

GREYHAWK

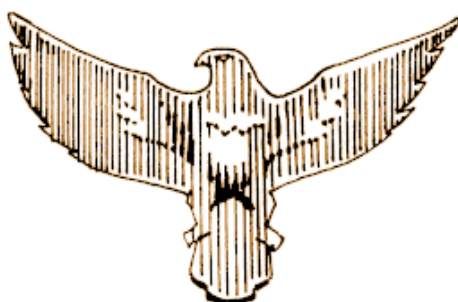
GAZETTEER



YOUR MONTHLY GUIDE .



GRIFFIN TRYCKERI
GAMLA TÖUVAGRÄND,
GAMLA STADEN



CSR INC.
SILVER ÄR

VÄLKOMNA ÅTERIGEN TILL THE GREYHAWK GAZETTEER

Det här numret av gazetteern har funnits tillgängligt tidigare på Lokes hemsida i ren textform, ända sen år 2000 till och med. Nu är det dock dags för den riktiga varianten. Texterna har gått igenom för att hitta stavfel och misstag och några nya bilder har ritats.

På grund av lite dåliga kommunikationer så blev det inte något "Hemma hos Firmir" i detta nummer utan det får vänta till senare precis som Mizaabs del i persongalleriet flyttats på grund av att hans hus blev istället för Firmirs och det var det enda som jag hade någorlunda bra beskrivet.

Jag har frångått en princip jag hade när Greyhawk Gazetteer började, att teckningarna skulle gå i liknande stilar, och komma från mig, Jeff Easley eller Ken Frank. Anledningen är att det går fortare att ta någon annans bild än att rita en egen som ersättning när stilen inte passade. Och att det går fortare innebär att fler nummer kan komma ut snabbare. Två andra grafiska förändringar är att de snirkliga inledningsbokstäverna i rubriker försvunnit och att tecknen för vilken kampanj en artikel handlade om tagits bort. Istället så kommer det stå i inledningen vilken kampanj artikeln tillhör.

En titt på vad som kommer; Persongalleriet (Vecna, Derider och Mizaab), Hemma hos (Thrommel, Kalifen av Ekbir och Vecna). Som alla vet är det bara att önska något så dyker det upp förr eller senare.

Det dröjer nu ett bra tag innan nästa reguljära Greyhawk Gazetteer dyker upp, i nästa nummer kommer andra delen av Greyhawkkampanjkrönikan med Temple of Elemental Evil och i Gazetteern efter det så kommer Falkentrilogin och efter det så kommer avslutningen på 'Demons, Demons Everywhere'-kampanjen. Nästa Greyhawk gazetteer ligger faktiskt så långt in i framtiden att den inte givits ett nummer än, och numreringen på utgivningarna är bestämd fram till och med #79. Men som ni alla vet så är jag duktig på att ändra mig.

Greyhawkkampanjen Kings & Pawns är uppskjuten på obestämd framtid, dels vill jag avsluta ett par andra kampanjer först och dels vill jag ha en lite större reguljär spelgrupp och allra helst skulle jag förstås se alla originalgreyhawkare vid spelbordet, men då lär det dröja tills våra pensioner.

Det kanske låter som skryt men jag tycker GG och Luntan blir allt bättre med åren, och från och med det här numret är det till och med sidnummer på sidorna.

I NÄSTA NUMMER: Hemma hos Firmir, Guide till Greyhawks värld, Thrommel med mera.

Det mesta: Daniel Schenström

Originalförfattare: Gary Gygax, Roger E. Moore, Carl Sargent Jim Ward, Richard W. och Anne Brown, m.fl.

Övrig konst: Jeff Easley, Ken Frank, Dave Trampier

Kartografi: Daniel Schenström, Dave „Diesel“ LaForce, Darlene Pekul, Dave C. Sutherland III.

Daniel Schenström

Fiskgusegränd 11

745 61 Enköping

daniel@griffindesign.org

0171-36049

Greyhawk Gazetteer är en del av Lokes Lunta och följer dess numrering.

Greyhawk and all related material is © 2000 Wizards of the Coast. Editorial content and some names and places are © 2000 SK Loke.

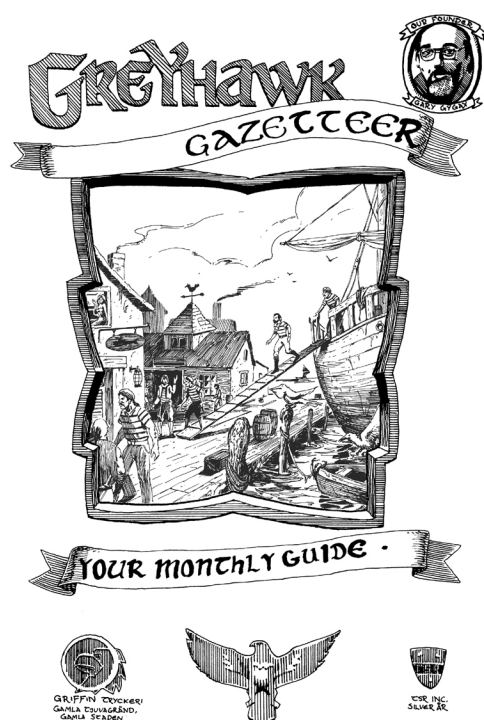
Materialet i Greyhawk Gazetteer baseras på TSR:s och Wizards of the Coasts material och är översatt och bearbetat och expanderat.

<http://www.griffindesign.org/greyscape.html>

Materialet i denna skrift är från 2000. Detta nummer gavs ut för första gången 2020 och har bara små korrigeringar.

INNEHÅLL:

INNEHÅLL	3
OMSLAGET	3
Obligatorisk information om vad omslaget föreställer.	
VELUNA-FURYONDY, DEL 2	4
Mer om vad du behöver veta om det största goda riket.	
MAGINS HISTORIA	11
Som den berättas av Allandarios av Celene.	
VOLOS GUIDE TILL GREYHAWK, DEL 3	16
Den saknade texten från förra Gazetteern.	
GREYHAWKS RUNOR	17
Runor och vad de betyder.	
PERSONGALLERIET	18
Talasek Thraydin.	
HEMMA HOS MIZAAB ZAALEN	20
Se hur en magiker dekorerar sin herrgård.	
MIZAABS HERRGÅRDS KARTA	24
Vad låter det som?	



OMSLAGET: Första numret av Greyhawk Gazetteer hade en bild av Jeff Easley och nu är det dags igen. Den förra bilden blev dåligt återgiven på grund av att scannen som jag använde hade för blekt bläck. Bilden är från Greyhawks hamn.

Detta är andra delen i en serie om Veluna-Furyondy, Oerths största goda kungarike. Denna serie riktar sig främst till dem som spelat Greyhawk i Demons, Demons, Everywhere-kampanjen och nu spelar i GreyScapekampanjen. Det är inte förbjudet för andra att läsa detta då det ger en blick in i hur det är att leva i Oerik. Kom ihåg att detta är den officiella berättelsen såsom en kunglig historiker skulle berätta den. Speciella noter har lagts till för att försäkra er om en mer objektiv vy. Alla geografiska namn finns på den förläningskarta som medföljde förrförra Gazetteern.

VELUNA-FURYONDY DEL 2



Ekonomi

Landets välstånd grundar sig på fem produkter; matvaror, tyger, guld, koppar och silver. Landets bördiga jordbruksklimat skänker år efter år så rikliga skördar att mycket kan exporteras till allierade länder och fristäder. Greyhawk, Ket och Perrenland är de största mottagarna av jordbruksprodukterna. Mjöl, vin, cider, sylter och konserverade frukter och grönsaker går till dessa och andra platser.*

När det gäller tyger är det främst Greyhawk och Highfolk som importerar eftersom de andra länderna inom Veluna-Furyondys sfär är självförsörjande.

Guld, koppar och silver är gångbart i alla länder men det är främst i utbyte mot Urnsts grevskaps platina och vitguld som man exporterar. De gruvor som bryter de ädla metallerna är alla under Veluna-Furyondisk kontroll men rent tekniskt enligt de senaste kartorna så tillhör inte bergen något speciellt land. Ägande av bergen var något som diskuterades under fredsförhandlingarna i Greyhawk men av respekt för de dvärgariken som ligger i dessa berg och som inte bjudits in till förhandlingarna så valde man att inte rita om de gamla gränserna i dessa områden.

Det mesta av vad landet producerar stannar dock innanför landets gränser. Veluna-Furyondy vet vad krigsföring kräver och sen krigsåren har mer lagts undan för egen användning. Vesveskogens produkter stannar också inom landet för att återuppbygga och förstärka försvaret mot Iuz.

Landet myntar sin egen valuta som i vikt överensstämmer med Greyhawks, Urnsts och Nyronde. Det innebär mässing, brons, koppar, silver, guld och platinamynt. De bär sedan

sammanslagningen landets vapensköld på ena sidan och en stiliserad bild av Mitrik och två mänskarvor på andra sidan.

Landet importerar förutom platina och vitguld även ädelstenar, kryddor, fällar och vissa ovanliga träslag, från främst grannländerna, men kryddorna och träslagen kommer vanligtvis ända bortifrån Öherrarna.

De bakluniska länderna, Ekbir, Zeif och Tusmit bidrar med vissa lyxvaror som silkestyger och olika typer av konfektyr.

Andra produkter som importeras kommer ursprungligen från icke-allierade länder men har på sin väg till Veluna-Furyondy passerat mellanhänder som gör att det är legitimt att handla med dessa.

*Mycket mat exporteras genom en magisk portal till Järnporten som är under belägring av Storkungadömet. Endast Thrommels rådgivare och de han litar helt på som känner till detta i Furyondy.

Intern politik

Veluna-Furyondy styrs av kungen. Enligt lagen utgår all makt från kungen vilket betyder att vad han säger är lag. Ett väl utvecklat rättssystem ser till att alla andra sköter sina uppgifter som de ska eller straffas efter sin överträdelse.*

*Lagsystemet till trots och det faktum att landet är gott så finns det rum för adelsmän att intrigera sinsemellan.

Kungen

Den nuvarande härskaren, paladinen Thrommel III, har suttit på tronen i 5 år och folkets allmänna uppfattning är att han styr sitt land väl. Hans officiella titel är Kung över Veluna-Furyondy, Övervaktare över Vesveskogen, Beskyddare av Sköldländerna och Vaktare över Nyr Dyv. Det är en minskning och ändring av titlarna sen Thrommel I:s tid då bl.a. Provost över de Norra Slätterna och Lord av Dyvers ingick.

Kungens viktigaste uppgift just nu är att se till att gränsen av Iuz förstärks och att armén förblir vältränad och välutrustad trots förluster under det stora kriget. Hans militära titel är General vilket betyder att han är högsta officer. Trots alla risker det innebär så deltar han i alla stora offensiver och är en förnämlig krigare. Hans titel tillåter honom, som enda icke-medlem, att dubba riddare till Harts riddarorden.

Han sköter också om sin egen förläning, Mitrik, i samråd främst med sin drottning, Jolene.

Kungarådet

Kungens råd är en slags fortsättning på det råd som de sju adelshusens hade i Veluna och består idag av Canon Hazen, Raos överpräst; Lord Ervellyn, Highfolks högalvsledare och Hartriddarna av Highfolks kommendörkapten; och Storgreve Belvor IV, den forne ställföreträdande kungen. Inofficiella medlemmar är Lord Solan Gladwell, Hartriddarna av Veluna-Furyondys kommendörkapten och Ärkemagikern och äldstemannen Garan. Att de inte är officiella medlemmar beror på att Lord Gladwell har långt att resa och att Garan inte alltid kan komma.

De möts minst fyra gånger om året men oftare vid behov. De har ingen funktion rent lagmässigt men kungen brukar följa deras råd.

Utrikespolitik

Innan sammanslagningen var Veluna känt för sina diplomater och de samarbetade mycket med Furyondy. Efter sammanslagningen fortsatte ordningen som tidigare men under kriget utökade landet sin politiska kår för att nå längre rent geografiskt. Deras mest kända

diplomater är Sir Ymir Gildon och Parras Haradraith. Den förste mest för sin delaktighet i Thrommels återförande och den andre för sin diplomatiska bravader i Greyhawk.

Veluna-Furyondy samarbetar med sina närmaste grannar, Ket, Perrenland, Sköldländerna och Celene.

Ket är lite av den granne som landet föredrar att hålla nära än att behöva övervaka dem på något annat sätt. Ket är också en nödvändig partner på grund av handeln men Veluna-Furyondy skulle gärna se en ändring av landets lagar och att landet utökade patruller av sina farliga områden.

Perrenland har ett väldigt utsatt läge med sin närhet till Iuz land men tack vare väl utvecklade bergstrupper och en liten men stark flotta håller de stånd mot sina motståndare. Innan kriget sköttes relationen mellan Veluna-Furyondy och Perrenland via Highfolk som har ett militärt samarbete för att skydda bergsgränserna mot Iuz. Efter Sir Gildons vistelse under krigets första år sköts detta dock direkt mellan de två länderna. En del av Perrenlands styrkor slåss idag i Vesveskogen åt Furyondy mot betalning. Samarbetet ökar mer och mer vart år som går.

Sköldländerna var under innankrigstiden en militär allierad och de två länderna tillsammans med Nyronde brukade skicka trupper in mot Banditkungarikena och Horned Society. När Sköldländernas försvar rämnade under hårda attacker från Iuz så marscherade Veluna-Furyondys arméer in och lyckades stoppa framfarten. Resultatet blev att ungefär halva Sköldländerna överlevde intakt. Veluna-Furyondy har fortsatt att ha styrkor i landet till Sköldriddarnas förtret. Thrommel har bestämt att landet ska återlämnats när det återuppbyggt sitt försvar till förkrigstid.

Celenes allians rör nästan enbart handel. Människor och humanoider släpps inte in i landet* och så länge inte landet påverkas så ger de inget militärt stöd heller. Oftast gäller samarbetet Kronkullarna och Lortmilsbergen. Undantaget är Hartriddarna av Celene som slogs mot Iuz i norr.

I övrigt så försöker landet att hålla goda relationer med de andra goda länderna, främst genom kontakter i Greyhawks diplomatstad. De länderna som anses goda och som Veluna-Furyondy samarbetar med är: Bissel, Gran March, Geoff, Keoland, Yeomanry, Ulekländerna, Urnstländerna, Nyronde, Onnwal, Idee, Dyvers, Verbobonc och Sunndi.

De länder som är neutrala försöker Veluna-Furyondy att stötta när de genomför något som ses som gott och annars håller de en artig linje. Onda länder undviks så mycket det går.

*Som vi alla vet så släpps människor in, om än ett väldigt litet fåtal. Det rör vissa druider och Sir Anghromir DeWees. Dvärgar släpps in under övervakning och halvlingar och tomtar är välkomna att komma och gå som de vill. Halvalver räknas som alver och halvorchers som alla andra humanoider.

Administration

Det administrativa centrumet är som tidigare berättat, Chendl. Där finns alla förläningskartor, släktkartor, lagskrifter, notarier, ägandebevis, bygglov och liknande. Styrandet av landet från dag till dag sköts dock av förläningsherrarna. Eftersom makten utgår från kungen så är själva styrande ordningen; Kungen, prinsar, storhertigar, hertigar, storgrevar, grevar, baroner, marquiser, borgmästare, byöverhuvuden, gillesledare. Varje person vid en av dessa positioner ansvarar till personen ovanför. Det finns 165 förlänningar och städer i landet dessa delas in i 29 storgrevskap, som i sin tur faller under i 10 storhertigdömen. Det finns inga prinsar i dagsläget att ha prinsdömen till. I det forna Furyondy är alla högre titlar hållna av den kungliga adeln även om det kungliga blodet minskat genom ingifte under århundraden. De högre titlarna är prins, storhertig, hertig, storgreve och greve. Övriga titlar hålls av både kungliga släktingar och folk som blivit adlade.

Förläningsherrarna har flera uppgifter. De ska se till att lagen följs och tillhandahålla en domstol, de ska beskydda sitt folk och underhålla färdvägar och kommunikation, de ska ställa

upp med ett antal män vid krig och vara lojal mot kungen. De är skyldiga att se till att landets resurser används rätt och betala skatt till staten. Hur varje enskild förläningsherre sköter sina plikter är olika men generellt så utser han en sheriff som bestämmer över vaktstyrkor som ska hålla ordningen i hela länet och skydda befolkningen. Sheriffen eller länsherren själv styr i domstolen som följer Veluna-Furyondys lag. När det gäller bönder som vill byta yrke och dylikt så är det länsherren själv som bestämmer från fall till fall. Skötsel av vägar, hamnar och dylikt faller till den närmaste byn att ta hand om. Slutligen bestämmer han om nya bosättningar, om grödor ska ändras och anställer folk för att samla in skatt och tionden.

Landets lagar

Veluna-Furyondys lagar grundar sig på de Aerdiska lagarna men ändringar har gjorts under de år som gått sen länderna bröt sig loss från det Aerdiska kungadömet. Veluna-Furyondys lagar omfattar allt från kungens makt till vart tänkbart brott. Intressantast är brottslagarna. Själva den fulla lagtexten finns att läsa i Chendl med kortare varianter i de stora städerna och varje vassal har en ytterligare nedkortad version med bara brotten och straffen.

Lagsystemets grundtanke är att straffa en förövare så att denne inte skall göra om brottet. Dödsstraff är lagens strängaste straff. De utdöms för mord och högförräderi. Dödsstraffet sker genom halshuggning eller hängning.

Fängelsestraff av varierande längd, upp till livstid, ges till dem som torterar, uppviglar, efterliknar en person i ställning, anfaller någon, desekrerande av helig plats, tillbedjande av onda gudar, våldtäkt. Dessa straff kan kombineras med straffarbete.

Böter av varierande storlek ges till de som förfalskar, säljer stulna varor, mutar, skräpar ner*, hotar, stjälar, dödar husdjur eller boskap, och de som hindrar en person i dess lagliga värv.

Straffarbete utdöms till de som inte kan betala böter, de som anfallit någon och de som bedrivit otukt.

Landsförvisning drabbar präster av onda gudar, spioner, de som anfaller en medlem av den kungliga familjen eller annan adel, och den som bryter mot vassalavtalet.

*Nedskräpning är inte riktigt vad det är idag utan det gäller uträttandet av sina behov på allmänna platser (torg och monument).

Andra lagar

Harts riddarorden och de stora städernas gillen har lagar som är separata från landets.

Riddarordens lagar tar upp hur man förväntas agera gentemot folk av olika klasser och andra riddare samt vad man får och inte får göra i strid.*

Gillenas lagar reglerar tid för olika rang inom ett gille och vad som ska vara standard för kvalitéer och liknande.

Stora städer kan ha regler och lagar som inte finns upptagna i lagböckerna.

*En massa om Harts riddarorden kommer i ett framtida nummer av the Greyhawk Gazetteer.

Skatter

Veluna-Furyondy får en stor del av sin inkomst från sin ädelmetallexport men en lika viktig del är beskattningen. Det finns flera olika typer av skatter och de kan ändras närhelst kungen behöver mer pengar till statskassan

Lyxskatt. Det finns ingen allmän skatt på varor men vissa importerade gods är skattepliktiga. Dessa är fina fällar, tyger, ädelstenar och kryddor. Skatten är 5 brons per silver av varans pris. Den läggs på vid förtullning.

Tullavgift. Vid stadstullar och hamnar tas denna avgift. Den är 1 koppar per person och djur.

Marknadsskatt. Varje person som ska sätta upp ett stånd på ett torg eller marknadsplats betalar 1 koppar för privilegiet. Om man betalar för en hel månad i taget så blir det billigare.

Under Sådd tas härds-katten ut. Denna varierar beroende på storleken på ens hem. Från 1 koppar för den minsta stugan till 10 guld för slott.

Under Skördande samlas landsskatten in. Skatten är per hektar och är avgiften beror på lantmätarens besiktning av det land man äger. Skatten varierar från 5 brons till 1 silver.

Under Väggtäta sen så betalas inkomstskatten. Denna beräknas som 10% av inkomsten från adel och landägare. Andra skattas beroende på jobb men vanligtvis är det mellan 1 och 5%.

Magiker betalar 10 guld för privilegiet att praktisera magi och personer som vill bära vapen och inte är antingen riddare, adel, soldater eller vakter måste betala 1 koppar per vapen när de går in i en stad eller by.

Andra avgifter gäller import, juvelerare, hästuppfödare, att ha en vapensköld, och att angöra bryggor i stora hamnar.



Religioner

Alla goda gudar är tillåtna att tillbedja i landet och alla onda gudar är förbjudna. Rao är den överlägset mest tillbedda guden men S:t Cuthbert är god tvåa. Följande gudar har tempel i landet; (huvudtempelns geografiska plats om något inom parentes) Beory (Devarnish), Boccob, Pelor, Rao (Mitrik), Ehlonna, Fharlanghn, Heironeous (Mitrik), Olidamarra (Littleberg), S:t Cuthbert, Tritherion, Ulaa, Zilchus, Allitur, Bleredd, Cyndor (Mitrik), Lirr (Littleberg), Myhriss, Delleb, Rudd och Zodal.*

Den vanlige medborgaren ber till sina gudar på gudsdag eller vid speciella tillfällen som tack eller för att be om hjälp. Allt från dagslånga ceremonier till tillägnandet av en skål görs för att blidka gudarna.

*Jodå. Det kommer en artikel om alla gudar så att ni vet vad de står för och hur deras prästerskap är.

Språk

Allmänspråket är det överlägset mest talade språket i landet men Velondi, ett gammalt Oeridianskt stamspråk talas i området längst med Volverdyvadalen. För någon som talar enbart allmänspråket är det omöjligt att förstå. I vissa byar i området kan man inte finna en enda person som talar allmänspråket.*

Skrivna språk är lite annorlunda. Allmänspråket är officiellt skriftspråk sen nästan hundra år tillbaks men alla tidigare skrifter är på gammeloeridianska. De flesta som är skriftlärda lär sig allmänspråket, gammeloeridianska, Velondi och kanske Bakluniska. De som bedriver handel med Nyronde lär sig nyronesiska.

*En liten kort skrift om språken kommer.

Krigsmakt

Landets styrkor är kända kontinenten över, främst deras klämtande* tunga kavalleri. Medium och lätt kavalleri, uppbackat av pikenerare, lätt infanteri, tomtiska krigsmaskiner och alviska bågskyttnar utgör den stående armén som omfattar ett par tusen personer. Tillsammans med milis och adelns styrkor kan armén växa till över 20000 personer. Armén tar dock ett tag att mobilisera och av denna anledning grundades Harts riddarorden. Deras främsta uppgift är att vara ett första skydd mot invasioner och en elittrupp att samla sig runt vid stora slag. Erkända riddarordnar som hjälper Veluna-Furyondy i strid är Höga Skogens riddare, Celenes riddare och Riddarna av Skölden.

*De har små klockor på hästarna vilket ökar på ljudet när de stormar fram.

Fria områden med nära anknytning till Veluna-Furyondy

Det finns tre områden som vanligtvis räknas till landet och ett nytt. Det är Highfolk, Verbobonc, Dyvers och Sköldländerna.

Highfolk

Ungefär en fjärdedel av Highfolks territorium ritades med på den officiella förläningskartan. Det betyder dock inte att landet på något sätt tillhör Veluna-Furyondy. Samarbetet de två länderna imellan går tillbaks flera hundra år och gäller allt förutom direkt styrande av området. Till Highfolk räknas Highfolks baroni, delar av Vesve och Clatspurkedjan ända bort till Perrenland. Centralt är själva Volverdyvadalen vilket också är det egentliga namnet på landet. Highfolk är huvudstaden.

Egentligen styrs varje del separat, skogsmännen sköter sig själva, tomtarna under sin prins, halvlingarna av sina borgmästare, men den officiella talesmannen är högalvernas lord.

Alverna utgör den största delen av befolkningen men inte med alltför mycket, men deras inflytande är stort.

Verbobonc

Verbobonc blev rätt nyligen en separat del från dåvarande Veluna. Som alla andra fria städer grundas deras ekonomi på dess läge som handelsstad. Själva staden har 11600 invånare, en tredjedel av regionens mänskliga befolkning. Tomtar i Kronkullarna och skogsalver från Knotiga skogen utgör ytterligare ca 6500 personer. Koppar och ädelstenar som bryts i Kronkullarna är en viktig inkomstkälla och export till dess stora granne i norr och dess alviske allierade i söder. Sen Onda Elementarers Tempel förstördes har mängden humanoider minskat drastiskt och det finns de som flyttar från Veluna för att bosätta sig här för trygghetens skull vilket säger en hel del.

Klimatet lämpar sig mycket väl för odling och vingårdar och bondgårdar avbyter varandra. Vingårdarna har gett en inkomst för ägarna som tillåtit en stor del av vassalerna att köpa loss sig och landet har den största delen fria män i hela feodala Oerik.

Storgreve Wilfrick satt tidigare i Velunas råd men verkar styra sitt land mot ökat oberoende.

Dyvers

Med sina över 42000 invånare är det den femte största staden i Oerik och dess position vid Volverdyvas inlopp vid Nyr Dyv gör att den mängd handel som passerar staden bara överträffas av Greyhawk. Dyvers lagar grundar sig på Furyondys men har skrivits om för att inte diskriminera onda prästerskap, och låta stadens glädjehus operera utan hinder. Däremot så tillåts fortfarande inte onda tempel inom stadens gränser. Dyvers har ett utlämningsavtal med Veluna-Furyondy så brottslingar som flyr dit går inte säkra. Dyvers betalar även för beskydd även om de har en av de mest vältränade och välutrustade styrkorna i Nyr Dyvområdet.

Sköldländerna

Inte som de flesta tror, ett land, utan ett samlingsnamn för de många små förlänningar övergivna av det Aerdiska riket, som låg längst norra Nyr Dyvkusten. De gick samman för att bilda en enad front mot Banditkungadömena och Horned Society men det har varit något av en förlorad strid. I och med kriget gick halva länderna åt och vore det inte för att Veluna-Furyondy gått in med sin armé så hade länderna varit ett minne blott. Landet är väldigt bördigt och dess huvudexport består av olika matprodukter.

Detta är den första delen om Oerths magi. Olika kända magiker, auktoriteter på sitt område kommer att berätta om allt från magisk teori till magins historia. Artikeln passar alla oavsett kampanj

MAGINS HISTORIA

Au Allandarios, Mästarmagiker från Celene

Vem som helst kan lära sig magi. Vem som helst kan inte bli magiker. Det kan låta underligt och motsägelsefullt men när du läst färdigt min skrift kommer du att förstå.

Två typer av magi

Det finns två kända typer av arkan magi; äldre och ny. Den äldre är den som det Bakluniska och Suloiska riket använde och den nya har sin bakgrund i Oeridiansk och Flansk tradition. Idag finns inga kvar som praktiserar den äldre magin och väldigt få dokument från den här tiden existerar, några magiska har aldrig påträffats. Bara en känd varelse behärskar idag den typen av magi; Ärkedösgasten Vecna. Sannolikt finns det även drakar som behärskar den men det är inget som kunnat bevisas då dessa inte har för vana att dela sina kunskaper med andra.

Det som skrivs här är gällande om inte annat sägs den Oeridianska och Flanska magin.*

*All magi som utövas av intelligenta humanoider i östra Oerik idag räknas in under den magin även om den inte alltid har sitt ursprung från dessa människostammar.

Magiska källor

Magisk kraft finns överallt runt omkring oss, i växter, i vattnet, i levande varelser och, kanske självklart, i magiska föremål, på primärplanet. När en magiker kastar en formel drar han ihop magisk kraft från omgivningen och fokuserar det genom sin kropp. Den magiska kraft som krävs även för den mäktigaste av formler är så liten att den inte är märkbar. Även om flera mäktiga ärkemagiker samtidigt kastar ett flertal formler så är tecknen väldigt svåra att upptäcka.

Många magiska formler drar inte sin kraft från primärplanet utan från de så kallade inre planen (Kraft och Elementarplanen), och majoriteten av Oerths magiska kraft härstammar ifrån dessa plan och kommer till Oerth via stora samlingar av elementen. Vulkaner har ofta länkar till eldelementplanet och djupa hav till vattnelementarplanet.

Den som är väl insatt i magi vet att magi strömmar i linjer över hela Oerth och på de platser där de möts är magin lättare att kasta och flera av de kända magiska platserna är byggda i deras korsningar. En viss känd magiker* byggde sitt slott vid en sån korsning på Nyr Dyvs södra kust men det är inte att rekommendera för den oerfarne magikern eftersom det innebär vissa faror.



*Kan vi gissa oss till att han menar Tenser? Ja.

Magisk Historia

De äldsta skrifterna man har angående magi är alviska och berättar om olika typer av schamanistiska formler. De första samlade skrifterna är samlingar av formler som omkringresande alviska magiker sammanställt för egen räkning. Bland de formler man finner här är *Förstå Språk*, *Finna Bjära* och *Ljus*. Man kan se hur mycket längre och omständigare formelforskningen var. Anledningen till detta tros vara att Oerth då var relativt ung och därför inte fått så mycket magisk kraft. Många av tidens besvärjelser återfinns idag, om än i andra former. Tiden jag talar om är ca 10000fOE eller ca 14500fAA.

Vi magiker har mycket att tacka en man vid namn Ilindros för år 9437fOE startade han det första biblioteket och universitetet och till det kom många som studerade magi. Detta var det första steget till bildandet av ett center enbart för magiskt studium. 9421fOE uppfördes en separat byggnad för de magiska skrifterna och genom gemensamma ansträngningar lyckas man bara några år senare lägga en besvärjelse av tredje graden. Genombrottet innebar att man klarlagt att magi inte har någon teoretisk gräns vilket man dittills trott.

Över årtusendena ökade kunskapen om hur magin fungerar och studium av magi blir en legitim lärogren vilket gjorde att allt fler ägnade sig åt det. Man nådde nya grader och kulmen var den 10:e graden som både de bakluniska och de suloiska magikerna nådde några år innan just de formlerna förintade de två länderna. En stor anledning till att denna magi inte finns kvar idag har att göra med den stora främlingsfientligheten de två imperierna hade och att alviska magiker på den tiden studerade för sig själva. Ytterligare en faktor var att tills de två stammarna började emigrera så visste inte alver om annat än de barbariska flanstammarna.

Den magi som används idag har i stort sett varit av samma kraft de senaste 500 åren. Visst har nya formler upptäckts men det är ingen som lyckats spränga gränsen till 10:e gradens formler igen. Det finns dem som anser att Zagyg Yragerne runt 483 lyckades uppnå 10:e graden innan han försvann. Vissas teorier säger att det finns så många magiker idag att kraften inte räcker till för det. Andra säger att det är en inneboende faktor av den icke-bakluniska magin. Om någon eller ingen av dessa teorier stämmer återstår att se.

Tillbaks till forntiden

När jag diskuterar magi hittills så har det varit den så kallade arkana magin, den som inte frambringas av präster. Det är dock högst sannolikt att vår typ av magi ursprungligen härstammar från gudarna. Den som studerat en del av de arkeologiska lämningarna runt om Oerik och vissa andra plan vet att det före alver, människor, dvärgar, halvlingar, tomtar och orcher funnits andra intelligenta varelser. De har efterlämnat en del magiska lämningar som till exempel i Skrellingshald och Tovag Baru*. Jag har hört kollegor diskutera vilt om allt från Githzerai och Githyanki till Illithider och Sahuagin och vad annat. Det är tveksamt att vi kommer få veta sanningen. De som studerat denna magi berättar att den är enklare men starkare än vår magi och att den nästan uteslutande är ond. Jag har själv varit vid Tovag Baru men inte kunnat dra några slutsatser om dess ursprung.

De som inte tror att vi fått magin från gudarna tror att vi fått den från dessa lämningar. Den allra tidigaste schamanistiska magin är visserligen väldigt gammal och enkel i sin uppbyggnad men det är en teori jag inte tror på. Man ska dock komma ihåg att trots att *cantrips* är väldigt enkla så är de ett relativt nytt koncept. Den magi de första schamanerna har är vad vi idag kallar första gradens formler. Den schamanistiska magin ligger till grund för vår moderna magi på samma sätt som tidig bildskrift ligger till grund för vårt allmänspråk. De tidigaste formlerna var till enbart för överlevnad och det skulle dröja innan alverna blev ett bofast folk förrän andra formler kom på tal. Uppkomsten av skrift var väldigt viktig för det tillät magikern att samla sin magi på ett bra sätt och underlättade vid memoriseringen. Man räknar med att en magiker idag kan läsa in magi tio gånger så fort som en schaman.

*Läs artikeln om denna plats i Lokes Lunta #16.

Stadsmagi

När de första bofasta samhällena uppkom ändrade det schamanernas roll och det var vid denna tid som den arkana och den gudomliga magin gick skilda vägar. Organiserad magi blev de prästerskap som vi ser den utvecklade versionen av idag medans de som inte ville anknyta sig till dessa organisationer blev mager, eller magiker som vi nu uttalar ordet. Jag ska enbart ägna mig åt den arkana magin i denna avhandling.

Efter att ha förlorat rollen som stammens främste försvarare kunde magikern börja tänka på sig själv och de formler som stammar från den här tiden är bland annat *Blockera Dörr* och *Lagning*. Enskildheten ledde till många personliga formler och många har med stor sannolikhet glömts bort men några har senare förts samman till de som vi är vana med idag.

Stadsbildningen gav också en större tid till forskning och kast- och memoriseringstiderna förkortades tack vare detta.

De lokala härskarna i dessa samhällen tog sig ofta magiker som rådgivare och någon gång vid denna tid så kunde man för första gången kasta andra gradens magi. Politiken visade sig leda till flera nya formler; ÖSU (översinnlig uppfattning), *Osynlighet* och *Spegelbild* för att nämna några. Men ingen av de som levde i dessa tidiga stadsstater trodde att det var möjligt att någonsin kasta kraftfullare magi.

Organiserad arkan magi

När samhällena började närma sig i storlek vad vi idag kallar städer så blev antalet magiker så pass stort att olika former av organisationer uppstod. Det var inga organisationer av den typ vi har idag med gillen och dylikt utan snarare bara yrkesutövare som delar information. Detta samarbete ledde dock till att en viss likriktning började uppstå i forskningsmetoder, i material komponenter och ord. Det var denna typ av samarbete och delande av information som ledde till Ilindros bibliotek, ett genombrott i magins historia.

Biblioteket som låg i Enstadt i Celene byggdes 9437fOE lockade många lärda män till sig och bland dessa var många magiker. 16 år senare byggdes en separat byggnad till för magiska studier. Som jag nämnt tidigare så var det vid denna tid som man lyckades kasta en 3:e gradens besvärjelse, en *Monsterframmaning I*. Det var ett genombrott på flera sätt. Förutom en ny grad av magi så satte det stopp för teorin om en gräns för den arkana magin.

Olika magiker började dela in magin i olika fack beroende på vilken källa den hade (personlig, utom-dimensionell eller primär) ett system som föll ur favör redan det första århundradet efter dess introduktion och som ersattes av magins olika skolor, ett system som används än idag och som gett upphov till vår dags specialistmagiker.

Även 4:e gradens magi skulle nås vid Ilindros bibliotek men även bli dess förstörare. Efter att ha besegrat den demon man frammanat så återstod bara en bråkdel av det stora biblioteket och magikernas antal var kraftigt reducerat.

Vid tiden för denna nya grad hos alverna, ca 6500fOE var de mest utvecklade människostammarna fortfarande vid första graden.

Äventyrande magiker

Vissa enstaka magiker fortsatte att arbeta för sig själv och flera av dem gav sig vid denna tid ut för att undersöka världen utanför de civiliserade länderna och flera av dem skulle finna de redan då tomma ruinerna efter tidigare civilisationer och den magi som de lämnat efter sig. Kontakt med Ur-Flannae* och andra folkslag gav en ny influx av magiskt kunnande och kännedom om kraftplatser. Det skulle dock dröja tusentals år innan man insåg att dessa kraftplatser uppkommit tack vare det magiska linjenätet.

Kontakten med tomtar var väldigt viktig eftersom deras magi inriktats enbart på illusioner och utökade antalet kända nedtecknade formler avsevärt. Det var denna kontakt som ledde till konstruerandet av magiskolsystemet.

*Ur-Flannae är den av de Flanstammar som dominerade Flanaess under forntiden.

Människornas inträde i magins historia

De varierande Ur-Flannae stammarna började slå sig ner vid Nyr Dyvs strand och dess öar och utvecklade samhällen som snart skulle tävla med de alviska i storlek. Viss kontakt etablerades med de största rikena och magi utbyttes gladeligen i århundraden.

Onda influenser från yttre plan ledde till att några av dessa stater skulle gå till krig mot alverna och alverna som varit förtegnade om sina hemländer retirerade och lämnade människorna ifred. När alverna långt senare återvände hade öarna sjunkit ner i Nyr Dyv och bara barbariska stammar återstod av den mänskliga civilisationen. I samband med denna civilisations undergång nämns två artefakter: Den Omätbara Skönhetens Jakint, och De Oändliga Planens Kodex. Den förstnämnda tros finnas kvar i de sjunkna ruinerna och Kodexen försvann i de Baklunisk-Suloiska krigen.

Årtusenden skulle passera innan människorna åter började bilda större samhällen och bli en aktiv del av magins utveckling.



Baklunier och Suloiser.

Dessa två människoraser bildade två stora riken, kejsardömen i området väster om Kristalldimbergen och Yatillerna. Deras uppgång är parallell med alvernas men deras utveckling av magi går fortare och de passerar grad efter grad tills kulmen nås med 10:e graden runt 3990OE. Det fanns ingen kontakt mellan dessa två riken och alver eller tomtar utan bara rykten vidare förda av Flanstammar indikerade att det fanns andra riken. 4041OE förintade de två rikena varandra i slutet av ett krig som eskalerat bortom alla rimliga gränser och den magi som de använt försvann med deras civilisationer. Det lilla man vet om den kan summeras i den tunnaste av skrifter.

Man tror att magin var lättare att lära sig, och att den inte behövde memoriseras på samma sätt som den nuvarande magin. Den saknar materiella komponenter och kunde ökas exponentiellt genom att flera hjälptes åt att lägga en formel. Magin utgick från ett system med elementariska krafter. Man tror att de aktuella elementarerna är de som idag tillbeds av präster i Ekbir, Tusmit, Zeif och Ull. Luft, eld, jord och vatten är välbekanta idag men även natur räknades till dem. Tillsammans bildade de fem elementen den magiska balansen. Idag är magikerna i området av samma typ som i resten av världen.

Tack vare äventyrare och historikers arbete vet man också att det vid denna tid fanns ett mycket större utbyte med andra världar genom en serie portaler. Några av dessa andra världar är Toril, Krynn, Kerilia och Mystara*, världar vars namn säger lite för de flest magiker idag om de inte rest till andra dimensioner. Dessa portaler verkar oförstörbara och återfinns på olika ställen i Oerik.

Hur mycket man än försöker tror jag inte att vi någonsin kommer att få reda på tillräckligt med detaljer om denna typ av magi för att kunna återskapa den.

*I tur och ordning; Forgotten Realms, DragonLance, Birthright och World 101.

Efter kriget

Runt tiden fram till Överkungens kröning så har de nya människosamhällena och alverna åter mycket kontakt och magin blomstrar. Formelgrad efter formelgrad uppnås och år 4333OE når man den 9:e graden. Efter denna framgång har kraften i magin varit konstant med detta som den högsta magin. Nya formler har givetvis forskats fram och gamla förbättrats men faktum kvarstår att det finns fler grader att nå.

En annan utveckling ledde fram till *minimagi* (cantrips på alviska), formler som underlättar livet för en magiker och som kräver mindre energi än en 1:a gradens formel och inte behöver memoriseras.

Slutord

Denna skrift har i korthet berättat historien om magin i Östra Oerik. Jag har i mina resor i ökenländerna träffat folk från länder än längre västerut men jag vet i princip inget om deras magi eller historia och jag nämner detta bara för att vara så komplett som möjligt. Den som är intresserad får resa dit själv och ta reda på den. Och när ni gjort det skulle jag vara ytterst intresserad av att ta del av vad ni fått reda på. Jag har visserligen planer på att besöka de länderna men det får bli nästa århundrade.

-Allandarios av Celene

Detta är den tredje delen av Volos guide till staden Greyhawk. Siffrorna och bokstäverna inom parentes hänvisar till en stadskarta som är på gång och som kommer medfölja en framtida Gazetteer. Antalet \$ visar hur höga priserna är och antalet * hur hög kvalitén är. Just den här delen visar den bit som blev märkligt avkapad i förra Gazetteern. Första reguljära nästa del kommer i nästa nummer.

Volo's Guide till Greyhawk

Skölddrakens Taverna (S7) \$ ***

Denna lilla taverna är som en lantlig oas mitt i slumkvarterens överbyggda centrum. På Lönnmördargränd ligger den, omgiven av stora lummiga ekträd.

Detta är den billigaste tavernan i hela den fria staden och det är som sådan den ska betraktas. Maten är förvånansvärt god fast portionerna är små och ölen är inte alltid kall. Utbudet är litet.

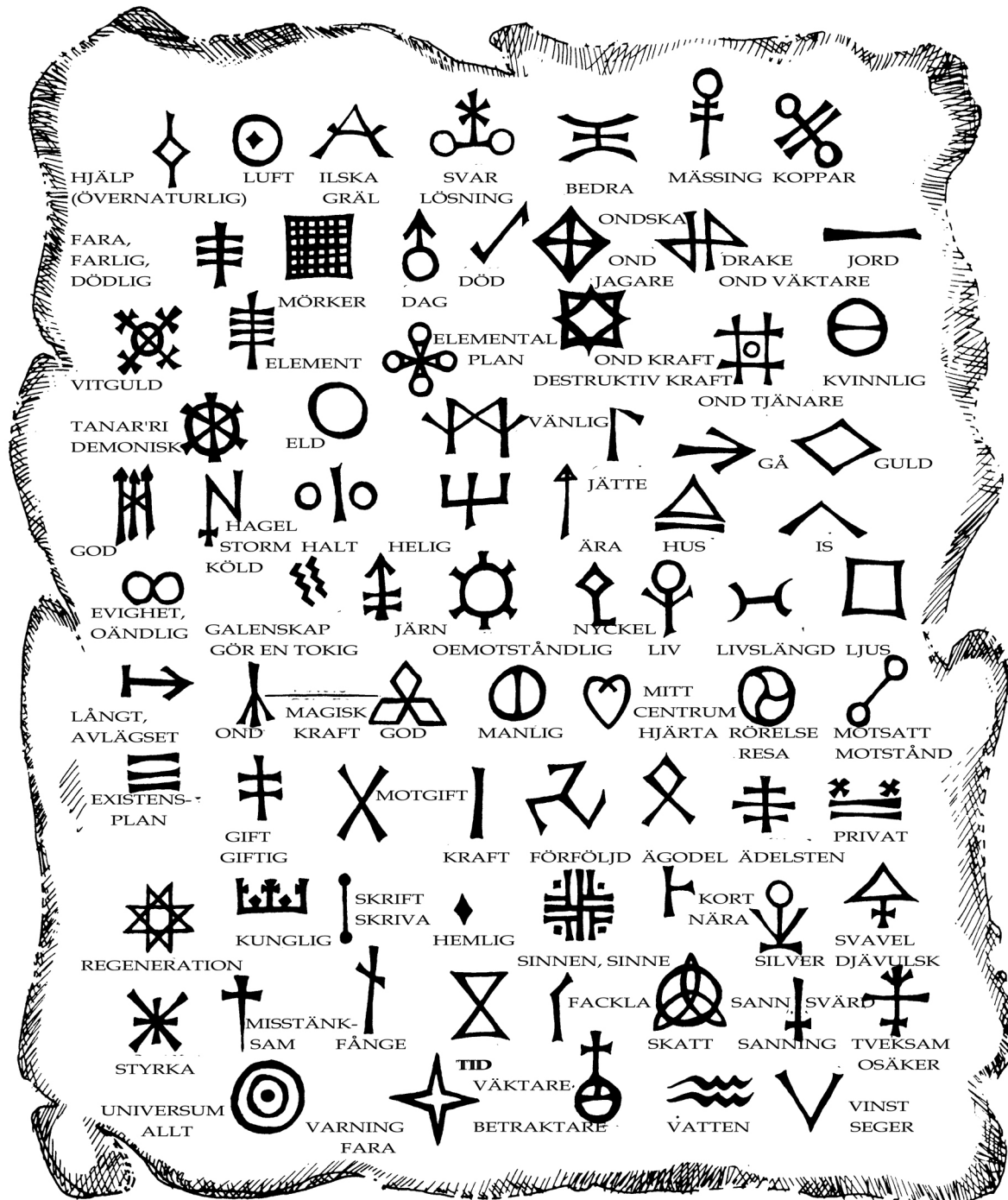
Ett antal slitna och säkert lusfyllda sovplatser finns att tillgå men jag vågade inte sova i dem. Tydligen är det ofta så att de som fördruckit sig får sova ut på dem.

Dolken I Ryggen (F20) \$\$\$ **

Underliga Gränden är fylld med affärer vars kännetecken är den stora variationen. Därför blir man så överraskad att denna Taverna har tre typer av öl och inget annat att bjuda på i dryckesväg. Mat är inte heller att tänka på. Servicen är obefintlig och lokalen luktar av mögel och gamla spyor. Ändå är den fylld till bristningsgränsen varje kväll. Hur? Svaret ligger i specialiseringen. Dolken I Ryggen serverar bara halvorcher och de flesta av dem verkar inte bry sig om miljön.

RUNOR I GREYHAWK

Dessa runor kan man finna inristade här och var, de varnar och upplyste resenärer förr i tiden och används än idag, främst av utbygdsjägare.



TALASEK THRAYDIN

Ålder: 27

Yrke: Paladin

Längd: 6 fot, 3 tum

Hårfärg: Ljusbrunt

Ögonfärg: Blågrå

Talasek föddes i staden Greyhawk som son till en andra generationens paladin. Han uppfostrades av modern efter att hans far dött i en eldsvåda, när denne försökte rädda en person från att brännas inne. Talaseks minne av fadern är från den tiden och hans barndom var fylld av berättelser om strider, nobla dåd och heliga uppdrag.

För att leva upp till sin far och farfaders minne så blev Talasek själv en paladin. Han började i klosterschola i Greyhawk 570 samtidigt med Carlock och de blev snabbt nära vänner. Efter två år av studier avgav Carlock sitt prästlöfte och Talasek sitt paladinskap. De fortsatte bägge att verka i staden och tillsammans med Nicholai

Nortoi var de en välkänd trio. Mycket

av den tiden spenderades att tacka nej till kvinnors romantiska overtyrer, och att arbeta för stadens fattiga. Talasek har dock inte undvikit kvinnor helt och hållet eftersom han hoppas på att träffa en kvinna som vill dela hans liv och bilda familj. Hans stora mål är att få söner som kan fortsätta föra S:t Cuthberts kamp. Hittills har han inte funnit sina drömmars kvinna även om många kvinnor drömt om att vara hans man men han ställer väldigt höga krav på den framtida fru Thraydin. Talaseks paladinskap innebar att han var mycket utanför staden å S:t Cuthberts vägnar men vänskapen de tre emellan har inte minskat för det utan de umgås dagligen när de får chansen. Talasek skänker fortfarande nästan alla sina pengar till Nicholais mission i Skjulstaden.

Talasek var den som introducerade Carlock till Firmir av Boken, Anghromir DeWees och Ymir Gildon och tillsammans med Mizaab Zaalen så störtade de Falken och hennes Iuzkult. Talasek tackade nej till den belöning som staden erbjöd honom och skänkte många av sina gåvor till Nicholai och andra behövande.

Talasek är sitt utseende till trots långt ifrån någon dum krigare utan mycket intresserad av studier av olika slag, han studerar främst historia och tror att mycket av det vi i dagsläget upplever har sin grund. Studierna är en del i hans dagliga rutin som börjar med böner när han stigit upp, följt av träning på morgonen, tillsammans med de av vännerna som bor kvar i staden och med några ungdomar i området där han bor. Därefter så brukar han äta frukost innan han



går runt i staden, en vandring som alltid tar honom till S:t Cuthberts tempel först. Vid lunch så äter han på Den Visslande Fisker, och eftermiddagen spenderar han där han gör mest nytta, oftast i Nicholais mission. Kvällsmat äter han hemma och på kvällen studerar han. Detta schema följs till punkt och pricka om inte situationen kräver annat.



Han bor sen många år tillbaks i ett rum i ett hus som hyrs ut av ägarinnan. Huset ligger nära muren som skiljer Klerksburg från Höga Kvarteren. Rummet delades ursprungligen av honom och Carlock men när Carlock blivit munk flyttade denne in i S:t Cuthberts tempel.

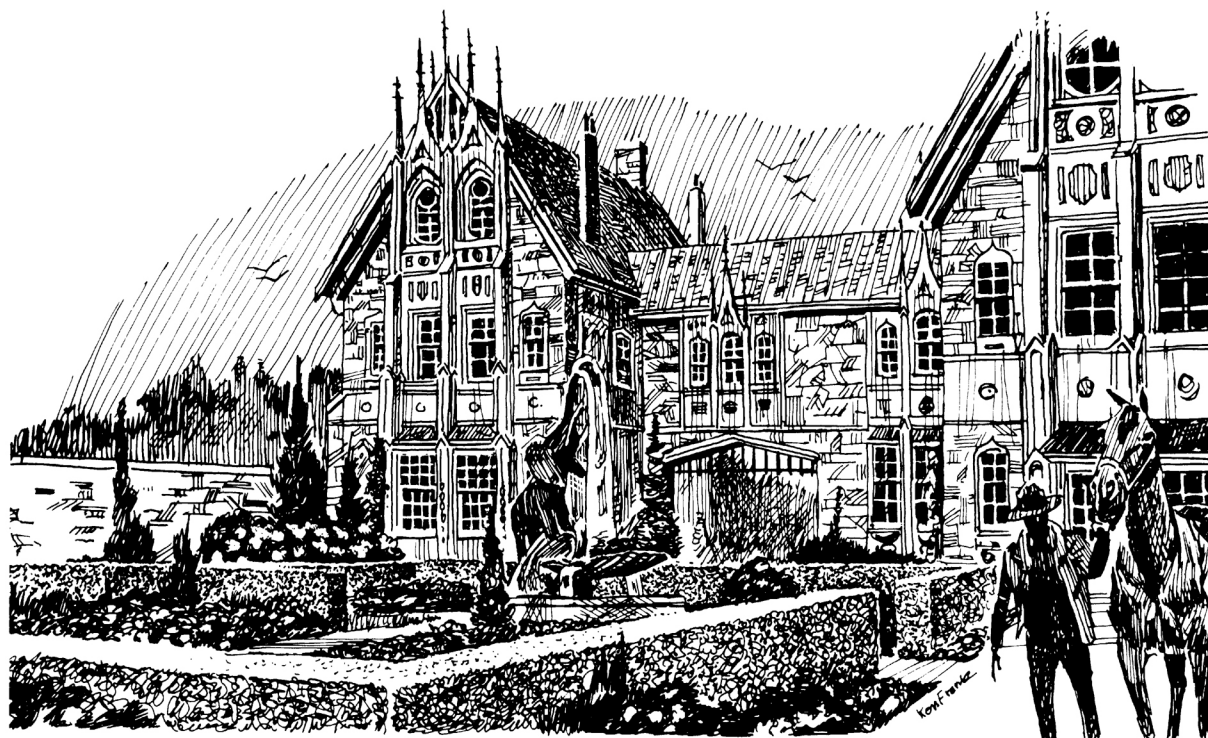
Efter kriget, när Carlock flyttade till Verbobonc, så drog han ut på det första av flera korståg. Tillsammans med riddare, präster och andra paladiner gick färderna mot Iuz kejsardöme och Storkungadömet. Fasorna han såg i det Aerdiska riket har gjort honom bestämd att återvända. Han närvarade vid Carlocks begravning men försvann kort därefter spårlöst.



MIZAAB ZAALENS HERRGÅRD

I en liten skogsdunge utanför Greyhawk ligger en stor herrgård vars herre är en drake.

Välkomna till den fjärde delen av vår hemma hos serie där vi besöker berömda personers hem och föreläsningar. Kanske kan du få ett bra inredningstips och förvandla din lägenhet till ett smärre palats.



Historia

Efter många år med korta identiteter bestämde sig Mizaab (inte hans riktiga draknamn) för att skapa en identitet som han skulle leva ut hela dess vuxna liv. Efter mycket tanke arbete så beslutade han sig för att bli en magiker och så var Mizaab Zaalen skapad. Med sin förmögenhet, hopskrapad som drake så lät han uppföra sin herrgård. Herrgården ägs nu officiellt av Renaldo Montalban III.

En rundtur

En skogsdunge av ekträd står en bit från huvudvägen mellan Greyhawk och gruvorna i Gravkullarna ungefär en fjärdingsväg från Greyhawk. En smal, kurvig, stig knappt bred nog för en vagn leder in i dungen till en liten lund. Bland träden leker ekorrar och kaniner. Precis när man kommer till lunden så möts man av en färgexplosion av vilda blommor. En stor herrgård i gräddfärgad sten är den dominerande byggnaden i lunden. Stilen är den som var högsta mode för ungefär hundra år sedan. Men byggnaden visar inga tecken på åldrande utan stenen ser nyhuggen ut. Fönstrena är nyputsade men deras vågiga ytor visar att de är mycket gamla. En låg, kanske fyra fot hög stenmur gjord från samma sten som herrgården löper runt hela byggnaden. Stigen delar sig just innan muren. Till vänster är ingången till gården och till höger ligger stallet.

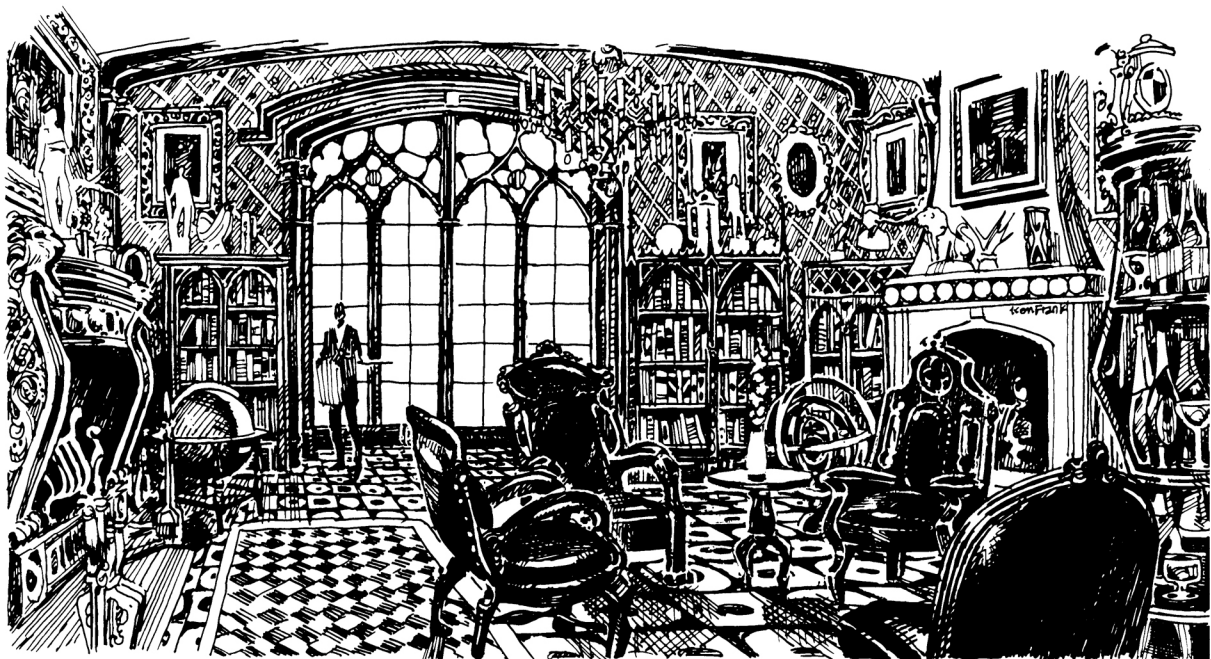
När man väl kommit in på gården har stigen övergått till att bli stenlagd och en liten stenlagd förgård binder hop stallet med ingången och herrgårdens främre dörrar. Välskötta blommor av olika slag står i stora stenkrukor runt gården och små bevattningsdiken kantar stenläggningen.

De främre dubbeldörrarna är av valnötsträ och förstärkta med järnband. Magiska tecken, ifyllda av mässing löper längst dörrarnas kanter. Dörrklapparna är i järn och föreställer hackspettar.

Man kommer först in i en cirkelformad foajé där på vänster sida utsökt utfornade klädhängare är fästa i väggen. På den motsatta väggen hänger en stor träramsförsedd spegel. Man slås av takhöjden. Säkert är det sex alnar upp till taket.

Efter att ha passerat dess glasförsedda dörrar kommer man in i själva huset. Hallen här är försedd med träpaneler i samma vackra valnötsträ och väggarna är fyllda med vackra, exotiska och sällsynta målningar. Golvet här är lagt med mörkröd stenskiffer. Rakt fram är en utsökt karvad och väldigt bred trappa som leder till övervåningen. En tjock kungsblå matta med gyllene bård av magiska tecken är specialvävd för att passa till trappan som vrider sig 90grader halvvägs upp. Den först trapp posten är utformad som en sittande drake medans resten är ofigurativa.

Vi väljer dock att vänta med övervåningen utan går först in i biblioteket som ligger till höger. Bokyllor som går från golv till tak är fyllda med böcker, inte ett utrymme har lämnats tomt i hyllorna. Även här är golvet av skiffer med det är till stor del täckt av tre mattor i samma stil; enkla blålila mönster på elfenbensvit bakgrund. Två enorma öppna spisar står motsatt varandra med vedträn och eldgafflar uppställda bredvid dem. Ovanpå dem står små konstföremål; skulpturer och annat. Bredvid en av dem står ett vitrinskåp med diverse drycker, glas och behållare av kristall, tobak och pipor. Överstoppade soffor och stolar står arrangerade i små grupper och varje grupp har ett litet bord nära till hands. Tre av borden är utrustade med skrivdon och papper.

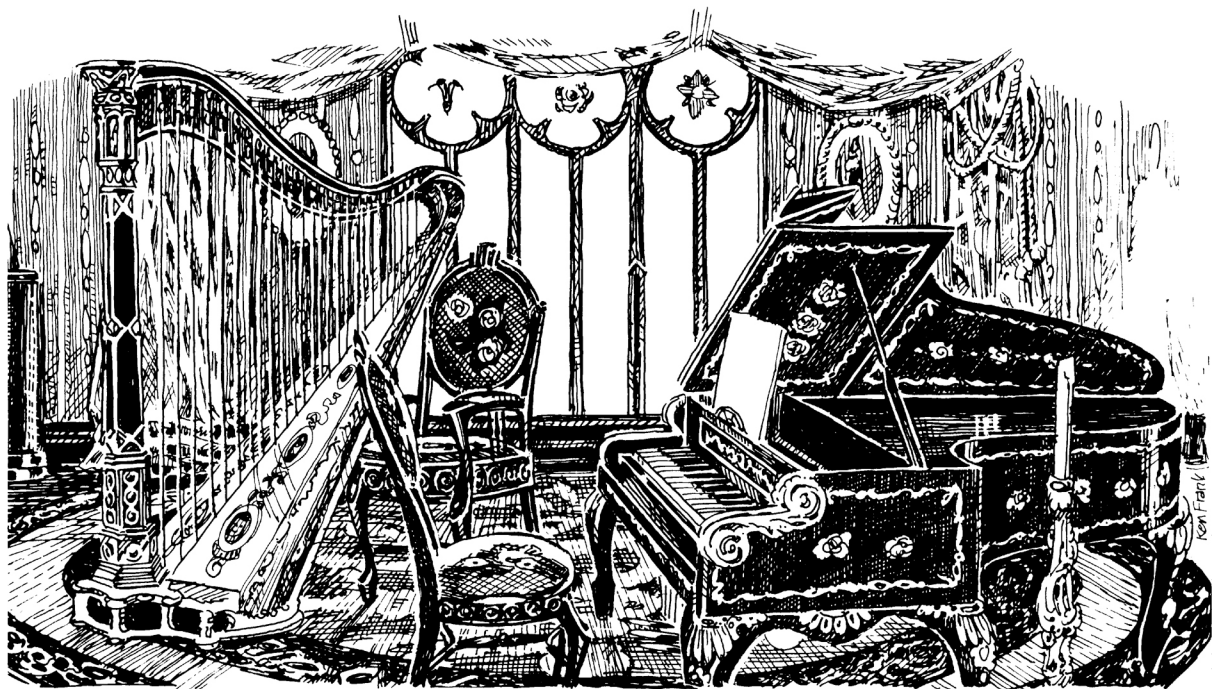


På den borte väggen finns ytterligare ett par dubbeldörrar. Dessa leder till balsalen. Golvet är parkett lagt i ett intrikat mönster som utnyttjar flera olikfärgade träslag. En av långsidorna håller soffor och bekväma stolar. Sex kristallkronor hänger i taket och längst väggarna hänger kristall lyktor. Gobelänger hänger mellan lyktorna för att som min värd uttryckte det reducera drag och för att förhindra eko. Rummet är stort nog för att hålla mer än 100 personer. Varje långsidorna har varsin eldstad, lika stora som de i biblioteket men mer utsmyckade, och precis som de i biblioteket står de mittemot varandra.

Dubbeldörrar på en av långsidorna leder in i matsalen. De centrala möblerna är de två långborden som var har 15 stoppade stolar runt sig. Om man vill kan de flyttas och bilda ett enda längre bord. En av väggarna, den som vätter mot balsalen är helt täckt av speglar och den motsatta håller vackert snidade skåp med porslin, kristall, linnedukar, serveringsfat och fina viner och likörer. Tre kristallkronor hänger i taket och längst den spegelbehängda väggen hänger kristall lyktor. Dubbeldörrar leder ut till trädgården.

Trädgården är av nyttotyp men vacker för det. Här växer örter, grönsaker, frukt och bär. Det finns en stor grind som leder till baks till den främre gården men vi går in i herrgården igen genom den första dörren på vänster sida och befinner oss nu i köket. Det är första gången jag befinner mig i ett kök, det ska erkännas, men jag har svårt att tro att varje redskap har en funktion. Den centrala arbetsytan är stor nog för åtta personer att bekvämt arbeta vid. Ett isskåp stort som en garderob står vid en vägg. Man kan laga mat åt en hel arme från det här köket. Men för att laga maten behövs råvaror och det har man i pentryt. Tillräckligt med mat för att räcka några veckor finns här; torkad fisk, kött, frukt, bönor, saltad gurka, inlagda frukter, sylter, geléer, safter, mjöl, socker och bröd.

Vi går ut ur köket och in i hallen igen och tar den sista dörren på bottenvåningen. Den är som de andra dörrarna här på bottenvåningen av glas. Rummet är ungefär hälften så stort som biblioteket och innehåller grupper med fint snidade möbler med blått, gult och gyllene tyg. Väggarna är putsade och målade i elfenbensvitt. Målningar föreställande blommor hänger på väggarna. Ljusa silkes gardiner hänger framför fönstren och dämpar det värsta solskenet men släpper genom tillräckligt för att skänka rummet värme. En harpa och en flygel står i ett av rummets hörn och just bredvid dörren står ett skåp med glas, bägare och diverse sprtsorter. Konstföremålen som finns i rummet är del av en samling som tagit flera hundra år att samla ihop.



Vi drar oss ut ur rummet och upp till övervåningen. Det finns åtta gästrum. Tre inredda för män och tre för kvinnor medan de två sista är lite mer neutrala. . Varje rum har sin egen stil men innehåller samma grunduppsättning möbler och bekvämligheter. En stor säng, två sängbord, två garderober, ett litet bord med tre stolar, en sekretär, en tvättbalja och en linneskista. Varje kista innehåller två gåsdunskuddar och två extra lakan. Varje rum har en

eldstad byggd i den gräddfärgade stensorten. Deras mantelpis och händ är dock byggd för att spegla varje rums unika design. De rum som är inredda med kvinnor i åtanke går i pastellfärger med blomstermönster och mer broderier. De rummen som är inredda för män har lite mörkare färger i antingen schackrutigt mönster eller omönstrat.

Varje gästrum har tillgång till ett badrum som delas med ett annat gästrum. De har ett stort badkar, en vattenkokspis, en vattenpump och ett sortiment exotiska tvålar, oljor och parfymer. Varje badrum har minst tolv tjocka, mjuka handdukar.

Förutom gästrummen finns även Mizaabs egna rum, som vi tyvärr inte fick besöka och två andra rum; det övre vardagsrummet och växthuset.

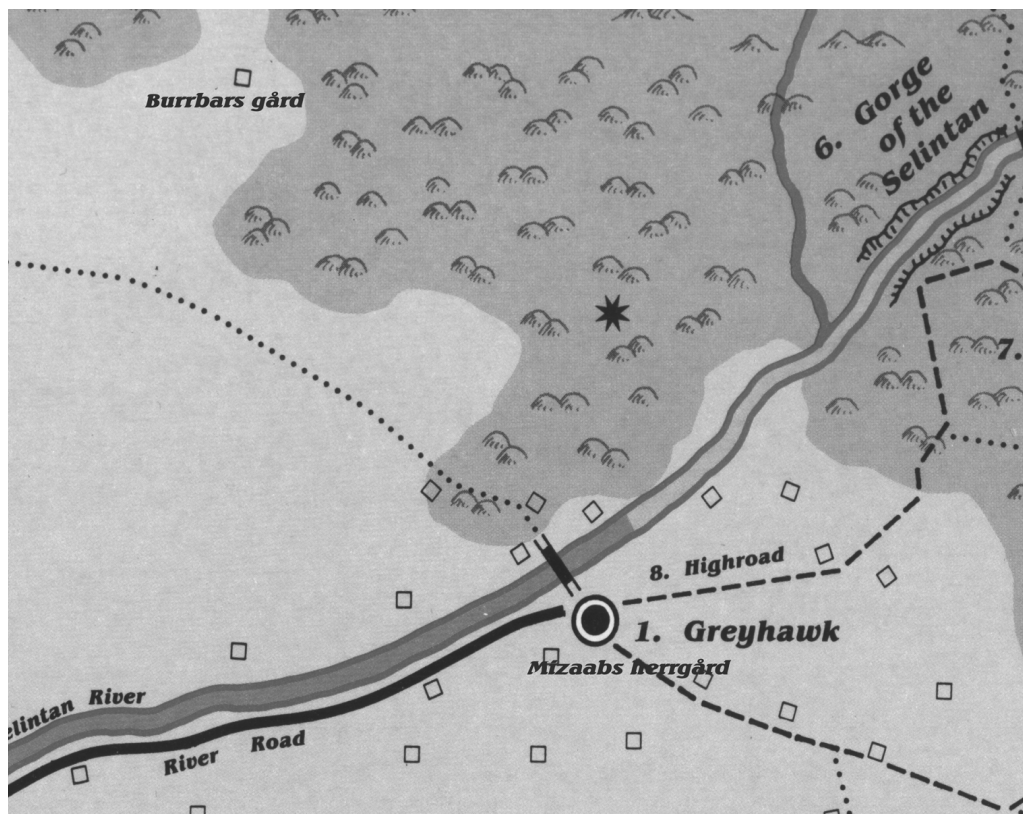
Det övre vardagsrummet är möblerat med soffor, fåtöljer och små bord. Det går i varmt gula och gröna färger.

Växthuset har extra stora fönster för att släppa in så mycket solljus som möjligt och här odlas de växter och frukter som är känsliga mot starka temperaturväxlingar och trädkott.

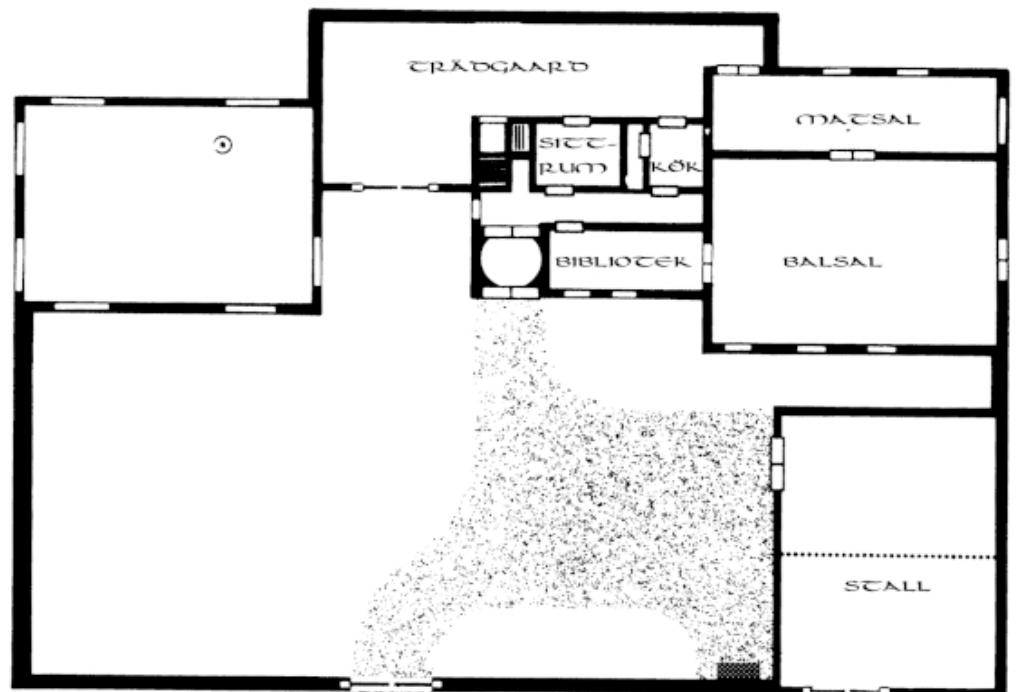
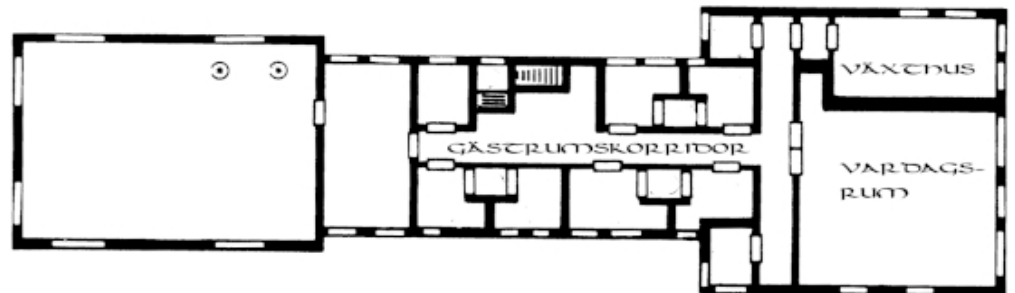
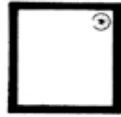
Med massa färsk frukt och nya örter i min resmatsäck tog jag farväl av den gode adelsmannen och begav mig nordväst, mot Firmirs torn.

Leinad av Greyhawk.

Leinads hembesök kan du läsa om i ytterligare sex avsnitt.



SAMLDJEN ZAALENS
HERRGÅRD



10 ALN

