



Cermíra

En landsmodul till Eon

Text: Ola Jentzsch, Carl Arkehed

Bild: Joakim Olofsson, Olof Nilsson, Niklas fröjd



Cermira

Om vintern kommer, kan våren vara långt borta?

— *Shahryar, antik colonisk poet*

Introduktion

På Raunflodens norra strand ligger jarladömet Cermira, höljt i den frusna Mitheraskogens iskalla vindar. Den före detta ashariska utbrytarstaten har en mycket prekärr position, inklämd mellan arvfienden Asharien och rivalen Drunok, och kan bara lita på Caserion för halvhjärtat stöd, och då bara som en spelpjäs i cirefaliernas strävan att dominera Asharina. Cermiras enda verkliga vänner är Damarien och Jargien, som delar rikets syn på hur Daaks lära bör utövas, men de är avlägset belägna i jämförelse, och då hjälper det inte att Cermiras rättrogenhet ständigt ifrågasätts. Uppenbarade sig Jordesoldaten verkligen i Sankt Kira? Kan Cermiras vidskepliga, pragmatiska bondebefolkning verkligen stå pall i anden mot de favor som läcker ut från Mithera, och mot Skugglandets förföriska makter?

Historia

Det område som idag är Cermira utgjorde en gång det västligaste hörnet av det mäktiga coloniska imperiet, och fallna coloniska kolonner ute i markerna vittnar i tysthet om svunnen storhet. Legender talar om den fantastiska staden Tirgova som Mithera slukat sedan länge. Fragmentariska dokument från denna tid nämner onaturligt hårda vintar som varade i mansåldrar, och tjocka dimslöjor som kom krypande från Mithera och höljde markerna i vitt töcken.

I böndernas stugor berättar man att colonierna förargade Mitheras andar och slukades av skogen, skrönor de lärde kategoriskt avfärdar. En del pälsgämare och skattletare som vågat sig riktigt djupt in i Mithera säger sig ha sett övervuxna städer därinne, höljda i spindelväv och is, men samma män berättar också att det finns svarta pyramider och torn av kristall närmare skogens hjärta, så det är väl upp till var och en tro dem eller ej.

Cermiras moderna historia började med den cirefaliska utforskningen av området, och grundandet av fästet Cermira (från orden "cerala" och "mira", ungefär "fruset gräs"), vid randen av Mänskensfloden. Fästet växte fort till en liten stad, men ihållande snöstormar kom cirefalierna att tröttna, och man gav hela området till Asharien efter Caserions svidande nederlag i slaget vid Ramske slätt år 2529 e.D. Redan vid denna tid hade emellertid osedvanligt fridsamma men flitiga jargiska missionärer börjat konvertera många av cirefaliernas gästarbetare, och söder om Cermira uppfört ett mindre kloster helgat åt Sankt Boreus, insnöade nybyggares skyddshelgon. Det fanns därför en besvärligt stor Daaktroende befolkning i Cermira redan när området blev ett jarladöme i den ashariska unionen, och osämja uppstod direkt.

Detta var vid tiden för De förändrades härjningar i Drunok, och enligt legenderna vävde flera av dem samman sig till ett stort drakliknande monster, som år 2605 angrep den cermiriska byn Nalthar. Bondflickan

Kira åkallade då Jordesoldaten, som steg ned från himlen med sitt skimrande bronssvärd, förjagade De förändrade och räddade byn. (Vissa skrifter, såsom Codex Arlonica, går även i osedvanligt svulstiga detaljer in på hur Jordesoldaten innan han återvände till himmelriket gjorde Kira med barn, och att Illumiternas klosterbrödraskap sedan dess i hemlighet beskyddat deras helgade ättelinje i Cermira).

Nalthar-miraklet ledde till stor uppståndelse bland de många Daaktroende i jarladömet, och via en komplicerad serie händelser som bland annat återberättas i Cermiras krönikor volym VI-XI slutade det hela i ett inbördeskrig i norra Asharien.

Vid förhandlingsbordet medlade man omsider fram en lösning där Cermira blev ett självständigt rike, men i efterhand frågade man sig om inte cirefaliska mutor och ränker spelade en oproportionerligt stor roll i detta beslut. Asharierna var hursomhelst mycket missnöjda, och många av dem verkar än idag anse att Cermira måste återerövrats, och dess kätterska befolkning tas i upptuktelse.

Vidkun Kurvald, den första överjarlen av det nu självständiga Cermira uppförde flera försvarsborgar längs med Raunfloden, till skydd mot framtida ashariska angrepp. Med stöd av de mäktiga ätterna Morgonstjärna och Kärpling lyckades han också att i praktiken göra posten som överjarl ärftlig – även sedan överjarl Vidkun dött var det helt enkelt ingen i landsrådet som vågade annat än att rösta in hans son, Valdemar, som ny överjarl. Handelshuset Posse försökte förvisso protestera, men detta kan vara en bidragande anledning till att ingen hört talas om dem sedan dess. (Se Cermiras krönikor, band XXI, "Huset Posses sorgliga fränfälle".)

Överjarlarna kom fort att även kallas kungar, sedan överjarl Otis den Store gjort sig legendarisk genom att tre gånger slå tillbaka ashariska angrepp, och på sin ålders höst även besegra drunokierna, som för en kort tid erövrat Cermiras västra delar. Cirefalierna fick nu det inflytande de länge eftersträvat, då kung Otis bjöd in massor av faliska rådgivare och lärda för att dela med sig av sina kunskaper till rikets administration och försvar. Även en del jargiska tempelriddare och damariska korsfarare och lycksökare anlände, ivriga att sprida Daaktron (eller bara göra sig en hacka) i detta köldbitna land.

Trots tillfälliga segrar har Cermiras situation alltid varit svår, och det har inte blivit bättre av att den nuvarande överjarlen, Vidkun VII, genom sin spektakulära taktlöshet lyckats stöta sig med både cirefalierna och Daakkyrkan. Vintrarna blir allt kallare, adelns fejder än bittrare, och skuggorna växer i Mithera. Men folket finner stoisk tröst i kung Otis den heliges profetia att Jordesoldaten en dag ska återvända och få isen att smälta och snön att töa, samt förvandla Mithera till ett varmt, solbelyst och frodigt land för Cermiras folk.

Cermira

Okej, okej, jag kan visa dig runt den här jävla förhäxade, mystiska skogen... till vänster ser du en stor samling eketrär. Till höger en armé av majestätiska tallar. Framåt har du några lavar, en sten av genomsnittliga proportioner, och en oändlig samling lärkträd. Och bakåt? Jaaa, titta! FLER JÄVLA TRÄD!

– Ulla av Ödeslöke, utträkad utbyggsjägare



fakta om Cermira

Statsskick: Plutokrati (i praktiken ärftlig monarki).

Statsöverhuvud: Överjarl Vidkun VII (i praktiken konung).

Rättsväsende: Korrupt och drakoniskt.

Areal: 37.000 km²

Invånarantal: 185.000

Befolkningstäthet: 5 invånare per km²

Befolkning: Cermirer & asharier 69 %, Drunokier 16 %, Cirefalier 4 %, Jargier 3 %, Damarier 2 %, Alver 2 %, Tiraker 2 %, Oknytt 2 %.

Språk: I huvudsak ashariska.

Huvudstad: Cermira, cirka 7.000 invånare.

Huvudnäringar: Jordbruk, skogsbruk, handel.

Handelsvägar: Raunfloden och dess förgreningar, omfattande handel med Asharien, Drunok och Caserion.

Import (i stort): Tyger, smide, boskap, salt, spannmål, lyxvaror.

Export (i stort): Timmer, hudar, pälsverk, kött, kristaller, silver, guld.

Militära resurser: Förhållandevis stor armé förstärkt med cirefaliska, tirakiska och drunokiska legosoldater, system av försvarsborgar. Stormännen ställer upp med riddare. Ingen flotta.

Religion: Jargisk Daakyra 46 %, Drunoks visdoms-kyrka 25 %, Jordmodern 15 %, Samoriska läran 12 %, Cirza 6 %, Mahktah 2 %, Obskyra kulter 3 %.

Vänner: Caserion, Damarien.

Fiender: Asharien, Drunok, Vrimzikiels upprorshär.

Myntfot: De flesta mynt godtas, officiell myntfot den ashariska.

Så jag hade ett ärende till kungliga slottet, men alla varnade mig att jag antingen skulle komma tillbaka huvudlös, eller gravid...

– Certani Turulan, abisk diplomat



Cermira





Klimat

Innan man ska bege sig till Cermira kan det vara lämpligt att införskaffa en björnfäll och ett par snöskor, för vintrarna är onekligen extremt hårda, och en bidragande anledning att det dröjde så länge innan området återkoloniserades efter Colonans dagar.

Cermira är betydligt kallare än övriga områden på samma breddgrader; det finns cirefalier som hävdar att det är kallare än Gordrion. På vintrarna täcks hela landet i en tjock matta av snö som ibland ligger kvar här och där i frusna partier praktiskt taget året runt, och gubbar och gummor i stugorna berättar gärna och ofta att på deras tid blev det inte ens sommar.

Men Cermiras väder är samtidigt instabilt; ibland kan varma vindar från Ashaslätten orsaka fenomenalt snabb snösmältning, och vitsippor och blåklackor spira upp ur smältvattenpöslarna nästan innan dagen är över. Inte sällan kan somrarna bli långa och varma innan den obarmhärtiga vintern tar vid, och allt som oftast får bönderna en säsong lång nog att skörda de härdiga grödor som förmår gro i Cermiras frostbitna mylla (primärt odlar man korn och vallväxter).

Raunfloden är isfri året runt, och utgör därmed en central livsnerv för riket, som via dess vatten kan handla med både Caserion och Drunok. Det sägs ofta rentav att Cermiras korta somrar är osedvanligt blomstrande och behagliga, som om Jordmodern desperat försöker kompensera för Mitheras tysta vrede.

Geografi

Cermira domineras av skogsmark, och bönderna kämpar ständigt i sitt anletes svett för att med yxor och svedjebruk erövra bitar av Mitheras utkanter. Endast jarladömet S:t Kira i väster har större öppna områden där primod Moreus älskade randarrohingstar betar om somrarna, som här är särskilt milda. Gränsen mot Asharien i detta hörn av Cermira utgörs av den täta, tysta och förmodligen hemsökta Skuggskogen, där få vildmarksmän stannar långa stunder.

Öster om Skuggskogen ramar Mänfloden och Solfloden in Cermiras hjärta, ett land av kuperad ängsmark och åkermark uppbrutet av täta skogspartier och mörka, näckrosbeströdda tjärnar. Längst i söder planar landskapet ut mot Raunflodens dalgång, där en mäktig linje av försvarsborgar och fort skyddar riket mot Asharien. Denna del av Cermira är uppdelad i kronomarken runt Cermira stad, jarladömet Vitterdal i nordväst, samt jarladömena Sunnanmark och Tivar i öster.

Vitterdal är bergstrakter med dålig jordmån, och ekonomin domineras helt av skogsbruk, gruvdrift, och plockande av särskilda örter och svampar som inbringar höga priser utomlands. Bergen i området har rika guldådror, men sedan gruvbrytningen inleddes för ett sekel sedan har en aura av hotfullhet lagt sig över området, utstrålade från det övergivna dvärgfästet i bergen.

Vitterdalingarna själva tycks inte känna av särskilt mycket, och några familjer har till och med slagit ned sina bopälar i de väl bevarade resterna av två mindre dvärg-

fästen som en gång tycks ha utgjort satelliter till det stora, men nykomlingar till Vitterdal blir ofta omotiverat illa till mods och drabbas av märkliga mardrömmar. Träden på bergssidorna är små och nästan förtvinade och ger ett egendomligt intryck, som att de alla lutar bort från dvärgfästet.

Cermiras kronomark är kung Vidkuns personliga domäner. Jordbruket är särskilt bra på sluttningarna ner mot den stora Mänsjön, på vars strand även Cermira stad ligger, men frosten försvinner sent och kommer tidigt, och jakt och fiske är därför viktiga extranäringar för bönderna. Flera landsvägar sammanstrålar i Kronomarken, men de är dåligt underhållna då nästan all handel sker via Mänfloden, och under halva året måste man ta sig fram med slädar, skidor eller snöskor. I öster blir Kronomarken mer och mer glesbefolkad och sträcker sig in bland dimhöljda urskogar och myrmarker. Här finns bara enstaka skogsbyar och torp samt den gåtfulla cirefaliska enklaven Daliz Rim, en befäst by som tillhör det faliska handelshuset Meneltaze.

Sunnanmark är mest berömt för sin huvudort Äppelby, där man odlar en typ av mörkröda och köldtåliga äpplen med unik smak, som betingar höga priser. Myter gör gällande att dessa äpplen egentligen hör hemma i Skugglandet, och gavs i gåva till en av Cermiras drottningar av hennes älskare av skuggfolket. Jarladömet Tivars hjärta utgörs av Solfloden, vid vars källor man nyligen börjat prospektera efter metallfyndigheter. Landskapet kring bergen i Tivars nordliga delar präglas av egendomliga labyrinter av karstklippor som sträcker sig likt monoliter mot himlen, inbäddade i mossa och buskar. Det cirkulerar givetvis otaliga myter om sällsamma ting som har påträffats i dessa stenskogar.

Bortom Solfloden i Tivar börjar Östanmark, ett samlingsnamn på Cermiras mer nytillkomna områden, som i synnerhet ätten Morgonstjärna fått äran för att ha införlivat. Östanmark är skogigt och kyligt, och en stor del av den sparsamma befolkningen utgörs av inhyrda gästarbetare under det faliska handelshuset Mimore, koncentrerade till ett skogshuggarläger som kallas Caseriska eken. Från Caseriska eken skeppas årligen stora mängder timmer på Raunfloden till varven i Remzian Krack, där det blir till mäktiga fartyg i Caserions flotta. Mimore upprätthåller en grupp av legosoldater i Östanmark för att skydda sina intressen, då den ökände rebellen Vrimzikiels upprorshär hänger som ett stort orosmoln över dessa delar av Cermira.

Mitheras kullar är nybyggartrakter vid randen av Mithera, och utgör Cermiras östligaste jarladöme, på gränsen mot Caserion. Här finns många spår av gamla ruiner, slukade av skogarna, och trakten påstås dessutom ofta vara hemsökt av rövare, monster och märkliga vilddjur. Befolkningen har därför blivit en härdad och egendomlig skara med avvikande traditioner och dialekt, men en osedvanlig respekt – eller fruktan – för skogen. De ägnar sig i tysthet åt sina magra jordar och betesmarker, och ser med misstänksamhet på de äventyrare som ibland kommer hit för att bedriva skattjakt. Detta sedan någon jägare i ett dryckesrus påstått sig ha sett något nytt och lockande djupt inne i skogarna.

Cermira



I norr övergår Månfloden snart i Vitterälven, vars dånande forsar karvat ett ödsligt, oländigt landskap upp till Methras-renk-Drezins tysta portar.

Mithera

Mithera är den enorma urskog i vars skugga Cermira ligger. Redan i den uråldriga Ovigher-krönikan beskrivs Mithera som en hemsökt boning åt köldandar, och civilisationer i området har aldrig kunnat tvinga tillbaka skogen; varenda kalhygge man orsakat, varenda kvadratmeter av jordbruksmark man vunnit, har snart slukats av snöstormar, och befolkningen fördrivits av allsköns katastrofer. Det har därför sedan länge talats om ett "köldens fäste" djupt inne i Mithera, en urkälla som upprätthåller skogen likt en enda stor, sammanvävd organism.

De lärde menar att Mithera helt enkelt är högmagiskt för kryotropi (och ignorerar glatt alla hönan och ägget-frågor detta påstående uppmuntrar), andra menar att hela skogen i själva verket ligger i Skugglandet, och har läckt över till Mundana som en stor, sprucken spegelbild. I myt och folktro sägs Dansarnas konung sova i skogens hjärta fångslad i en pelare av is, eller guden Kuberon hålla hov djupt i dess inre. I bergen som ramar in Mithera ligger ruinerna av två fornstora dvärgfästen; det ena sägs bebott av ett väldigt, bevingat monstern som då och då dränker skogens norra delar i kalla, blå flammor.

Mithera är en blandskog av barr- och lövträd, vars utkanter på somrarna kan bli grönskande och fulla av sällsamma svampar och blommor. Här spirar vinterekar, glashjörkar, och andra ståtliga, köldtåliga träslag. Efterhand som man går djupare in i skogen börjar träden dock bli knotiga, bleka och döda, draperade i spöklika lavar, och marken täcks av ett tunnt lager rimfrost.

Det tycks alltid egendomligt vindstilla, men ändå kan snöfall komma plötsligt, och tjocka, vita dimstråk vilar bland träden. I skogens inre tycks fågelsången nattetid

övergå antingen i komplett tystnad, eller kusliga avlägsna läten vars ursprung går inte att utröna. Sten och bark tycks ofta ha formationer som liknar vagt mänskliga ansikten, och vandrare känner sig ofta extremt ensamma och utsatta, som om hela skogen blivit varse om deras närvaro, och iakttar dem från dimslöjorna och skuggorna.

Cermiras befolkning har länge gjort sig god förtjänst på att jaga de dovhjortar, visenter, björnar och andra stora djur som vistas i Mitheras utkanter, och erfarnare och modigare jägare söker sig ibland djupare in i skogen i jakt på mer udda och värdefulla villebråd, som myskoxar och krynnirer.

Det är inte helt sällsynt att människor säger sig ha skådat mycket underliga djur i Mithera; både tigrar och mastodonter har siktats, trots att jargiska zoologer hävdar att tigrar dog ut öster om Adarl och mastodonterna helt och hållet för tusentals år sedan.

Ingen vet säkert vad skogens verkliga faror är, eftersom alla olyckor som sker fort dränks i ett tjockt lager av myter och folkliga föreställningar. Det berättas om ursiner, spöken, ondskefulla skuggvarelser, köttätande träd, istroll, vandöda coloniska hoplitter, frostjättar, basilisker, häxor, och allt annat fantasin kan frambringa. Många anser sig veta säkert att flockar av vargar och ulvar stryker runt, eftersom dessa består dödade Vidkun Befriaren, Cermiras förste överjark. Ashariska magiker hävdar å sin sida bestämt att köldelementarer manifesterar sig spontant i Mithera. Men vem man än frågar hör man olika berättelser, och Mithera tycks därför förbli ett mysterium.

Kallar du det här en evig vinter? Bah! Jag såg ett grässtrå för tre år sen!

— Enolf, äldrad nybyggare



Cermira



Befolkning

Cermirerna själva är ett hårdat och ståndaktigt folk, väldigt vidskepliga, men inte utan fog – de har genom åren i Mitheras skugga erfarit många mysterier och skrämmande ting, och lärt sig att hantera dem bäst de kan, det vill säga vanligen antingen med eld och spjut eller med folklig trolldom och ritualer. I övrigt är det bara två saker som närmare skiljer cermirerna själva från asharierna. Det ena är deras jargiska Daaktro, det andra den påstått höga graden av halvblood i Cermira, barn med påbrå från Skugglandet. Det berättas att barn föds med svansar, tofsar på öronen, märkliga blå fläckar, grönt hår, eller överdimensionerande skuggor som tycks leva sitt eget liv. Sådana barn påstås vara åtföljda av märkliga öden och fenomen, och ha en oemotståndlig dragning till Mithera. Ibland, berättas det, har de begett sig nästan nakna in i skogen och varit försvunna hela vintern, men på våren återvänt med rosiga kinder och en märklig glimt i ögonen, som om de upplevt ett märkligt äventyr de aldrig kan berätta för någon om.

De flesta cermirer är ljushåriga, möjligen en antydning till drunokiskt påbrå, men en del är svart- eller brunhåriga, och inte sällan ganska högresta. Dessa sägs vara ättlingar till cirefalierna, vilket är högst kontroversiellt eftersom cirefaliernas traditioner förbjuder dem att få barn med andra folkslag. Trots cirefaliernas inflytande i Cermira är de faktiska cirefalierna i landet relativt få, då man mestadels agerar via bulvaner och gästarbetare. En hel del faliska handelsmän och legosoldater befinner sig dock ständigt i landet, på mer eller mindre tillfälliga besök.

Den tredje notervärda folkgruppen i landet är också den mest anmärkningsvärda: tirakerna. Det är ett mysterium varför överjarl Egis III inledde den tirakvänliga politiken för några decennier sedan; somliga tror att det var ett försök att hålla sig väl med frakkstammar som hemsökte Mitheras utkanter, andra att han på lång sikt planerade att använda tiraker som chocktrupper mot Asharien. Cermira praktiserar än idag en unikt tirakvänlig politik, och en strid ström av tiraker har flyttat in genom åren, ofta som cirefaliska bulvaner.

Även om marnakh dominerar finns alla stammar representerade – en frakkstam som Egis III hyrde in som spejare tjänstgör fortfarande i överjarlens här, och har till och med kommit att sätta sin prägel på den; Cermiras tunga infanteri är fruktat i regionen och påstås vara osedvanligt blodtörstiga och orädda.

Bazirk har kommit först på senare år, och likt marnakh koncentrerat sig till städerna, där de verkar som handelsmän, sjöare, grovhantverkare och allmänna råskinn. Ingen vet riktigt vad som lockat bazirk; frågar man dem brukar de helt sonika hävda att kung Vidkun är den häftigaste och värdigaste av alla mänskliga härskare.

Även tirakernas matriarkala tradition har gjort avtryck på Cermira: tirakiska kvinnor ätnjuter minst sagt samma privilegier som män, och behandlas därmed ofta bättre än sina mänskliga systrar, bland annat tilläts de inom armén. Detta kommer sig förmodligen av att tirakiska kvinnor väldigt sällan uppfyller det cermiriska kvinnoidealet, men en del cermiriskor har dessutom blivit inspirerade av tirakiskorna, och bland annat fått igenom rätt att driva rörelser och rösta i landsrådet.

En annan stor folkgrupp i Cermira är drunokier, som för ett tränat öga har väsensskilda språkliga och kulturella

traditioner. Lekmän märker dock detta mest på maten, som hos drunokierna är betydligt annorlunda och, hävdar många, mer aptitlig. Drunokierna lever främst i de västra jarladömena, men har även ibland anlänt som gästarbetare från Caserion. De anklagas i Cermira emellertid ofta för att praktisera blasfemiska varianter av Daaktron, och är utsatta för den slitna fördomen att deras män är enfaldiga lantisar och kvinnorna godtrogna slampor. Drunokierna har dock en förkämpe i form av Haukon Talarra, jarl av Vitterdal, som själv är av drunokisk börd, och ofta tar sitt folk i aggressivt försvar varje gång oroligheter uppstår.

Det finns även pyaralver i riket. Dessa är, i kontrast till fördomarna, inte i särskilt hög grad handelsmän, utan lever främst i ett antal bondbyar i Raunflodens dalgång. Dessa alvbyar är kända för att producera förnämliga hantverk av olika slag, men gör annars ganska lite väsen av sig. Alverna tar sig ofta över floden, till Asharien, för att byteshandla och festa med sina fränder i alvbyarna på andra sidan. I många sekler har detta varit helt oproblematiskt, men då överjarl Vidkun och Jarlas jarl Todor Fete båda är gravt paranoidea mot varandra har alverna blivit en tvistefråga, sedan ryktet börjat cirkulera att alvbyn Nalunis befolkning planerar att emigrera över floden, och därmed beröva jarl Todor 54 extremt långlivade skattebetalare.

Religion

Cermiras hörnpelare är Daakkyrkan, som primärt förekommer i två former: jargisk och drunokisk. Den jargiska Daakkyrkan dominerar fullkomligt, men har länge blivit subtilt motarbetad av cirefalierna, som ser den som ett hot mot deras inflytande. I praktiken har detta tvingat fram en viss tolerans mot andra religioner i riket. Den nuvarande kungafamiljen stöttar denna tolerans i någon mån, i synnerhet som kung Vidkun helt enkelt är för lat för att bry sig om religiösa dogmer. Det gamla gardet vid hovet sägs dock vara ganska bittra över detta sakernas tillstånd, och påstås ha allierat sig med diverse ondskefulla Daakpräster i syfte att stärka den jargiska kyrkans inflytande.

Men hur högljudda och fanatiska Cermiras Daakpräster än är på hemmaplan oroar de sig ständigt över hur moderkyrkan i Jargien ser på dem, i synnerhet som cermirerna absolut framhärda i att vörda sina två tvivelaktigt kanoniska helgon: Sankta Kira och Sankt Boreus.

Primod Moreus den Upplyste, Cermiras andlige ledare, har hela sitt liv velat förbjuda dels Drunoks visdoms-kyrka och dels dyrkan av åtminstone Sankt Boreus, men aldrig upplevt sig ha inflytande nog. Istället försöker han desperat övertyga diverse jargiska tempelriddarordnar att etablera sig i Cermira, för att tjäna som en hårdför motvikt till de pacifistiska, folkliga och mysypysiga munkordnar, Diademiterna, Khioniterna och Illumiterna, som verkar i landet, och ständigt lägger krokben för primod Moreus mer radikala agenda.

Drunoks visdoms-kyrka är en komplicerad och relativt kättersk irlära som en serie cermiriska kungar ivrigt försvarat av rent politiska motiv; efter att Egis den Vansiniges armé en gång skingrades av 45 drunokiska riddare försöker man helt enkelt undvika konflikt med Drunok. Skulle ett krig med Drunok behövas i framtiden kan

Cermira

man helt sonika starta en pogrom, men för tillfället låter man helt enkelt drunokierna hållas, och ser till att de Daaktroende inte beter sig alltför illa mot dem; normalt sett är konflikten väldigt odramatisk och går sällan längre än enstaka blätiror. Jargiska och drunokiska Daakkyrkor i Cermira är förvillande lika för utomstående, och det förekommer att de är samma byggnad, som omväxlande används av olika församlingar.

Cirefaliska tempel åt Cirza finns i Cermira stad, Tivar och Daliz Rim, skyddade av faliska tempelvakter, och anses allmänt okränkbara. Detsamma gäller svärdsguden Martaris tempel i Sarzrim och Falinna Turak, som ständigt är fulla av en brokig skara av stridslystna klingmästare.

Tirakernas dyrkan av Mahktah sker i regel mer privat och diskret, med undantag för tempelbygget på Kavelön. Många tiraker har formellt blivit konverterade till Daakkyrkan, men provocerar prästerskapet genom att envisas med att vörda Mahktah vid sidan om, tolka helgon som dwarkkas, lämna slaktoffer på Daaks altare eller liknande.

Samorismen är den verkligt stora stötestenen. Nästan en femtedel av befolkningen är i själva verket samoritroende, och förr i tiden hade de tempel, men i tider av konflikt med Asharien blev dessa gång på gång nedbrända av arga folkhopar, och till slut vågade ingen längre bekosta en återuppbyggnad. Dyrkan av Aurias och Pelias sker därför i huvudsak i privata församlingar i hemmets dunkla vrår, men det finns fortfarande en öppen fientlighet mellan Daaktroende och samorister, som ger upphov till mycket bråk. Cermiras samorister ser med tillförsikt på den rådande situationen, och hoppas att de Samorivänliga krafterna i riket ska gå vinnande ur den tilltagande konflikten.

Utöver dessa religioner ryktas det om kulter till obskyra avgudar som Xinu, Raka, Kaa och Mu'abre, men i synnerhet Kuberon, köldens furste, som sägs bo i ett palats av is i hjärtat av Mithera, uppvaktad av legioner av snötigrar, frostjättar och apsaror. Andra legender säger att Kuberon är konung över Rimfrosthovet i Skugglandet, och därifrån bygger väldiga glaciärer över världsväven likt en spindel väver ett nät. Märkliga kulter till Kuberon sägs då och då blomma upp som svampar ur jorden i glömda hörn av Cermira, då hela byar plötsligt börjar mäsas gudens namn på glömda tungomål, och ge nyfödda i offer åt snötigrarna. En efter en händer det sedan att byborna klär av sig nakna och mumlande vandrar in i Mithera, och syns aldrig mer igen.

En misstänkt Kuberon-kult som tros florera i Cermira är den så kallade Frostorden, ledd av den galne men karismatiska Jebbas av Jarla. Kultisterna är övertygade om att en stjärna av is snart skall närma sig Mundana och döda allt liv, och praktiserar människooffer och rituella självmord i syfte att efter domedagen återuppstå i frostens rike. En mindre grupp jargiska inkvisitörer försöker för tillfället jaga ned Frostorden och allmänt rensa upp bland avgudadyrkarna i Mitheras kullar, men inkvisitörernas övertro på tortyr har hittills inte producerat några nämnvärda resultat.

Politik

I teorin är det tänkt att Cermiras jarlar ska tillsättas via landsrådet, och att alla politiska beslut ska tas av de stormän, köpmän och gillesmästare som håller poster i detta råd. De mäktiga stormannaätter som dominerar Cermira har sedan länge dock i praktiken gjort sina poster ärftliga, och de omröstningar om jarlposter som ibland sker är rena spel för gallerierna. Även i omröstningar om andra frågor utövar ätterna ansenligt inflytande, och köpmännen i rådet mobbas eller mutas till lydnad. Kungen är till syvende och sist i praktiken enväldig eftersom han helt sonika kan mobilisera armén och marschera in i landsrådet med den, något Egis Tirakfrände var synnerligen duktig på. Därtill är det dessvärre kungen som ansvarar för att ta emot och förhandla med utländska dignitärer, vilket gett nuvarande kung Vidkun helt oanade möjligheter att göra bort sig.

Dessa problem till trots är landsrådet alltjämt en viktig institution, där många beslut tas om handel, lagar och gemensamma projekt som vägar och nödförråd för vintrarna. På sistone har en motkraft till kungen och stormännen formaterat sig, i form av en lös union av de handelshus och köpmän som till vardags försöker strypa varandra i kampen om marknadsandelar. När det kommer till handel har dessa trots allt gemensamma intressen gentemot adelsätterna, och därför har stormännen till sin förvåning på sistone funnit sig ha svårare och svårare att driva igenom sin vilja i landsrådet.

Det hela hotar att brusa upp i en stor konflikt, och extra oroväckande är att ingen riktigt vet på vilken sida de många cirefalierna i rådet står – det borde ligga i deras ekonomiska intresse att ta handelsmännens parti, men det borde ligga i Caserions politiska intresse att stötta kungamakten. Cermiras nuvarande regim har flera gånger stött sig allvarligt med cirefalierna, något som kan få implikationer inte bara på landsrådet, utan Cermiras hela framtid.

De två stora politiska frågorna på allas läppar just nu är dels hur den allt mer lukrativa handeln med ädelmetall från Vitterdal ska regleras, och dels om man ska falla till föga för ashariernas krav på kompensation för de byar kung Vidkuns far brände i sitt spontana korståg för elva år sedan. Landsrådet har länge förhålat denna fråga, då det är oklart vem som i så fall skulle betala, och kung Vidkun viftar bara bort det hela och fortsätter obekymrat låna caseriska pengar till sina extravaganta banketter, medan Vitterdals guld slösas på orimliga mängder legoknektar.



Cermira



Vi kan, med viss reservation, erkänna att samorister också är människor, i någon bemärkelse.

— Marcus den Upplyste, primed av S:t Kira

Cermiras stormannaätter

Även om man i Cermira ägnar sig åt drunokiskt och sabriskt inspirerade institutioner som ridderskap (som kungen frikostigt strösslar med till alla han uppfattar som det minsta underhållande) är den faktiska adeln i riket väldigt liten, och de förmögna släkterna i mycket högre grad köpmannaätter. Adeln, som oftare går under benämningen "stormän", förfogar dock över mycket jordegendomar och stridskrafter, och är därför alltså rikets primära maktfaktor. Deras skara domineras av ett antal anrika ätter:

Kurvald

Landets främsta ätt har hållit överjarlens krona sedan frihetskriget, och har än idag en dominant position. De tillskrivs motsägelsefulla egenskaper; det sägs att hälften av ätten är förlagna intrigmakare utan skrupler, och den andra hälften är melankoliska, världsfrånvända hedersknyfflar.

Kurvaldingarna är talrika; utöver kungen själv utgörs deras skara av hans syskon, barn och kusiner, som sitter på viktiga poster och är ingifta i viktiga dynastier över hela riket och bortom.

Det anses ofta att kungen kan lita blint på sin son, kronprins Valdemar, medan kungens bror, Valdemar Jarl, är ett typiskt dygdemönster och därmed mycket avogt inställd till sin broder. Något fientlig är också kungens syster, prinsessan Violetta, som föll i onåd för länge sedan efter en olämplig kärleksaffär, och numera försmått i Sankt Boreus kloster.

Kärlling

En ursprungligen asharisk ätt som är kända för sitt hetsiga humör. Kärllingarna är många och mäktiga med närmast sekteristisk intern sammanhållning; bråkar man med en av dem bråkar man med alla. Ättens huvudmän är Gorm Kärlling, jarl av Sunnanmark, samt hans hetlevrade tremänning Kettill Illråde, som styr över Fort Otis.

Sammantaget äger man en stor del av all jord i Sunnanmark, där bönderna reducerats till livegna, och sitter även på viktiga positioner inom Cermiras krigsmakt. På pappret är Kärllingarna extremt lojala till Kurvald, som gett Kettill Illråde prinsessan Petronellas hand i giftermål, men man är även notoriska krigshetsare som hela tiden stämplar till krig mot Asharien, Drunok och alla andra länder som inte är Caserion. Orsaken till Kärllingarnas hat mot asharier är oklar, men det går allehanda rykten om någon sekelgammal kränkning eller förolämpning.

Morgonstjärna

En uråldrig ätt som drar sitt ursprung till den legendariske anfadern Valdhar Morgonstjärnan. De fick sin nuvarande status i Cermira sedan de lett koloniseringen av stora östliga områden, och är numera jarlar av Mitheras kullar, där de äger massor av skog och boskap.

De är kända som hederliga och gästfria, men konservativa och rentav lite mystiska; ibland påstås det att de dyrkar Aurias och Pelias, Kuberon eller andra avgudar. I landsrådet har Morgonstjärna alltid utgjort en stark fiende till köpmännen och en varm vän till kronan, men på sistone har deras obändiga konservatism frustrerat kungahuset. Detta var en bidragande orsak att kung Vidkuns far arrangerade äktenskapet mellan kronprins

Vidkun och Miranda Morgonstjärna, vilket genom åren hållit relationen ätterna emellan relativt god trots många snedsteg.

Morgonstjärnorna gillar att spendera sina gulddukater på att uppföra eller bygga ut diverse borgar, och deras nuvarande huvudman jarl Ivon har lite väl goda relationer med flera faliska byggmästare och kredithus.

Talarra av Vitterdal

En mindre och ganska isolationistisk ätt som oftast suttit forskansade i sin borg Mitrahus, men på sistone fått ett starkt intresse i ädelmetallhandeln som utgår från Vitterdal. Detta har föranlett jarl Haukon att försöka öka sitt inflytande i Cermira, och han har bland annat skickat sina fyra döttrar till hovet, och odlat goda relationer med handelshuset Nejas och Wekzi. Därmed röstar Talarra ofta emot resten av adeln i landsrådet, vilket i synnerhet Kärllingarna är mycket förgrymmade över.

Ett annat problem är ätten Talarras drunokiska huvudgren, som leds av den mäktige hertig Bernard den okuvlige, som påstås göra anspråk på Vitterdal och träna efter att erövra det och dess guldgruvor.

Hök och Sparre

En med Cermira-mått mätt kosmopolitisk ätt, som gjort sig kända som rumlare, charmörer och beskyddare av de sköna konsterna. Festerna på deras gods i Cermira stad överträffas bara av hovets egna. På sistone har man med blandad framgång försökt introducera tornerspel till Cermira, vilket dels gjort kungens bastard Vilbur Otadlige halt och lytt, men också på olika vis gett kungens påläggskalvar Raho Utbygdsjägaren, Merlinda Snökristall, herr Tzezor och herr Boniface tillfälle att skina.

Genom sina rika ägor vid Raunfloden har Hök och Sparre kunnat ge frikostiga donationer till kyrkan och sälja utsäde till Mimore, och är därmed misstänkt populära i nästan alla läger. Det enda orosmolnet är Valdemar Jarls erkänt intriganta hustru Vanna Hök och Sparre, som ryktas vara del av en konspiration för att usurpera tronen.

Blävind av Nordanskog

En mindre ätt som håller jarladömet Tivar och enstaka gods, och primärt får inkomster från skogsbruk. Genom sitt kyliga och beräknande sätt är de i mångt och mycket Kärllings raka motsats, och bittra fiender till varandra. Jarl Tingfast Blävind är en varm vän av sabrisk traditioner som ridkonst, musik, tornerspel och kvinnoförtryck, och har tränat alla sina söner i lansföring och svärdskonst och döttrarna i dressyrritt och lutsplande.

Ätten har därmed kommit att få rykte som belevad, och kan vara väldigt diplomatisk när det behövs – jarl Blävind är väl medveten om att hans maktposition är svag och anstränger sig därför att hålla sig väl med de flesta fraktioner – i synnerhet givetvis kungafamiljen, som älskar att jaga i Blävinds skogar (och äta dem ur huset).

Cermira

Platser

Låt de fördömda cermirena ha sitt guld och sina orgier; vi har rovor, rädisor... och ryttarbågar.

— *Njal Dunkeld, Drunkisk hertig*

Cermira

Cermira stad, som den ibland kallas när man vill vara tydlig, är rikets hjärta, hem åt cirka 7 000 invånare av tämligen blandat härkomst. Flera viktiga kredithus och handelshus har filialer här, och den stora hamnen mot Månsjön är föremål för intensiv aktivitet med båtar och pråmar som för gods uppströms mot Vitterdal och nedströms till Raunfloden.

Det kungliga slottet Hadarshus ligger på kullarna ett stenkast öster om staden, med vidunderlig utsikt över Månsjöns dalgång, men det finns även i staden ett gammalt och dåligt renoverat faliskt citadell, som kungafamiljen ibland bevisar.

De flesta hus är byggda i klassisk cermirisk stil med botenvåning av sten och knuttimrade övervåningar, och på sistone har kungen och borgmästaren inlett ett projekt för att stenlägga stadens gator, som tidigare varit en stinkande gytteväg hela sommarhalvåret. Cermiras försvarsmurar är låga och slitna, och istället förstärkta av en vallgrav som effektivt förvandlar stadskärnan till en ö i Månsjön; flera fattigare stadsdelar och industriområden ligger dock utanför vallgraven och murarna.

Det för många besökare kanske mest notervärda är dels de väldiga brädgårdarna och verkstäderna i stadens norra hörn, och dels den stora tirakiska populationen, som bland annat driver gatstånd, spelhålor och sjaskiga hamnkrogar.

Stadsvakten, de så kallade "Vitkoltarna", är organiserade som en milis, som även verkar som tulltjänstemän och snöröjare. Alla borgarfamiljer måste bidra med en person till styrkan; detta gör stadsvakten tämligen stor, men sedan någon okänd kverulant kom på idén att man kan spara sönernas arbetskraft genom att skicka döttrar, som ofta saknar all stridsträning, har Vitkoltarna fått påtagliga problem att hantera det eskalerande handels- och gängkriget i staden.

Aah, hör istapparna klinga i träden...
det är dags för skatteindrivning!

— *Vickun VII, överjarl*



Cermira stad under senvintern, när Månsjöns is precis har smält, men vårens första båtlastar ännu inte anlänt från Vitterdal.



Cermira





De gamlas pelare

De gamlas pelare är namnet i folkmun på den största av de stora "stenskogarna" i Tivar, en väldig labyrint av skarpa karstklippor och stenspiror, genomskuren av porlande små bäckar. Våldsamma snöstormar härjar ibland platsen och dränker stigarna mellan stenformationerna i ett tjockt snötäcke, som gör det närmast omöjligt att ta sig fram.

Ingen känner till alla leder och stigar inuti stenskogen, men de vanligaste är utmärkta med uppspända rep och vimplar, och här och där små improviserade helgedomar med statyer av Sankt Boreus placerade i klippskrevor. Djupt in i stenskogen finns en tre meter hög sten misstänkt lik en stor fallos, påstått helgad av Sankt Boreus, och unga män och kvinnor från hela Cermira och bortom vallfärdar hit i hopp om kärlek, fruktbarhet och att bli lika ständaktiga som kung Vidkun.

I mer avskilda hörn av stenlabyrinten, längst stigar bara lokalbor känner till, påstås det finnas grotthelgedomar åt Kuberon, Mu'abre, Quisz och andra egendomliga avgudar, och en klippspira på vars topp ett namnlöst pearlyhelgon sitter fruset och dött, bevarat i århundranden av vinterkolden. Många säger sig ha sett skuggfolket inne bland klipporna, eller rentav ha korsat en krök och befunnit sig mitt i deras rike, upplyst av blå eldar.

Egisborg

Vid randen av Skuggskogen tronar Egisborg på en kulle och dess sluttnings ned mot Raunfloden. Borgen med dess tillhörande stad utgör, ihop med Fort Otis i öster, Cermiras viktigaste befästningsverk. Den är ständigt föremål för diverse militära och estetiska upprustningar då varenda överjarl och hans kusiner velat sätta sin prägel på fästet och skryta för alla som passerar förbi på flodbåtar. Detta har bland annat givit upphov till Otisparken, Hamnbastionen, Mahktahs härbärge, Vidkunkatedralen och de faliska relieferna på Egisborgs citadell, och staden och borgen ger i allmänhet ett mycket eklektiskt intryck.

Nästan hela stadsbefolkningen arbetar på olika sätt för att stötta härmakten, och dag och natt hörs klangen från smedjor och tonerna från lutspelare på bordeller och spelhålor. Egisborgs hårdföra garde upprätthåller ett relativt lugn på gatorna men i skuggorna bråkar otaliga fraktioner om kontrollen över stadens verksamheter, i en miniatyrvariant av den blodiga maktkamp som råder mellan handelshusen och gillena i huvudstaden. Stadens herre, prins Valdemar Jarl, är helt fokuserad på det militära, men många påstår att hans hustru Vanna är betydligt mer uppmärksam på saker som försiggår bakom kulisserna, och själv är den beryktade skuggfurstinnan som drar i trådarna på olika skurkaktiga gillan i Egisborg.

Cermira

Det är bara ett köttssår! Det är bara ett köttssår!

— Magne den Rödbräckes sjöa ord

Falinna Turak

En mindre by, på ashariska helt sonika känd som Svärdsby, halvvägs mellan Äppelby och Tivar. Falinna Turak är känd från ett stort slag under Raon-rikets dagar, då krigsguden Cragan ska ha bistått raunlänningarnas arméer, och vid någon punkt byggdes på platsen ett tempel åt svärds-guden Martari och hans följeslagerska Falinna.

Byborna har alltid obekymrat fortsatt sina dagliga bestyr och mer eller mindre i förbigående gett mat åt de fåtaliga prästerna och pilgrimerna i det fallfärdiga templet, tills den faliska orden Svarta svärdets beskyddare en dag uppmärksammade platsen och bekostade en massiv renovering. Med överjarlens goda minne tog de över mer och mer av Svärdsby, och en stor andel av byborna är numera tjänare åt templet och de otaliga faliska klingmästare som kommer hit för att meditera och träna. Det hela har gjort byn rik och välmående, men många är ändå missnöjda; bland annat de ashariska och tirakiska Martari-kultisterna i Bardens brödraskap, som också vill ha tillgång till templet, men nekas inträde av cirefalierna. Även delar av kungaätten och landsrådet påstås i smyg intrigera för att ta tillbaka kontrollen över Falinna Turak, då man hade hoppats att klingmästarna skulle stärka Cermiras egna militär, men nu till sin besvikelse har insett att nästan samtliga bara är lojala till sina familjer och samfund i Caserion.

Mahktah-templet

I ett försök att rädda sitt sjunkande ansende bland Cermiras tiraker har Thukkor Wekzi bekostat byggnationen av ett tempel på Kavelön i Månsjön, strax norr om Cermiras hamn. Kavelön med dess stora grottsystem har sedan tio år tillbaka från och till varit säte för tirakiska riter åt Gokka, urmörkrets ande, som påstås ha sin boning djupt ned i grottorna, under vattenlinjen.

En jargisk inkvisition på platsen bemöttes med dödligt våld av Gokka-kultens dödskallebeklädda trukkbärsärkar, och i kontroversen efter denna incident köpte huset Wekzi hela ön från Kronan för en stor summa, i syfte att blidka alla inblandade fraktioner. Sedan dess har Thukkor lagt enorma resurser på att hacka ut gångvägar och salar i grottorna, pryda dem med diverse eldar och totempålar, och i allmänhet bygga det största (och kanske enda) Mahktah-templet norr om Tiban. Otaliga hantverkare och en grupp inhyrda schamaner arbetar dag och natt med att färdigställa projektet, men det har mötts av mystiska bakslag nästan från start. En arbetare försvann spårlöst inför flera åskådare, och efteråt sades det ha varit en dwarkka som Mahktah återkallade i missnöje med tempelbygget. Senare har fler arbetare försvunnit, liksom totempålar och fetischer, en grottsal har kollapsat, och dagtid, när bärsärkarna sover, har bygget angripits av arga folkhoper som kastat sten och saboterat, skrikande om Daak och Jordesoldaten.

Missödena tär på både Wekzis budget och anseende, och hon är desperat att gå till botten med vad som egentligen försiggår med tempelbygget och spåra vem som försöker sabotera det, innan det är för sent.

Sankt Boreus kloster

Den ståndaktige Sankt Boreus kloster av den heliga Sjufaldigheten i Cermira, som dess fulla namn är, är helgat åt det obskyra helgonet Sankt Boreus, och tillhör en lika obskyr munkorden, Khioniterna, som endast återfinns i Drunok och Cermira. Khioniternas relation till den jargiska moderkyrkan har alltid varit skakig, och ruinerna av det gamla Boreus-klostret på kullen ovanför det nya är ett tydligt tecken på hur illa det kan gå när Preorim Nove-ridhare i berusat och uppeggat tillstånd kommer på besök.

Khioniterna åtnjuter dock en mycket god relation till kungahuset Kurvald, som för tre mansåldrar sedan bidrog till bygget av det nya och större klostret, ett imponerande komplex nästan helt i trä, vid Månflodens strand en halv dagsresa söder om huvudstaden. De blåklädda klosterbröderna och systrarna uppgår i 72 personer, plus tillfälliga noviser och besökare, och är kända för sin gudomligt inspirerade motståndskraft mot vädrets makter – de har undsatt nödställda i snöstormar fler gånger än någon kan räkna, och är mästare på att i sitt kök värma frusna kroppar och i sin sjukstuga behandla köldskador.

Man gör sig även en hacka på att brygga äppelcider, och har stora skogsegendomar, som lokala bönder dock entusiastiskt avverkar utan lov. Somliga gamla gummor påstår att snöstormarna på sistone är osedvanligt starka, Sankt Boreus vrede över vanhelgningen av hans träd, men Khioniterna själva har inga resurser för att göra något åt problemet.

Sankt Kira

På platsen där en bondflicka frambringade Jordesoldaten står nu en stad helgad åt dem båda. I Belorius kontroversiella "Daaktrons ethundrasju heligaste platser" är S:t Kira rankat på 39:e plats, och staden har sedan länge sett en ström av pilgrimer från främst Drunok och Damarien, men av och till från jordens alla hörn – både sabrier, colostrier och enstaka arkielagbor har sin fot här.

Pilgrimerna har gjort S:t Kira till Cermiras ojämförligt mest kosmopolitiska stad, och en värdig rival till huvudstaden i termer av rikedom och inflytande; med mer eller mindre tillfälliga besökare inräknat har S:t Kira minst 12 000 invånare.

Här finns tre kloster och 72 kyrkor och helgedomar, oräkneliga mer eller mindre sjaskiga värdshus och gästhus, en inflyttad colonisk amfiteater, och det enda riktiga biblioteket i Cermira. Just amfiteatern är ibland föremål för kontrovers, eftersom de pjäsförfattare och skådespelare som flockats till staden är verksamma i ett kollektiv som framför pjäser i den subversiva thalaskiska Ivagash-traditionen, vilket bland annat innebär att kvinnor får vara med, att man får häckla överheten, och på andra sätt utmana Cermiras begrepp om god smak. En som påtagligt ofta finner sig häcklad är Moreus den Upplyste, S:t Kiras jarl och primod. Han har vid tillfälle satt in stadsvakten för att stoppa pjäserna, men missnöjet bland både folket och många pilgrimer har varit högljutt.

En annan tradition Moreus inte uppskattar är den att gå till fots från Tibara till S:t Kira utan att bada eller byta kläder på vägen, som resulterat i en stor grupp av luggslitna, stinkande och utblottade pilgrimer som bor gratis mer eller mindre permanent på olika eländiga hårbärgen i staden, och får gatubilden att se ut som de sämre delarna av Absalon eller Alkarzan.

Sist men inte minst hatar primod Moreus tirakerna, som under Nurlunor Tiggardrottningen och Gragg Urkath av Garandor på sistone etablerat diverse ljusskygga nätverk i staden, och gör stora förtjänster på tiggeri, ocker, luren-drejeri och utpressning bland pilgrimerna.

Skuggskogen

Skuggskogen är en av flera mystiska, mytomspunna mindre skogar i gränslandet mellan Asharien, Cermira och Drunok; det sägs att de är de sista resterna av en väldig urskog som sträckte sig från Khazimbergen till Ringbergen när världen var ung. Det mest omtalade med Skuggskogen är de Tysta platserna, områden helt utan djurliv, ofta med märkliga sprickor i marken som går djupt ned i jorden. Dessa livlösa platser tycks vandra genom skogen och man kan helt plötsligt befinna sig i en. Man gör klokast i att inte äta bär och svamp från dessa platser, än mindre slå läger i dem, då allsköns egendomliga ting sägs ha hänt med dem som gjort det. Den mest ökända av dessa platser går under namnet Vita lunden, där det sägs att konstant mörker råder och undervegetation och trädstammar är kusligt gråvita, likt träden i Vita skogen i Drunok.

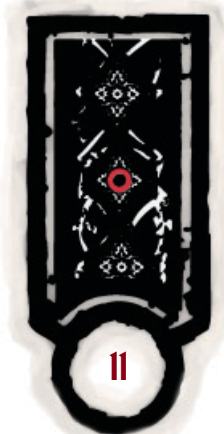
I Skuggskogen finns även märkliga obelisker, stentorn och kummelgravar som ingen vet vem som uppfört. En del skogsmän i bygden påstår att det finns speciellt många sådan lämningar i de Tysta områdena, och att olika ting folk säger sig ha sett i själva verket är exakt samma fornlämningar, skadade på två olika platser. En märkligt ofta påträffad fornlämning är den så kallade Kungagraven, en stor gravkummel med sönderslagna stendörrar, ur vars mörka inre en unken stank ständigt tycks sippra. En ring av märkliga svampar och blommor finns alltid runt denna grav, men omgivande vegetation är sjuklig och förtvinad. En annan välkänd fornlämning är Trollkarlstornet, en vittrad byggnad i vars fönster man ibland på avstånd sägs kunna skymta en grön eldslåga.

Skuggskogens största mysterium är dock att folk försvinner spårlöst i den. Nu låter detta kanske inte så märkligt för cermirer, som månatligen ser folk gå hädan i Mithera, om inte för att Skuggskogen tycks sakna alla former av stora och farliga rovdjur. Ibland har man i Skuggskogen hittat försvunna människors utrustning och kläder, helt intakta. I andra fall har fotspår plötsligt slutat, mitt i ingenting.

I byarna kring skogen berättas ofta om när man fann resterna av en cirefalisk expeditions läger, men alla medlemmar i expeditionen var försvunna. Marken runt lägeret visade tydligt att det inte passerat något levande på flera dagar, och det var uppdukat för måltid, men maten låg orörd kvar på tallrikarna.



Cermira





Handelshus i Cermira

*Förr kosta slarvsyltan fem koppar, sen kosta den fyra koppar, nu ba' kosta den tre koppar...
nåt ä skumt här, de kan du ge 'rej på!*

— Nexfa, paravoid gärd

Handelshusen

Vid sidan av stormannaätterna och de inhemska hantverksgillena anses de utländska handelshusen ofta vara de mäktigaste aktörerna i Cermira, mäktigare än till och med Daakkyrkan. Det är primärt genom handels- och kredithusen som Caserion utövar sitt inflytande, men såväl asharier som tiraker och alver är med och bråkar om kakan, och landsrådets relativa kraftlöshet i frågor om tullavgifter och monopol har nyligen lett till direkta gatustrider i Cermira stad, då handelshusen med våld försökt sabotera varandras verksamhet för att monopolisera diverse handelsvaror.

Wekzi

Ett mäktigt marnakhtirakiskt handelshus som leds från Rampor i Västmark, men har inflytande över hela Asharina. I Cermira har deras handelsintressen dominerats av grovsmide och pälsar samt sprit och salt fisk, men de äger även flera verksamheter i Cermira stad och Vitterdal. Genom sina tirakiska kontakter har Wekzi tillgång till Cermiras största handelsflotta och många ljusskygga element, och när de först etablerade sig i landet för två decennier sedan gav detta dem fort en stark position, i rivalitet med cirefalierna.

På sistone har huset Wekzi dock plågats av flera bakslag, och gjort till synes dumma affärer i syfte att mäkla fred med sina faliska rivaler och få allierade i kampen mot huset Ivári och det mäktiga Älfiskegillet. Många tror att Wekzis öde i Cermira står och faller med tempelprojektet på Kavelön, och om man kan återvinna sitt förtroende hos landets tiraker.

Mimore

Det caseriska huset Mimore har länge haft sin huvudverksamhet i Cermira, men på sistone genomgått en stark tillväxt. Ryktet säger att kung Vidkun personligen är ansvarig för Mimorens framgångar, då han lånat fantasummor av deras kredithus Elzimaz och i utbyte mot ytterligare kredit gett falierna otaliga privilegierade positioner i landsrådet, gillena och administrationen.

Mimore har på bara några år kommit att dominera den extremt lukrativa handeln med timmer och viltkött från Mithera, och även tagit över den i Cermira viktiga legosoldatbranschen. Husets ledare i Cermira, Ficon Manziir, är själv en beryktad krigsveteran och Martari-kultist, som har mycket gott anseende hos kungahuset och bland annat tränat prinsarna i fäktning. På sistone har han dock hållit en osedvanligt låg profil, och det är oklart vems sida Mimore är på i handelskonflikten; i allmänhet tros det att de tänker förråda Wekzi, och köpa upp dess kontakter i Vitterdal.

Meneltaze

Meneltaze är ett skumt faliskt handelshus som grundades i Cermira stad på 2700-talet, och domineras av familjerna Merocidan och Calanzeso. Deras stora intresse har alltid varit de påstådda skatter som ruvar i Mithera, och de har bekostat talrika mer eller mindre misslyckade expeditioner för att kartlägga skogen. Däremot lyckades de på 2800-talet lokalisera stora fyndigheter av kristaller i ett system av grottor i skogens utkant, och från sin by Daliz Rim har de sedan dess ägnat sig åt att bryta och slipa dessa kristaller, som blir förnämliga prismor, alkemiska preparat och liknande åt magiker och lärda i Caserion och bortom.

Meneltaze är djupt insyltade i gillena i Cermira stad, där de även har sitt huvudkontor, och har intressen i nästan alla handelsverksamheter; de är bittra rivaler till Nejas och Ivári, men verkar faktiskt hängivna sitt nya förbund med Wekzi, som delar Meneltazes påstådda intresse för ljusskygga affärer. Meneltaze har nyligen tagit emot flera suspekta besökare från Gordrion och hyrt in stora grupper av legosoldater och enstaka magiker som stationerats i Daliz Rim. Ingen utomstående tycks ha en aning om vad det rör sig om, men flera gästarbetare åt Meneltaze i Cermira har nyligen hittats döda i Månsjön, och vad man än håller på med är det förmodligen riktigt skumt.

Ivéri

Ett drunokiskt handelskonsortium ägt av pyarfamiljen Ivári, som i många mansåldrar varit verksamma i handeln med spannmål från den bördiga Pavaraslätten. För omkring 90 år sedan etablerade man en filial i Cermira stad, ledd av Saevian Ivári och hans syster Avanni, och sedan dess har man tålmodigt och oändligt långsamt köpt upp oräkneliga verksamheter och gillrat sinnrika fällor för andra handelsmän, och därigenom sakta men säkert stärkt sin position.

Thukkor Wekzi blev varse Ivaris strategi när de försökte muta hennes tirakbulvaner och ta över båtvarven i Cermira, och insåg sedan att de genom mellanhänder stulit hennes andelar i Tivars silvergruva. Ett bråk om den egentligen ganska obetydliga handeln med Äppelbycider växte sedan bortom all kontroll, och Wekzis och Ivaris inhyrda räskinn är nu i luven på varandra i Cermira stad. Man attackerar öppet och skamlöst varandras verksamheter, saboterar båtar och byråkrati och konkurrerar med utpressning och mutor om avtal och allierade.

Båda husen tycks fast beslutna att det andra måste kastas ur landet men i själva verket går givetvis rykten om dolda agendor, att det hela till exempel skulle vara ett spel för gallerierna, och att man egentligen planerar att tillsammans hugga Meneltaze i ryggen för att ta över deras guldkalv: kristallhandeln.

Cermira

Nejas

Nejas är ett ashariskt handelshus med bas i Jarla, som i Cermira leds av Ylva Guldskeppa, en driftig handelskvinna med påstått mycket höga ambitioner. Nejas handlar med spannmål, pälsar och vapen, och är en viktig kugge i den handel som utgår mellan Vitterdal, Cermira stad och Durum i Drunok, där guld och pälsar från Vitterdal byts mot drunokiskt spannmål och stål.

Ylva Guldskeppa har förment goda relationer med Thukkor Wekzi, eftersom man är beroende av att kunna chartra båtar hos Wekzis allierade kaptener, men i själva verket ryktas hela huset Nejas ha en långt utvecklad intrig för att infiltrera landsrådet och slå ut huset Wekzi och alla andra rivaler från nordöstra Asharina, och de sägs ligga bakom flertalet mystiska lönnmord i Jarla och Cermira.

Berömda tiraker som varit i Cermira

Thukkor Wekzi

Ledaren för handelshuset Wekzis filial i Cermira. Hon dirigerar affärerna med järnhand och är en skarptänt och med tirakiska mått mätt sofistikerad kvinna som gärna klär sin satta och feta uppenbarelse i faliska sidenrockar. Thukkors kusin Gekthtath är baserad i Jarla, och Thukkor har på sistone gjort en kraftanstängning för att undvika att bli indragen i dennes konflikt med cirefalierna, genom att på olika vis smöra för Mimore och Meneltaze i Cermira. Det är mycket oklart om detta gett henne några egentliga vänner så mycket som tommare kistor och en tillfällig frist, men Thukkor har ett mycket mer akut problem, vilket är hennes komplicerade fejd med alvhuset Ivare. Det har nått punkten där Thukkor inte längre skyr några medel för att vinna, men en serie bakslag har på sistone hotat hennes position. Dels har hon blivit av med en hel båtlast dyrbara pälsar som skulle levereras från Vitterdal, men spårlöst försvann på vägen. Dels har hon, sedan hon på fyllan uttalade sig ofördelaktigt om återhållsamhet, hamnat i onåd hos tiggardrottningen Nurlunor, och därmed stora delar av Cermiras undre värld.

Tazag Grikk

Tazag är ett av Cermira stads grymmaste råskinn; han och hans gäng Blåskallarna används flitigt i maktkampen mellan stadens mindre nogräknade handelshus, och är ökända för att äta sig vilket jobb som helst utan skrupler. Tazag själv är en bazirk-tirak från Sinadera som i sin ungdom tillfångatogs och blev såld som slav. Han lyckades fly och hankade sig fram genom olika skumma jobb, tills han slutligen hamnade i Cermira. Tazag är märkt av sitt hårda liv och ansiktet är täckt av ärr, hans namn kommer sig av att han har stora undertänder men den ena är avslagen och endast en liten stump sticker upp. Tazags grymhet har med att han känner sig förödmjukad från sin slavtid och tar ut sin ångest, frustration och vrede på sina offer. Vid sidan av indrivningsverksamheten sägs Tazag vara involverad i smuggling, baggböleri, och allsköns slavhandel.

Fasces

En drunokisk handelsfamilj med jargiskt påbrå, som likt Ivare ursprungligen gjorde sig rika på spannmålshandeln, och länge även sålt salt och boskap till Cermira. På senare år har de även från sin bas i Sankt Kira hittat en ny och lukrativ bransch i form av försäljning av mer eller mindre fabricerade relikier, såsom Dravandors skalle, Ignariosfjädrar, S:t Senmians vinkrus och S:t Boreus balsamerade ögon. Dottern och sonen till Fasces nuvarande huvudman, Torfilius, har även gjort sig ett namn som dramatiker-duo på S:t Kiras kontroversiella teaterscen.

Fasces anses allmänt vara skamlösa och leva i synd, men de skratrar hela vägen till kredithuset. Det enda smolket i glädjebägaren är att tirak-kartellerna i Kiras undre värld inte bara börjat sälja "relikier" de med, utan dessutom har stulit manuset till Mianni och Ludo Fasces nya pjäs, och till på köpet planerar att sätta upp den i någon kraftigt misshandlad version, bara för att jävlas.

Urzi av Domskiazi

Urzi är Cermiras mest framstående kvinnliga befäl, en grovhuggen och svartpälsad gestalt som ständigt tycks hopsjunken, likt ett rovdjur redo till språng. Hon styr över gränsförte Järneken, på randen mot Caserion; formellt en viktig position eftersom Vrimzikiels upprorshär härjar dessa trakter. Urzi har ett gåtfullt förflutet, det tros att hon är i exil från en nordvästlig frakkstam. Hennes tidiga karriär inom hären var explosionsartad, då hon är stark som ett spindeltråll och en karismatisk ledare. I Järneken har det emellertid tagit stopp; fortets soldater är alldeles för få för att aktivt kunna jaga Vrimzikiel, och Urzi får aldrig en chans att visa upp sina färdigheter som taktiker och befäl. Hon börjar misstänka att hon placerats på denna position just för att bli röjd ur vägen som konkurrent om militära poster. Som tirak kvinna är hon dock van att hävda sin rätt med alla medel, och slipar därför tyst sin tirakkrok medan hon grubblar på vems huvud det är som ska rulla.

Nurlunor Tiggardrottningen

Nurlunor är en framstående gurgitisk filosof, svuren åt den asketiska lära som utvecklades för ett årtusende sedan av Gurg Morgu. Trots att hennes päls ännu inte gränat har hon vunnit argumentationer mot både faliska och jargiska tänkare, och är allmänt hatad av prästerna i Cermira, som hon ofta anklagat för hyckleri. Otaliga mordförsök, bland annat ett försök till häxbränning utfört av en uppretad hop damariska pilgrimer, har gjort Nurlunor till en haltande, halvblind, näslös och brännskadad uppenbarelse, men hon låter sig inte nedslås, och har sedermera vunnit en stor skara följelagare i form av tiggare på gatorna i Cermira och Sankt Kira, som har tagit stort intryck av hennes armodslära och ständigt är redo att komma till hennes försvar när hon ohämmat provocerar fel personer. En okänd men rik välgörare har dessutom lejt tungt beväpnat beskydd i form av den avdankade men ökände ashariske legosoldaten Ivon den Ärrade, som numera ständigt vandrar vid Nurlunors sida.



Cermira

Legender och väsen

Jag åkte med Mänfararen, jag svär på min bys massgrav och vid sankt Dunkleosteus fiskelycka! Han tog mig till stjärnornas fäste och viskade världarnas framtid i mitt öra! Men det är konstigt, för sen tog han alla mina saker, och mina kläder, och dumpade mig i en gränd.

— *Tingrulo Kruse, ökad folkbult*

Även de dagar då det inte känns som att Mitheras mörka skugga ruvar över hela Cermira är det lilla landet en osedvanligt egendomlig plats, där snöstormar såväl som sommarblommor sägs dölja kusliga hemligheter. Bland många legender och mytväsen man kan höra talas om är följande påfallande vanliga:

De gamla

Mystiska väsen som kan påträffas i skymningen bland ruiner och ödebyar, alla platser där människor en gång levt. De uppträder i regel i grupp och känns igen på att de klär sig gammaldags och talar ålderdomligt. När man stöter på De gamla gäller det att handla förnuftigt och vara artig, om man är mån om sin själs salighet. De gamla tillskrivs oftast stor kunskap om världen förr i tiden såväl som framtidens dagar. Det finns många historier om hur folk förmått De gamla att spå framtiden för dem, eller lösa tvister genom att tala om hur saker och ting fordom förhöll sig, såsom arv eller markgränser. Lika många historier förtäljer dock om hur någon har förtörnat De gamla, och blivit fångslad på någon okänd, märklig plats, höljd i grå dimma. De gamlas pelare i Tivar anses vara uppförda av just De gamla, och de skymtas ofta där.

Cermiras tio ringar

En gammal folklig legend om mäktiga magiska ringar som skall ha givits Cermiras kungafamilj av en prins av skuggfolket, som tecken på ett hemligt förbund. Den äldsta nedteckningen av legenden kommer från Maxandus krönika, där kung Otis den store och hans sju söner gavs åtta mystiska ringar.

I de versioner av legenden som cirkulerar idag rör det sig nästan alltid om tio ringar, som vanligen påstås ha förärats kung Vidkuns tio erkända bastarder. Somliga har tagit anstöt av att de legendariska ringarna tillskrivits bastarderna, och istället påpekat hur kungen har fem äkta barn, och förre kungen hade fem barn (även om Vidkun VII:s syster Rosa dog för länge sedan). Självfallet rör det sig om ett misstag; det är dessa tio som har, hade (eller borde ha haft) Cermiras magiska ringar.

Ibland viskas det även om Cermiras mäktiga drottningmoder, Ileana van Culnar, som ofta ses bära tio fina ringar på sina fingrar. En av dessa ska hon, återigen enligt ryktena, ha slitit från prins Magne den Rådbråkades döda fingrar efter dennes avrättning.



Döden smyger, tjuven lik, rycker bort både fattig och rik.

Cermira

Snökatter

Tigrar sägs ha dött ut öster om Adarl sedan årtusenden, men ändå finns i Cermira oräknliga vittnesmål om liknande djur i Mithera, och till och med urgamla pälsar från dem, hängande på väggar i gods och borgar. Snökatterna, som de kallas i folkmun, tillskrivs ofta magiska egenskaper. Bland annat anses de bringa otur om de siktas i Östanmark. I Vitterdal sägs de kunna tala och har en stor aptit för människokött, men om man blickar dem kan de istället tala om var i skogen man kan finna byte, kristaller eller nyttoväxter.

Ofta anses tigrarna vara härolder åt Kuberon, köldens herre, och siktar man en snökatt under sommaren vet man därför att det vankas en extremt hård vinter.

Västan om sol, östan om måne

Många gamla skrifter talar om en mystisk plats eller ett förlorat land som ligger öster om solen och väster om månen; ibland påstås det vara det försvunna Kynborea, det sjunkna Kiva, Drömmarnas stad i Skugglandet, eller Dödens herres nattsvarta rike.

Cermira benämns ibland, halvt på skämt, som landet västan om sol och östan om måne, då merparten av landet ligger öster om Månsjön och väster om Solsjön.

Men det kan finnas ett verkligt mysterium dolt i detta; sjöarnas egendomliga namn finns belagda i skrifter så gamla att ingen längre vet namnens ursprung, och runt bägge sjöarna finns ett antal märkliga monoliter och vägstenar, prydda med vittrade runor. De lärde menar att stenarna är lämningar efter forntida magiska kraftlinjer som utstrålade från en okänd punkt inuti Mithera. När folk har återvänt från turer i Mithera, till landet mellan sjöarna, berättas det att de ibland har funnit sig komma ut på en märklig, främmande plats, har siktat en okänd stad med höga tornspiror, eller helt sonika försvunnit spårlöst i Skugglandets dimsjöar.

Månfararen

Månfararen brukar skymtas naken där han sitter och stirrar på stjärnorna under nätter med starkt månlyus. Det är farligt att komma nära honom då han har en förkärlek för att dränka människor, eller, om de behagar honom, ta med dem till en färd till månen i sin vita båt, där de ofrånkomligen drivs till vansinne. Men han kan även övertygas att ta aspirerande astrologer som studenter, och lära dem allehanda mäktiga ting.

Folk som bor längs Månflodens strand undviker ofta tomma båtar som spolats i land längs stränderna – det kan vara Månfararens.

Isjungfrun

Ett väsen som uppträder som en underskön kvinna; hon sägs omväxlande vara dotter till Kuberon, eller Dansarnas konung i Mitheras hjärta. Hon söker förföra unga män och kvinnor, vars hjärtan sedan fryser till is när de idkar köttsligt umgänge med henne. I bästa fall dör de av detta, varpå Isjungfrun slukar deras själar, men somliga själar tar hon med sig till sin fader, där de får tjäna honom till tidernas ände.

Ibland sägs hon röva bort små barn åt sin fader, som sedan förvrider dem till lustfyllda, kalla väsen utan nåd. Det finns en hel del sätt att avslöja Isjungfrun på, några av de mest kända är att hon flyr om man tänder en eld i hennes närhet, och att alla växter i hennes omgivning beläggs med ett tunt lager av frost.

En sägen gör gällande att Dimmornas herre för sjuhundrasjuttiosju år sedan fångslade Isjungfrun i en glaciär, men att hennes ande nyligen kommit fri, och återfötts som en ung flicka någonstans i Cermira.

Kung frost

Detta väsen sägs vara ingen mindre än självaste Vidkun IV, som försvann spårlöst i Mithera vintern 2891. Som ung reste Vidkun IV mycket i den frusna skogen och lärde sig mycket om dess mysterier, men förbannades till sist av Mitheras andar.

Enligt legenderna irrar han fortfarande runt i Mithera som en grå gammal gubbe täckt av frost, tård och bleknad och klädd i trasor, men med en krona på huvudet och sin signetring på fingret, och söker förgäves vägen till Daaks rike. Då och då slår han sig ned hos vandrare i skogen och lyssnar man noga på hans sorgsna sånger och berättelser kanske han avslöjar något av skogens mysterier.

Skuggfolket

Skugglandets väsen kommer i många former; det mest omtalade är Jaktföljet, som åtföljda av enhörningar och snötigrar setts jaga enorma vildsvin i Mithera och Skuggskogen, utrustade med jakthorn och spjut av silver och klädda i skira dräkter av spindelväv. En annan grupp är Sjöradarna, som sägs bebo djupen under Månsjön; ibland sägs man kunna se deras guldschattnar glimma på sjöbotten.

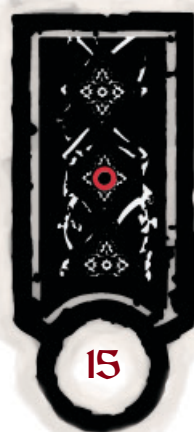
Mest fruktade är dock skuggorna eller svartskimmlarna, som förebådar fruktansvärd olycka. De kan bara anas i ögonvrån, som platta, ruvande skuggestalter precis i utkanten av människors synfält, och innan man hinner vända sig om är de borta. När svartskimmlarna syns upplever man nästan alltid en känsla av hotfullhet, och världen sägs för ett ögonblick te sig egendomligt livlös och platt, som att allting förlorar sitt djup och sin lyster.

När dimstråk eller snöstormar väller in över Cermira påstås skuggfolkets undersköna ädlingar gå på jakt efter människokvinnor att betäcka, men halvblooden som är resultatet av sådana förbindelser är inte alltid sällsamma och vackra, utan kan lika gärna bli födda med svans och täckta av päls, eller som enögd och förvridna monster.

På grund av skuggfolkets förföriska och mörka trolldom fruktar cermirerna dem mer än några andra mytväsen, och ritar kraftrunor på sina dörrar och bär järnsmycken eller påsar med torkad hjärtansfröjd för att skydda sig.



Cermira





Makthavare

Vidkun VII Kurvald

Cermiras överjarl är ett enigma; somliga menar att han är en ulv i fårakläder som lurat halva världen att underskatta honom, andra att han verkligen är så inkompetent som han verkar – men de senare skulle givetvis aldrig säga det högt. Kung Vidkun går under flera epitet: "Den starke" för sin oefterhärmliga förmåga att i berusat tillstånd under gästbud bända upp hästskor, och "Den virile" för sin förmåga att avla fler barn än till och med sjöherren av Consaber.

I sin ungdom var Vidkun en energisk och berest man med stor upptäckarlusta, men fetman och hedonismen har tagit ut sin rätt och nu för tiden orkar han inte ens jaga. Intresset för enorma fester, fagra kvinnor och starka drycker har han dock kvar, och lever ohämmat ut på bekostnad av rikets skattkistor och anseende.

Trots att drottning Miranda är en vacker och klok kvinna som skänkt honom fem mer eller mindre välskapta barn har Vidkun haft oräkneliga utomäktenskapliga affärer, varav flera resulterat i barn han sedermera erkänt och låtit uppföstra vid hovet, till förtret för såväl adelsmän som sin hustru och drottningmodern. Medan barnen bestått har älskarinnorna kommit och gått; alla långvariga affärer har drottningen eller drottningmodern hänsynslöst sett till att göra slut på, i den senares fall stundtals på blodiga sätt.

Cermiras överskott på kungabarn har inte bara minskat deras individuella värde på äktenskapsmarknaden och satt svår split i familjen inkom genom de äkta syskonens

Themzan Valomior

Themzan Valomior var en caserisk skriftlärare som länge verkade som hovkrönikör i Cermira. Han var en högt aktad figur vid hovet, men såg med vända hur en förr ädel och upplyst administration under Vidkun VII:s familjs vingar förföll i vad Valomior uppfattade som dekadens, barbari och bondfångeri. Den mycket gamla cirefaliern hade under sitt långa liv blivit förstahandsvittne till det cermiriska hovets nedåtgående spiral, och bestämde sig slutligen att sätta det på pränt i Cermiras krönikor, volym XXXVII, fjortonde kapitlet, "Otukt och ränksmideri".

Den mest berömda passagen är otvivelaktigt den där Themzan beskrev situationen vid hovet som "komplett vansinne, likt ett drogbemängt västerländskt harem under en drägglande, sinnesrubbad despot". Så stort var Valomiors anseende, emellertid, att han antagligen hade kunnat förlåtas även detta, om det inte vore för att han också skrev, om kungens ögonsten, prinsessan Merlinda: "En skenhelig, intrigant liten hora sprungen ur pur illvilja".

Themzan Valomior slutade sina dagar på det hädanefter kallade Rådbråkartorget i Cermiras stad. Han sörjdes av många, men ingen vågade fälla en tår. Hovkrönikör i Cermira är sedan dess den jargiske munken Molifatius den äldre, som inte bara lär vara en stor regimvän, utan också väl bevandrad i konstformen självzensur.

avundsjuka, det hela görs dessutom värre av Vidkuns tendens till favorisering. Han är ohämmat stolt över sin äldste oäkta son Raho Utbygdsjägaren, betydligt mer än han är över sin förstfödde äkta son prins Valdemar, medan han ohögljt föraktar till exempel Hilding Harmynte, och behandlar sina äkta söner Vitoft och Logan mer eller mindre som luft.

Den oäkta dottern Merlinda Snökristall är helt skamlöst hans ögonsten. Hon är femton år, ljuv som en ros och det ryktas att överjarlens känslor sträcker sig lite längre än faderskapet tillåter. (Kungen har inte erkänt några andra oäkta döttrar, men det är inte ovanligt att faderlösa flickor i Cermira får för sig att kungen är deras far).

Familjesituationen vid hovet kan alltså bäst beskrivas som något som inte legat långt efter de värsta av haremsintriger i Múhad. Faktum är att bastardsonen Magne den Rådbråkade avrättades för ett år sedan efter ett påstått förräderi som många påstår att han egentligen var oskyldig till, och att han alltså blev ditsatt för brottet av någon annan. Det råder delade bud på vem – Ileana van Culnar, Hilding Harmynte och rentav lilla Merlinda är populära kandidater.

Politiskt sett har Vidkun följt den linje som hans farfars far lade grunden för; det vill säga cirefaliervänlig, somliga skulle säga underdånig, politik, men har likfullt lyckats komma på kant med flera cirefaliska hus, mer genom taktlöshet än medveten ansträngning. Köpmännen i riket är också frustrerade över Vidkuns uppenbara sympatier med stormannaätterna, som ständigt underminerar landsrådets auktoritet. Trots att överjarlen håller sig med en oproportionerligt stor armé har han visat föga intresse för att använda den på omkringliggande länder och områden – men å andra sidan aldrig tvekat att hota med den.

Ileana van Culnar

Cermiras åldrade drottningmodern har vid sin bångstyrrige sons hov en otippad allierad i form av sin svärdotter, drottning Miranda, en lömsk dam som desperat försöker hålla plit på sin make. Tillsammans eftersträvar de ständigt mer makt vid hovet, och möter här motstånd inte bara från kungens många ambitiösa bastarder, utan också prinsessan Petronella och hennes makes ätt, Kärlingarna.

Det råder vidare ett kallt krig mellan Ileana och Valdemar Jarl, hennes egen son, sedan denne försiktigt uttryckte att den gamla damen borde sluta blanda sig i rikets angelägenheter. Ileana har istället gjort det till sin ålderdoms mission att se till att han, Kärlingarna och kungens favorit Raho Utbygdsjägaren aldrig kommer närmare tronen.

Drottning Mirandas senaste infall att förvisa alla samotritroende från hovet har fått hennes och Ileanas allians att knaka i fogarna, då Ileana därmed gick miste om sina hållhakar på Robart Teggon, rikets ashariske spionchef. Änkedrottning Ileana har börjat se sig om efter nya allierade, och har bestämt att det för detta ändamål är läge att luta sig på sin mäktige brorson Lot i Damarien, och se om han inte kan skicka några alldeles särskilt begåvade agenter till Cermira.

Cermira

Cermiras konungalängd

Nedpräntad av Abetorius den Vittbereste (Alla årtal är enligt Herrens tideräkning)

2681-2694: Vidkun Kurvald "Befriaren"

Om honom sägs det att han besegrade de ashariska hundarna i mäktiga slag, och grundade vårt rike. Ulvar slukade honom i Mithera.

2694-2720: Valdemar I

Om honom sägs det att pilgrimsfärderna till S:t Kira började under hans tid. Han uppförde en mäktig mur runt Cermira stad. Han dog med ansiktet mot marken.

2720-2727: Valdemar II "Den Vredgade"

Om honom sägs det att han satte Äppelbyätten till svärdet. Många borgar restes under hans välde. Han föll i strid mot asharierna.

2727-2763: Otis Den Store

Om honom sägs det att både asharierna och drunkarna kuvades under hans ledning. Han regerade i många lyckliga år. Feber kom honom att möta Herren.

2763-2797: Otis II "Den Helige"

Om honom sägs det att Herren begåvade honom med visioner om framtiden. Klokt och långt var hans välde. Han dog stillsamt i sömnen.

2797-2832: Vidkun II

Om honom sägs det att de hårda vintrarna började under hans regering. Han flyttade hovet till Hadarshus, där frossa blev hans bane.

2832-2841: Vidkun III

Om honom sägs det att han förjagade många bestar från Mithera. En jättespindels bett bragte honom om livet.

2841-2846: Egis I "Den Vansinnige"

Om honom sägs det att han skändade etthundra jungfrur och satte rikets lagmän på spett, brände landsrådets lokaler till grunden, och lät ylande byrackor slita ihjäl varandra framför tronen. Brodersbane dräpte honom utan misskund.

Tronföljdskriget (interregnum) 2846-2847

Av denna tid vill vi helst intet ihågkomma.

2847-2873: Valdemar III "Den Vise"

Om honom sägs det att han slog ihjäl sin bror och räddade fagra ungmöer ur dennes klor, och har där- efter kallats "Brodersbane". Lång vänskap med det faliska folket smiddes under hans regering. Han dog som en gammal och firad man.

2873-2884: Egis II "Den Djarve"

Om honom sägs det att sådant mod aldrig förr skådats. Ensam dräpte han en isdrake i Mithera och den fruktade Behornade fursten av Det fallna tornet. Inga sjukdomar avskräckte honom, och fläpinne blev hans död i Caserion.

2884-2892: Vidkun IV "Kung frost"

Om honom sägs det att snöstormarna kulminerade under hans välde. Han medförde kostbara kristaller från Mithera och lärde många av skogens hemligheter, men köldens andar slog hans själ med sorg och kyla. Han försvann spärlost i Mithera.

2892-2920: Otis III "faliske Prinsen" senare "faliske Kungen"

Om honom sägs det att han reste mycket i cirefaliernas länder. Han stred mot Voromanien med cirefalierna. Lungpesten drabbade riket under hans välde. Särfeber blev hans död i Cermira slott.

2920-2937: Vidkun V "Guldkrönte"

Om honom sägs det att man hittade guld och silver i bergen under hans tid. Rikets skattkistor flödade av rikedomar. Tirakernas härjningar började, och en tirakkrok ändade hans levnad.

2937-2941: Egis III "Cirakfrände"

Om honom sägs det att han blidkade tirakerna och lärde sig deras tungomål. Men lika kort som framgångsrik blev hans bana, då matförgiftning snart kostade honom livet.

2941-2959: Vidkun VI

Om honom sägs det att han gick i korståg mot Asharien men drevs tillbaka. Handeln blomstrade dock under hans välde. Han dog fridfullt i S:t Kira.

2959-: Vidkun VII "Den Virile"

Om honom sägs det att många starka söner och fagra döttrar avlats under hans regering.



Cermira

*Far vet bäst! Ja, eller, efter mig, och drottningmodern, och herr Cirman,
och herr Boniface, och hela resten av riket*

— Merlinda Svickristall, prinsessa

Ryktestabellen

När man är på ett vårdshus, ett gatstånd eller i en bondstuga i Cermira med omnejd bör man slå på tabellen nedan för att se vilka rykten man snappar upp. De flesta rykten i Cermira handlar om kungahuset, Mithera eller cirefalierna, men det finns många varianter, och folk är mycket villiga att gå in på smaskiga, komplicerade och själv motsägande detaljer. Slå en T100: "Har ni hört att..."

1 Överjarl Vidkun är i själva verket Todor Felkes i förklädnad.

2 Drottningmodern har en hemlig relation med Robart Teggon, rikets spionchef.

3 En jättstor, benvit drake har setts bränna träd i Mithera.

4 Dvärgar är livrädda för Vitterdal och vägrar åka dit.

5 Överjarl Vidkun besöker den tirakiska bordellen i Cermira stad under förklädnad.

6 Vrimzikiel har rekryterat en armé av monster och skuggfolk för att erövra Cermira.

7 Någon av prinsarna Valdemar, Vitoft och Logan är en oäkting.

8 Någon av prinsessorna Paulina och Petronella är en oäkting.

9 Någon av kungens erkända oäktingar är inte en oäkting.

10 Prins Tomeran Halvalven är i själva verket en halvtirak.

11 Prinsessan Merlinda eller prins Raho är ett halvblod.

12 Thukkor Wekzis pälsar stals av skuggfolket och/eller huset Ivori.

13 Ett pilgrimsfölje har kidnappat oskyldiga och låst in sig med dem i en kyrka, och vägrar komma ut innan samoristerna/drunokierna/tirakerna/alvorna/oknyten fördrivs från Cermira.

14 Ätten Morgonstjärna ägnar sig åt hedniska, ockulta riter.

15 Asharierna har grävt en hemlig invasionstunnel under Egisborg.

16 Kungens svägerska Vanna Hök och Sparre konspirerar för att sätta sina egna barn på tronen.

17 Cirefalierna har medvetet pressat priserna på öl och vin för att göra Cermiras överklass så alkoholiserad som möjligt.

18 Cirefalierna i Daliz Rim har tillfångatagit en prinsessa av skuggfolket, och gör vidriga experiment på henne.

19 Det finns ett sjöodjur i Månsjön - alla är givetvis ivriga att berätta om när deras tremänning såg det.

20 Det finns melusiner/coomaror/fiskmän i Solsjön, som ibland kidnappar folk med sig ner i djupet.

21 Barn i Tivar har blivit kidnappade och/eller uppätta av en gigantisk svart fågel.

22 Drottningmodern, drottningen, Vanna Hök och Sparre och/eller Merlinda Snökristall badar i jungfrublod för att behålla sin ungdom.

23 Överjarl Vidkun dog i själva verket i ett dryckeslag i fjol, och är ersatt av en vandöd kopia.

24 Miraklet i Sankt Kira var en jargisk komplott för att stärka Daaktron i regionen.

25 Xinu- och/eller Kuberonkulturer har fått fäste i gudsförgätna byar i Mitheras kullar.

26 I Månsjöns vatten kan man se händelser vid Solsjön återspeglas, och vice versa.

27 Det finns hemsökta coloniska katakomber under Cermira stad.

28 Magne den Rådbråkade var i själva verket offer för en komplett anstiftad av drottningmodern, drottningen, Vanna Hök och Sparre, och/eller Merlinda Snökristall.

29 Primod Moreus försöker få Preorim Nove att dra på korståg till Cermira, för att rensa ut samorismen en gång för alla.

30 Folk som ätit Äppelby-äpplen har kort därefter hamnat i Skugglandet.

31 Aboraten planerar att resa till S:t Kira med ett gigantiskt följe.

32 En riddare på en häst av rostigt järn har setts i Mithera, jagande en flicka i vitt.

33 Huset Ivori försöker provocera fram en konflikt mellan Cermira och Jarla.

34 Landsrådet kontrolleras i själva verket av cirefalierna/inkvisitionen/skuggfolket/Rakhori.

35 Klagande läten och skrik har hörts från gamla gruvgångar i Vitterdal.

36 Den kommande vintern kommer att vara i 33 år.

37 Huset Meneltaze har handelskontrakter i Skugglandet.

38 Den ökände bazirkpiraten Grakk Wegum har grundat ett flodpiratband i Cermiras hamn.

39 Thukkor Wekzi och Saevian Ivori har i själva verket en klistrig men naturvidrig romantisk relation.

40 Huset Wekzi köper upp massor av döda människokroppar.

41 Kungens/drottningens/drottningmoderns favorithest har sprungit till skogs.

42 Meneltaze tillfångatar kölelementarer inne i Mithera och läser in dem i stora järnskrin.

43 Ätten Kärpling/Bergshjärta/Krumfol/Gladsax av Tivar är i själva verket ättlingar i rakt nedstigande led till Jordesoldaten och Sankta Kira.

44 Ashariens överjarl Anstir Tyldons alviska älskarinna är även älskarinna åt kung Vidkun.

45 Ett damariskt barnkorståg är på väg till S:t Kira.

46 De samoritroende har förgiftat brunnar för att bereda vägen för en asharisk invasion.

47 Cirefaliska lönnmördare har misslyckats med ett försök att röja kung Vidkun ur vägen.

48 Huset Mimore, Wekzi, Ivori och/eller Nejas bedriver slavhandel i smyg i Cermira.

49 Ungdomarna Lisetta och Vendi av de bittert rivaliserande husen Nejas och Urias i Jarla har blivit förälskade i varandra, och rymt till Cermira.

50 Kettill Kärpling har under ett vredesutbrott slagit ihjäl sin bror/son/fru/dotter.

51 Det finns en nedgrävd guldskatt i en skog i Mitheras kullar, bevakad av ett hyggelmonster.

52 I Mithera finns en frusen ruinstad i vit marmor, bebodd av undersköna jungfrur/jättespindlar/ödlemän.

53 Den fruktade riksfogden, Nidhielm Nödmynt, har en mycket okysk relation med drottningen/en eller flera prinsessor.

54 Prins Vitoft har under en av sina vansinniga jakter genom Mithera skadat sig och blivit från vettet. I själva verket var det Raho Utbyggsjägaren som sköt honom.

55 Någon har stulit Cermiras tio ringar från kungabarnen/drottningmodern.

56 Ludo och Mianni Fasces har skrivit en pjäs som häcklar kungafamiljen, som de sätter upp under privata fester.

57 Frostorden har fått fäste i Cermira stad, och ligger bakom en serie försvinnanden.

58 Inkvisitionen tänker slå till mot tempelbygget på Kavelön.

59 Inkvisitionen tänker utreda hela kungliga hovet, något kungen i berusat tillstånd har skrivit under på.

Cermira

Omöjligt? Struntprat! På dem bara, kämpa! Bara modiga krigare faller från sin häst; hur kan en krälände ynkrygg veta vad ett fall är?

— Nurlunor Tiggardrottningen, gurgitisk filosof, bugar fyra gårdar på en lynchmob

60 Kungens populäre oäkting Enok Enhärjaren är verksam i en smuggelring, som förser honom med exotiska droger.

61 Huset Meneltaze är infiltrerat av Vrimzikiels män, som tänker använda det för att sabotera Cermiras armé.

62 Kung Vidkun har en affär med Ylva Guldskeppa, huset Nejas ledare, och/eller Snöfrid Bergshjärta, guldgrävargillet mästarinna.

63 Merlinda Snökristall är Isjungfrun återfödd.

64 Den ökände nekromantikern Teraval Terabum har bjudits in till Cermira för att måla porträtt av kungafamiljen.

65 Vrimzikiels här har anfallit Mitheras kullar och bränt flera gränsposteringar.

66 En stor grupp av brunstiga troll härjar någonstans i landet.

67 Ett pilgrimsfölje på väg från S:t Kira till Durum i Drunok har överfallits av rövare och mördats; rövorna stal en värdefull relik som aboraten utfäst en belöning för att få återbördad.

68 Någon i bygden har fött ett halvblod.

69 Överjarlen har förvisat en gravid älskarinna, som svurit att hämnas.

70 Överjarlen har blivit impotent, och landssorg kommer att utlysas.

71 Khioniterna har genom mystiska riter frambringat köttätande träd som kommer sluka alla som försöker avverka deras skog.

72 En magistorm har brutit ut i Mitheras inre och är på väg mot Cermira.

73 Det färska och dumdristiga handelshuset Logvald-Kosse har drabbats av allvarlig hybris, och vill bekosta en expedition genom Mithera i hopp om att hitta en bra handelsväg till raunernas länder.

74 Överjarlen har en sexuell relation med sina favorittriddare, herr Boniface och herr Tzezor.

75 Sju spöklika ungmöer på vandöda hästar rider genom Östanmark, och där de siktats bryter snart fruktansvärda sjukdomar ut.

76 Hovet har skickat en diplomatisk delegation till Marek Pomian i hopp om att reparera relationen till cirefalierna, men hela delegationen försvann spårlöst en natt på Raunfloden.

77 Vitterdal-guldet är hemsökt, och drar till sig svartskimmalar (se "Skuggfolket").

78 Munkorden Diadematernas abbot i S:t Kira har blivit giftmördad.

79 En av Skuggfolkets kungar har bestämt sig för att kalla till sig alla Cermiras halvblod.

80 En könssjukdom som leder till galenskap härjar vid hovet.

81 Ödmar den äldre, Älfiskargillet mästare, har dödats under ett slagsmål i landsrådet.

82 En grupp samorister i Fort Otis har blivit lynchade/brända/påspetsade av en arg mobb.

83 Det är i själva verket en serie tomteförbannelser som ligger bakom allt som gått fel i riket.

84 Den döde coloniske generalen Jaxalares har vaknat upp i Mithera och tänker anfalla Cermira med en hord av vandöda krigare för att återbörda sin älskarinna, Isjungfrun.

85 Överjarlen har försmått en älskarinna av Skuggfolket, som förbannade honom med fetma och idioti.

86 Överjarlen vill gifta om sig med någon av sina älskarinnor, och försöker bli av med drottningen.

87 Överjarlen har beordrat att alla dödsdömda i riket hädanefter ska kämpa mot vilddjur inför publik, eftersom det blir roligare så.

88 Rikets skattmästare, herr Cirman, har i årtal förskingrat pengar till förmån för huset Mimore och diverse mutkolvar i landsrådet.

89 Kredithuset Elzimaz hotar att kräva in alla kungens lån om inte Themzan Valomiors familj och en rad andra cirefalie får kompensation för diverse påstådda oförrätter.

90 Hattsömnadstillbehörsmakarnas gille står inte längre ut med det kungliga förtrycket, och stämplar till revolt mot kronan, i syfte att åter göra Cermira till en riktig jarlaunion.

91 Hela kungliga livgardet ska hädanefter bemannas av tiraker; många mänskliga befälhavare har avskedats och är mycket förtörnade.

92 Ett antal människor runtom i riket har nyligen blivit ohjälpligt galna efter båt färder med Mänfaren, där de har blivit varse att jordens undergång är nära förestående.

93 Frostorden har börjat förgifta slarvsyltan för att påskynda domedagen; många oskyldiga har insjuknat.

94 Ormguden Kaas präster har till synes slumpmässigt beordrat sina kultister att lönnmörda ett antal prominenta cermirer.

95 Kungen har satt ett kycklingben i halsen under en orgie, och ligger för döden. Kampen om tronen är på väg att bryta ut.

96 Före detta spionchefen Robart Teggon planerar att sälja alla rikets hemligheter till asharierna, om ingen kan stoppa honom innan han når Camard.

97 Överjarlen har, till mångas förtret, spontant tilldelat sina vuxna bastarder Raho Utbygdsjägaren, Vilbur Otadlige, Enok Enhärjaren och Morgan Oäktingen viktiga poster inom rikets administration.

98 Den cirefaliska modern till kungens icke-erkände bastard Caziman av Tivar fruktar att hennes namn är på väg att bli känt, och har inlett en väg av utpressning och lönnmord för att desperat tysta alla som vet innan hon riskerar att bli bannlyst från Cirefaliska samväldet.

99 Älfiskargillet har hamnat i en blodig konflikt med tirakiska karteller, sedan både osanktionerad äl och Nevasdov-stör börjar dyka upp i grytorna på tirakernas krogar.

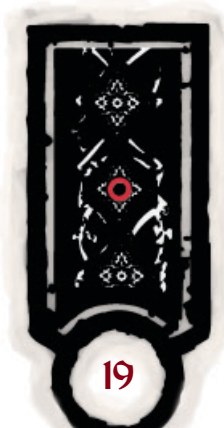
100 Om någon någonsin kan tina Isjungfruns hjärta kommer Mitheras snö för alltid att lätta.

"Ingen bråkar med Sälklubbingsgillet" var länge ett ovanligt sant valspråk, men sedan man råkat göra klubbor av en raunländsk totempåle av påtagligt fallisk natur och därigenom förolämpa någon av Kärlekens hords allt annat än kärleksfulla avgudar var gilletts öde för alla syften beseglat, och raunlänningarna gjorde processen mycket kort och våldsamt. Nevasdovs stränder var under återstoden av året lika beströdda med klubbade cermirer som klubbade ringsälar, och sanden röd av blod. Därefter kom Älfiskegillet att bli det största i Cermira, mycket på grund av en särskild sorts ödmjukhet inför uppretade barbarer med stora vapen.

— Themzan Valomior, Cermiras kröniker, volym XXXV



Cermira



Cermiriska rollpersoner

Cermiras mänskliga majoritetsbefolkning är mycket nära besläktad med asharierna, men undernäring och kyla har genom åren gjort dem något kortare och segare. De är kända för att vara arbetsamma och hårdade och alltid på sin vakt mot faror som lurar.

Ofta anses de vara tystlåtna, hemlighetsfulla och svåra att komma in på livet, men väldigt gästvänliga när man väl gör det. Cermirer är bleka i hyn med allehanda hår- och ögonfärger, men somliga har nästan svartblått hår, vilket påstås vara ett tecken på Skugglandsblod långt tillbaka i släkten. Männen är cirka 165 cm långa och kvinnorna runt 155 cm.

Styrka	2T6	Vilja	2T6
Tälighet	2T6+2	Psyke	2T6
Rörlighet	2T6	Visdom	2T6
Uppfattning	2T6+1	Utstrålning	2T6

Egenskaper

Gränslandsbor: Många cermirer har haft någon upplevelse av fasorna som ruvar i Mithera. De får 1 Avtrubbningsskräms för övernaturligt.

Värmande drycker & rätter

De driftiga cermirerna har genom sina kontakter med cirefalierna fått tillgång till en hel del unika möjligheter att värma sina frusna kroppar med mustig mat och dryck. En sådan möjlighet är det berömda smörteet, som består av grönt te från det fjärran Mûhad blandat med en generös klick mycket lokalt smör. Det serveras rykande hett i stora muggar på alla värdshus med självrespekt, men är lite för dyrt för vanligt folk, som istället dricker varmt öl och mjöd. Vill man bli redigt drängfull (vilket man ju oftast vill) dricker man det buffelgräsbrännvin som tillverkas i Mitheras kullar. Till detta kan man förslagsvis äta:

Barkbröd: Hårda, tunna brödkakor på sämre spannmål som drygats ut med bark och smärre bitar av kvarnsten. En tråkig men faktiskt inte så pjåkig basföda, särskilt vanlig i det gudsförgätna hörn av Cermira som kallas Mitheras kullar.

Blodgröt: Kornmjöl blandat med djurblood, smör, bhanna-lu-korn eller havre, och varierande former av kryddor. Rätten anses oaptitlig av många, men håller Cermiras bondebefolkning välnärd, och är möjligen ett unikt exempel på kulturmöte mellan människor och tiraker.

Björnkörv: En lokal specialitet, och välkänd som kung Vidkuns favoriträtt.

Egiskörv: En mustig och pikant körv gjord på bergsbäver, vitlök och falisk peppar.

Fettkaka: Kött torkas och mals för att blandas med fett och torkade bär eller frukter. Smeten formas till små kompakta kakor som man låter torka. Resultatet är en energirik rätt med väldigt lång hållbarhet. Vid förtäring kan kakorna antingen stekas eller blandas med vatten till en gröt. Populärt inom armén och hos vildmarksmän men ätes vintertid av de flesta bönder i riket.

Händig: Cermira är känt för sina mäktiga hantverksgillen, och även bland nybyggare och bönder är hantverkskunskaper ofta oundgängliga för överlevnaden. Cermirer får 1 poäng hantverk.

Nybyggare: Vedermodor och vildmarksfärder är en naturlig del av livet för cermirer. De får 1 extra slag på tabellen för Färder & äventyr.

Seglivade: Cermirer är naturligt begåvade med en ovilja att ge vika; kanske räds de Daaks dom, kanske är de bara hårdade av snöstormarna. De får +1 i Livskraft.

Språk

Talade språk: Ashariska, lägre jargiska.

Skriftspråk: Inga.

Namn

Kvinnonamn: Atla, Borgun, Brisa, Ditte, Eyr, Ernidis, Galda, Hervor, Holga, Imbor, Jorun, Rana, Sestrid, Snöfrid, Torvi, Ulva, Vala, Valfrid, Värun, Yrsa, Öllögård.

Mansnamn: Adalrik, Bodvar, Dryggve, Enok, Estulv, Frenne, Gardar, Hammen, Ingjald, Jostein, Kabbe, Lothar, Otis, Roel, Sigmar, Sjöbjörn, Tingfast, Valdemar, Vidkun, Åsgeir, Ödmar.

Halstrad fisk: Floderna erbjuder gott fiske året runt, varav de bästa exemplaren slutar upp halstrade och garnerade med enbär, vitlök, pepparrot och kanske lite falisk peppar. Andra kan man salta och lägga i tunna eller göra jargisk fisksås av. En särskilt berömd fisksort är stör från den mäktiga sjön Nevasdov norr om Mithera, som Cermiras Älfiskargille traditionellt har monopol på handeln med.

Filbunke: Fet mjölk som behandlats till en puddingliknande konsistens. Om man har råd tillsätts vanligen lite honung.

Rebabröd: Ett lokalt kornbröd som idealiskt äts på drunokiskt vis med lite olivolja, men oftast får stå för sig själv, det vill säga torrt och ganska smaklöst.

Rotsoppa: En tunn soppa med fisksås, lök och vitlök samt en rik flora av rötter och örter från Mithera. Finns i lika många varianter som kockar, men är ofta lite surstark i smaken.

Slarvsylta: Ett av flera lokala namn på den "kött"-rätt som hugade tirakiska entreprenörer serverar i gatstånd och på mindre nogräknade inrättningar runtom i Cermira stad. Det är härligt mystiskt vad rätten egentligen består av, men det är åtminstone billigt och mättande.

Tjälknöl: Viltkött som bevarats i Cermiras frusna jord, och sedan ugnsgillat långsamt i en gryta med enbär och vitlök. En favorit på värdshus då den kan ligga framme väldigt länge, och gör sig särskilt bra med falziner-öl av medioker kvalitet.

Cermira