snart hade han presenterat sig själv och sitt ärende. Han var karavanledaren Hrednix, på väg till Greyhawk med sin last och han behövde några vakter. Det lämpade sig väl med ert behov av mer pengar och Greyhawk var en stad som ni alla ville se.

Avresan var nästa dag."

Så fortsatte kampanjen. Med Vilholf begravnen så hade ni funnit en ny kamrat i Pendragor, en

krigare från staden. Ni färdades med karavanen som bestod av 15 packhästar och två vagnar. Fem dagar med varmt men blåsigt väder färdades ni, passerandes små byar och en och annan vandrare. På den sjätte dagen mötte ni en grupp med Pelorpilgrimer på väg till De Blekas Teokrati.

Nästan en vecka senare fick ni en första ledig stund då ni besökte Woodwych och njöt av värdshusmaten och de mjuka sängarna. Inte långt efter att ni lämnat staden så anfölls ni av en grupp banditer men tack vare välanvända avståndsvapen så hände inget.



Vädret klarnade upp och den nittonde dagen så korsade ni Duntidefloden och lämnade Nyronds kungarike för Urnsts hertigskap, Anghromirs hemland. Tre dagar senare red ni förbi hans hemby, Attix, om man kan kalla 24 fjärdingsvägar ifrån förbi.

Den tjugofemte dagen tillbringades till stor del provianterandes i Leukish.

Den trettionde dagen nådde ni Gravkullarna, det område som skiljer Urnsts hertigskap från Greyhawk och en bit upp i dem blev ni anfallna av en grupp rovriddare. Striden blev hård. Förutom två vakter så dog även Celision Silverröst. Flera av de överlevande var allvarligt

sårade. Firmir som hade hållit sig på avstånd och använt sin pilbåge kom undan utan en enda skråma.

Tre dagar senare, högt uppe bland de klippiga kullarna, så såg Anghromir en underlig varelse, som en stor svart katt med tentakler på ryggen, när han satt på sitt nattpass. Tillsammans med en av vakterna drev han bort odjuret, en villobest.



Greyhawks kyrkogård ligger många timmar norr om staden i en lummig skog i Gravkullarna. Det är ett av få skogsområden som är kvar i dess omedelbara närhet. Avlägsenheten från staden har gjort gravplundring till ett allvarligt problem men det sägs att de flesta avskräcks av spöken som vaktar gravarna. Stadens medborgare får stadens hökemblemen på sina gravar medans folk från andra städer och länder får en symbol för vad de gjort i livet. Det är Hrednix på bilden bakom Anghromir och Firmir.

Resten av färden var lugn och den 44:e resdagen nådde ni Greyhawk. Efter att ha fått sin belöning tog Anghromir in på värdshuset Den visslande fisken (där han blev rånad), Firmir kontaktade magigillet angående studier och Pendragor ordnade med Celisions begravning som blev av senare samma dag. Där kunde Firmirs och Anghromirs liv tagit varsin riktning.



SPELLEDAREN BERÄTTAR: Idén till detta äventyr kommer från en annan av novellerna i Night Arrant men det var en idé som ni inte ens var nära av att börja se. I en av vagnarna reste nämligen en prinsessa och hennes livvakt och det var henne en del av anfallarna var ute efter. En ond magiker som var ute efter prinsessan, reste dold i en annan vagn. Hur som helst var äventyret enbart ett sätt för att få er till en mer central del av kampanjvärlden. När

jag gjorde äventyret hade jag fortfarande ingen aning hur kampanjen skulle fortsätta men jag trodde att det skulle lösa sig.

Pendragor, som jag minns spelades av Joachim, förnekas av denne att det skulle vara en av hans rollpersoner. Ett mysterium vars lösning gått förlorat i tiden på grund av dåligt minne. Pendragor är i alla fall namnet på den fjärde rollpersonen som står med på erfarenhetslistan för detta äventyr. Anledningen att den uppenbara lösningen, att det var Henriks rollperson är på sätt och vis diskvalificerad på grund av att Pendragon står under Joachims namn på initiativanteckningspappret jag har. Nu skulle det förstås kunna vara så att Joachim tagit över spelandet av Pendragor då Celision dött, om Henrik var frånvarande.

Den visslande fisken är ett världshus som dyker upp i (den senare spelade, kommer i tredje krönikan i den här serien) Falkentrilogin som jag då nyligen hade inhandlat och jag ville förintroducera det så att det skulle bli en mer naturlig bas för rollpersonerna senare. Men ett snabbt slag på slump Tabellen (eller om det för förutbestämt av ren jävulskap för att de skulle få känslan för Greyhawks ökenamn "Tjuvarnas stad") senare så var Anghromir rånad och hans förtroende för världshuset dog då inte värden ville ersätta honom. Världshusvärden är en mycket god vän till Talasek Thraydin som också dyker upp i Falkentrilogin och som introducerade Carlock för de andra.

Nedanstående möten är bortklippta scener då jag tror (men inte är säker) att den informationen är från den version av äventyret jag skulle spela med Johan, Anders K och Peter A:

Vädret blev gradvis sämre och den mulna tionde dagen mötte ni en resande tillverkare av örtekurer. Hrednix tittade på kurerna men var inte imponerad och mannen och hans vakt fick gå därifrån tomhänta. (Utspelar sig efter mötet med Pelorpilgrimerna.)

Ytterligare tre dagar senare mötte ni en grupp med vad Anghromir senare berättade var Svartdruiderna. (Efter Woodwych.)

Versionen som jag skulle spela med de andra skiljer sig genom att den karavanen inte har någon prinsessa, livvakt eller ond magiker, alla karavanmedlemmarna heter annorlunda saker och att den har anteckningar om de missöden de skulle råka ut för när de kom fram.

Ursprungligen hade jag tänkt att spelade en egen version av Ghost Tower of Inverness (som jag tror finns i en av de svenska soloböckerna som kom ut) efter karavanäventyret men som ni ser nedan blev det inte av.

Caravan to Greyhawk spelades 1991 och tog ett spelmöte att spela. I Greyhawk utspelade det sig år 576, 29:e Välsol till 14:e Godmånad.

WINE HARVEST

GODSHERREN BURRBARR DRENNS FÖRORD

Hej.

När jag var inne i staden (Greyhawk) för att sälja vin på marknaden så mötte jag Anghromir DeWees som just hade kommit från Nyronnd med en karavan. Han frågade om jag behövde någon hjälp och det behövde jag verkligen. Så han och flera andra jag träffat i staden följde med mig till min gård för att hjälpa mig med de problem jag fått. Min brorson Anthark, barbaren Lättfot, riddaren Urne, dvärgen Bekýr, krigarna Beldar och Anarond och senare dvärgen Rion skulle undersöka vad det var som hade skrämt mina män efter skymningen fallit de tidigare fem dagarna.

Firmir av Boken och Ymir Gildon skulle jag höra talas om senare från min syssling Alina Drenn som bor i Hommlet och under den tiden som de slogs mot den nesliga luzkulten inne i staden så skulle jag träffa Anghromir igen och se Firmir, Ymir, Carlock och Talasek. De två sista kände jag givetvis till sedan tidigare.

Hejdå.

Burrbarr Drenn, Drenns vingård.

WINE HARVEST

Andra titlar på detta äventyr: **Vinskörd.**

"Det var ännu sommar, den 16:e i Godmånad; av nomaderna döpt till Björnens månad. På Drenns vingård hade man börjat den intensiva slutspurten innan höstskörden. Tyvärr hade arbetet störts av att männen hört främmande röster och sett underliga ljus i skogsbrynet. Nu var de rädda för att vara utomhus efter mörkrets inbrott och skörden hotades. Vad skulle man göra?"

På Celisions begravning berättade Anghromir för Firmir att en vinhandlare, Burrbarr Drenn, behövde hjälp med vad han misstänkte var fientliga andar som skrämt hans arbetare de senaste fem dagarna. Firmir hade dock bestämt sig för att studera vid Greyhawks Magiuniversitet och Anghromir fick se sig om efter andra kompanjoner. Dessa kom i form av Lättfot Stennäve, Anarond från Asperdi, Urne Stålmage, Riamet Korrt, Rion av Leukish, Bekýrr-Oba, Beldar och Nisse av Ogburg. (Anthark?) Tillsammans så undersökte de området som drabbats och efter en kvälls kaos så kunde de den andra natten lägga ögonen på de skyldiga. En älvdrake tillsammans med några skogstomtar (leprechauns) spelade några vättar ett spratt. De tog vättarnas heliga sten, satte fart på den och lät de stackars vättarna jaga ifatt den så att de kunde ta hem den igen.

Att sätta stopp för dem visade sig inte vara så lätt som man kunde ha trott. När kvällen var över var Bekýrr-Oba död efter att ha slagits mot vättarna, Urne var dyngsur efter att ha

ramlat i en å och nästan drunknat och alla var mer eller mindre mörbultade. Älvdraken och hans småtomtevännar drog till roligare områden och vättarna var glada att få sin heliga sten tillbaka.

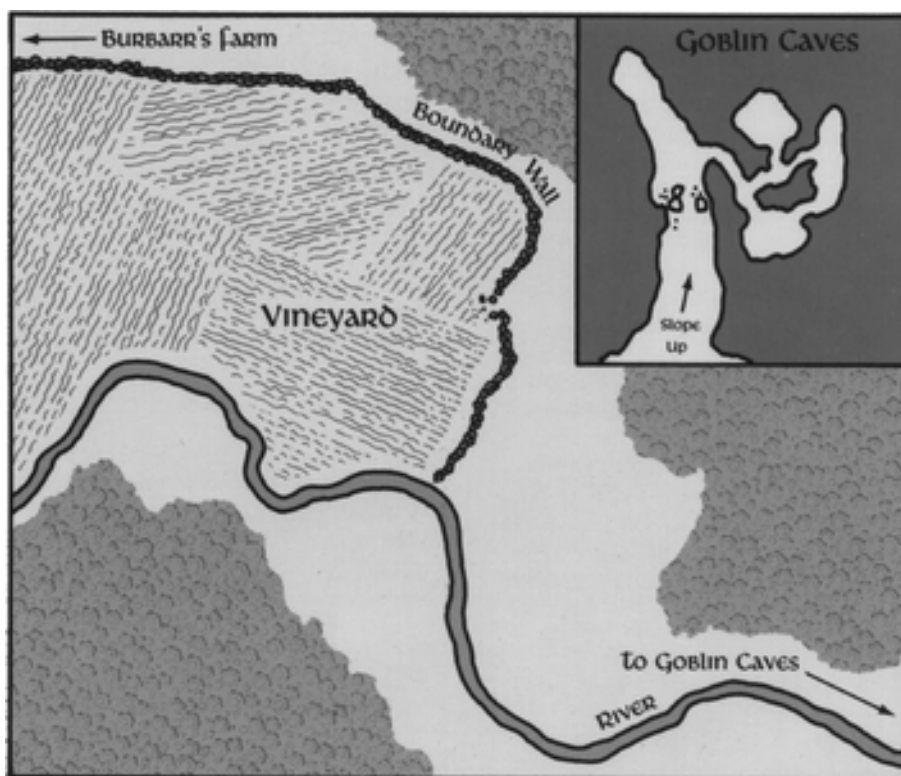


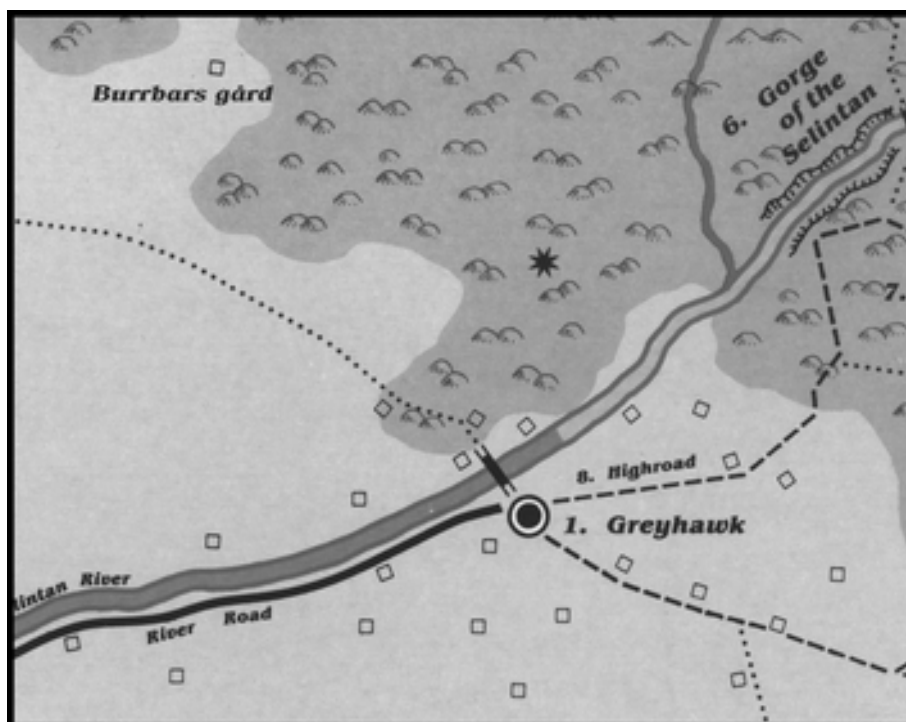
Lite action i månljuset. Från vänster till höger är personerna Anarond, Rion, Tummbutt (draken), Urne, Anghromir, Riamet och Bekýrr-Oba.

Alla stannade två dagar till på gården och gladdes åt Burrbarrs gästfrihet. Burrbarr fick ett brev från sin kusin, Torte Drenn, som bodde i byn Hommlet att onda saker var i görningen där och de flesta i gruppen drog vidare dit.

SPELLEDAREN
BERÄTTAR: Wine
Harvest är ett
färdiggjort äventyr
från City of
Greyhawk-boxen
och det valde jag

som det mest lämpliga av de 1:a gradens äventyr som fanns däri. Anledningen till att jag bjöd in fler spelare var att jag nyss hade köpt Temple of Elemental Evil-äventyret och behövde lite fler spelare eftersom jag visste att det kunde bli hårt för de tre spelarna att klara det själva. Det var därför Hans, Martin, Johan, Anders och Per fick äran att delta. Joachims karaktär Riamet hette egentligen Gendur, men hade flera extranamn, något som kan vara bra när man vill undgå uppmärksamhet som lönnmördare. Han var också känd som Reknat, Morte och Garmond.





Det hade gått rätt lång tid mellan Caravan to Greyhawk och Wine Harvest och det var därför som Fredrik ville spela en ny rollperson. Hade denne överlevt Temple of Elemental Evil så hade nog kampanjens framtid sett väldigt annorlunda ut.

Jag ska erkänna att detta äventyr är det av Greyhawk-äventyren som jag minns minst av vad exakt som hände så

om något blivit fel får ni gärna säga till.

Wine Harvest spelades 1992 och tog ett spelmöte. I Greyhawks värld utspelade detta lilla intermezzo sig mellan den 16:e och 20:e Godmånad år 576.

EXTRAMATERIAL

Greyhawkkampanjens smutsiga hemlighet

Greyhawkkampanjen började med en helt annan tanke än "jag skulle vilja spela Greyhawk". Istället började det med att jag ville ha en kampanj med mer fokus på rollspelandet och lugnare spelmiljö. Inga utbrott vid spelbordet, inget ovidkommande prat, med spelare som var duktiga på att gestalta rollpersoner, en slags elitgrupp från Loke (eller om man ska vara kinkig, från Alpha Rules, Loke under det namnet bildades ett-två år senare). Jag kallade det hela för Kallelsen och det var menat att vara helt hemligt från alla andra medlemmar.

Kallelsen slutade egentligen i och med Wine Harvest och såhär i efterhand så skäms jag för det jag gjorde, jag är ganska antielitistisk av mig och var upprörd för att andra spelare uteslöt vissa spelare från sina spelmöten. Men jag var själv likadan. Sedan dess så har jag gjort vad jag kan för att bättra mig på området och enda anledningen att utesluta folk nu är om det blir för många spelare.

Så, det här är väl också en så god plats som någon att be om ursäkt. Och...säg ni det hemliga meddelandet tidigare i krönikan?

För helhetens skull följer föregångaren till den text som gick ut till folket jag bjöd in till Kallelsen full av saknade punkter och härliga särstavningar. Jag har inte hittat något exemplar av den slutliga versionen så det här får duga.

Följ KALLELSEN

Nu är det dags, för den eller dom som vågar ta steget in i det "avancerade" rollspelet. Förutom dig själv är tre andra personer kallade.

Detta mitt allra nyaste projekt är som följer:

Ur min bekantskapskrets har jag valt ut dom fyra personer jag anser spelar rollspel bra.

Er fyra hade jag tänkt starta en kampanj i Greyhawk för vars projektnamn är Ära erövrar

Vårt första möte ska (förutsatt att alla kan närvara) ske någon gång under jullovet då jag kommer att ta upp följande punkter:

- 1. Medlemskap i Role Playing Game Association**
- 2. Eventuella extra medlemmar**
- 3. Speldag**
- 4. Lagspel (2 mot 2)**
- 5. Regler och ändringar**
- 6. Nästa möte**
- 7. Bestämma vilka yrken ni vill ha**

Kallelsen är alltså en rörelse där vi kommer satsa på kreativt och aktivt rollspel.

Er SL kommer även anstränga sig för att hans kampanj ska slå väl ut.

Fördelarna med Kallelsen jämfört med mina normala spelgrupper är att jag

Har sållat ut medelklass rollspelare och sämre (baserat på de flestas tycke), dessutom är diverse oros moment borttagna.

En av nackdelarna med detta är att alla inte känner varandra men det ska vi fort ändra på.

Jag hoppas att ni förstår hur viktigt det är att ingen av de andra får veta något om detta projekt så nyckelordet är: håll tyst tills du vet vilka andra som fått ett brev.

I nästa brev kommer dom andra medlemmarnas avslöjas. Kan du inte hålla dig så ring...

Om du är intresserad så ring eller skriv till:

**DANIEL SCHENSTRÖM
PLOMMONGATAN 2
199 63 ENKÖPING**

0171-20562

Originaläventyret

På följande sidor så har ni det som återstår av originalversionen av första äventyret. Det som saknas är den egentliga sidan 1 vilket märks på sidan 2 som börjar mitt i en mening. Jag tror numrena uppe i de högra hörnet kom till efter att vi spelat klart, troligen innan jag gjorde en renskriven version. De är i original i europeiskt A4 men klippta så att de är i amerikanskt A4-format på höjden. De är skrivna och ritade på det legendariska gula "smörpappret". Jag har överdrivit den gula nyansen som här i svartvitt tryck blir grått för att det ska synas bättre. Mmmm, pappersnostalgi på hög nivå.

Bilder

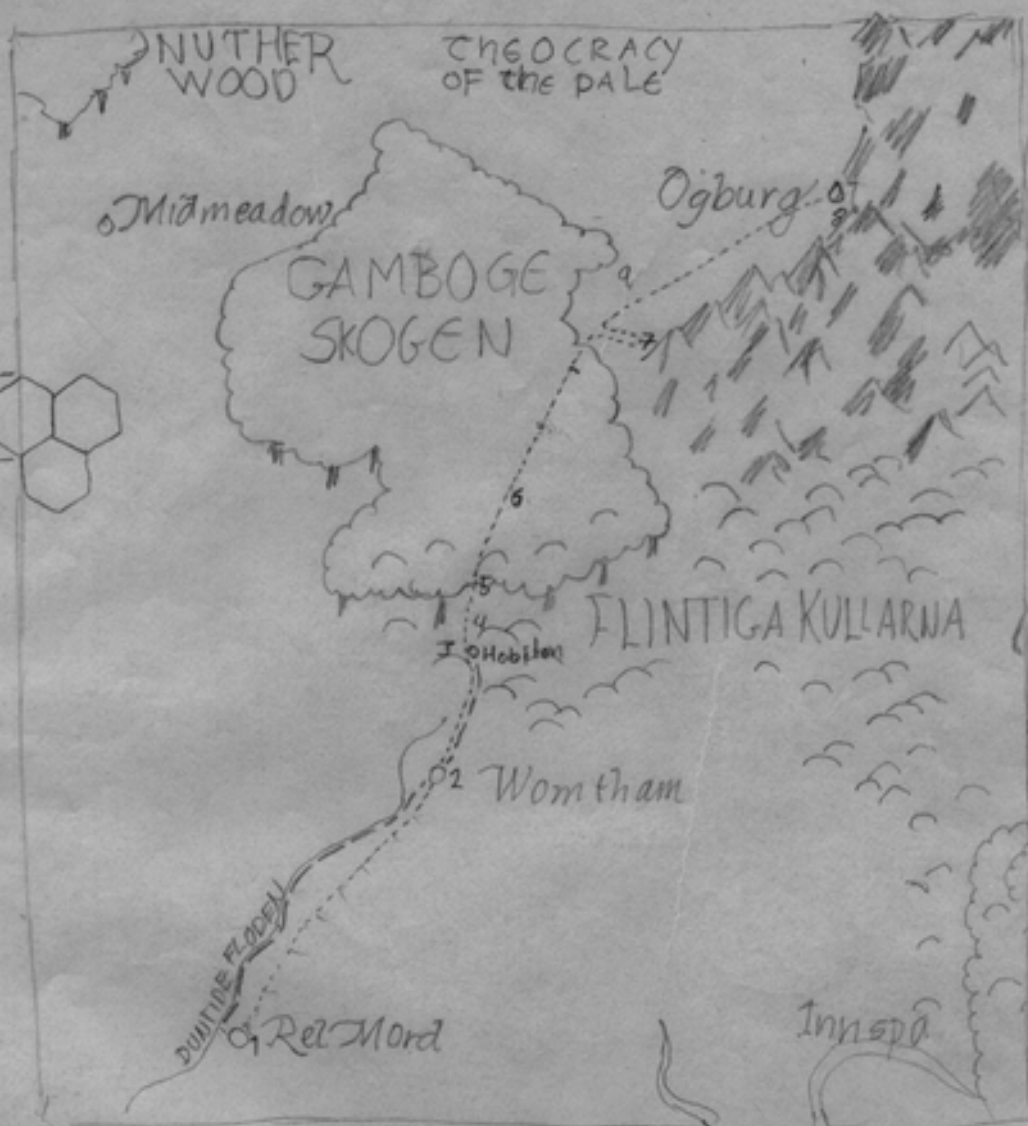
På sista sidan kommer bilder från mig och andra föreställandes personer från perioden, eller som är tecknade då.

Greyhawk

XVENTYR 1

Delbers & Edriks
färdväg
R.P.'s
färdväg

48,2
kilometer



1. XVENTYRET STARTAR
2. EFTERLYSTA I WOMTHAM. RED FÖRBI FÖRENDAGEN
3. HOBITON. SOVER ÖVER ENNATTSEN
4. FINNER KNIUSTUCKEN MAN SPÄREN IUTIM GAMLA
5. REGN
6. SPINDLAR, FUKT
7. EDRIK OCH DELBERS MÖTES PLATS. EDRIK LIGGER HÄR NÄSTAN HELT DÖD, HAN YRAR
NÄR OM KALA KULLARNA NÄRA OGBURG OCH DELBER, PAPPER I FICKAN.
8. DELBERS "GÖMSTÄLLE"
9. BUG-BEARS TERRORISERAD BY.

Resetid per mil 4 = vanligritt 48 milbart på häst mil

2,4 mil i timmen 4,8 miles i timmen

(hästarnas förflyttning försämrar utan
nötig mat med 2 miles per dag vid häften
kandom endast gallopera 5 timmar den

när ni ser några väldigt stora spindlar (tärnings slag) och dom verkar ha sett er 2
 för dom kommer emot er. Dom är svart & med gröna fläckar på ryggen.
 ANT. 4 PK 6 MOVE 18 LP 14-20 THACO 19 BEH 1T6+gift.(1P&RS) 10/0 iskada och en grön
 uppsvällning. LP 270.
 Skelett av en halvsmält Bugbear hänger i ett avspindel näten

se papper 5 för skatter

MÖTES TABELL

- GAMBOGE
- 1 K1-RW (557 MM)
- 2 BROWNIE (511 MM)
- 3 GNOME (546 MM) ALT. BANDITS
- 4 ANKHEG (56 MM) DK2 under PK4 LP 13-24
- 5 ALVRIGARE (539 MM)
- 6 SVARTBJÖRN (59 MM) LP 20
- 7 ORCHER (576 MM)
- 8 VÄRTSVIN (511 MM) LP 9
- 9 SPIDERS (590 MM)
- 10 BOMBARDIERBAGGE (59 MM) LP 8
- 11 VILDSVIN (511 MM) LP 14
- 12 SPIDERS (590 MM)
- 13 TUSENFOTING (511 MM) LP 2 (3st)
- 14 ORCHER (576 MM)
- 15 ALVGRUPP (539 MM)
- 16 BRUNBJÖRN (59 MM) LP 30
- 17 HALFLINGS (550 MM) ALT. GJOLL
- 18 GNOME (546 MM)
- 19 SPRITES (592 MM)
- 20 TREANT (596 MM)

US UR

NATT

KIRIN
 ANKHEG
 ALVER
 ORCHER GJOLL
 SPINDLAR
 SHALBAGGAR
 TUSENFOTINGAR
 ORCHER
 ALVER
 TREANT

MÖTES TABELL FÖRKLARING

- 1 Denna häst varels e med gyllene stäm, mörkt gyllene man och rosa norar är 90% i luften när den försvinner (bleknar bort) eller 10% på marken på väg in i en portal (han blir summoned). Om RP skyndar sig kan dom följa efter. Se på papper nr 4
- 2 4st brownies med 4LP var har följt efter RP och kommer att hjälpa dom om dom råkar rått för djupt trubbel. Deras utrustning inkluderar ett helnings elixir och varorn kniv. Om RP gör något bra för slagen. tex sätter stopp för orcher eller dylikt så kommer Brownies idenna slag ha 15% att känna sig död när ta gång dom är i Gamboge och halvingar har 10%. Dom heter Tritar, Vedar, Rullgor & Eldar.
- 3 10st tomtar, en patrull under ledning av tomten Korale (16 HP). 2st är beväpnade med kort bäge & kortsvärd (15 pilan) 2st har kortsvärd och spjut. 4st har klubbor & spjut. 1st har klubba & kortsvärd och Korale har kortsvärd, dolk och kort bäge (20 pilan) Deras hemboning ligger i trakterna där flotsar kullarna möter Räkarna.
4. Ankheg
5. 20 elves. Svart & röd jägare. Ledare Imaril. (2Hs svärd 1LP) 6st spjutmän, 4 Längsvärdsmän, 4 svärd & spjutmän, 2 svärd & bägmän (20 pilan) 5 bägmän 25 pilan.
6. Svartbjörn
7. Orcher. Alvjägare från Rultha äga (senaps gula kläder) 6-10 stycken. tre patruller i närheten vilka 20% kommer till hjälp. Patrullernas vapen är 6st = 1 spjut, 1 yxa & spjut, 1 amborts yxa x2
 10st = 2 spjut, 1 yxa & spjut, 1 amborts yxa, 1 svärd & spjut, 1 yxa, 1 spjut, 1 yxa & bäge
 2 svärd & strids yxa.
- 8 Värtsvin
9. Spidevas
- 10 Bagge
11. Vildsvina
- 12 Spindlar
- 13 Tusenfoting
14. Se 7
- 15 Se 5
- 16 Brunbjörn

17. Halvingarna Korley, Trichy, Nikky, Merry Jolly & Stolly. 4Krigare och Rättsvar

Beväpnade med

Krigarna:
 Dolkar
 Kortsvärd
 Kortbäge
 Spjut

Trivarna:
 Dolkar
 Kortsvärd

18 Se 3

- 19 Dessa 10 sprites kommer att hjälpa RP mot ugglisar och vet var i Edvared
- 20 Denna Treant hjälper RP i Paru.

20

- ÄVENTYRS LISTA 1. GÄTOR, KLURIGHETER: Edriks yrande om Ogburg, Kala kullarna och Delbet.
Delbers "formel bok"s inskription:
Den som läser skall i falsk död falla
evig + förlorad,
om följer a H återkalla.
2. ROLIGA ÖVERRASKNINGAR: Brownies som hjälper till i strid
3. ACTION: Jakten från Delbers gömställe till Ogburg.
3. SPÄNNING: Ovetandet om Edriks fart.
4. STRID: En hel del, den värsta mot Delber och hans män
5. VÄLGENOMTÄNKTA MÖTEN: Mötet med Delber, Edrik, skogsresan
: Njae!
5. HUMOR: Den annalkande fullmänen när dom rider genom Gumboge.
6. SKRÄCK: Vilhelms, dyrka läs, Anna faller (på Delbers kista)
Försvär, upptäcka magi (Delbers bok) - andra formles
Celström, springa & ha sig
Angrohmir, spänning
7. UTMANING-ÄT ALLA:

EP - Utvalning

Fredde

Henrik

Jake
+ för gott
rollspel

Ola
+ för nästagen
bakgrund

Setting Duchy of Tenh

Trill kallade av Agdi Roth Magradens Magiker som håller på att slå ner en trupp från Duchy (greve) of Tenh.

Agdi som har följande Formler: Audible Glamour, Burning Hands, Cantrip, Change Self, Magic Missile, Charm Person x2, Color Spray x2, Detect Magic x4, Enlarge x2, Radiant Baton (60G), Fireball, (5, 5, 5, 4, 4, 2, 1) Lightning bolt, Monster Summoning I, Secret page, Charm Monster, Monster Summoning II, Phantasmal Killer, Shadow Monsters, Advanced Illusion, Army Water, Demi Shadow Monsters, Monster Summoning III, Monster Summoning IV, Veil, Monster Summoning V

Den halusmålta Bugbearen: J, K, L + M =

8 Skopparmynt 1 Doll
 11 Silvermynt 1 Horksnave
 18 Silvermynt 1 Liten hilt
 4 Guldmynt



Spindlarna

Koppar 11 + 6 + 5 + 16 = 38
 Silver 8 + 4 + 11 + 9 = 32 (34 = 8 Guld 4 silv.)
 Silver 16 + 6 + 14 + 6 = 42
 Guld 5 + 6 + 5 + 7 = 23
 Guld 15 + 25 + 10 + 15 = 55 398 = 23

= 3 offer (Människor)

offer 1

Kedjebräda

Medium sköld

Worhammer

dolle

2

Medium

sköld

Worhammer

3

Medium

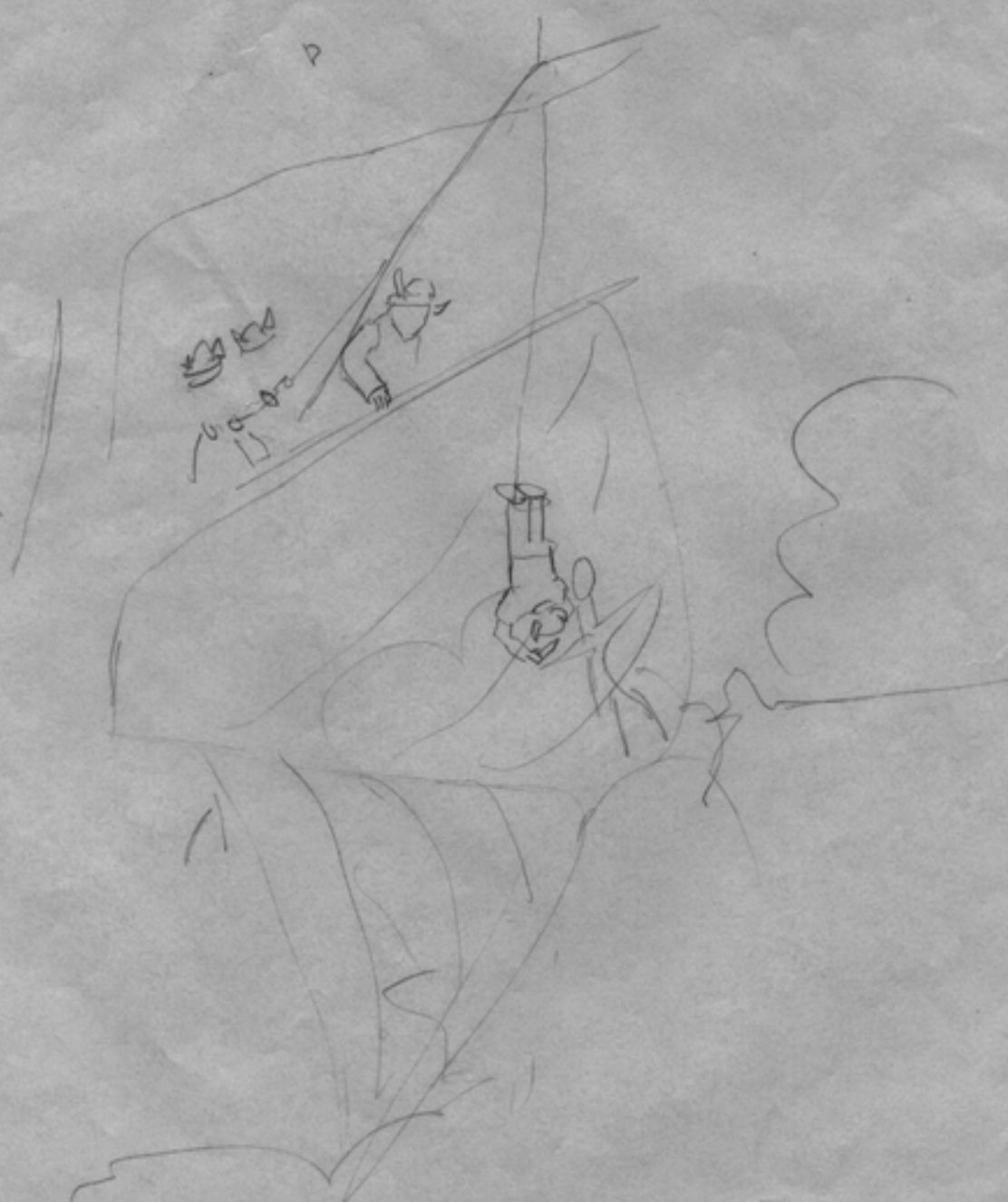
sköld

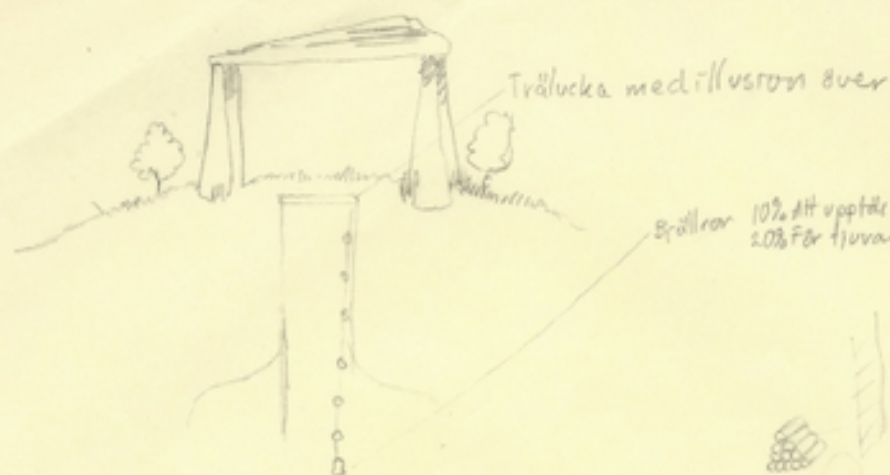
Worhammer

söndersmält i lador
 (2 guld, 4 silver = 38 koppar ligger
 utströdd på marken.)

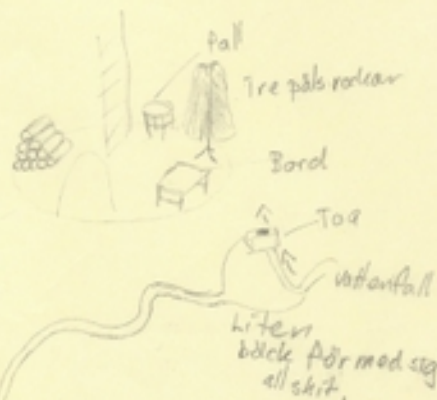
Orcher individuellt L = 6 silver (100.7-50-; 51-100+)

Browniesarna



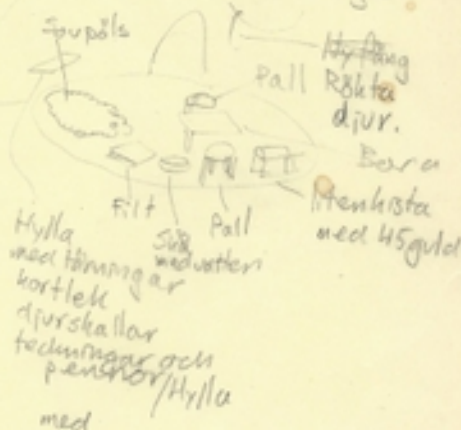


Brödlror 10% Att upptäcka dessa
20% För fjurar och alver



Bride
for all
other
evening

Hål i taket
ned överlagda kvistar
och buskage



— Flykfläst
steall

kartorna är över
Väggan från Öguburg till
Iuz; Skallars
höggar
på vägen
vägg Lykter itak

Staller
hänger
Althaus
v. 1800

lyktor itakē

Delber:

Människa 27 & r

Kaotiskt Ond 6

Ljusbrunt skinn
kört vitt, krulligt hår
bruna ögon. Skälvrig skjorta isvart/vitt
svart mantel med en vit dödskalle på.

Grad 5.

Kontakter.
Xander och
Rullm.

STY 16 Skada Vikt Max Press Öppna Böja/Lyfta
+1 70 195 9 10%

HÄN 10
FYS 14 Synchron Åtuppl.
88% 92%

INT 14 MagiFörvarar Bonus

VIS 16 +2 2:1a 2:2a

KAR 14 Tegnare Lgt Reuktion
6 +1 +2

Formler: Spittle, Cure Light Wounds, Create Light Wounds, Divination, Cause Fear, True Seeing, Feeblemind,
Forbiddance, confusion, heat metal.
Chant, Spiritual Hammer, Spiritual Hammer

PK 4

Vapen Vikt Srze type Speed Skada
Klubba 5 M B 4 176

RS
För lamm.
Gift
Dödsmei
10
Stavetr. 14
Förstening
Förändring 13
Andedräkt 16
Formler 15

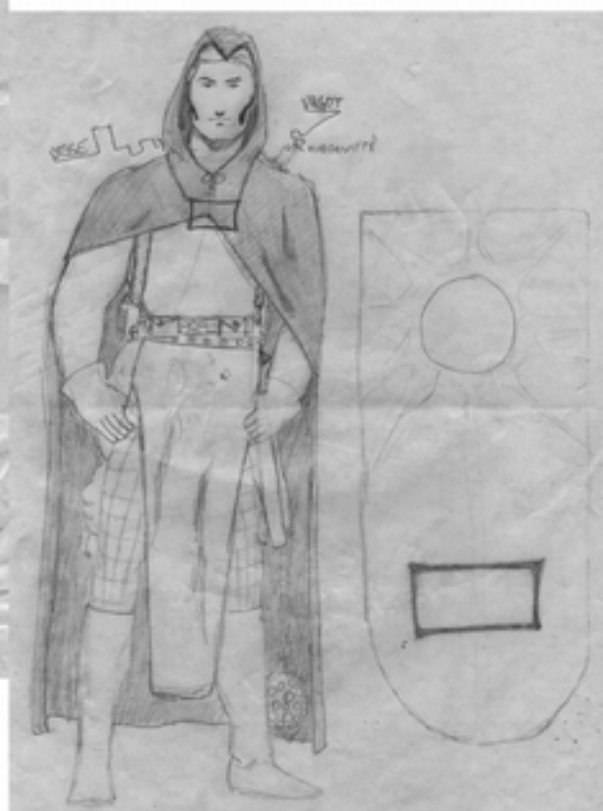
GREYHAWK™

Jockes snirkliga Greyhawktitel från hans egengjorda formulär. Gubben till höger är antingen Beldar eller Riamet.



En tidig bild på Anarond, min egen rollperson i Greyhawk.

Nisse av Ogburg, Johans rollfigur, en bild som han och jag ritat tillsammans. Notera kanariepudeln Valgot på axeln.



Notera också det skrynkliga härliga "smörpappret", för ni kommer snart inte få se mer av det...

I NÄSTA KRÖNIKA



Greyhawk Gazetteer #42.