

Drager og Dæmoner<sup>®</sup>

# KANDRA



En by med alle detaljer til dine eventyr

BEREGNET TIL Drager og Dæmoner **EXPERT**





# KANDRA

## EREB ALTOR I

Konstruktion:  
**Leif Eurén,**  
**Anne-Sophie Qvarnström**

Oversat af:

**Jan Sneum**

Redigering:

**Anders Blixt**

Omslag:

**Ken Kelly**

Kort:

**Anne-Sophie Qvarnström,**

**Nils Gulliksson**

Illustrationer:

**Nils Gulliksson,**

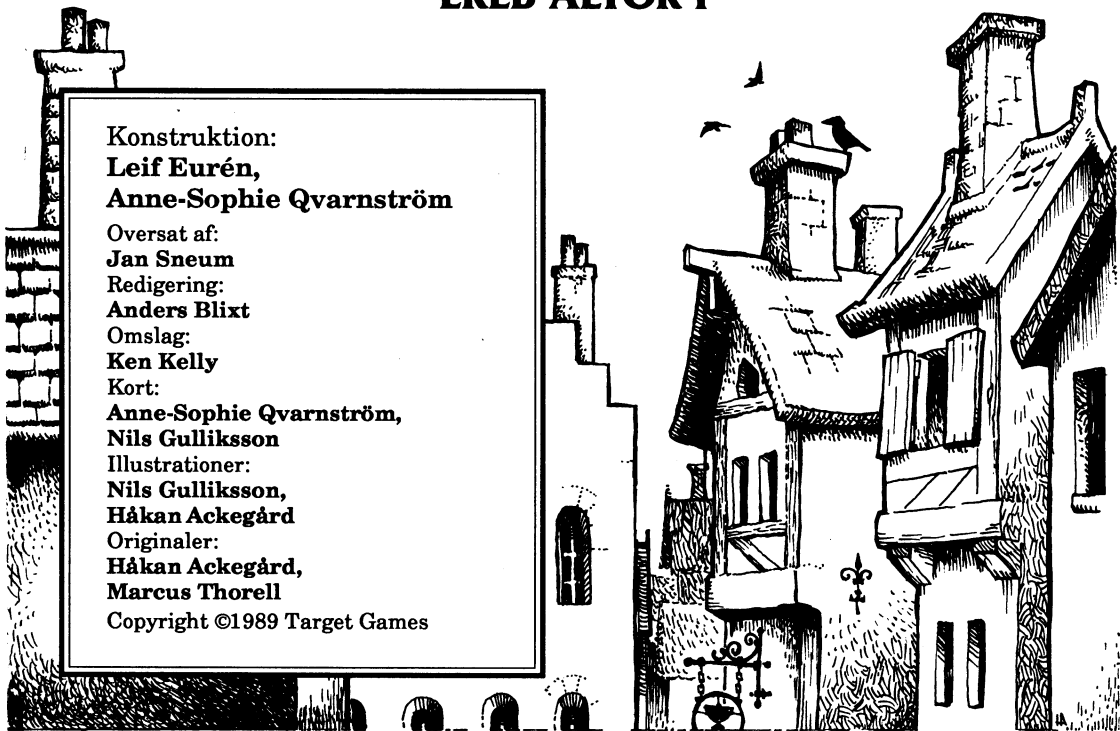
**Håkan Ackegård**

Originaler:

**Håkan Ackegård,**

**Marcus Thorell**

Copyright ©1989 Target Games



## INDLEDNING

Kandra er en by til rollespil, men Kandra er en almindelig by i den forstand, at den ligner en by fra gamle dage. Faktisk ser den ud, som man så ofte har tænkt sig, at de byer måtte se ud, som Conan, Ka-Zar og dens slags folk mødte på deres færd. Men alligevel er Kandra ikke helt almindelig. Hver eneste "fantasy-by" rummer naturligvis ting, der er unikke for netop dén by.

Dette er et hjælpemiddel og en håndsrækning for en spilleleder. Ikke et almindeligt eventyr. Med Kandra som baggrund har du en god baggrund og et detaljeret udgangspunkt for interessante eventyr. Men for at kunne få det fulde udbytte af de mange detaljer, som findes i Kandra, må du som spilleleder have adgang til Drager og Dæmoner EXPERT.

I Kandra finder man alt, hvad man overhovedet kan forvente at finde i en by: Et myldrende og larmende torveliv med rige, fede købmænd, storsnude byvagter og smukke piger. Der findes brede gader med bugnende forretninger, smalle, skumle gyder og summende værtshuse med høj latter, støj og anden værtshuslarm. Kandra har et stille, afsondret kloster med filosoferende og mediterende munke, mange sjælesørgende præster, et imponerende tempel, hyggelige kroer med værelser med bløde senge og venlig betjening samt et stort, imponerende akademi med store, lyddøde biblioteker med støvede bøger. Men i Kandra findes også en underverden med en velorganiseret kriminalitet...



## MELLEMSPIIL

De var først brudt op fra Aro hen mod middag, da de vidste, at det kun ville tage dem nogle timer at ride til Kandra. Kroen i Aro havde været ret ussel, men det var vel bare, hvad man kunne vente sig af en kro i en by, der ikke var stort andet end en rasteplass for vagtpatroljerne. Det føltes godt igen at færdes på kongens rigsvej, i sikkerhed for alle de røvere, der strejfede om i skovene. I hvert fald så sikre som man nu kunne blive. I de fire dage, de nu havde været på vej, havde de mødt tre patruljer og var blevet overhalet af én.

Nu var de fremme ved rejsens mål: Kandra. Bymuren rejste sig foran dem, og bag den sås hustagene. Porten i muren lignede hullet i en myretue, og mennesker gik ind og ud — tilsyneladende uden mål og mening. To vagtposter stod på broen foran porten og to til kunne ses på porttårnets top.

Da det lille rejseselskab nåede frem til porten, blev de anråbt af en af vagterne.

"Stop! Hvem er I? Og hvad søger I i Kandra?"

"Vi er fire rejsende, der søger kundskab. Jeg selv er Anur, og dette er Reol, Gadrius og Filip." Anur pegede på sine tre kammerater, som nikkede bekræftende, da Anur sagde deres navne. "Vi kommer for at få oplysninger og svar på vores tvivlsspørgsmål ved Akademiet i Kandra. Er det svar nok?"

"Mere end nok. Har I noget at fortolde?"

Anur trak på skuldrene. "Aner det ikke! Vi ved ikke, hvad der er told på. Det må du fortælle os om."

"Der er told på..." Vagten skævede til pakkerne, som de havde bag ved sadlerne, "...guld og sølv i såvel ubearbejdet form som i form af blade eller genstande; på krydderier, olier og parfumer, på glasvarer og spejle, våben, lamper og låse, hvis de da ikke er til rent personligt brug og ikke sælges i Kandra." Vagten lirede remsen af hurtigt og uengageret. Det var tydeligt ikke første gang, at nogen havde spurgt ham, indså Anur, og de havde sikkert ikke fået besked om alt, som måtte fortælles. Men vagten havde foretaget en hurtig og helt korrekt bedømmelse af, hvad der kunne tænkes at findes i deres oppakninger.

"Nuvel. Jeg kan jo ikke nægte, at vi har både våben og rustninger med os såvel som spejle og parfumer," Anur så alvorligt på Filip, "men alt er til vort eget personlige brug."

"Vil du påstå, at jeg skulle..." begyndte Filip højroset og lettere forarget, indtil han blev afbrudt af vagten.

"Stop! Ingen skænderi i porten! Der er flere, der vil ind i byen i dag." Har var tydeligt irriteret. "Så I siger, at I ikke har noget, der skal fortolde... Og I har ikke andet med jer, som I kunne tænke jeg at sælge?"

"Nej. Vi kunne snarere tænke os at købe noget."

"Javel så. I kan passere." Vagten vinkede utålmodigt ad dem, at de kunne fortsætte gennem porten. "Og så må I skynde jer til Akademiet, for man lukker klokken fire."

"Lige et øjeblik. Kan du ikke fortælle os lidt om hvilke kroer, der findes i byen. Vi har tænkt os at overnatte, inden vi opsøger Akademiet."

"Tja. Der findes kun to kroer her i Kandra, og det er 'Den Flydende Bjælke' her på Storegade og 'Katten og Kindhesten' på Sønderportsgade. Den første er fin og dyr, og den anden er billig, så det er bare at vælge."

"Tak for de oplysninger." Anur kastede en sølv mønt, som vagten greb uden større anstrengelser. Så banede de fire ryttere sig vej gennem porten ind mod den ventende by. De to vagtposter på broen så efter dem.

"Storsnudede fyre."

"Åh pjat. Rigmandssønner eller lykkejægere. Jeg er ligeglad. Jeg er i hvert fald blevet en sølv mønt rigere. Men pas på. Her kommer Ager Anias. Tror du han smugler noget mellem alle grønsagerne?" Vagten stak sin kammerat i siden med albuen og grinede. De gik et skridt til side og nikkede så til Anias, da han kørte forbi i den gamle kærre fyldt med kål, gulerødder og løg. Han kom hver eftermiddag lige tids nok til at sælge alle sine varer til husmødrerne, som gjorde indkøb til aftensmaden. Anias nikkede genkendende til vagtposterne, og hans kærre forsvandt knirkende i mængden på den anden side af porten.

De fire rejsende red langsomt ned ad Storegade og så beundrende på virvaret i alle gadens butikker. Hos sadelmageren lå nye bløde sadler hen over de lavtsiddende vinduesåbninger og remme og seletøj hang på de åbne skodder. Porte og døre stod også på vid gab ind til mødelsnedkerens værksted for at lys og luft kunne komme ind, men også for at mestersnedkerens dygtige arbejder kunne præsentere sig bedst muligt. Færdige stole og borde var blevet båret ud på gaden for, at de kunne blive beskuet — og for at give plads i værkstedet. På gobelinværvernes åbne vindueskodder hang både færdige vævninger og fed af garn i de klareste farver. Og overalt myldrede det med folk. Man faldt bød, købslog og købte. Fuldtbælssede kærre sneglede sig frem mod torvet, og



veltilfredse kunder kom ligeså fuldtbelæssede derfra.

Inden længe så de fire et skilt, som hang over en port på gadens højre side. Det viste en nyfældt træstamme, der flød ned ad et vandløb. Det var skiltet til kroen 'Den Flydende Bjælke'. Porten, der stod åben, førte ind til en gårdsplads, og de red ind. En større dreng, som netop var ved at køre hø ind i stalden, fik øje på dem.

"Husbond! Vi har gæster!" råbte han over mod en dør, der stod åben ind til selve kroen. Han gjorde nogle grimasser mod de nyankomne og forsvandt så ind i stalden med hølæsset.

Da de var kommet af hestene, åbenbarede en velvoksen, bred mandsperson sig pludseligt i døren, iklædt et forhenværende hvidt forklæde.

"Velkommen til 'Den Flydende Bjælke'. Jeg går ud fra at I søger et natlogi."

"Netop!" svarede Anur. "Vi vil gerne dele et værelse til fire personer"

"Et værelse til fire...Ja, det går vel an. Der blev netop sådan et ledigt idag, og jeg har lagt rent på alle sengene. Vil I også have en staldplads til jeres heste?"

"Ja, naturligvis."

"Og aftensmad...og morgenmad i morgen tidlig" fjøede Filip hurtigt til.

"Et værelse til fire, staldplads og helpension. 35 sølvmonter pr. døgn plejer at være min pris for et sådant arrangement." Manden i døren sendte et bredt grin, da han sagde sin pris. "Men tillad mig at præsentere mig selv. Mit navn er Ullman, og jeg er værten her i 'Den Flydende Bjælke'".

De fire rejsende sagde alle deres navne, og mens den unge mand, der tidligere havde kørt hø ind nu tog sig af deres heste, blev de vist ind i selve kroen.

Senere, da de havde afsluttet middagen, sad de på deres værelse og diskuterede. Gadrius havde spurgt sig forsigtig for hos Ullman og fortalte om, hvad han havde fået opsnuset.

"Min mistanke om, at der kommer ret mange folk til Akademiet for at stille spørgsmål, er blevet bekræftet, og jeg tror, at vi let bare bliver nogle nye i mængden. Desuden talte byvagten åbenbart sandt, for selv Ullman siger, at de lukker klokken fire om eftermiddagen."

"Hvornår åbner de da?" spurgte Filip.

"Klokken tolv — for almindelige folk. Og jeg tror ikke, at vi skal forsøge på at få nogen sær aftale. I alt fald ikke endnu."

"Men så er det jo klart," sagde Anur. "Vi går til Akademiet, så vi er der klokken 12. Indtil da kan vi jo gøre som vi vil."

"Ja, jeg ved, hvad jeg vil," sagde Reol. "Jeg vil ha' et godt glas øl. Og efter hvad JEG har hørt af Ullman. så er 'Kejserens Sko' nok det bedste sted for os lige nu. Det er nemlig DER, alle de lærde mænd fra Akademiet morer sig om aftenen! Nå. Hvad mener I?"

"Næh. Jeg ved ikke. Jeg..." sagde Gadrius. "Jeg ville hellere aflægge 'Ørnen og Barnet' et besøg. Det sted taler de om selv på Magikerskolen."

"Gå du bare til 'Ørnen og Barnet'," sagde Anur, "så går vi andre til 'Kejserens Sko'. Der er jo vagtfolk på gaderne hele natten, så der skulle ikke være nogen fare på færde selv om vi deler os."

"Top! Det lyder fint!"

"Men husk: Klokken 12 i morgen..."

"Klokken 12 i morgen. Det glemmer jeg aldrig."

De brød op og gik ud af værelset for at begive sig til deres respektive værtshuse. Alle i spændt forventning om, hvad morgendagen ville bringe dem.

## ALMEN INFORMATION OM KANDRA

### HISTORIE

I begyndelsen var der ikke andet end to vadesteder over Gedeåen og Tværaen på det sted, hvor Kandra nu ligger. Stedet var særdeles velegnet til passage, da landskabet var fladt her, så de to åer blev flade og lavvandede, og da jorden var sandet og fuld af grus, så bestod åernes lejer mest af grus og sten. Vogne kunne derfor passere uden at køre fast. Stedet var også nemt at finde, da der lå en høj jordbunke et par hundrede meter nord for åernes mødested. Desuden var selve åbrinken og landet bagved et fortræffeligt sted at afholde markeder på.

Da stedet allerede havde været velkendt som markedsplads i mange hundrede år, begyndte

nogle dristige eventyrere at grave i jordbunken, der lignede en slags kæmpehøj. De mente, at det bestemt måtte være en eller anden gravsætning, og at den derfor måtte indeholde en del kostbarheder. Hvad de fandt inden i højen er ikke alment kendt, men et er sikkert: De fandt ingen skatte der. En af eventyrerne var magiker, og han sendte omgående bud til den skole, hvorfra han havde fået sin uddannelse. Snart var et halvt hundrede troldmænd samlede på stedet, og de indhyllede højen i et tabernakel — en slags bræddehytte, der helt og holdent skjulte den for omverdenen.

Tabernaklet bestod derefter i lange tider, mens markedspladsen fortsatte med at blomstre. Nu var der også mange magikere forsamlede på ste-



det, og de styrende kræfter i landet begyndte at få øjnene op for stedets voksende betydning. De besluttede derfor at anlægge en by på stedet — dels for at beskytte magikerne og handlen, men i høj grad også for at sikre sig en indtægt via told og markedsafgifter. Det gik som bestemt, og år 15 i kong Adams regeringsperiode (år 174 efter Odo), for mere end 430 år siden, fik byen sine købstadsprivilegier og sit navn: Kandra. Det, som magikerne samledes omkring i tabernaklet, blev nu indbygget i et rigtigt hus, Magikernes Hus, uden at nogen dog fortsat fik at vide, hvad der var derinde.

## POLITISK BAGGRUND

Kandra ligger i et land, som hedder Berendia. Landet styres af kong Frekvand, der residerer i hovedstaden Entika. For at sikre sig hjælp har kongen på normal feudal vis bortlenet visse landområder til duelige mænd mod løfte om, at de skal stille med riddere og krigere, hvis landet skal forsvares. Dem, der bor i et bortlenet landområde (et "len" som det også kaldes) skal betale skat til den lokale lensherre, der så selv igen er skattepligtig over for kongen. Kandra ligger i et sådant bortlenet område.

Men med i billedet hører, at Kandra er en fristad. Med det menes, at de, der bor i byen, ikke behøver at betale skat — hverken til lensherren eller til kongen. Byen har fået sine rettigheder stadfæstet i et kongeligt Bybrev. Derimod forpligtes byen til at varetage visse andre opgaver, som f.eks. at tilbyde beskyttelse til befolkningen på egnen (også til de, der bor i det omgivende len) i tider med ufred; at afsige domme i retsager, når det er nødvendigt samt at sikre kongens kuréer og herolder hvad de måtte behøve af udvilede heste, kost og logi. Og til den ende må byens indbyggere betale skat til byen.

Til byen hører også en del landområder i indtil godt en halv snes kilometers afstand fra selve Kandra inkl. byerne Bjergby, Gammelby og Munkely. Disse landområder nyder også samme skattefrihed, men områderne er dog ikke så store, at de alene kan forsyne Kandras befolkning med føde og råvarer. Man kommer derfor ofte i kontakt med lensmanden Bjørneæt. Han er frihere og residerer fra slottet ved Hulebjergs Hæl.

Kandra er en by med godt 1800 indbyggere inden for murene (da der findes ca. 350 huse i byen bliver det til et gennemsnit på 5 indbyggere pr. hus) og den styres af et Råd. Rådet skal ifølge privilegiebrevet bestå af "otte til tolv retsskafne mænd født eller bosat i Kandra i mindst fem år". Rådets øverste er Rådsoldermanden. Rådsoldermanden er tillige Borgmester og Dommer.

## ØKONOMISK BAGGRUND

Kandra er en handelsby. Den ligger i et område med kun jævn god frugtbarhed og med få naturressourser, men en vigtig karavanevej passerer gennem byen. Byen har et pænt antal handelshuse, der handler med gobeliner og tapeter, glas og våben. Alle vigtige varer der fremstilles i selve byen. Der handles også meget med tekstiler, tørret frugt, krydderier, ædelmetaller, porcelain, pelsværk, skind og pelse, men disse ting fremstilles ikke på stedet, men må købes ind udefra.

I Kandra findes også mange dygtige håndværkere, og specielt de gode gobelinvævere er vidt berømte. Også smedekunsten er veludviklet: våben og rustninger fra Kandra er smukke og solide, forsirede med mønstre og forsynet med forgyldte partier. Glasvarer fra Kandra har en unik blå tone, der er højt værdsat mod syd.

Naturalieproduktionen (korn, sædekorn, rodfrugter, frugt, plantefibre, grønsager, huder) dækker byens behov, men heller ikke mere.

## HERALDIK

Som i de allerfleste lande har man også i Berendia våbenbilleder, der kundgør landet, byerne og adelslægterne.

### BERENDIA

En nøgle af guld ses til venstre og til højre en oprejst løve af guld med øje, tunge og kløer holdt i rødt. Både nøgle og løve ses på blå bund. Det midterste af de tre felter er en stolpe af sølv.

### KANDRA

På rød bund ses oven på et bølgende bånd af sølv en forgyldt ugle med venstre vinge udtrakt.

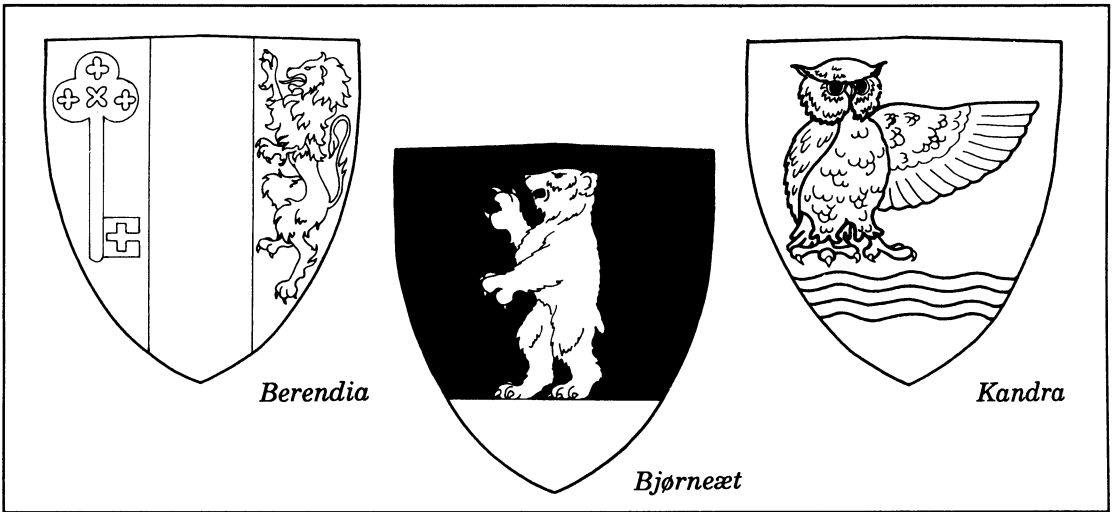
### BJØRNEÆT

På sort bund ses en oprejst bjørn i sølv med øjne, tunge og kløer holdt i rødt. Våbnets nederste del er holdt sølv.

## GEOGRAFI OG RELATIONER TIL ANDRE LANDE OG RACER

Kandra ligger i grænseområdet mellem agerbrug og skovbrug. Klimaet er ganske varmt som f.eks. i det sydlige Frankrig eller i det nordlige Italien. Nord og øst for byen findes dybe skove med en del høje bjerge, mens der syd og vest for byen mest findes dyrket agerland. Den korte afstand til skovene er et held for byens smede og glaspustere, der behøver meget brændsel til deres værksteder. Der er kun lidt over ti kilometer til den nærmeste større skov, men hvis man begiver sig længere op





mod nord, kommer man til elverfolkets mørke, dybe skove, og det er ikke mange, der har vovet at fælde et træ der.

Otte kilometer sydvest for Kandra — dér hvor Tværaån og Gedeåen løber sammen — findes et område med ler. Leret er af en fortrinlig kvalitet og den fragtes til Kandra for at blive forvandlet til keramik. Simplere ler bruges til tegl på stedet og brændes i ovnene dér — både mursten og tagsten.

Berendia udgør den nordlige del af Tolan-halvøen. Den sydlige del, øen Pelonos og de nordlige kyster af Koalint-bugten udgør landet Feliciens landområder. Sydvest for Kandra — i den frodige Opa-dal — ligger Entika, hovedstaden i Berendia, godt beskyttet mod havets storme af høje bjergkæder og afvandet af den vældige Opa-flod. Bjergkæden syd for Opa-dalen, Erbulas, der udgør grænsen til Felicien, er høj, bred og yderst sværtfremkommelig.

Felicierne er et aggressivt folk. De er dygtige søfarere og de holder sig heller ikke for gode til piratvirksomhed. Folk fra Berendia prøver derfor så vidt muligt at lade være med at sejle rundt om Tolan-halvøens sydlige spids, men fragter det meste af landets gods pr. karavane tværs over halvøens nordlige del — mellem havnebyerne Artema og Lindaros. Artema ligger på den nordvestlige kyst, Lindaros på den sydøstlige, og Kandra ligger stort set midt mellem de to byer.

Da så mange handelsfolk passerer gennem Kandra og da der bor så mange købmænd i byen, har man en liberal holdning til andre racer og arter, og man tolererer de allerfleste — dog under forudsætning af at de følger byens love. Man har også indset, at behandler man ikke-menneskelige arter og racer godt, fremmer det handelsudbyttet med disse. Specielt er man interesseret i handelen

med dværge og elverfolk. Med dværgene fordi de er de eneste, som kan smede sværd og rustninger af mithril, metallernes metal, og med elverfolkenne fordi de kan tilvejebringe de sjældneste urter, de bedste buer og pile samt de mest udsøgte kunstværker.

Erbulas-bjergene er ikke videre indbydende, da der bor ganske mange sortfolk på de kanter. Der findes ganske vist mange forter og befæstninger, hvoraf et fåtal holdes af felicierne og nogle flere af Berendia, men de aller fleste er forladte. Felicierne, som mest er et søfarende folk, har aldrig magtet at trænge ind i Berendia over bjergene — trods flere forsøg — og i de sidste 200 år har der været våbenhvile langs dén grænse.

## RENHOLDNING

Det, der er særligt ved Kandras renholdning, er det kloaksystem, som varetager byens flydende affald. Det omfatter kun husene i selve byen og er altså ikke voldsomt stort (altså ikke på nogen måde så stort som de tilsvarende systemer i f.eks. Paris eller Wien). Der er ingen gange eller kanaler, som et menneske kan bevæge sig rundt i, men bare et netværk af teglrør med en halv meter i diameter, som ligger 30-60 cm under gadeniveau. I følge byens love er det forbudt af proppe faste genstande ned i kloakkerne, og hver åbning er da også forsynet med et netværk for at forhindre noget sådant. Manglen på fast affald i kloaksystemet gør også, at mængden af rotter kan holdes nede på et acceptabelt niveau.

Fast affald og latriner hentes af skraldemænd og køres til noget, der kan minde om en losseplads for at blive komposteret. Husholdningen med de mange naturprodukter gør, at der ikke bliver så meget affald, og da ting som plastik og papir ikke



findes i affaldet, kan komposten bruges direkte som gødning efter bare et par år. At være skraldemænd er naturligvis ikke noget velanset job, men nødvendigt, og Rådet i Kandra aflønner sine skraldemænd godt, bl. a. med et hus et godt stykke uden for byen, så byen kan slippe for at have dem boende inden for murene.

Hvis man derfor sammenligner Kandra med en by i middelalderens Europa, så er den et under af renhed. Vist er der en vis hørm rundt om i byen, men den er langt fra så fæl som i virkelighedens byer.

## ORDEN OG OPSYN

Kommandanten har ansvaret for Kandras forsvar og bevogtning. Byvagten, der i daglig tale bare kaldes 'vagten', er Kandras politistyrke. De patruljerer i byens gader og på dens mure — om dagen for at forhindre ballade, slagsmål, tyveri og andre lovbrud og om natten for at kunne stoppe indbrud og brande.

I Kandra patruljerer 6 patruljer på gaderne om dagen. Hver patrulje består af 4 mand. Hver port har 8 vagtfolk og 1 befalingsmand. Om natten patruljerer 2 patruljer med 4 mand på gaderne, og der er 3 mand samt 1 befalingsmand ved hver port. Dagspatruljeringen begynder kl. 6 om morgenen. På den tid åbnes også byens porte. De lukkes igen kl. 9 om aftenen, og derefter kan kun gående — og med noget besvær også heste — lukkes ind via de små døre, der findes i Nørre Port og Søndre Port. Efter midnat skal man have meget gode grunde parat for at blive sluppet ind i byen.

Bemærk at befalingsmændene ved portene ikke er nogle dumrianer. De er dygtige mænd med et godt omdømme, der har vist sig i stand til at kunne træffe alle de beslutninger, der kræves af en vagthavende befalingsmand. Man må finde på en virkelig god løgnhistorie, hvis de skal hoppe på den. Og de holder sig hellere til det sikre og velkendte fremfor det usikre og ukendte. Bemærk også at vagternes forlægninger ligger klods op og ned af byportene. Er det nødvendigt kan en befalingsmand i stor hast skaffe et par ekstra vagter, der kan følge med som eskorte.

Patruljerne på gaderne overgår til natpatruljering ved titiden om aftenen, hvor de fleste værtshusgæster er gået hjem, og hvor langt de fleste allerede har lagt sig til at sove.

Murene overvåges af to-mands patruljer — om dagen af fremmands — én fra hver port — om natten en patrulje fra vagtkvarteret.

De store veje til og fra Kandra er de såkaldte Rigsveje, der patruljeres af Garden. Garden er den kongeligt vagt, som bl. a. står vagt ved kongens slot. Disse vagtpatruljer består af 8-12 solda-

ter fra Garden under kommando af en løjtnant eller kaptajn.

## SL-PERSONER

I teksten er omtalt en hel del SL-personer. Hvis man ser nærmere på dem, vil man se, at de ofte har høje grundegenskaber og færdighedsværdier, hvilket kan virke uretfærdigt. Men husk på at disse personer har levet og overlevet længe, og at de derfor har været i stand til at sikre sig vigtige og magtfulde poster i Kandra. De er kort sagt meget specielle personer.

## ÅBNINGSTIDER

De fleste håndværkere i Kandra arbejder fra otte om morgenen til fem om aftenen med godt en times pause midt på dagen. Men allerede efter klokken fire om eftermiddagen kan det være svært at få fat på en håndværker, da de fleste vil være helt færdige med deres arbejde til klokken fem, når de skal slutte dagens arbejde. Butikkerne åbner omkring klokken ni om morgenen og har derefter åbent til seks eller syv om aftenen. De håndværkere, der både har eget værksted og forretning, begynder klokken otte i selve værkstedet, men åbner først for salget klokken ni. Værkstedet og produktionen fortsætter stort set til klokken fem — hvis de da ikke afbrydes af kunder — og derefter holder forretningen åbent for salg i yderligere to timer.

Akademikere og andre med mere 'lærde' professioner har ingen egentlige arbejdstider. De tager imod deres kunder, når det passer dem. De er heller ikke så afhængige af dagslyset for at kunne arbejde, og deres kunder er i mange tilfælde håndværkere, der jo har deres eget arbejde at tænke på.

## TOLD OG SKAT I KANDRA

De, der bringer varer ind i Kandra for at sælge dem der, må betale told, mens de, der bor i selve byen, slipper for told, men i stedet må de betale skat.

Indtægterne fra skatten og afgifterne bruges til at opretholde Byvagten og alle de øvrige af byens organisationer og til vedligeholdelse af bymuren, portene, rådhuset samt til en vis grad også til drift af Akademiet. Det medfører jo en vis beskyttelse (mod røvere f.eks.) at bo inden for byens mure, og markederne trækker jo kunder til, så det er bedre at sælge inde i byen end udenfor. Toldafgiften plejer at være 2-3% af det indførtes værdi.

De, der bor i byen og betaler skat der, må indføre varer til eget forbrug frit. Den, der misbruger denne ret (og smugler for andre) risikerer at miste sit borgerbrev og blive smidt ud af byen. Kun



byens borgere må eje huse i byen. Skatten er 5% af indtægten eller 1% af formuen pr. år for den, der er uden en løbende indtægt. For at kunne blive indbygger i byen må man enten have en personlig formue på 3000 sølvmonter, en ansættelse hos en af byens håndværkere/specialister eller være parat til at åbne egen håndværksforretning. For at opnå godkendelse af Rådet i det sidste tilfælde må professionen enten ikke være repræsenteret i byen i forvejen eller også skal repræsentanter for det eller de allerede eksisterende fag godkende, at der slår sig en ny ned i samme fag i samme by.

### Toldbelagte varer:

- \* bagværk
- \* bryggede drikke
- \* krydderier
- \* olier
- \* parfumer
- \* vokslys
- \* huder og skind
- \* pelse og pelsværk
- \* stoffer og vævede bånd
- \* billedvævninger og gobeliner
- \* tøj og beklædningsgenstande som hatte, sko m.m.
- \* kurve
- \* tønder
- \* krukker og lertøj
- \* møbler
- \* lædervarer som sadler, remme og lign.
- \* reb
- \* guld og sølv, ubearbejdet eller i form af blade eller varer
- \* varer af messing, bronze, kobber og tin
- \* våben
- \* glasvarer
- \* spejle
- \* lamper
- \* låse
- \* telte

## MARKEDER OG HØJTIDER

Det er byens markeder, som alle i Kandra relaterer alting til. Når der er et stort marked, samles der altid masser af mennesker og andre væsner fra nær og fjern, og byen blomstrer yderligere op. Det er den slags begivenheder, der markerer tidens gang, hvad enten det drejer sig om uger, måneder eller år. Her følger listen over markeder i Kandra med de største og vigtigste til sidst.

### TORVEMARKEDER

Hver torsdag afholdes der torvemarkeder på Store Torv og på Nørre Torv. Det er bønderne fra egnen omkring byen, som kommer med deres

varer for at sælge dem til byens indbyggere. Det er mest æg, smør, høns, pattegrise, rodfrugter, kål og grønsager, men også ting som honning, vokslys og strikkede uldvarer kan findes.

### KREATURMARKEDER

Den første weekend i hver måned afholdes kreaturmarked uden for bymuren — øst for Kongeporten. Markedet er livligst tidligt på foråret og om efteråret, men selv midt om sommeren kommer der bønder for at sælge får, køer og heste. Kreaturmarkedet starter om fredagen og fortsætter for det meste til hen på aftenen om lørdagen, men er der for alvor gang i den tages søndagen også med i løjterne.

### HØSTMARKED

Dette marked afholdes den første weekend i den tiende måned, og falder altså sammen med den måneds kreaturmarked. På det tidspunkt har bønderne nået at få hele årets høst i hus, og dyrene har vokset sig fede i løbet af sommeren og det tidlige efterår. Rodfrugter, korn, kål og grønsager sælges i store partier. Hele flokke af slagtekvæg bytter ejere, og bønderne sørger for at få kompletteret og repareret deres værktøj og redskaber hos byens håndværkere. Hvis det har været et godt år, under de sig måske endog også et glasvindue til gården eller nogle meter silkestof.

### FORÅRSMARKED

Dette er så absolut årets største begivenhed i Kandra. Markedet varer hele anden uge i femte måned og falder altså sammen med Sankmas dragefest. Det, der kendetegner hele denne markedsuge, er feststemningen. Vinteren er forbi for denne gang, og sommeren er på vej. På dette marked sælges ikke så meget kvæg og så mange landbrugsprodukter. Det er i stedet håndværksvarer af enhver art, der bytter ejere. Vinteren nedsætter altid antallet af karavaner, og handlen stagnerer, men når foråret kommer, begynder fragtstrømmen igen. Varerne stilles her ikke i skyggen af alle de mange dyr, som det ellers ville være tilfældet ved høstmarkedet. Alle håndværkerne har klemmt på i de lange vintermåneder, og nu viser de deres bedste og fornemmeste produkter frem.

Derudover kommer der karavaner til Kandra godt to gange om måneden. De fører nye, eksotiske varer fra fjerne egne og lande med sig, inkl. alle de nyheder, som ingen tidligere har hørt. Mænd og kvinder, der har været på rejse i mange måneder, kommer hjem til slægt og venner, og folk fra ukendte egne med fremmede tungemål skuer ud over Kandras gader for første gang.



## RELIGIØSE HØJTIDER

I forbindelse med de religiøse højtider plejer de fleste håndværkere af holde lukket — selv sådanne som ikke tilbeder i Unge Guder.

På forårets sidste dag, dvs. den sidste dag i den fjerde måned, rejser man store bål, som man tænder om aftenen for at hylde Ninnave.

Den anden uge i femte måned afholdes en stor dragefest til Sankmas ære. Alle flyver med drager og ser, hvis der kan komme højst.

Taksigelsesdagen ligger om efteråret, når hele høsten er overstået, og da afbrænder bønderne nogle af deres dyrkede afgrøder som et offer til Visha.

Ved efterårsjævnøgn renser Sankma-dyrkerne deres sjæle ved at stå på Storetinde og lade vinden suse rundt om sig.

Den 63. nat efter efterårsjævnøgn (den 26. dag i den elfte måned) højtidligholder man mindet om ens hedengangne slægtninge, og man tænder et lys for deres sjæle.

## EN BYBO SKABES

Det er ikke alle håndværkere og byboere, der er beskrevet i dette hæfte. De fleste må man skabe selv. Det er da vigtigt at tænke på, hvilke grundegenskaber, håndværket (eller professionen) bygger på. Det er f.eks. vigtigt for en kurvefletter, at vedkommende er smidig og fingerfærdig, så SMI er her en vigtig grundegenskab. Og en smed må kunne løfte hammeren hundredevis af gange hver dag, så her er STY en vigtig egenskab. Slå 2T6+6

for grundegenskaben, og 3T6 for de øvrige. Det er naturligvis ikke sådan, at man får en højere SMI ved at flette kurve. Det viser bare, at personer med en høj SMI bliver dygtige som netop kurveflettere og derfor vælger de ofte netop dette arbejde.

Hvis man ikke allerede ved, hvilken færdighed personen har sin styrke i, så kan man slå 5 stk. 6-sidede terninger og se, hvor mange af dem, der viser 1 eller 2. Dette er rollepersonens FV i håndværket. Viser ingen af terningerne 1 eller 2, sættes FV dog til 1. Rollepersonens FV i at vurdere en genstand, der er fremstillet inden for vedkommendes fag, sættes til 4xhåndværkets-FV, og han eller hun vurderer og takserer altid dét, vedkommende selv har fremstillet til FV 20. (Eksempel: En rebslager med FV 4 i rebslageri kan Takserer reb og tovværk til FV 16). Håndværkeren må benytte en særlig modifikationstabel, hvis produktet er ualmindeligt eller sjældent.

### Hyppighed Modifikation

Almindelig +1

Ualmindelig ±0

Sjælden -1

Meget sjælden -3

Dog bør man huske, at hvis rollepersoner beder en specialist om at vurdere en genstand, de har fundet, kan vedkommende give forkerte svar af helt andre årsager. Specialisten vil måske gerne selv købe genstanden, fordi den er værdifuld, og angiver derfor en for lav værdi for at slippe for at betale så meget. Eller måske bliver specialisten sur over at blive forstyrret og udslynger så en for høj værdi for at skabe forvirring og usikkerhed.

# DETAILBESKRIVELSE AF KANDRA

## FRA HUSNUMMER TIL NAVN

Huse noteret med kursiv rummer en virksomhed (eller har en ejer), som ikke er 'åben', dvs. at der ikke findes nogle skilte uden på huset, der fortæl-

1 *Vestre kvarter*

2 *Glaspuster*

3 *Pottemager*

4 *Støber*

5 *Vaskehus og vaskekone*

6 *Vinhandler*

7 *Ridder*

8 *Musiker*

9 \*

10 *Brændehandler*

11 *Vandbærer*

12 *Stenhugger*

13 *Værtshuset 'Røde Endor'*

14 *Tømrer*

15 *Vognmager*

16 *Klejnsmed*

17 *Metalstøber*

18 *Juveler*

19 *Kroen 'Den Flydende Bjælke'*

20 *Møbelsnedker*

21 *Rebslager*

22 *Smed*

23 *Tømrer*

24 *Sækkemager*

25 *Slagter*

26 *Remsnider*

27 *Bogholder*

28 *Lejestald*

29 *Brygger*

30 *Bager*

31 *Pantelåner*

32 *Stenmester (broer, hvælvinger)*

33 *Købmand (and)*

34 *Sølvsmed*

35 *Snedker*

36 \*

37 *Forgylder*

38 *Barber*

ler noget om, hvilken slags håndværker eller specialist, der holder til i huset. Hvis der står \* ud for nummeret, betyder det, at huset ikke har nogle beboere i dette hæfte. SL kan benytte disse huse efter behov.

39 Sadelmager	95 Kedelfikker	151 *
40 Skrædder	96 Akademiet	152 Sækkemager
41 Våbensmed	97 Skriver	153 *
42 <i>Købmand</i>	98 *	154 <i>Klejnsmed</i>
43 <i>Vinhandler</i>	99 <i>Akademiets stald</i>	155 <i>Låsesmed</i>
44 Kroen "Katten og Kindhesten"	100 Værtshuset 'Det Faldende Sværd'	156 *
45 Vinhandler	101 Skomager	157 *
46 Værtshuset "Falken"	102 <i>Lærer</i>	158 Fuglehandler
47 <i>Købmand</i>	103 Bundtmager	159 Brændehandler
48 *	104 Købmændenes Hus	160 <i>Tyvenes Lav</i>
49 Rustmester	105 Skrædder	161 <i>Hæler</i>
50 Støber	106 Hattemager	162 <i>Låsesmed</i>
51 Brændehandler	107 Væver	163 Lampemager
52 Syerske	108 Farver	164 *
53 <i>Søndre Kvarter</i>	109 Garver	165 *
54 Skomager	110 Danser	166 *
55 Bødker	111 Værtshuset 'Kejserens Sko'	167 *
56 Bager	112 Korttegner	168 Skomager
57 Urtekræmmer	113 Murer	169 <i>Troubadour</i>
58 Beslagsmed	114 <i>Rådmand</i>	170 <i>Jordemor</i>
59 <i>Matematiker</i>	115 <i>Byvagten</i>	171 Hattemager
60 Stenmester	116 *	172 *
61 <i>Lærd mand</i>	117 Bager	173 Snedker
62 *	118 Brygger	174 *
63 Bogbinder	119 Tagtækker	175 Metalstøber
64 Læge	120 Vognmager	176 <i>Kodriver</i>
65 Møbelpolstrer	121 Tømrer	177 *
66 Pantelåner	122 <i>Skriver</i>	178 <i>Troubadour</i>
67 Kurvefletter	123 Murer	179 *
68 Rebslager	124 <i>Bogholder</i>	180 Syerske
69 Bødker	125 Instrumentmager	181 <i>Kodriver</i>
70 Møbelsnedker	126 Vaskehus	182 Smed
71 Kistemager	127 Teltmager	183 Støber
72 Kobbersmed	128 Murer	184 Beslagsmed
73 <i>Bogholder</i>	129 <i>Tempel viet til Eilana</i>	185 Kobbersmed
74 <i>Lærd mand</i>	130 <i>Bordel</i>	186 Snedker
75 Musikinstrumentbygger	131 Væver (kvinde)	187 <i>Købmand</i>
76 <i>Matematiker</i>	132 <i>Byvagten</i>	188 Stenmester
77 <i>Søndre kvarter</i>	133 *	189 *
78 Lejestald	134 *	190 Slagter
79 Skomager	135 <i>Hæler</i>	191 Kedelfikker
80 Brygger	136 Støber	192 <i>Poet</i>
81 Træskærer	137 Rebslager	193 Bødker
82 Bager	138 Båndvæver	194 Værtshuset 'Det Flyvende Hjul'
83 Pottemager	139 <i>Magiker</i>	195 Bødker
84 Støber	140 Spåmand	196 Apoteker
85 Pottemager	141 *	197 Konditor
86 <i>Advokat</i>	142 Sadelmager	198 <i>Hæler</i>
87 Tagtækker	143 *	199 *
88 Oversætter	144 Pergamentmager	200 Lampemager
89 <i>Bygmester</i>	145 Gravør	201 <i>Købmand</i>
90 Vognmager	146 Pantelåner	202 Bager
91 Tømrer	147 *	203 Sølvsmed
92 Snedker	148 Rustmester	204 Møbelpolstrer
93 Beslagsmed	149 *	205 Skorstensfejer
94 Skomager	150 Kistemager	206 <i>Lærer</i>



- 207 *Kriger*  
208 *Danser*  
209 *Stenmester*  
210 *Bager*  
211 *Herberg (Ninnave)*  
212 *Præst (Sholak)*  
213 *Præst (Visha)*  
214 *Præst (Sankma)*  
215 *Præst (Kushta)*  
216 *Smed*  
217 *Jordemor*  
218 *Pottemager*  
219 *Sygehus*  
220 *Kloster*  
221 *Tempel viet til Sholak, Visha og Ninnave*  
222 *Tempel viet til Kushta*  
223 *Munke og urtehøve*  
224 *Spåmand*  
225 *Bogholder*  
226 *Astrolog*  
227 *Brygger*  
228 *Låsesmed*  
229 *Læge*  
230 *Kvartervagt*  
231 *Smed*  
232 *Nordre Kvarter*  
233 *Købmand*  
234 *Urtekræmmer*  
235 *Bogholder*  
236 *Guldsmed*  
237 \*  
238 *Sanglærerinde*  
239 *Parfumehandler*  
240 *Pantelåner (dværg)*  
241 *Lysestøber (kvinde)*  
242 *Alkymist*  
243 *Vandbærer*  
244 *Kurvefletter*  
245 *Brændehandler*  
246 *Spåmand*  
247 *Spejlmager*  
248 *Forgylde*  
249 *Barber*  
250 *Juveler*  
251 *Skriver*  
252 *Rustmester*  
253 *Våbensmed*  
254 *Troubadour*  
255 *Brygger*  
256 *Pantelåner*  
257 *Kurvefletter*  
258 *Klejnsmed*  
259 *Slagter*  
260 *Vognmager*  
261 *Beslagsmed*  
262 *Garver*  
263 *Kommandantens bolig*  
264 *Værtshuset 'Det Skrigende Svin'*  
265 *Bogbinder*  
266 *Spejlmager*  
267 *Købmand*  
268 *Krigernes hus*  
269 *Pottemager*  
270 *Brændehandler*  
271 *Glaspuster*  
272 *Vognmager*  
273 *Skriver*  
274 *Metalstøber*  
275 *Skrædder*  
276 *Støber*  
277 *Bager*  
278 *Farver*  
279 *Hæler*  
280 *Pottemager*  
281 *Kriger*  
282 *Herold*  
283 *Gravør*  
284 *Båndvæverske*  
285 *Tinsmed*  
286 *Poet*  
287 *Lærd mand*  
288 *Væver*  
289 *Rådhus med riddersal*  
290 *Kistemager*  
291 *Rådsoldermand*  
292 *Rådsskriver*  
293 *Ridder*  
294 *Tømrer*  
295 *Skriver*  
296 *Brygger*  
297 *Vognmager*  
298 *Juveler (dværg)*  
299 *Væver*  
300 *Murer*  
301 *Skulptør*  
302 *Tinsmed*  
303 *Rebslager*  
304 *Tømrer*  
305 *Bøddel*  
306 *Beslagsmed*  
307 *Sækkemager*  
308 *Købmand*  
309 *Møbelsnedker*  
310 *Rustmester*  
311 *Tømrer*  
312 *Vognmager*  
313 *Snedker*  
314 *Sanglærerinde*  
315 *Magikernes Hus*  
316 *Rådmand*  
317 *Advokat*  
318 *Bank*  
319 *Bundtmager*  
320 *Værtshuset 'Ørnen og Barnet'*  
321 *Lampemager*  
322 *Guldsmed*  
323 *Oliehandler*  
324 *Låsesmed*  
325 *Apotek*  
326 *Elfenbensskærer*  
327 *Bygmester*  
328 *Stenhugger*  
329 *Bager*  
330 *Kobbetsmed*  
331 *Parfumehandler*  
332 *Korttegner*  
333 *Astrolog*  
334 *Brygger*  
335 *Barber (finere)*  
336 *Snedker*  
337 *Tagtækker*  
338 *Murer*  
339 *Tagtækker*  
340 *Pantelåner*  
341 *Skorstensfejer*  
342 *Syerske*  
343 *Musiker*  
344 *Bordel*  
345 *Brygger*  
346 *Pottemager*  
347 *Alkymist*  
348 *Kurvefletter*  
349 *Skorstensfejer*  
350 *Skulptør*  
351 *Troubadour*  
352 *Magiker*  
353 *Metalstøber*  
354 *Glaspuster*  
355 *Værtshuset "Druidens Hoved"*  
356 *Bogholder*  
357 *Lærer*  
358 *Brændehandler*  
359 *Sølvsmed*  
360 *Gobelinvæver*  
361 *Gobelinvæver*  
362 *Gravør*  
363 *Oversætter*  
364 *Stenmester*  
365 *Garver*  
366 *Beslagsmed*  
367 *Smed*  
368 *Jordemor*  
369 *Sadelmager*  
370 *Møbelpolstrer*  
371 *Byvagten*  
372 *Støber*  
373 *Kobbetsmed*  
374 *Lejestald*

## KØBMÆND OG HANDLENDE

### FUGLEHANDLER (158)

Handler med levende fugle — fra spurvestørrelse og opefter. Fuglende anvendes til fornøjelse (sangfugle) og mad (kramsfugle). Hos fuglehandleren kan man også købe fjer til at lave penne af.

### KØBMÆND

#### (33, 42, 47, 187, 201, 233, 267, 308)

I disse huse, der ofte kaldes for købmandshuse eller købmandsgårde, bor der normalt en hel købmandsfamilie. De er ofte rige, og de har varelagre, tager sig af karavaner og befragter skibe i havnebyerne. De handler mest med tørrede varer og sælger kun i partier, med mindre det da drejer sig om usædvanligt eksklusive ting. De forskellige købmandshuse har med tiden specialiseret sig i forskellige typer af varer. Det hænger ofte sammen med, om den, der foretager alle opkøbene, er specielt god til at vurdere netop disse typer af varer.

Købmandsfamilien i hus 33 er hvide ænder med familienavnet Quicho. Lige siden de kom til Kandra for over 50 år siden, har de andre købmænd forsøgt at smide dem ud — både af Købmændenes Hus og af Kandra. Men ingen har nogensinde kunnet finde en formel grund til at gøre det. Sandheden er, at de andre bare er mistænksomme over for en købmand, der ikke er af menneskerace, og det er ikke blevet bedre af, at Quichoernes forretning har været blomstrende. Familiens overhoved (hans fornavn kan man desværre ikke stave til) har i de sidste år engageret sig i kampen mod de sorte ænder og disses piratvirksomhed. Derfor har han flere gange set stort på loven i Kandra og smuglet våben ind sammen med anden kontrabande, som han så har fordelt og derefter smuglet ud igen.

### KØBMÆNDENES HUS (104)

Købmændene har ingen fast organisation, men de har stiftet noget, der nærmest kan sammenlignes med en klub. De mødes for at drøfte fælles problemer, og selv om de er konkurrenter, så samarbejder de, når det er nødvendigt, og de holder deres møder i deres eget hus.

Huset har to etager og er bygget helt af sten med små tilgitrede vinduer. Det er grundigt bevogtet af lejede soldater, da huset også fungerer som varelager. Faktisk er størstedelen af stueetagen og dele af den øverste etage lager. De rum, der ikke er lager på den øverste etage, er mødelokaler og nogle små kontorer, og i stueetagen er der desuden en entré, et rum til vagten og trapperne ned til kælderen. Også bogholderen har sit kontor her i

stueetagen. Det er ham, der fører regnskab med alt det, der er oplagret i huset — og han fører også regnskab over alt, hvad der føres ind og ud. Han svarer også gerne på spørgsmål og kan henvise til den nærmeste købmand, når det gælder indkøb, salg eller fragt. Bogholderen er i Købmændenes Hus fra kl. 8 morgen til kl. 5 eftermiddag med én times middagspause.

Lagerlokalerne kommer man til via en stor port i øst-siden af bygningen fra Skræddergade. Mødelokalet og hovedindgangen vender ud mod Store Torv. Både bogholderen og vagtchefen har nøgler til lagerporten og hovedindgangen. Købmændenes Hus fungerer som arkiv for købmændenes regnskaber og for deres handelsaftaler. En af hvælvingerne i kælderen er blevet specielt indrettet til dette formål. Det er blevet drænet omhyggeligt, så fugt ikke skal kunne ødelægge de mange papirer og pergamenter, og rummet er desuden forsynet med to ståldøre (af gittertypen) med indbyrdes forskellige låse. Der findes kun én nøgle til hver lås, og de opbevares af to forskellige købmænd, der begge må være tilstede, for at man skal kunne komme ind i hvælvingen. Kælderens andet hvælv er indrettet på samme måde, men her er der fælles lager bl.a. for meget kostbare varer. Nøglerne til dette rum opbevares af vagtchefen og bogholderen, så dér er det lettere at komme ind. Nedgangen til de to kælder-hvælvinger sker via to separate trapper.

### OLIEHANDLER (323)

Handler først og fremmest med brændbare olier (lampeolie), men handler også med smøreolier, konsistensfedt, vellugtende olier (endog sæbe) og piseolier.

### PARFUMEHANDLER (239, 331)

Handler med vellugtende olier og essencer. Er også detailforhandler.

### VINHANDLER (6, 43, 45)

Handler med vin og andre drikke, bl.a. alkohol. Har vinkælder til forædling af vin. Handler både en gros og en detail.

## HÅNDVÆRKERE

De fleste producerende håndværkere har brug for værktøj og andre redskaber. Disse ting fremstiller de ofte selv, men af og til får de hjælp af klejnsmede, snedkere eller møbelsnedkere.

### BESLAGSMED

#### (58, 93, 184, 261, 306, 366)

Smeder hestesko og søm. Skor heste og kan af og til også reparere vogne.





## **BOGBINDER (63, 265)**

Indbinder skrevne eller blanke ark til bøger og forsyner dem med bind, guldsnit m.m. Husk på at man endnu ikke kan trykke bøger, så alle bøger er håndskrevne.

## **BUNDTMAGER (103, 319)**

Syr pelse af skind. Handler med skind. Køber af pelsjægere og garver enten selv eller lader det ske ude i byen. Fremstiller kraver, besætninger, jakker og frakker af skind og læder. Fremstiller også huer og pels- eller skindfytteraler.

## **BYGMESTER (89, 327)**

Planlægger og administrerer husbyggerier. Tegner og konstruerer bygningsværker. Efter en beslutning i byens Råd, må intet hus inden for bymuren opføres uden en ansvarshavende, kyndig bygmester.

## **BØDKER (55, 69, 193, 195)**

Binder beholdere af træstave som f.eks. tønder, vinankre, bøtter, kar, tejnere, malkespande og smørkærner. Er meget dygtige til at håndtere træ, der formes med varme. Fremstiller også hylstre af træ.

## **BÅNDVÆVER (138, 284)**

Væver enten pyntebånd eller bånd til at remme m.v.

## **ELFENBENS SKÆRER (326)**

Handler med elfenben og andre ædlere horn og ben, f.eks. søslangehorn. Af horn og ben fremstilles pyntegenstande og smykker. Han eller hun udfører også indlægnings-arbejder (intarsia) med ben, horn, perlemor og skildpadde.

## **FARVER (108, 278)**

Farver fibre, garn og vævet klæde med animalske farver og plantefarver. Hele stykker færdigt tøj farves dog sjældent. Handler med garn og af og til også med tøjfarver.

## **FORGYLDER (37, 248)**

Lægger efter kundernes ønsker bladguld på træ- og metalgenstande samt på møbler, våben og tænder. Fremstiller gyldenlæder.

## **GARVER (109, 262, 365)**

Bearbejder huder til læder og skind. Håndværket kræver store kar, meget vand og er i øvrigt ildelugtende, så den slags virksomhed er stort set forvist til steder uden for Kandra. Garverboderne inde i selve byen rummer stort set kun lager for færdige produkter. Salg og indlevering af huder til garvning finder sted der.

## **GLASPUSTER (2, 271, 354)**

Fremstiller glas af sand, kalk og soda. Bruger store mængder træ og kul til brænde. Puster flasker, karaffer og meget andet af glassmassen. Fremstiller også 'måne-glas' til vinduer. Det er den eneste form for plan-glas, man kender til. Glaspusteren kan også skære i glas og fremstille indfatninger.

## **GOBELINVÆVER (360, 361)**

Væver stoftapeter og gobeliner. Arbejder som regel efter bestilling. Ofte er det en rig person, der gerne vil forevige en eller anden begivenhed i en billedvævning.

## **GRAVØR (145, 283, 362)**

Graverer i metal — af og til også i hårdt træ. De forskellige gravører har specialiseret sig inden for forskellige metaller. Nogen arbejder helst i guld, andre på kobber og atter andre igen på jern og stål.

## **GULDSMED (236, 322)**

Køber og sælger guld. Smeder, støber og ciselerer i guld. Kan også arbejde i sølv, kobber og platin. Fremstiller smykker og pragtgenstande i guld. Valser tynd guldfolie (bladguld) til forgylderne.

## **HATTEMAGER (106, 171)**

Fremstiller hatte, hætter og huer af enhver art. Forsyner dem efter ønske med bånd, spænder, fjer m.m.

## **INSTRUMENTMAGER (125)**

Fremstiller de præcisionsinstrumenter, som bygmestre, astrologer, magikere, alkymister og læger måtte ønske.

## **JUVELER (18, 250, 298)**

Køber og sælger uforarbejdede og slebne ædelsten. Sliber selv ædelsten. Handler med smykker, der har sten. Leverer slebne ædelsten til guld- og sølvsmede. Handler med halvædelsten og andre ædle stensorter til brug i mosaikker m.v. Juveleren i hus 298 er en dværg, og han er helt usædvanligt kyndig, når der drejer som om ædelsten (FV 5).

## **KEDELFLIKKER (95, 191)**

Sammennitter større kar af kobber- eller stålplader, f.eks. den indre del af gruekedler. Fortinner kobberkar. Kan klare alle typer af konstruktioner med (metal)plader.

## **KISTEMAGER (71, 150, 290)**

Fremstiller kister til opbevaring af alt slags gods samt æsker, kasser og mål af forskellig art. Kan indsætte låse i de forskellige produkter. Kan sinke i træ.

**KLEJNSMED (16, 154, 258)**

Smeder håndtag, hasper, søm, hængsler, kramper og alt andet finere smedearbejde i jern. De fremstiller også blankværktøj (f.eks. knive, segle, leer, huggertter, stemmejern og sakse) til byens håndværkere og landsbyernes bønder.

**KOBBERSMED (72, 185, 330, 373)**

Slår kobber til fade, kander, spande, forme m.v. Lægger kobbertage. Valsler kobber til plader.

**KURVEFLETTER (67, 244, 257, 348)**

Fletter alle slags kurve af plantefibre — fra miniaturekurve og nipsgenstande til hele møbler.

**LAMPEMAGER (163, 200, 321)**

Fremstiller lygter og lamper til olie-brug. Hamrer og lodder oliehuset i kobber eller messing. Forsyner lampen med håndtag, ydre hylster, skydelåg (til hastig mørkelægning) eller spejl (for at kunne rette lyset i en bestemt retning). Finere lamper har glas, og det bliver da fremstillet af en glaspuster efter lampemagerens instrukser.

**LYSESTØBER (241)**

Støber lys af stearin, voks og tælle.

**LÅSESMED (155, 162, 228, 324)**

Fremstiller låse og nøgler. Særlige specialister i kistelåse, dørlåse, enkle låse og hængelåse findes.

**METALSTØBER (17, 175, 274, 353)**

Metalstøbere (gørtlere) støber i messing, malm eller bronze. Spænder, knapper, beslag, klokker (store og små), bjælder, røgelseskar m.v.

**MURER (113, 123, 128, 300, 338)**

Murer med teglsten eller eventuelt udhuggede sten og mørtel. Bygger husmure, hvælvinger, kældre, ovne og pejse.

**MUSIKINSTRUMENTBYGGER (75)**

Bygger musikinstrumenter. Da musikinstrumenter er så individuelle, og da der ingen standarder findes for, hvordan de enkelte instrumenter skal se ud, bygger vedkommende stort set efter kundens ønsker.

**MØBEPOLSTRERE (65, 204, 370)**

Betrækker polstrede møbler. Forsyner dem med fyld og spænder derefter betrækket over dem.

**MØBELSNEDKER (20, 70, 309)**

Fremstiller møbler — også af ædle træsorter — f.eks. stole, borde, skriveborde, pulte, boghylder og senge. Fremstiller også de indviklede arbejds-

borde og arbejdsbænke, som mange håndværkere behøver.

**PERGAMENTMAGER (144)**

Fremstiller pergament af fåre-, gede- og kalveskind, men sælger også papir af klude og papyrus. Enkelte pergamentmagere fremstiller også blæk og penne.

**POTTEMAGER****(3, 83, 85, 218, 269, 280, 346)**

Drejer potter, krukker, krus, skåle, fade m.m. i lertøj og porcelæn. Alt brændes i ovne. På grund af brandfare ligge alle Kandras brændeovne langs med bymuren.

**REBSLAGER (21, 68, 137, 303)**

Spinder garn af hårde fibre og slår reb af garnet. Af rebet kan der senere fremstilles net, rebstiger m.m.

**REMSKÆRER (26)**

Af læder skæres remme, bæltter, strygeremme, tasker, tøfler, håndledsbeskyttere, skeder til sværd og dolke. Desuden fremstilles pengebæltter og forskellige former for punge.

**SADELMAGERE (39, 142, 369)**

Fremstiller sadler, bidsler, seletøj, tøjler, tømmer, remme etc. Køber beslagene af metalstøbere og klejnsmede. Sadelgjorde købes af båndvævere.

**SKOMAGER (54, 79, 94, 101, 168)**

Fremstiller sko, støvler og sandaler af læder. Fremstiller også læderremner, der skal kunne tåle stort slid.

**SKRÆDDERE (40, 105, 275)**

Syr tøj at stof på bestilling. Syr endog større ting. De syr ikke i læder bortset fra kantebånd m.v.

**SMED (22, 182, 216, 231, 367)**

Smeder alt grovere gods af stål, som f.eks. plove, spader, hakker, hjulkranse, stænger af forskellig størrelse etc.

**SNEDKER (35, 92, 173, 186, 313, 336)**

Bygger i træ. Fremstiller vægge og gulve af brædder. Fremstiller døre og vinduer plus detaljer vedr. indretning.

**SPEJLMAGER (247, 266)**

Plansliber glas og forsølver det. Et eksklusivt håndværk med godt bevarere hemmeligheder. Fremstiller også bronzespejle (støbt af metalstøbere).



## **STENMESTRE (32, 60, 188, 209, 364)**

Afsætter husfundamenter, bygger broer, tårne, mure og andre befæstninger. Lægger stengulve. Er kyndige og vidende m.h.t. mineraler og stenarter. Stenmesteren i hus 32 har specialiseret sig i bygning af broer og andre store hvælvinger.

## **STØBER (4, 50, 84, 136, 183, 276, 372)**

Støber i jern efter model, f.eks. ophæng til ildsteder, kedler, jerndøre og lignende.

## **SYERSKER (52, 180, 342)**

Syr tøj i enklere mønstre. Syr også konfektion (undertøj, skjorter m.v.) til forhandlere.

## **SÆKKEMAGER (24, 152, 307)**

Syr i grovere materialer som f.eks. presenning og jutelærred. Ofte er det sække, men der sys også presenninger til fragtvogne m.v.

## **SØLVSMED (34, 203, 359)**

Køber og sælger sølv, smeder og ciselerer i sølv. Fremstiller og handler med sølvsmykker, sølv til bordet (kander, tallerkener, bestik o.s.v.) sølvbeslag m.m. Fremstiller også bladsølv.

## **TAGTÆKKERE (87, 119, 337, 339)**

Tækker tag med halm, Fremstiller også bikuber.

## **TELTMAGERE (127)**

Imprægnerer stof vævet til teltdug og syr telte af det. Forsyner desuden teltet med telstænger, barduner, pløkke osv. Størrelsen kan variere fra små enmandstelte til rigtige "pavilloner", store telte, der bruges til friluftsansatte, fest-spil m.v.

## **TINSMEDE (285, 302)**

Fremstiller fade, bægere, flasker og lommelærker af tin.

## **TØMRERE**

### **(14, 23, 91, 121, 294, 304, 311)**

Udfører alt det grove snedkerarbejde omkring hysbyggeri, opstilling af stolper, oplægning af bjælker og rejsning af spær.

## **VOGNMAGERE**

### **(15, 90, 120, 260, 272, 297, 312)**

Fremstiller og reparerer vogne og hjul. Fremstiller også smørelse til vognhjul.

## **VÆVERE (107, 131, 288, 299)**

Væver spunden tråd og garn til tøj og andre vævede materialer. Produktionen spænder rent kvalitetsmæssigt fra presenninger til damask.

## **VÅBENMESTER (49, 148, 252, 310)**

Fremstiller brynjær, rustninger, skjolde og hjelme af metal og læder. Handler både med nye og brugte våben. Våbenmestre har en høj status og er normalt mere værdsat end våbensmede, da det er langt sværere at fremstille en ringbrynje end et sværd. Metalrustninger fremstilles af prima stål, der købes hos en smed, og som våbenmesteren så derefter smeder ud i plader, der formes og hærdes. Læderrustninger fremstilles af tykt okselæder, der hærdes i kogende olie ("læderkogning").

Våbenmesteren på Storegade (49) hedder Oken Breti, og han er Kandras fornemmeste våbenmester (FV 5), og han har desuden en ualmindelig dygtig dværg (også FV 5), Lihand Mjødvidne, i sit brød. Hvorfor Lihand er gået med til at arbejde for Oken, det er der ingen eller i hvert fald kun få, der ved, men rygter siger, at Oken har tykt på Lihand. Men det er helt klart, at Lihand arbejder uden tvang, og at Oken giver ham størsteparten af de penge, som hans smedearbejde indbringer. Lihand er også en af de få, der kan fremstille våben og rustninger af mithril, men desværre er mithril ikke til at opdrive for penge i Kandra. Godt nok har Lihand selv en stridsøkse af mithril (skade 1T10+3, BV 11) og en kort ringbrynje (STØ 7, absorbering 7, vægt 5,5 BEP), som han selv har fremstillet, men han kæmper hellere til sin død, end han giver disse ting fra sig frivilligt (våbenfærdighed: Stridsøkse 17). Lihand kan også fremstille helrustninger, men da der er så ringe en efterspørgsel på den slags — og da hver enkelt rustning jo må tilpasses den enkelte bruger — så har Oken ingen på lager, men de må bestilles og der må tages mål fra gang til gang. De rustninger, man kan købe her, er det absolut bedste i Kandra, men så er de også så meget dyrere.

Oken Breti og Lihand arbejder meget tæt sammen med våbensmeden Tenar Krandholm (hus 41), og hvis nogen vil have en stump mithril smedet om til et våben, så flytter Lihand ganske simpelt over i Tenars smedje, da den bare ligger på den anden side af gården bag de to huse.

De øvrige våbenmestre er ikke lige så dygtige som Oken og Lihand. Håndværkeren i hus 148 har kun FV 3, men han har specialiseret sig i at fremstille rustninger og seletøj af læder med alverdens løkker, løfteøjer og fæstningsanordninger — og det gør han helt og aldeles på kundens bestilling — uden at komme med irriterende spørgsmål.

Mestrene i hus 252 og 310 har FV 5 og desuden svende og lærlinge med FV 3, 2 og 1. Deres varer hæver sig ikke over gennemsnittet, hvis de da ikke specialbestilles.

**VÅBENSMED (41, 253)**

Fremstiller våben (dolke, sværd, pilespidser, alle typer stangvåben m.m.), men også værktøj med en æg til fredelige formål (f.eks. knive, stemmejern og sakse).

Den dygtigste våbensmed i Kandra (FV 5) har sin egen butik og smedje i Grifgade (41). Han hedder Tenar Krandholm og arbejder nært sammen med våbenmesteren Oken Breti og hans dværg-kompagnon Lihand (se under Våbenmestre).




---

**MADVARER**


---

**BAGERE**

**(30, 56, 82, 117, 202, 210, 277, 329)**

Bager brød, lyst og mørkt, samt knækbrød.

**BRYGGERE**

**(29, 80, 118, 227, 255, 296, 334, 345)**

Brygger øl, cider og alkoholsvage drikke. Enkelte fremstiller også brændevin af korn, rodfrugter eller vin.

**KONDITOR (197)**

Fremstiller konditorivarer og andre søde sager.

**SLAGTERE (25, 190, 259)**

Slagter kvæg. Udskærer og sælger kødet.

**URTEKRÆMMERE (57, 234)**

Sælger krydderier og alle slags tørrede vækster.

---

**SERVICE**


---

**BANK (318)**

Indlån og udlån af penge. Udlån sker mod en forrentning på ca. 30% pr. år. Indlån sker uden forrentning. Banken er privat, d.v.s. at bankdirektøren selv dækker alle underskud, men tager så også alene en evt. gevinst hjem. Der kræves en kongelig tilladelse for at drive bankvirksomhed.

**BARBERER (38, 249, 335)**

Frisør og barberstue, hvor den, der gerne vil, kan få sit hår klippet samt blive barberet. Barberen kan også tilbyde varmtvandsbad og hårtoning. Byens fineste barber (hus 335) har endog en salon for damer med den samme type af service.

**BORDELLER (130, 344)**

Her findes 8-10 piger og måske et par unge mænd, der står til gæsternes disposition. Husenes virksomhed er egentlig ulovlig, men flere i byens Råd kender til sagen, og nogle enkelte af dem har også deres gang her, hvor de benytter sig af husenes tilbud. Alt overvåges af en ældre dame.

**BRÆNDEHANDLER**

**(10, 51, 159, 245, 270, 358)**

Bringer brænde fra den nærmeste skov til byens husholdninger.

**BØDDEL (305)**

Bødlen i Kandra udfører alle de straffe, som Rådet eller Lensherren idømmer.

**JORDEMOR (170, 217, 368)**

Hjælper gravide kvinder med at føde. Det er ofte Ninnave-præstinder, der her har taget fat på en mere håndgribelig gerning.

**KODRIVER (176, 181)**

Driver oksespandene foran købmændenes kærre og foran vognede i karavanerne.

**LEJESTALD (28, 78, 374)**

Den, der ikke har en egen stald at stille sin hest i, kan leje en plads her. Man lejer endog heste ud i kortere eller længere perioder. Heste sælges også (men til en overpris på ca. 20%). I lejestaldene passer man hestene på den bedst mulige måde. De børstes og strigles, vaskes og klippes, manken flettes og hovene renses før hver ridetur, og sadler, remme og seletøj bliver eftersat. At leje heste koster 1/100 af deres handelsværdi pr. dag, og desuden må 1/10 af værdien stilles som sikkerhed.

**Hver lejestal har**

1T8-1	ponyer
1T10-1	trækheste og lastheste
2T6	middelsvære rideheste
1T20-4	svære rideheste
1T20-19	kamprænede ponyer
2T6-8	kamprænede, lette rideheste
2T6-7	kamprænede, middelsvære rideheste
1T20-16	kamprænede, svære rideheste

Hvis resultatet bliver nul eller mindre, så har lejestalden ingen af de pågældende heste hjemme for tiden.



## **PANTELÅNERE (31, 66, 146, 240, 256, 340)**

Udlåner penge mod sikkerhed i et pant. Pantelåneren bedømmer pantets værdi (med skyldig hensyntagen til slitage m.v.). Han eller hun tager også stilling til, om det overhovedet kan sælges — og tilbyder så 50-60% af dets værdi i udlån. Lånet låber normalt over tre måneder. Før de tre måneder er gået kan man indløse sit pant ved at tilbagebetale lånebeløbet plus 10% i rente. Det er dog ikke umuligt at få en specialaftale om længere lånetid, men reglen er da, at man kun kan låne en mindre del af pantets værdi og til højere rente. Ingen pantelåner er villig til at udlåne beløb på under 10 sm, så pantet må være mindst 20 sm værd for, at der kan lånes på det. De panter, som ikke indløses igen, sælger pantelåneren til en pris, der ligger nogenlunde midt i mellem værdien af det lån han gav og værdien af pantet (efter pantelånerens vurdering).

Pantelåneren i hus 240 er en dværg, mens de andre er mennesker. Af særlig interesse for rollepersonerne er måske pantelåneren på Stortorvet (hus 66), Vibem Ollmark. Hans pantelånerforretning er den mest centrale i Kandra, og den, man bedst får øje på. Ollmark køber og sælger stort set alt, men i hans forretning findes ualmindeligt mange våben og rustninger. Det betyder ikke, at Ollmark foretrækker at handle med den slags ting, men er bare en afspejling af markedet.

## **SKORSTENSFEJERE (205, 341, 349)**

Renser skorstene fra ildsteder, ovne og kaminer i byens huse og værksteder. Skorstensfejermestrene har mandat til på Rådets vegne at vurdere om et ildsted er i orden. Mangelfulde ildsteder udgør en brandfare og skal derfor tilmures.

## **VANDBÆRERE (11, 243)**

Bærer vand fra brøndene til de husholdninger, der ligger for langt fra pumperne og som ikke har lyst eller ikke kan bære selv.

## **VASKEHUSE (5, 126)**

Fælleshuse for hele byen. I hvert hus findes flere gruekedler til opvarmning af vand samt store stenbassiner til skylning af vasketøjet. Vaskevandet henter man fra åen, og det beskidte vand leder man også ud i åen. Den, der gerne vil vaske, låner et kar for 2 sm og får det fyldt med koldt vand. For beløbet får man også 10 spande varmt vand, 1 hg sæbe eller sæbespån, og man kan få lov til at låne en vaskebalje af træ (50 liter) og et vaskebrædt.

## **VASKEKONE (5)**

Vasker vasketøj for dem, der ikke kan eller ikke har tid til at gøre det selv. De vaskekoner, som bor i vaskehusene er ansvarlig for husene. De holder dem i stand, tænder op under gruekedlerne og klarer vandhentningen.

## **KROER OG VÆRTSHUSE**

Værtshusene i Kandra (med undtagelse af 'Ørnen og Barnet') ser stort set ens ud. De består af en skænkestue med borde og stole eller bænke af træ. Bordene har ingen duge, og de er småsnavede. Der findes en bardisk, hvor værten skænker øl op, og hvor han har sin pengeskasse. I skænkestuen findes også et stort ildsted. Bag disken findes ofte et køkken, hvori der laves mad, simpelt eller finere alt efter værtshusets standard.

Kroerne har desuden værelser til rejsende gæster. Billigst er det at bo i en seng på en sovesal. Man har her sin egen seng, men der sover flere andre i rummet. Ved siden af sengen står en kiste med et låsebeslag, så den, der har egen hængelås, kan aflåse kisten. Private rum og værelser har lås i selve dørene, og gæsten får selv udleveret en nøgle, så længe han eller hun bor på kroen. Til værelser med flere senge findes ofte to eller tre nøgler. Desuden har værten også en reserve- eller en rengøringsnøgle til hvert rum. Chancen for at et rum er ledigt er 50% (hvis ikke ualmindelige forhold gør sig gældende). I sovesalene er som regel mindst én seng optaget (slå med en terning, der har lige så mange sider, som der er senge, for at se hvor mange, der er "besat").

## **KROER**

### **DEN FLYDENDE BJÆLKE (19)**

Kandras fineste kro: dyrt men meget fin. Her er stald og otte private værelser: to m. hhv. 1, 2, 4 og 6 senge. Desuden har man to sovesale: en med otte senge for mænd og én med seks senge for kvinder. Værten, Emid Ullman, sørger godt for sine gæster og holde nøje øje med, om de får hvad de skal have: de kan få mad eller husly når som helst på døgnet



(han tager sig også betalt for det). Men forstyrrer man, ryger man ubønhørligt ud. Skænkestuen er altid rolig (det holder Ullman øje med) og man serverer al slags mad — selv langt ud på aftenen. Bordene holdes ordentligt rene.

Ullman flyttede til Kandra fra byen Munkely, da han var 15 år, for at begynde at arbejde som staldknægt i Den Flydende Bjælke. Han arbejdede godt for sin løn, og den daværende vært blev så begejstret for ham, at han lod Ullman overtage værtshuset, da han selv blev for gammel. Ullman har altså levet hele sit voksne liv på kroen, og han har i løbet af årene set stort set alt. Der skal virkelig noget usædvanligt til, for at han løfter på øjenbrynet. Blandt andet har han set, hvilke sære husdyr en del mennesker holder. Det har medført, at han forbyder sine gæster at have andet end hunde og katte med sig på værelserne. Og på sovesalene er husdyr overhovedet ikke tilladt.

Krofatter Ullman er ingen gnavpot, selvom han er bestemt. Han har altid et øjeblik til overs for sine gæster, sludrer velvilligt med dem og giver dem gode tips om, hvor de kan finde, hvad de søger i byen osv. Man kan stort set ikke få ham gal (en god egenskab hos en vært), men han er heller ikke bange — hverken for byens myndigheder eller for gæster, der optræder truende.

## KATTEN OG KINDHESTEN (44)

En simpel og billig kro, men med stald. Her er stille og roligt — først og fremmest fordi, der ikke kommer så mange folk. Maden er også simpel. Hver morgen serveres grød til morgenmad og til frokost og aftensmad serveres dagens ret — som regel en sammenkogt sag med rodfrugter og brød. Hvis man gerne vil spise lidt bedre og finere, kan det ordnes, hvis man bestiller og betaler tingene i forvejen. Kroen har fire private værelser: ét med to senge samt et med fire og to med seks — og to sovesale med 10 pladser til mænd i den ene og otte for kvinder i den anden.

## VÆRTSHUSE

### DRUIDENS HOVED (355)

Tilholdssted for de 'grovere' håndværkere: smede, glaspustere, støbere, pottemagere, saddelmagere, snedkere osv. Her hersker en livlig stemning fra klokken syv til klokken ni om aftenen med fællessang og konkurrence i, hvem der fortæller den bedste historie. Ved ni-tiden går de fleste hjem til sig selv, og værtshuset ligger stille hen indtil kl. ti, hvor man lukker.

### FALKEN (46)

Her samles de 'frie' folk — de, der ikke er fastlåst til en bestemt profession. Karle og piger, vagtfolk,

soldater osv. Værten er kraftig og rapkæftet og står sig godt med vagterne og kommandanten.

### DET FALDENDE SVÆRD (100)

Stamværtshus for de 'finere' håndværkere. Her morer man sig ikke lige så larmende som i Druidens Hoved, men stemningen er ikke desto mindre god.

### DET FLYVENDE HJUL (194)

Må nærmest beskrives som en billig knejpe. Maden, der serveres, er dårlig og øllet pjasket. Men alt er såre billigt. Her holder byens værste slæng til. Værten er indblandet i forskellige lyssky affærer, men han har magtet at beholde så meget af en hæderlig overflade, at Rådet ikke har kunde kende ham.

### KEJSERENS SKO (111)

Kandras bogcafé. Her samles de lærde og uddannede folk, advokater, matematikere og andre akademikere for at diskutere og filosofere over et glas. Diskussionen er ofte højroret og ophidset, men går meget sjældent over i håndgribeligheder.

### RØDE ENDOR (13)

Mest af alt et tilholdssted om dagen for håndværkere, der kommer for at gøre rigtigt store forretninger eller for at slå en sludder af med fagfæller.

### DET SKRIGENDE SVIN (264)

Værtshus med åbningstid i dagtimerne (lukker ved 7-tiden), hvor torvefolkene (bønder m.v.) går ind for at slukke tørsten på varme dage eller for at spise et måltid varm mad, når det er koldt ude, og de ellers holder til på torvet.

### ØRNEN OG BARNET (320)

Det bedste værtshus i Kandra. Her kommer enhver, der har eller vil have klasse. Bordene står i små, separate 'båse', og de er — ligesom stolene — alle af ædle træsorter og af bedste håndværkermæssige kvalitet. Bordene har altid rene duge på, og lamperne er altid velpudsede. Ingen os eller ryg mærker man i lokalet. Om aftenen mærkes kun en dæmpet summen, selvom der er helt fuldt. Og når stedet er fuldt besat lukkes ikke flere folk ind — bortset lige fra dem, der har stambord, hvilket i øvrigt er meget svært at få. Værten sørger for, at ethvert selskab kan sidde uden at blive forstyrret. 'Ørnen og Barnet' besøges af troldmænd og mystikere, riddere, krigere og andre eventyrere, der ønsker at slappe af og måske udveksle erfaringer og informationer i behagelige og uforstyrrede omgivelser.



## AKADEMIKERE

### ADVOKAT (86, 317)

Står til tjeneste i enhver juridisk sammenhæng. Først og fremmest ved oprettelse af kontrakter og aftaler. De kender og udlægger lovene, mens det er dommeren, der dømmer.

### AKADEMIET (96, STALD 99)

Dette hus er samlingspunkt for alle byens akademikere. Her har mangen en lærd mand sit arbejdsværelse, og her har de adgang til arkiv, bibliotek — og kollegaer. Man giver også undervisning i visse højere fag, som en underafdeling af selve Universitet i hovedstaden.

De fleste lærde mænd (og kvinder) i Kandra arbejder og holder til i Akademiet hele dagen lang, og de har derfor arrangeret det sådan, at de kan spise alle deres måltider i Akademiets spisesal. Til den sag har man ansat en kokkepige, en hushovmester og to piger. Desuden er der ansat fire skrivere/bibliotekarer/arkivarer og tre vægtfolk. Måltiderne er fælles for alle, for selv lærde mænd har lyst til selskab ind imellem, og her har man så desuden den sjældne lejlighed til at spise midt under en interessant konversation.

I Akademiet arbejder lige for tiden syv lærde mænd på fuldtid med undervisning og forskning, men der kommer mange flere på kortere eller længere besøg. De vigtigste af disse er de tre doktorer Gregos, Haas og Ukoul. De er alle tre meget stolte over deres doktor-titler, og de bliver meget fornærmede, hvis man ikke benytter de rigtige titler ved tiltale.

Dr. Gregos har specialiseret sig i menneskeslægts legender og folkløse, sociologi og demografi (d.v.s. læren om en befolknings sammensætning. Om hvordan de enkelte folkeslag fordeler sig i de forskellige dele af verden og om, hvordan disse folkeslag har bevæget sig rundt igennem historien).

Dr. Haas, er den, der ved mest om jætternes historie, deres myter og forestillinger og om deres love, sæder og skikke. Han ved god besked med deres sprog (FV 4), og han har endog udviklet et skriftsystem til dem.

Endelig har Dr. Ukoul sit specialområde i spændingerne mellem sortfolk og elverfolk. Han ved besked med stort set alle de vigtigste kampe og stridigheder mellem disse to folk — og har stor viden om deres forestillinger og sprog. Hans inderste ønske er at kunne standse stridighederne imellem dem — helst ved at civilisere sortfolket, men han har endnu ikke kunne ane bare skyggen af en løsning.

Akademiets porte er åbne mellem 9 og 12 og

igen fra 13 til 16. Hvis man går ind gennem dørene mødes man af en vagtmand, der spørger, om man har aftalt en tid. Hvis ikke, må man tale med en af skriverne og dér fremkomme med sit ærinde. Skriverne kan da f.eks. henvise til en Lærd Mand, der kan tage imod med det samme, hvis man da er heldig. Ellers må man aftale en evt. tid hos skriveren, der orienterer den Lærde. Skriverne ved god besked om, hvad de forskellige Lærde kan, og om de er travlt optagede for tiden.

Ud mod gården på en øverste etage findes seks små kombinerede studierum og værelser for overnatning. Disse udlejes til gæstende lærde mænd med den ringe sum af 3 sm pr. dag. Både medlemmer og venner af Magikernes Hus har adgang til bibliotek og arkiv, og disse folk kan ofte ses rådspørge de Lærde Mænd i Akademiet.

Til Akademiet hører også en stald (99), hvor de akademikere, der kommer på besøg, kan opstalde deres ridedyr.

### BOGHOLDERE

#### (27, 73, 124, 225, 235, 356)

Fører regnskaber for købmænd og andre større håndværkere. Nogle bogholdere kommer hos flere forskellige håndværkere for at tage vare på deres bogføring. Bogholdere kender stort set til alle forhold omkring byens skatter og afgifter.

### HEROLD (282)

Kundgør byens, lensherrens og kongens befalinger. Han holder desuden rede på de fleste slægsforhold i Berendia. Det er heroldens ansvar, at nye love kommer til advokaternes kendskab.

### KORTTEGNERE (112, 332)

Tegner på bestilling kort over den kendte del af verden. Desværre er der ikke altid overensstemmelse imellem korttegnerens og bestillerens syn på, hvad der er kendt. Og hvad der er endnu værre: Korttegnerens kort er ikke altid i overensstemmelse med virkeligheden. Tegnerens kort er dog de bedste, der kan købes for penge. Et kort koster mindst 100 sm.

### LÆRD MAND (61, 74, 287)

Er vidende om alskens nyttige og unyttige ting, men man kan ikke beskrive de lærde og kloge mænd (og kvinder) som en gruppe, da de alle er individualister med individuelle kundskaber og færdigheder. Hvis rollepersonerne har brug for særlige informationer om et eller andet, er disse Lærde Mænd et godt redskab for spillelederen.

### LÆRERE (102, 206, 357)

Lærer byens børn grundlæggende færdigheder i at læse, skrive og regne samt i love, sæder og skikke.

## MATEMATIKERE (59, 76)

De kan opstille en problemstilling matematisk og udregne svaret. De behersker de fire regningsarter, rationelle tal, ligninger og geometri.

## OVERSÆTTERE (88, 363)

Oversætter til eller fra fremmede sprog. Dygtige oversættere kan endog oversætte fra sprog, som de ikke selv taler. I hvert fald er de i stand til at komme med et kvalificeret gæt.

## SKRIVERE (97, 122, 251, 273, 295)

Skriver efter diktat: breve, protokoller, dagbogsnotater osv. Læser også for dem, der ikke kan læse selv.



## MYSTIKERE

### ALKYMISTER (242, 347)

Alkymisterne er kilden til de mange mærkelige og mystiske ting, der f.eks. skal til, når man skal igang med at fremstille magiske genstande. Disse ting er dog bare biprodukter ved de forskellige alkymistiske operationer, thi alkymistens vigtigste mål, er at blive "Archeus", hvilket vil sige at opnå den ophøjede mystiske tilstand, hvor altings sande natur ligger åbent og klart for én.

Alkymisten må begynde som lærling i en meget ung alder, og han eller hun må siden forøge sin viden ved at studere ting som f.eks. de naturlige og magiske egenskaber ved metaller, ædelsten og lignende. Det kan ske ved at søge efter den inderste "væren" hos de store ædelstene og hos de store, ædle metaller, og ved at fremstille "Den Store Elixir, Aqua Vitae" og "De Visers Sten".

Alkymisten pusler med alverdens kemiske eksperimenter — ikke for at stille sine kundskaber til almenhedens tjeneste, men i håb om at komme nærmere til det store mål. Men alkymistens eksperimenter er kostbare, så af og til tvinges han eller hun til at udføre arbejde for dem, der kan betale. Det sker dog ofte, at en alkymist ikke vil udføre et eksperiment for en rolleperson, men hellere vil fortsætte med det arbejde, der bringer alkymisten nærmere målet. Alkymisten kan dog sælge ud af alle hans eller hendes biprodukter, og

det er meget tænkeligt, at der så købes ingredienser til nye eksperimenter for pengene. Størt interesse for alkymister har sjældne væsker, olier, essencer, droger, urter og blomster samt huder, blod, knogler og horn fra sjældne og mærkelige væsner.

### ASTROLOGER (226, 333)

Helliger sig studiet af himmellegemernes bevægelser, og ud fra disse iagttagelser drager de slutninger om, hvad der er sket i denne verden. Ved at have viden om, hvordan himmellegemerne vil bevæge sig i fremtiden, kan astrologerne til en vis grad forudsige begivenheder i fremtiden. Astrologens arbejde kræver, at man læser mange og tykke bøger. Hvis vedkommende skal holde sin viden på det højeste niveau, er der ikke tid til svinkeærinder eller lignende.

Før en rolleperson foretager sig noget vigtigt, kan han eller hun konsultere en astrolog for at få stillet et horoskop over sit forehavende. Astrologen foretager da en række undersøgelser i den konkrete sag og regner derefter ud om stjernerne vil være i en gunstig eller ugunstig position i forhold til det ønskede mål. Horoskopet vil kun være korrekt for den konkrete sag og for det tidspunkt, det er udregnet efter. SL må bedømme spørgsmålet fra sag til sag, og han eller hun må fremlægge, hvad horoskopet siger — enten ud fra hvad SL direkte ved eller ved at slå med 1T20 efter nedenstående tabel:

1T20	Aspekt
1-2	Meget gode aspekter
3-7	Gode aspekter
8-13	Neutrale aspekter
14-18	Dårlige aspekter
19-20	Meget dårlige aspekter

SL kan derefter forsigtigt justere begivenhedsforløbet således, at det i nogen grad skal kunne passe med horoskopet.

Hvis astrologen får eksakte informationer om en persons fødested og fødetidspunkt, kan astrologen opstille et fødselshoroskop, og derudfra kan der senere forudsiges en del om, hvordan personen vil handle og reagere i bestemte situationer. En astrologs tabeller er så komplette, at han eller hun ikke har brug for en skyfri nattehimmel for at stille et horoskop. Disse tabeller er en astrologs kærester ejendele, og han eller hun holder dem skjulte og viser dem kun frem, når han udveksler erfaringer med andre astrologer eller når en lærling skal oplæres — og lærlingen må endog lære selv at frembringe sine egne tabeller.

Astrologen er en forsker, der kan være interesseret i at tale med en eller anden rolleperson —



ikke mindst hvis denne har et usædvanligt horoskop. Astrologer er også interesserede i personlige dagbøger og bøger om almen historie.

## MAGIKERE (139, 352)

Se "Magi-bogen" til Drager og Dæmoner Expert. Alle magikere i Kandra med undtagelse af nekromantikere er med i Magikernes Lav, og de vil ofte opholde sig i byen for at studere og forske.

## MAGIKERNES HUS (315)

Dette hus er bygget rundt om den basaltsøjle, der blev fundet nedgravet i den jordhøj, som oprindeligt lå dér, hvor Gedeåen og Grønåen mødes. Huset følger præcist søjlens sekskantede form, men er naturligvis større. Søjlen er blot 7 meter i diameter, mens selve huset er næsten 25 meter. I den øverste etage i huset findes en slags amfiteaterlignende forsamlingsaal, der har støvsøjles flade overside som gulv.

Her samles magikere fra nær og fjern for at diskutere og for at se hinanden. Og når det af og til sker, at alle landets magikere skal samles, så vælger man Kandra som mødested, fordi der findes så godt et mødelokale netop dér. Efterhånden drejer de mest ophidsede diskussioner sig nu kun om, hvordan et pentagram skal hugges ned i gulvet. Lige så længe man kan huske det — og så langt tilbage som man overhovedet kan findes nedtegninger (d.v.s. i mindst 450 år) — har man kævlet om, i hvilken retning pentagrammets spidser skal pege.

Men normalt kan byens magikere finde ro og frem til studier og forsøg her. De træffer ligesindede, som de kan diskutere med og få hjælp af til at løse en række problemer. Huset står under kongens beskyttelse og har fået fribev. Dette medfører, at ingen har ret til at blande sig i, hvad der foregår i huset, så længe alle fænomener holder sig inden for husets mure.

Huset drives af Magikernes Lav — en løs sammenslutning af magikere fra de fem "gode" skoler (d.v.s. alle undtagen nekromantikerne) samt alkymister, astrologer og spåmænd. Lavet findes i mange lande, men er opdelt i forskellige "kapitler", hvor hvert kapitel omfatter et vist geografisk område.

Et medlemskab i et lavets kapitler kan kun opnås efter valg blandt de øvrige medlemmer. Valget sker efter det gamle princip om, at hver lægger sin kugle i en urne — hvid eller sort — alt efter om man kan godkende medlemskabet eller ej. Får man ikke mere end én sort kugle blandt de hvide i urnen, så accepteres man som medlem af kapitlet. Man kan kun være medlem af ét kapitel ad gangen. Dog kan man blive "frænde" og dermed få adgang til Magikernes Hus. Hvis man vil skifte

kapitel, skriver kapitlets overhoved et introduktionsbrev, men det nye kapitel stemmer under alle omstændigheder om, hvorvidt de vil godkende vedkommende som medlem eller ej. I de lande, hvor magi ikke må udføres i åbenhed (f.eks. Caddo) fungerer Lavet i smug eller også savnes repræsentationen helt.

Beder Rådet Magikernes Lav om hjælp, er chancen 95% for, at de vil gå med på opgaven. Beder en rolleperson om hjælp, er chancen 30%, hvis hjælpen kan ske der, hvor magikeren netop befinder sig. Chancen er 20%, hvis troldmanden er nød til at bevæge sig ud til et andet sted i byen og kun 1%, hvis magikerens tvinges til at forlade byen. Dette gælder også for alkymister, astrologer og spåmænd (og koner).

Magikernes Lav ledes af fem mestermagikere — en fra hver skole. Desuden har de 12 lærlinge. Mestrene er:

Crondo	animist	2 lærlinge
Myndol	mentalist	3 lærlinge
Isokles	elementarist	3 lærlinge
Castor	symbolist	2 lærlinge
Kyhara	illusionist	2 lærlinge

Da det ikke fremgår klart af deres navne, må det påpeges, at Myndol og Kyhara er kvinder. Alle fem mestere er mennesker, og de kommer fra Berendia.

## CRONDO

STY	11
STØ	10
FYS	11
INT	12
PSY	20
SMI	8
KAR	11
Alder	54 år
SB	0
KP	11



**Færdigheder:** Lægeurkundskab 8, Første hjælp 12, Lægekunst 11, Læse/skrive menneskesproget 5, Læse/skrive ursprog 4, Regning 4, Skak & Brætspil 12, Taksere bøger og pergamenter 15, Zoologi 14, Tale menneskesprog 5, Tale ursprog 3, Finde skjulte ting 12, Dyretræning 12, Opdage fare 10.

**Magi:** Animisme 18, Antimagi 12, OPLØSE 11, SANSNING 9, BESKYTTELSE 8, FINDE VAND 17, RENSE 20, SPORLØS 16, FORMINDSKE 14, FORØGE 13, VEJRFORUDSIGELSE 13, VINDKONTROL 10, HELE 12, REGNSTART 7, REGNSTOP 6, OPHÆVE FORSTENING 4, TILKALDE

PATTEDYR 16, TILKALDE FUGLE 15, TALE MED PATTEDYR 15, TALE MED FUGLE 12, KONTROLLERER PATTEDYR 12, KONTROLLERER FUGLE 8, SEGL 4, AFLÆSE MAGI 6, OPLØSNINGSRITUAL 5.

## MYNDOL

STY 13  
STØ 13  
FYS 14  
INT 10  
PSY 19  
SMI 10  
KAR 10  
Alder 34 år  
SB 0  
KP 14



**Færdigheder:** Kulturkundskab 10, Læse/skrive menneskesprog 5, Læse/skrive elversprog 3, Læse/skrive ursprog 5, Taksere bøger og pergamenter 13, Tale menneskesprog 5, Tale elversprog 3, Tale ursprog 1, Akrobatik 3, Snige sig 13, Ride 7, Svømme 2.

**Magi:** Mentalisme 17, Animisme 10, ORIENTERING 19, SPRING 15, MODSTANDSKRAFT 14, BALANCE 13, LUNGEFILTER 8, LØFT 14, VÆRN 12, TANKEOVERFØRING 12, VANDSYN 6, VANDÅNDING 6, FLYVE 11, MØRKESYN 12, USYNLIGHED 12, SANDHEDSØJE 11, SANDHEDSØRE 8, MAGISK SYN 9, TILKALDE PATTEDYR 14, TILKALDE FUGLE 13, TALE MED PATTEDYR 10, TALE MED FUGLE 8, KONTROLLERER PATTEDYR 7, KONTROLLERER FUGLE 6, KONTROLLERER PLANTER 5.

## ISOKLES

STY 8  
STØ 9  
FYS 8  
INT 11  
PSY 23  
SMI 8  
KAR 10  
Alder 59 år  
SB 0  
KP 9



**Færdigheder:** Parfumør (håndværk) 3, Læse/skrive menneskesprog 5, Læse/skrive dværgesprog 1, Læse/skrive ursprog 4, Regning 4, Taksere parfumer 16, Tale menneskesprog 5, Tale dværgesprog 3, Tale ursprog 3, Lytte 16, Svømme 2.

**Magi:** Elementarmagi 20, Antimagi 17, OPLØSE 16, SANSNING 18, BESKYTTELSE 15, ILD 15,

FORSEGLE 18, LYS 16, MØRKE 10, STENMUR 17, GASSKY 14, ENERGISTRÅLE 12, KNÆKKE 15, FORHEKSE VÅBEN 18, ÅBNE 16, FREMMANE/FJERNE ELEMENTARÅNDER 13, FREMMANE/FJERNE EN LUMINAL 10, VANDVEJ 9, ILDVEJ 13, JORDVEJ 15, LUFTVEJ 16, LYSVEJ 10, MØRKEVEJ 6, GENFINDE 12, LADNING 10, SEGL 7, PERMANENS 5, NEXUS 6, AFLÆSE MAGI 8, OPLØSNINGSRITUAL 7.

## CASTOR

STY 16  
STØ 7  
FYS 14  
INT 12  
PSY 21  
SMI 15  
KAR 13  
Alder 48 år  
SB 0  
KP 11



**Færdigheder:** Astrologi 10, Heraldik 14, Læse/skrive menneskesprog 5, Læse/skrive ursprog 5, Læse/skrive dragesprog 4, Regning 4, Sprogkundskab 14, Taksere bøger/pergamenter 20, Tale menneskesprog 5, Tale ursprog 4, Tale dragesprog 2, Tegnsprog (magiker) 3.

**Magi:** Symbolisme 17, ANTIMAGI 12, OPLØSE 15, SANSNING 13, BESKYTTELSE 12, USIKKERHED 18, STOP 17, LOKKE 16, FJERNSKRIFT 13, KRAFT 11, BLINDHED 9, VENSKAB 7, FRYGT 6, FRED 6, SEGL 4, AFLÆSE MAGI 5, OPLØSNINGSRITUAL 4.

## KYHARA

STY 17  
STØ 8  
FYS 10  
INT 18  
PSY 21  
SMI 6  
KAR 10  
Alder 41 år  
SB 0  
KP 9



**Færdigheder:** Kulturkundskab 12, Læse/skrive menneskesprog 5, Læse/skrive elversprog 3, Læse/skrive ursprog 4, Sprogkundskab 13, Tale menneskesprog 5, Tale elversprog 3, Tale ursprog 3, Overklassestil 10, Forklædning 15, Skjule sig 17, Skygge 10, Snige sig 14, Finde skjulte ting 7, Lytte 5, Opdage fare 6, Camouflage 19.

**Magi:** Illusionisme 18, ANTIMAGI 16, OPLØSE 15, SANSNING 12, BESKYTTELSE 13, SINDS-





MASKE 18, DISTRAKTION 17, BILLEDLIGGØRE 17, SPØGELSESTEMME 19, DUNKEL 14, BEVÆGE SIG LYDLØST 17, SNUBLE 12, FORVIRRE 13, FORHEKSET SØVN 11, STILHED 11, LADNING 8, SEGL 5, AFLÆSE MAGI 6, OPLØSNINGSRITUAL 5.

### **SPÅMAND (140, 224, 246)**

Forudsiger varsler og spådomme om fremtiden. Forudsigelserne kan være rigtige eller helt forkerte (SL afgør. Det er naturligvis også svært for SL at forudsige, hvad der kan ske, og han eller hun bør derfor undgå alt for konkrete forudsigelser). Spåmænd må have mindst én dag til undersøgelser for at kunne afgive en rimelig spådom og endnu længere tid, hvis spørgsmålet er mere specielt eller måske helt ukendt for ham eller hende.

## **HELERE**

### **APOTEKERE (196, 325)**

Handler med alle de urter, frø, rødder og andre plantedele samt miksturer, ekstrakter m.v., der er nødvendige i lægens arbejde. Apotekeren blander medicin efter lægens recept. Medicinen kan både have og ikke have den ønskede effekt. Apotekerne forhandler også en del af alkymisternes materialer.

### **LÆGER (64, 229)**

Ved meget om lægeplanter og arbejder (forsøger) på at helbrede sygdomme. Lægerne kan også amputere og operere, men det sidste sker dog ikke så ofte, da chancen for at patienten overlever er lille.

### **SYGEHUS (219)**

Dette er egentlig en del af klosteret, hvor munke ne tager sig af dem, der behøver sygepleje. Den, der plejes i klostrets sygestue, genvinder tabte KP dobbelt så hurtigt som normalt, men for at få hjælp koster det også en tiendedel af alle ens værdier i almisser til munkene. Da munkene kan mærke, om man taler sandt eller ej, sendes den på porten uden nogen form for pleje, der lyver om sine rigdomme (om dette se i øvrigt under guden Kushta).

---

## **KUNSTNERE**

### **DANSERE (110, 208)**

Underviser i selskabsdans. Ved Kandras store fester er det altid en af de to dansere, der leder dansen. I dagene inden har de travlt med at få lært

så mange som muligt af de sidste modedanse fra hoffet i Entika.

### **MUSIKERE (8, 343)**

Spiller selv diverse instrumenter til taffel og dans, men underviser også andre i kunsten at spille på forskellige instrumenter. De to professionelle musikere i Kandre er ikke nok til at danne et helt orkester, så skal der bruges et orkester samler de interesserede amatører til lejligheden. For de kender selvfølgelig enhver, der kan spille i hele Kandra, og de to musikere ved også, hvor gode (eller dårlige) de andre er.

### **POETER (192, 286)**

Skriver digte, sangtekster og lyrik. De bliver ofte kontaktet af personer, der gerne vil gøre et godt indtryk, når de selv skriver breve.

### **SANGLÆRERINDER (238, 314)**

Lærer bl.a. unge frøkener at synge, men også at føre sig frem i finere kredse.

### **SKULPTØRER (301, 350)**

Former mest i ler, men også i andre materialer — på bestilling eller helt af egen inspiration. De fremstiller ofte forlæg for allehånde støbere. Lerskulpturer kan også viderebringes til stenhuggere eller træskærere.

### **STENHUGGERE (12, 328)**

Hugger statuer i de fleste stenarter på fri hånd eller efter billeder. Fremstiller også ornamenter til bygningsværker.

### **TROUBADOUR (169, 178, 254, 351)**

Spiller mindst ét og ofte flere instrumenter og synger egne eller andres viser. Om aftenen går de omkring fra værtshus til værtshus for at opsnappe de seneste rygter, og de er på den måde de mest velinformerede i hele byen. Omvandrende troubadourer bringer desuden nyheder med sig fra både nær og fjern.

### **TRÆSKÆRER (81)**

Skærer figurer og ornamenter til møbler, rammer, træstolper, dørkarme og andre detaljer indendørs. De fremstiller også forlæg for alle slags støbere.

---

## **BUREAUKRATER**

### **RÅDHUSET OG RIDDERSALEN (289)**

Byens administrative centrum. Her afholder Rådet sine møder to eller tre gange om ugen. Her afholdes de retslige forhør, og her findes byens skat-

kammer og skatmester. I kælderen findes fængslet, hvor anholdte forbrydere venter på deres dom. I Rådhuset findes også Riddersalen, hvor de, der er slået til ridderere fra byen og dens omegn, forsamles til fest eller rådslagning. Kun personer, der er slået til ridder, har adgang til Riddersalen, men andre riddere kan komme med, hvis ingen protesterer.

## RÅDMÆND (114, 316)

Disse personer har ikke anden beskæftigelse end den at sidde i byens Råd. Nok var den ene købmand (ham i hus 316), og den anden tog sig af en bundtmagervirksomhed, inden de blev Rådsmænd, men de har for længe siden lagt deres gamle profession på hylden og helliger sig nu helt og holdent Kandrass anliggender.

## RÅDSSKRIVEREN (292)

Fører protokollen ved alle Rådsmøder. Skriver desuden alle officielle breve, har ansvaret for byens segl og for arkivet med de officielle breve, bekendtgørelser og dokumentruller.

## RÅDSOLDERMANDEN (291)

Rådsoldermanden i Kandra er byens borgmester. Han er formand ved Rådets møder og ved dets retssager. I 15 år har posten som Rådsoldermand været besat af Miandrick Span.

## MIANDRICK SPAN

Rådsoldermanden i Kandra

STY	10
STØ	9
FYS	12
INT	16
PSY	11
SMI	6
KAR	18
Alder	57 år
SB	0
KP	11



**Færdigheder:** Administration/jura 20, Geografi 5, Heraldik 5, Historie 10, Læse/skrive menneskesprog 5, Områdekendskab 15, Regning 4, Skak & Brætspil 11, Taksere (generelt) 10, Bluff 18, Forhøre 16, Købslå 19, Bestikke 17, Tale menneskesprog 15, Overklassestil 16, Overtale 18, Bykendskab 17, Underverdenen 3, Dolk 12, Kortsværd 7, Lille skjold 9.

Miandrick er, som man kan se det, ikke specielt gammel, så "oldermand" er bare titlen på hans stilling. Den har han fået ved nærmest at være, hvad man i dag ville kalde for en politiker. Miandrick er født i Kandra og hans far var apoteker.

Hans ældste bror Kesan overtog apoteket (hus 196) ved faderens død.

Det stod tidligt klart for faderen, at Miandrick havde talent for jura og administration. Derfor blev han først sendt til akademiet i Kandra og siden til universitetet i Entika for at få en uddannelse. I Entika opdyrkede Miandrick de rette kontakter, og det lykkedes hurtigt for ham at blive ven med kongens nærmeste mænd, men dog ikke med kongen selv. Lige siden har Miandrick haft mange venner i den kongelige administration og i Berendias byer.

På universitetet fortsatte Miandrick med at studere jura. Han var ikke den bedste i klassen, men lærte sig dog her den svære kunst at kunne læse mellem linierne i lovbøgerne. Idag findes der næppe det smuthul eller den "gummiparagraf", som Miandrick ikke kender til. Dette medfører, at han er meget sikker i sin sag, når det gælder om at afsige en kendelse i en dom. Han har intet imod at dømme retfærdigt, men han har heller intet imod at vride lidt på en lovparagraf, hvis han bare selv kan tjene på det. Hans viden om love og paragraffer anser han blot som et middel til selv at nå magtens tinder.

Da Miandrick kom tilbage til Kandra efter studietiden i Entika, begyndte han straks af opdyrke kontakter med byens indflydelsesrige personer (han havde her stor hjælp af sin fars gode navn og rygte). Han var først advokat, men fik senere pladsen som Rådsskriver, og da den daværende Rådsoldermand gik af på grund af sin høje alder, blev Miandrick sensationelt valgt som hans efterfølger, skønt han da kun var 42 år gammel. Den yngste Rådsoldermand i Kandra nogensinde. Han trives godt i sit job, og han har indset, at det, der er godt for Kandra, også er godt for ham. Og vice versa.

Det sker ofte, at han kommer i konflikt med Kvarhant (kommandanten). Kvarhant vil altid have, at retfærdigheden skal ske fyldest, mens Miandrick sørger for sit — og Kandrass — bedste. Men med sin høje magtposition er det Miandrick, der gennemtrumfer sin vilje, og Kvarhant må lade sig overbevise om, at det er det bedste, der sker.

## MILITÆR

### KOMMANDANTEN (KONTOR 77, BOPÆL 263)

Byvagtens højeste chef er kommandanten. I Kandra hedder han Kvarhant og hører til direkte under Rådsoldermanden. Han har sit kontor i Søndre Kvarter (77), men bor sammen med sin hustru i Rådhusstræde (263). Kvarhant synes godt om sit arbejde, og han forsøger at udføre det



godt. Han anser det for at være hans fortjeneste, at Kandra ikke er blevet belejret i de sidste ti år, og selv om det nu ikke er helt sandt, så holder han vagten i topform. Regelmæssige øvelser og fast disciplin har gjort vagtstyrken til en af de bedste i Berendia.

Kvarhant er i bund og grund en venlig mand, men hans udprægede fornemmelse for retfærdighed gør, at han kan tage fat med jernnæven, når dét er nødvendigt. Han har sine mænds fulde tillid, og da det er lykkedes for ham at gøre jobbet som byvagt så prestigefyldt, som det er, så er afskedigelse den værste straf, han behøver at tage i brug. Oftest er det dog nok med en advarsel. Men oftere end advarslers uddeler han ros til de mænd, der har klaret sig godt eller taget et eget initiativ i kritiske situationer.

### KVARHANT

Kommandant i Kandra

STY	13
STØ	9
FYS	12
INT	14
PSY	12
SMI	12
KAR	9
Alder	44 år
SB	0
KP	11



**Færdigheder:** Administration/jura 6, Første hjælp 14, Magikundskab 7, Læse/skrive menneskesprog 4, Taksere (generelt) 8, Taktik 18, Bluff 10, Forhøre 19, Købslå 8, Tale menneskesprog 5, Tegnsprog (militært) 3, Håndtere fælder 13, Springe 14, Klatre 12, Skygge 17, Snige sig 14, Bykendskab 19, Ride 14.

**Våbenfærdigheder:** Dolk 9, Slagsmål 10, Slagsværd 14, Stridskølle 10, Pike 15, Let armbrøst 13, Middelstort skjold 12.

### KRIGERE (207, 281)

De to krigere, der bor i Kandra, er af den type, der har trukket sig tilbage fra krigerlivet i nogle år for

at leve af det krigsbytte, som de allerede har opnået. De har ingen direkte kontakt med hinanden, men de kender hinanden stort set som to håndværkere inden for samme fag ville gøre det. De fungerer ind imellem som lærere hos Milrik af Remos, og de besøger også Krigernes Hus mindst én gang om måneden for, at de kan holde deres våbenfærdigheder på højeste niveau.

### KRIGERNES HUS (268)

Den tidligere så omtalte kriger Milrik af Remos har trukket sig tilbage til Kandra, hvor han har opført dette øve- og træninghus. Her kan krigere, der ønsker at finpudse deres kampteknik, få sagkyndig vejledning og gode råd. Til sin hjælp har han bl.a. Ziosiana, en smuk elverkvinde. De færdigheder, som Milrik lærer andre er: Trække våben, Taktik, Ilmarch, Dolk, Slagsværd, Arbaljest og Middelstort skjold. Ziosiana underviser i: Første hjælp, Trække våben, Karate, Dolk, Træstav, Kastekniv samt alle typer af buer og pile. Desuden findes der som sagt en del andre medhjælpere, og Milrik ved, hvem han skal kontakte for at finde undervisere til dem, der ønsker at lære våbenfærdigheder, som ingen i huset kan.

### MILRIK AF REMOS

Ejer og leder af Krigernes Hus (ridder)

STY	18
STØ	16
FYS	15
INT	13
PSY	8
SMI	17
KAR	10
Alder	48 år
SB	1T4
KP	16



**Helteformåen:** Kattefod.

Milrik er en helt, der nu er midaldrende, og som derfor har trukket sig tilbage fra det omflakkende liv som eventyrer. Han slog sig ned i Kandra og købte et par huse. Dem lod han nedrive, og i stedet byggede han Krigernes Hus, hvor han underviser i alle kamp- og stridskunstens finesser.

**Færdigheder:** Rygte 2, Første hjælp 12, Håndværk (våbensmede) 1, Læse/skrive menneskesprog 3, Regning 3, Skat & Brædspil 13, Sprogkundskab 17, Taksere våben/rustninger 18, Zoologi 9, Trække våben 16, Taktik 19, Bluff 12, Forhøre 7, Tale menneskesprog 4, Tale dværgesprog 2, Tegnsprog (militært) 2, Springe 13, Klatre 10, Lytte 11,

Opdage fare 17, Ilmarch 16, Ride 18, Svømme 14, Overlevelsessevne (generelt) 12.

**Våbenfærdigheder:** Dolk 19, Slagsværd 25, Kortspyd 14, Tohåndsspyd 8, Tohåndssværd 12, Hellebard 13, Pike 8, Arbalest 15, Middelstort skjold 19.

Milrik er ugift, og han har aldrig gjort sig håb om ægteskab siden han blev vraget af den pige, han elskede. Hendes navn var Fedda. Milrik og hun var begge født og opvokset i byen Remos. Byen blev engang belejret af en horden gobliner, og Feddas far, der var animist-magiker, anbefalede en blid måde at fordrive dem på. Han sagde, at han kunne udføre et så magtfuldt ritual, at alle goblinerne helt ville miste interessen for byen og begive sig hjemad igen. Han måtte dog havde nogle døgn til at forberede sig i. Milrik og en række andre unge brushoveder i byen mente dog at dette ville være for længe, og de rustede sig i stedet til tænderne, hvorefter de begav sig ud i natten og hærgede og slagtede i goblinernes lejr, så de til sidst gav op.

Ved denne dåd fik Fedda en sådan afsky for Milriks blodige metoder, at hun aldrig mere ville se ham. Milrik, der ikke ville nedlægge det sværd, som han nu var blevet så ferm til at bruge, begav sig i stedet ud i den store verden for at prøve lykken. Hvad han oplevede på sine rejser, ved kun få ud over han selv, og han fortæller kun uhyre sjældent om sine eventyr. Men lykkes det endelig at få løftet lidt på sløret over fortiden, kan man høre de mest forunderlige historier, og man kan gå ud fra, at de også er sande.

Hans forhold til Ziosiana er rent professionelt, og han beundrer hendes færdigheder med bue og pil.

## ZIOSIANA (ELV)

Milriks første assistent (kriger)

STY	13
STØ	9
FYS	13
SMI	18
INT	15
PSY	13
KAR	17
Alder	uvæsentlig
SB	0
KP	11



**Færdigheder:** Lægeurkundskab 8, Første hjælp 17, Lægekunst 14, Læse/skrive elversprog 4, Skak & Brædtspil 8, Sprogkundskab 10, Taksere våben/rustninger 12, Zoologi 3, Trække våben 18, Bestikke 13, Tale menneskesprog 3, Tale elver-

sprog 5, Overtale 16, Akrobatik 5, Skjule sig 16, Springe 18, Klatre 19, Snige sig 20, Kano 15, Ride 17, Svømme 3.

**Våbenfærdigheder:** Dolk 16, Træstav 16, Kortspyd 10, Karate 16, Lille bue 14, Kastespyd 10, Kastekniv 19, Lille skjold 13, Kortbue 18, Middelstort skjold 12, Langbue 19, S sammensat bue 17.

Ziosiana er en skovelv, der nedstammer fra skovene nordfor Berendia. Hendes liv forløb stille og harmonisk i klanens beskyttende ly indtil den dag, da en gruppe trolde prøvede på at flytte ind på samme område. Hendes far Ondrim udpegedes til leder af den troppestyrke, der skulle fordrive trolde. Foretaget lykkedes, men Ondrim faldt. Livet i elverstammen blev nu smerteligt og sorgfyldt for Ziosiana, og hun besluttede sig derfor til, at hun ville begive sig ud i verden for at dulme smerten over det tabte. Hun besluttede sig for at blive soldat og kæmpe mod sortfolkene. Hun har gjort tjeneste som spejder i mangen en hær, før hun kom til Kandra. Her lærte hun Milrik at kende, og hun accepterede hans forslag om, at de skulle være kompagnoner i Krigernes Hus.

## KVARTERERNE

**(NORDRE 232, SØNDRE 53 OG 77, KVARTERVAGTEN 230, VESTRE 1)**

Dette er byvagtens indkvartering, bortset fra de få, der bor med deres familier i eget hus.

## RIDDERE (7, 293)

Se Drager og Dæmoner's "Regelbog". Disse personer er adelsmænd, der har bosat sig i Kandra af forskellige grunde.

## BYVAGTEN (115, 132, 371)

En kombination af politi og brandvagt. De patruljerer i byens gader, og holder øje med lov og orden. De fleste er født i Kandra eller nærmeste omegn, og de kender byen ind og ud.

## RELIGIØST

### HERBERG (211)

Her tilbyder Ninnave-præstinderne husly og mad til dem, som ikke har andre steder at gå til.

### KLOSTER (220)

Et sikkert værn for alle munke (se Drager og Dæmoner's "Regelbog"). De kan meditere i private celler eller diskutere og filosofere i buegangene rundt om klostergården. Der findes også et lille kapel indviet til Kartov i klostret.



## PRÆSTER (212, 213, 214, 215)

I disse huse bor de præster, der gør tjeneste ved templet. Sholak-præsterne bor i hus 212, Visha-præsterne i hus 213 og Kushta-præsterne i hus 215.

I hus 214 bor Sankma-præster, skønt de ikke har noget tempel i Kandra. Men på blæsende dage vandrer de til Tvebjerg eller til Storetinde for at forrette gudstjeneste.

## TEMPEL (129, 221, 222)

Det største tempel i Kandra (221) er tilegnet Sholak og Visha, og man tilbyder også Ninnave der.

Sankma har heller intet tempel i Kandra. De, der tilbyder ham, samles på Storetinde eller Tvebjerg.

Det mindre tempel på Kandras tempeljord (222) er tilegnet Kushta. Det er som alle andre steder meget rigt udsmykket med offergaver, guld, ædelstene og kostbare møbler. De er givet som offergave af de dodes efterladte.

Desuden findes der et tempel tilegnet Eilana inde i selve byen. Det er hus 129 ved Mellemsvejen. Det er ingen hemmelighed, at det ligger der, men da det ikke ser ud af noget udefra, er det svært at forestille sig, hvad der foregår bag dets fire vægge.

## URTEHAVE (223)

Haven overvåges konstant af en munk, der egentlig tilhører klostret, men som bor i en hytte inde på selve urtehavens område. Urterne passes af munkene, der sælger dem til apotekerne og urtekræmmerne.



## UNDERVERDENEN

### TYVENES LAV (160)

Dette er den organiserede kriminalitets højborg. Lavshuset er "forklædt" som et handelshus, hvor lavets stormester, Tyvenes Konge, er "købman-

den" Ærnvard Ote. Kandras Råd holder et skarpt øje på det, der sker, bag husets fire vægge, men hidtil har man ikke kunnet bevise noget som helst.

Lavet og Tyvenes Konge hersker over hele den organiserede kriminalitet i Kandra og de vil straks mærke, hvis nogen skulle begynde at arbejde for sig selv inden for deres arbejdsområde.

Det sker ind imellem at nogen, der ikke tilhører lavet, kontakter det for f.eks. at få en forretning i stand. Lavet ønsker da, at den, der vil have en sådan kontakt i stand, går så forsigtigt frem som muligt. Den, der spørger på værtshusene, om der findes en organiseret kriminalitet i Kandra, får ofte et bekræftende svar (hvis det da ikke er tydeligt, at spørgeren kommer fra byens Råd eller er i kongens ærinde). Hvis vedkommende så derefter spørger om, hvordan man får kontakt med den, så vil man altid få svaret, at det "ved man ikke". Men et sådant spørgsmål tiltrækker sig i 15 tilfælde af 20 (d.v.s. slå 15 eller lavere på en 1T20) lavets opmærksomhed. Spørgeren "forsynes" derefter med en "skygge", der følger efter vedkommende en dag eller to for at opsnue, om det er risikofrit at tage kontakt med ham eller hende. Hvis alt er i orden vil en af Tyvekongens undersåtter træffe spørgeren på et af Kandras værtshuse for at høre, hvad det drejer sig om.

Selv om Tyvenes Konge ikke kan alle en tyvs kneb, så er der altid nogen, der kan hjælpe til, og Tyvenes Konge kan henvise til den rette.

### ÆRNVARD OTE

"Tyvenes Konge"

STY	11
STØ	8
FYS	5
INT	12
PSY	10
SMI	16
KAR	11
Alder	55 år
SB	0
KP	7



**Færdigheder:** Administration/jura 16, Drogeskundskab 6, Første hjælp 12, Geografi 7, Heraldik 6, Kulturkundskab 8, Magikundskab 6, Læse/skrive menneskesprog 4, Områdekendskab 7, Regning 3, Taksere (generelt) 10, Bluff 18, Bestikke 9, Tale menneskesprog 5, Tale sortisk 3, Tegnsprog (tyve) 4, Forklædning 19, Skjule sig 12, Håndtere fælder 7, Hasardspil 13, Springe 14, Klatre 20, Dirke låse op 17, Skygge 10, Snige sig 18, Bykendskab 19, Stjæle ting 8, Underverdenen 20, Finde skjulte ting 5, Lytte 6.

**Kampfærdigheder:** Judo 17, Taktik 12, Dolk 13, Kortsværd 12, Træstav 14, Slagsmål 14, Slynge 9, Kastekniv 15, Lille skjold 13.

Ærnvard er slet ikke en tyv fra begyndelsen. Han kommer fra en god familie i havnebyen Artema, og hed dengang Bebran Ene. Det var forudbestemt, at han skulle overtage sin fars handelshus, og blev derfor sendt til Entika og Universitetet dér for at lære sprog, administration og jura. Under studierne blev han meget gode venner med Miandrick Span, og sammen spillede de mange af Universitets lærere og byens borgere et puds.

Via sine jurastudier kom han i kontakt med nogle unge mænd, der mente af Berendias styre var gammelt og stift, og at alle i landet ville have gavn af en omvæltning. Han gjorde fælles sag med dem og under et par hede sommeruger for længe siden ridsede de sammen planerne op for at styrte kongen og føre Berendia ind i en ny glansfuld æra.

På en eller anden måde nåede rygterne om disse planer til kaptajnen for den kongelige garde, og kort efter blev de alle arresterede og alle deres dokumenter blev beslaglagte. Beviserne mod dem var overvældende, og de blev sat i fængsel, mens hele sammensværgelsen skulle optrevles. Senere skulle de henrettes.

Ærnvard, eller Bebran, havde dog held til at flygte fra fængslet på grund af sin ringe størrelse, og han flygtede over hals og hoved nordover — ud af landet. Hvad der senere hændte kan man kun gisne om, men i hvert fald mødte han en trolldmand, der hjalp ham med at ændre udseende. Med nyt navn og nyt ansigt begav han sig igen mod syd, og de tyvfærdigheder, som han lærte sig under sin landflygtighed, udviklede han nu i fuld skala. Han tænkte, at hvis en person med en juridisk og administrativ skoling bag sig, slog ind på forbryderbanen, så måtte det blive en udbytte- rig affære.

Da Ærnvard fik nys om, at Miandrick var blevet Rådsoldermanden i Kandra, begav han sig hurtigst muligt dertil. Han havde en fornemmelse af, at Miandricks styre ville være lukrativt også for hans egne forretninger. Ærnvard kendte Miandrick godt, og nu efter næsten 15 år "sammen" kan han forudsige, hvordan Miandrick reagerer og handler i næsten enhver situation.

Ærnvard er ingen mafialeder. Han afskyr unødigt vold, og han overvåger sine undersåtter nøje på det punkt. Røveri og landevejsoverfald giver han sig ikke af med, og han afskyr også tyveri fra de fattigste. Dels fordi det er usmageligt, men også fordi det kun dårligt lønner sig og så tiltrækker den slags sig folkets mishag. Den, der sjæler mest fra de rige, kan regne med en vis billigelse og beskyttelse fra det jævne folk. Og der er ikke så få,

der er rige i Kandra.

At Ærnvard Ote er den samme person som Bebran Ene er der ingen, der ved noget om, bortset fra Ærnvard selv. Heller ikke Miandrick ved noget. Ærnvard beholder den hemmelighed som et sidste trumfkort, der engang kan spilles ud, når alle andre muligheder er udtømt.



### HÆLERE (135, 161, 198, 279)

Hælerne køber tyvekoster af tyve og røvere og sælger dem videre. De tilhører ikke Tyvenes Lav, men naturligvis har de et intimt samarbejde. Selv hælerne har en dækprofession som købmænd, hvilket giver dem en mulighed for at transportere og sælge varer uden alt for stor mistænksomhed udefra. Hælerne tager aldrig kunder uden anbefaling enten fra gamle kunder eller fra Tyvenes Konge. De har en sund respekt for Tyvenes Konge, selv om de mener at de ikke behøver at adlyde ham. Desuden forsyner han dem med nye leverandører, når de gamle er blevet sat fast, og han er alene på den måde ganske nyttig.

Hæleren i hus 198 har specialiseret sig i virkeligt eksklusive varer, som f.eks. smykker og ædelstene. Han har forbindelser langt ud over landets grænser for at kunne afsætte sine varer.

Det kan være værd at notere sig, at hælernes tavshed ikke er sikret, selv om man handler med vedkommende. Flere af hælerne i Kandra har stukket kunder ind imellem.

### "TOMME" HUSE

En del huse har ikke fået tildelt bestemte beboere, men kan befolkes af SL. Men bemærk at husene ikke er ubeboede og forfaldne, selv om der ikke er angivet nogle beboere. Følgende husnumre falder ind under denne kategori: 9, 36, 48, 62, 98, 116, 133, 134, 141, 143, 147, 149, 151, 153, 156, 157, 164, 165, 166, 167, 172, 174, 177, 179, 189, 199 og 237.

Hvis spillerne vil leje eller købe et hus i Kandra anbefales hus nr. 237 eller 42. Begge huse findes der tegninger over i dette hæfte.





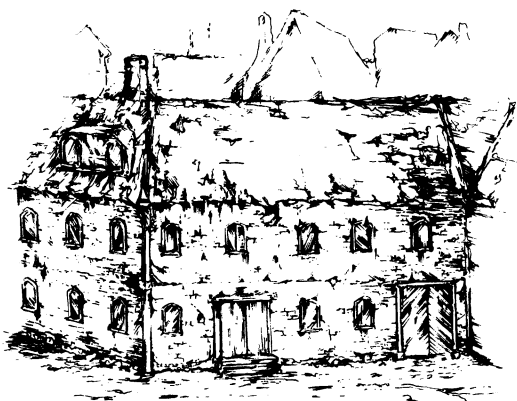
## ENKELTE BYGNINGER

Tre huse i Kandra er nærmere beskrevet.

### HUS 42

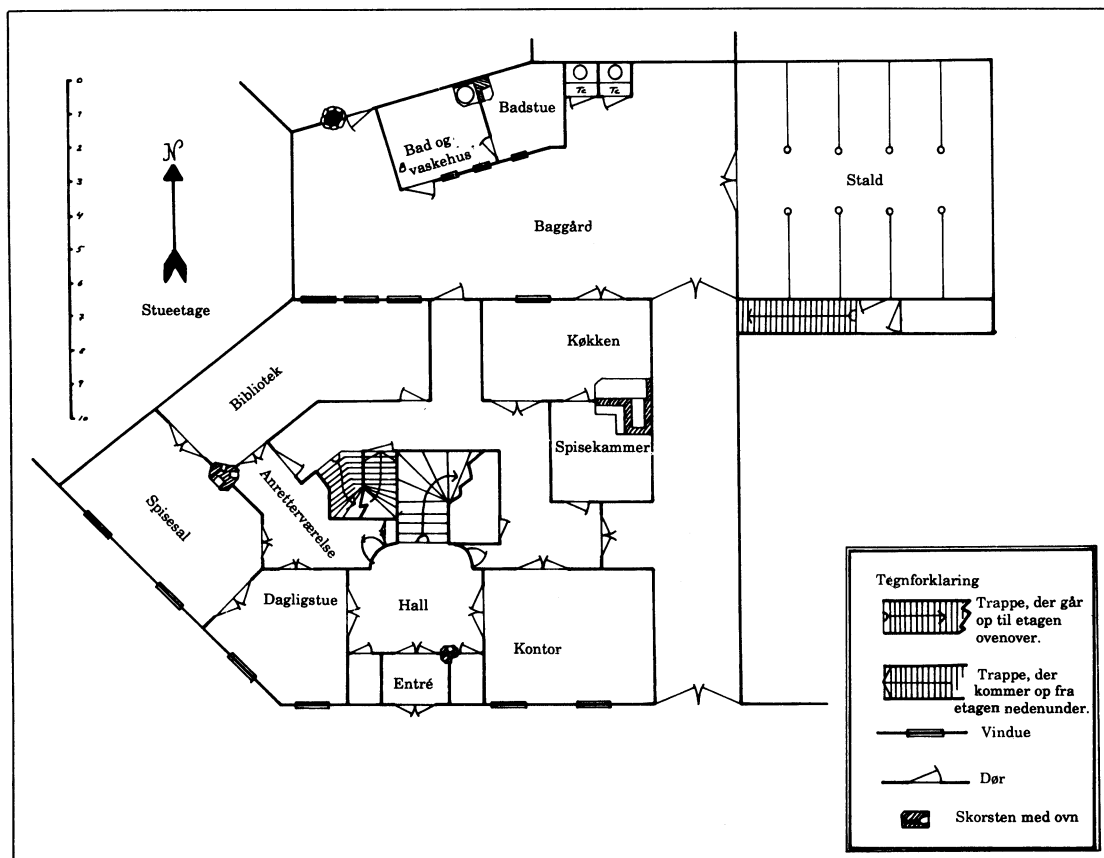
Dette hus er egentligt et købmandshus (deraf kontoret i stueetagen), men der er store chancer for, at rollepersonerne kommer til at leje det.

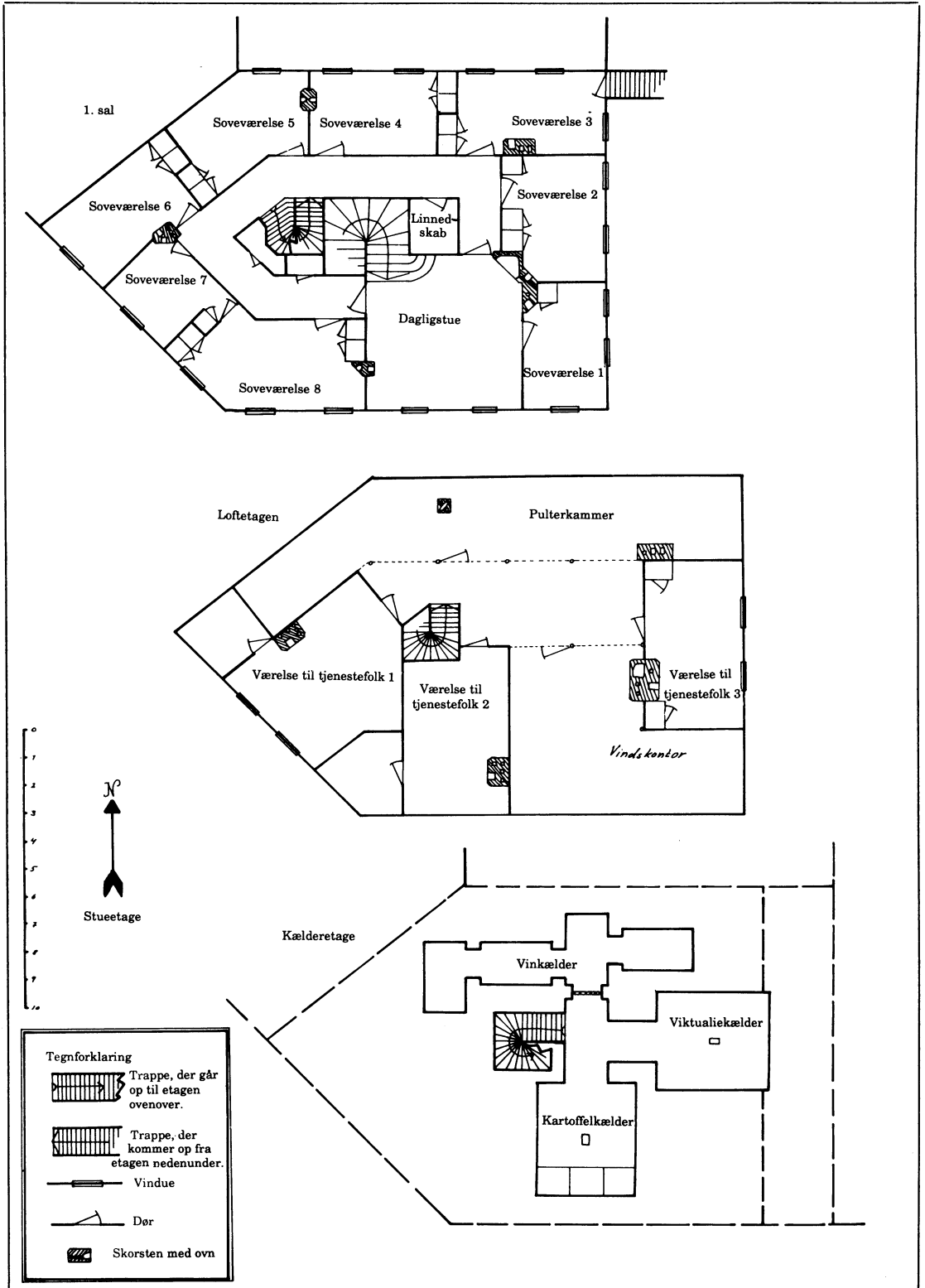
Det er et smukt og overdådigt stenhus på Grifgade i to etager og med et velindrettet loft. Vinduerne er store og af god kvalitet (man kan se igennem dem), og hoveddøren befinder sig tre trappetrin over gadeniveauet. Facaden er ikke malet, men består af de grå natursten med særligt fine sten over vinduer og døre. Over hoveddøren er der udhugget et menneskeansigt i stenen, og soklen er i hele sin længde prydet med en udhugget bladranke. Selve hoveddøren er af smukt udskåret ædeltræ og forsynet med lås og messingbeslag, mens den store port, der fører ind til gården, er meget simple. Den er lavet af tjærede træplanker og kan låses med en bom på indersiden. Vægge-



ne inde i huset er af sten eller træ alt efter, om de er bærende eller ikke. Taget er et almindeligt sadeltag belagt med teglsten.

Inde i huset er stueetagens gulv af sten (lagt oven på kælderhvelvingerne), mens den øverste etage og loftetagen har trægulve lagt på kraftige bjælker.



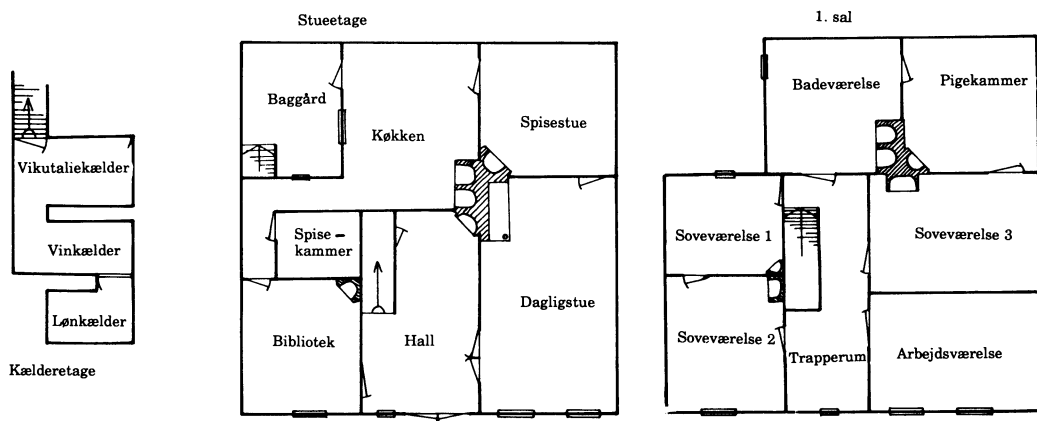




## HUS 62

Dette er et lidt mindre og noget enklere hus ved Dragetorvet. Her kan man let forestille sig, at der bor en eller anden håndværker. Hvilken må SL bestemme. Huset er bygget af mursten og pudset med okkerfarvet mørtel. Vinduerne er kun små huller med skodder. Kun vinduerne i "dagligstuen" er forsynet med glas af jævn god kvalitet, men de er ujævne og tonede, så det er svært at se noget som helst igennem dem. Hoveddøren er lav, og ligger desuden to trin under gadeniveau, så høje personer må dukke hovedet, når de skal ind.

På begge etager er gulvene af træ, og stueetagens gulv er lagt en decimeter over jorden på et fundament af sten. På den øverste etage ligger træplankerne på et bjælkelag. Alle skillevægge er af træ og taget er lagt med teglsten.



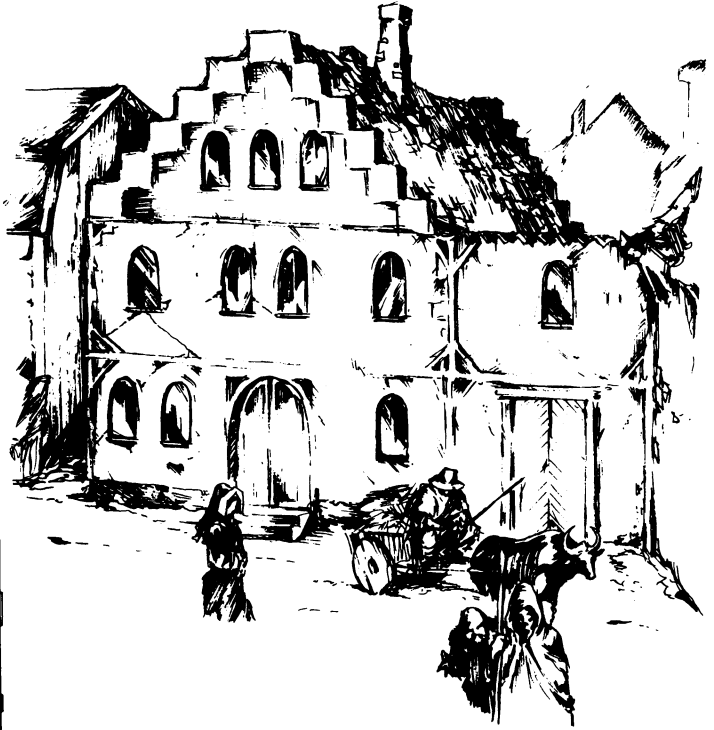
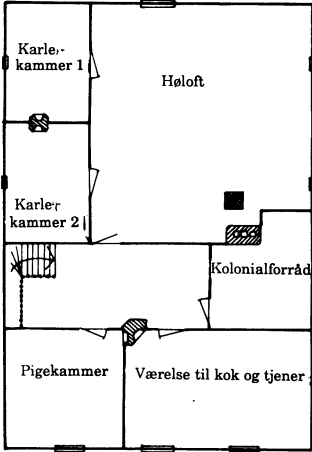
## HUS 237

Her finder man et ret specielt hus i Vimmelskafet. Det blev en gang bygget til en kriger efter hans specielle anvisninger. Dét skulle han og hans venner nemlig bo, når de ikke var i felten. Det er forklaringen på husets noget utraditionelle udformning. Størstedelen af huset står på et fundament af sten og er muret op af mursten. Facaden mod gaden er senere blevet pudset i en mørk, grå farve. En undtagelse herfra er sydøst-fløjen af huset, hvis gadefacade er af træ, men pudset med mørtel, så det ser ud som om, der var mursten under. Også den væg er holdt i samme grå farve. Soklen på den fløj af huset er kunstfærdigt forarbejdet i træ og omhyggeligt malet, så den ligner stensoklen på huets hovedbygning. Mod gården

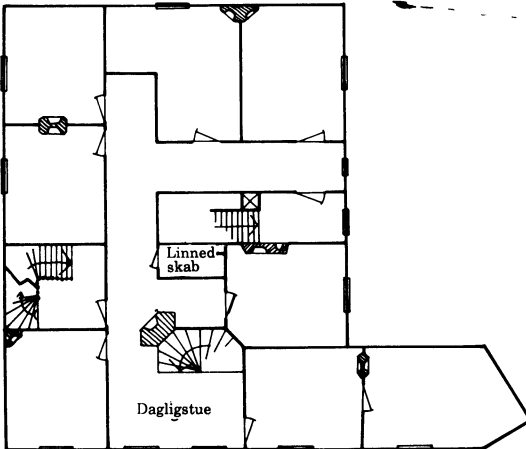
har både tegl- og trævæggene fået lov til at beholde deres naturlige struktur.

Huset har to etager og et loft, hvor tjenestefolkene må dele pladsen med høet. En usædvanlig detalje i dette hus er det våbenkammer på huset første sal, der står i direkte forbindelse med stalden via en trappe. Glasvinduer findes mod gaden og er af god kvalitet, især kan man via den øverste etages vinduer klart og tydeligt overvåge, hvem der kommer og går på gaden nedenfor. Vinduet i soverummene i den øverste etage er også af glas, men af dårligere kvalitet. De øvrige vinduer har kun træskodder og måske en udspændt dyretarm eller blære, så lys kan trænge ind, men ikke blæst og nedbør. Taget er af skiferplader.

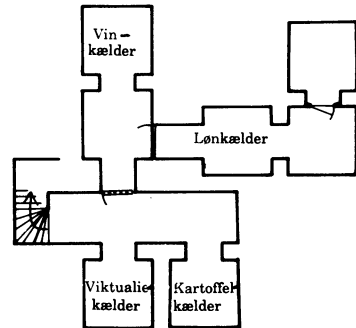
## Loftsetage



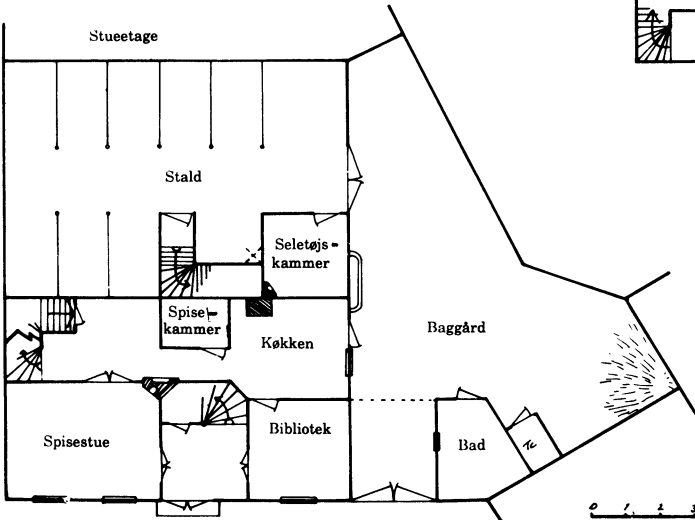
## 1. sal



## Kælderetage



## Stueetage



## Tegnforklaring

- Trappe, der går op til etagen ovenover.
- Trappe, der kommer op fra etagen nedenunder.
- Vindue
- Dør
- Skorsten med ovn

0 1 2 3 4 5



## HVEM LÆRER HVEM HVAD?

Af og til kan det være svært at finde ud af, hvem der lærer hvem hvilke færdigheder. I de fleste tilfælde gælder denne oversigt i Kandra, men der findes undtagelser.

### FÆRDIGHED LÆRES HOS

#### Lærdomsfærdighed(er)

Administration/Jura	Advokat
Astrologi	Astrolog
Botanik	Munkene i Urtehaven
Drogekundskab	Apotekerne
Lægeurtskundskab	Apotekerne eller hos Munkene i Urtehaven
Giftkundskab	Apotekerne (der dog er lidt i tvivl)
Første hjælp	Lægerne
Geografi	Korttegnerne
Geologi	Lærde Mænd
Håndværk	de respektive håndværkere
Heraldik	Herolden
Historie	Lærde Mænd
Kulturkundskab	Lærde Mænd
Kundskab om magi	Magikernes Lav
Lægekunst	Lægerne
Læse/Skrive sprog	Lærerne
Magiskoler	Magikernes Lav
Områdekendskab	Korttegnerne
Regning	Lærerne, Bogholderne, Matematikerne
Skak & Brædtspil	hvem som helst — søg på værtshusene
Sprogkundskab	Oversætterne
Taksere, specielt	de respektive håndværkere
Taksere,	alment Købmændene
Zoologi	Lærde Mænd

#### Kommunikationsfærdigheder

Bestikke	Tyvenes Lav
Bluff	Tyvenes Lav
Forhøre	Tyvenes Lav
Købslå	Købmændene
Overklassestil	Danserne
Overtale	Købmændene
Synge & Spille	Sanglærerinderne, Troubadouerne
Tale Sprog	Oversætterne
Tegnsprog	Lærde Mænd, Tyvenes Lav, Krigernes Hus

#### Tyvefærdigheder

Akrobatik	Tyvenes Lav, Krigernes Hus
Bykendskab	Tyvenes Lav
Dirke låse op	Tyvenes Lav, Låsesmed, (kan dog være i tvivl)
Entrehage	Tyvenes Lav
Forklædning	Tyvenes Lav
Hasardspil	hvem som helst — søg på værtshusene
Håndtere fælder	Tyvenes Lav
Klatre	Krigernes Hus, Tyvenes Lav
Skjule sig	Tyvenes Lav
Skygge	Tyvenes Lav
Snige sig	Krigernes Hus, Tyvenes Lav
Springe	Krigernes Hus, Tyvenes Lav
Stjæle ting	Tyvenes Lav
Underverdenen	Tyvenes Lav

#### Opfattelsesfærdigheder

Finde skjulte ting	Tyvenes Lav
Lytte	ingen lærer i Kandra
Opdage fare	ingen lærer i Kandra
Prøvesmage	Vinhandlerne

#### Vildmarksfærdigheder

Camouflage	Tyvenes Lav
Dyretæning	ingen lærer i Kandra
Fiske	ingen lærer i Kandra
Grotteorientering	ingen lærer i Kandra
Ilmarch	ingen lærer i Kandra
Jage	ingen lærer i Kandra
Kano	Krigernes Hus
Køre Vogn	Kodriverne, Lejestaldene
Navigere	ingen lærer i Kandra
Orientering	ingen lærer i Kandra
Overlevelsessevne	ingen lærer i Kandra
Ride	Lejestaldene
Ski	ingen lærer i Kandra
Skøjter	ingen lærer i Kandra
Spore	ingen lærer i Kandra
Svømme	ingen lærer i Kandra
Søkyndighed	ingen lærer i Kandra

#### Kampfærdigheder

Se side 24 Krigernes Hus

# UDSTYR

I Kandra bruger man målene "alen" for længder, "skålpund" for vægt og "kande" for rummål. Men da en alen er en halv meter lang og et skålpund vejer et halvt kilo samt da en kande rummer én liter, så angives alle prislisterens mål i moderne enheder, for at det hele skal være til at forstå. Den, der vil, kan naturligvis selv omregne alle mål til de oprindelige.

Disse lister indeholder mest ting, der ikke er med

i grundreglerne eller i ekspertreglerne. Bemærk at visse ting er billigere end det, der er noteret i regelbogen og andre er dyrere. Det beror dels på at Kandra ligger hvor den ligger — ved en stor markedsplads, hvor tre vigtige karavaneveje krydses — og dels at byen myldrer med håndværkere, der har ladet sig lokke til byen.

Hvor ikke andet er angivet, er priserne sat i sølvmønt (sm) og vægten i BEP.

## UDSTYRSLISTER

### BEHOLDERE

Navn	Rumfang	Pris	Vægt
<b>Æske af jern</b>			
stor	2 BEP	150	2
lille	0,5 BEP	50	0,5
<b>Kiste</b>			
stor	15 BEP	15	5
lille	7 BEP	6	3
<b>Futtermal</b>			
ben	—	85	0,1
læder	—	12	0,1

### DIVERSE

Navn	Pris	Vægt
Astrolabium	1100	0,25
Fakkelholder (flytbar)	5	0,1
Brænde, stor kurv (50 l)	4	4
udbringning	1	—
Dørstopper (kile)	5	0,1
Forbindingskasse	85	0,2
Glødeæske	10	0,25
<b>Kugle</b>		
glas	3 km	25 g
sten	5 km	25 g
Håndklokke, lille	17	0,2
Horn (signal-)	16	0,1
Lodsten	85	—
Pergament, 80 x 120 cm	7	—
Sene (buestreng)	1 km	—
<b>Sovepose</b>		
vatteret	70	1,5
fåreskind	170	2
dun	425	1
Let uldlagen	165	0,25
Hørlagen	315	0,25
Stort stålspejl	170	0,1
Lille sølvspejl	340	0,1
Tapeter, almindelige		
(pr m2)	85	0,5
Teltvarmeovn	200	3

### GARVEDE HUDER, HELE

Dyr	Pris pr. stk.
Ko (okselæder)	50
Kalv	30
Svin	40
Får	25
Ged	30

### KØD

Navn	Pris
<b>Oksekød</b>	
bøf	17 km/kg
steg	9 km/kg
anden udskæring	7 km/kg
Skinke	18 km/kg
Sideflæsk	13 km/kg
Flæsk	8 km/kg
Pattegris	35 km/kg
Får	4 km/kg
Lam	12 km/kg
Kylling	5 km/kg
Kramsfugl	45 km/kg
And	9 km/kg
Gås	26 km/kg
Svane	35 km/kg
Hjort	68 km/kg
Vildsvin	60 km/kg

### FISK

Type	Pris
Lokale sorter	9 km/kg
Ekstra fin fisk	16 km/kg
Skaldyr	20 km/kg



## GRØNSAGER

Navn	Pris i sæsonen	Pris udenfor sæsonen
Agurk	50 km/kg	10 sm/kg
Brøndkarse	25 km/kg	—
Bønner	15 km/kg	15 km/kg
Gulerødder	5 km/kg	5 km/kg
Hvidløg	25 km/kg	25 km/kg
Kål	10 km/kg	10 km/kg
Kålrambi	9 km/kg	9 km/kg
Linser	17 km/kg	17 km/kg
Løg	4 km/kg	4 km/kg
Pastinak	4 km/kg	4 km/kg
Persille	14 km/kg	—
Roer	7 km/kg	7 km/kg
Salat	18 km/kg	—
Ærter	10 km/kg	10 km/kg

## FRUGT

Navn	Pris i sæsonen	Pris udenfor sæsonen
Appelsiner	25 km/kg	125 km/kg
Blommer/Svedsker	10 km/kg	15 km/kg
Citroner	18 km/kg	26 km/kg
Figner	30 km/kg	90 km/kg
Jordbær	45 km/kg	135 km/kg
Kirsebær	35 km/kg	—
Pærer	25 km/kg	—
Solbær	22 km/kg	27 km/kg
Vindruer/Rosiner	15 km/kg	25 km/kg
Æbler	22 km/kg	35 km/kg

## MEJERIPRODUKTER

Navn	Pris
Æg	25 km/snes
Mælk	6 km/l
Fløde	40 km/l
Smør	30 km/kg
Smør, saltet	50 km/kg
Ost	30 km/kg
Ost, lagret	130 km/kg
Ostemasse	18 km/kg

## KRYDDERIER OG SMAGSTILSÆTNING

Navn	Pris
Salt	
hav	5 sm/kg
bjerg	12 sm/kg
Honning	18 sm/kg
Råsukker	20 sm/kg
Peber	4 sm/g
Godter	25 sm/kg

## DRIKKE

Navn	Pris	
Hvidtøl	10 km/l	45 sm/tønne
Letøl	14 km/l	62 sm/tønne
Øl	25 km/l	110 sm/tønne
Stærk øl	38 km/l	165 sm/tønne
Porter	60 km/l	255 sm/tønne
Cider	18 km/l	40 sm/anker
Mjød	35 km/l	70 sm/anker
Vin		
simpel	20 km/l	45 sm/anker
god	45 km/l	90 sm/anker
fin	85 km/l	170 sm/anker
Brændevin	15 sm/l	300 sm/anker
Brændevin, fin	35 sm/l	700 sm/anker

1 tønne = 50 liter

1 anker = 25 liter

## HOLDBAR MAD

Navn	Pris
Saltet oksekød	35 km/kg
Saltet flæsk	30 km/kg
Saltet fisk	25 km/kg
Røget laks	100 km/kg
Vejbrød	100 km/kg
Pølse	42 km/kg

## SÅSÆD OG FODER

Priserne nedenfor er for sække med 25 kg. Malet korn koster det dobbelte.

Navn	Pris
Hvede	85 km
Rug	70 km
Havre	50 km
Byg	35 km
Hø	17 km
Halm	12 km

## BRØD

Navn	Pris
Franskbrød	17 km/kg
Rundstykker	13 km/kg
Grahamsbrød	7 km/kg
Rugmelstvebak	5 km/kg
Rugbrød	3 km/kg
Knækbrød	4 km/kg



## INDKVARTERING I LÆNGERE TID

Disse tabeller gælder også for forretningslokaler. Priserne er angivet i sm/måned.

Type	jævn	normal	god
<b>På landet</b>			
værelse	9	18	35
værelse og mad	26	35	60
hus	35	50	85
<b>I byen</b>			
værelse	18	35	65
værelse og mad	35	65	115
lejlighed i lille hus	35	65	100
lejlighed i stort hus	65	130	200
lille hus	100	165	250
stort hus	130	250	300

At lade bygge et lille hus med normal standard i Kandra koster cirka 100.000 sm. Da bliver huset også tegnet og konstrueret af en bygmester, så det bliver funktionelt og brugbart, og bygmesteren sætter også sin lid til dygtige og pålidelige håndværkere: Stensættere og murere til fundamentering og opmuring af kælderen; tømrer og snedkere for rejsning af selve huset med tagspær, vægge (ydre som indre) gulve, lofter, døre og vinduesåbninger samt tagdækkere til pålægning af taget. Prisen omfatter altså alle materialer og alle lønninger. Vinduerne i et sådant hus bliver som regel blot dækket med skodder, da glasruder er så dyre. Et eneste vindue på 50 x 50 cm koster alene 350 sm.

## MØBLER

Navn	Pris
Stol	20
Stol, polstret	35
Bord	55
Armstol	30
Lænestol	60
Sofa	80
Sofa, polstret	135
Skrivepult m. skuffer	80
Boghylde	45
Seng	70
<b>Stopning af møbler</b>	
stol	20
lænestol	40
sofa	65

## LEVENDE DYR

Type	Pris
Huskat	15
Vagthund	425
Jagthund	290
Høg, lille	300
Høg, stor	680
Kylling	17 km
Ko	170
Ged	18
Due	25 km
Pattegris	20
Gris	50
Får	35
Sangfugl	45 km

50% tillæg for slagtede, hele dyr.

## MATERIALER

Navn	Sandsynlighed	Pris
Kviksølv	10%	8500 sm/kg
<b>Pulver</b>		
guld	100%	700 sm/kg
sølv	100%	70 sm/kg
messing	100%	9 sm/kg
kobber	100%	7 sm/kg
jern	100%	34 km/kg
bly	45%	45 km/kg
Svovl	30%	13 sm/kg
Fosfor	25%	305 sm/kg
Salpeter	75%	1 sm/kg
Kul	100%	7 km/kg
Jernpyrit	70%	10 sm/kg
Kridt	100%	4 km/kg
Talkum	100%	4 km/kg
Cinnober	65%	850 sm/kg
Gummi Arabicum	100%	8 km/kg
Asfalt/Beg/Tjære	100%	1 km/kg

Procentangivelser viser, hvor stor sandsynligheden er for at materialet findes hos alkymisten, når rollepersonerne vil have fat i det. De fleste materialer er kostbare og findes kun tilgængelige i mængder på op til et par gram.

## RELIGIØSE TING

Navn	Pris	Vægt
Røgelsespinde	20	—
Rosenkrans	15	—
Bedetæppe	680	0,5
Runestave	425	—



## JUVELER

Juvelerarbejder er individuelle, og priserne varierer i høj grad. Prisen er dels afhængig af prisen på selve råmaterialerne og dels på materialernes sværhedsgrad med hensyn til forarbejdning m.m. Her er angivet nogle vejledende priser (i sm) for en enkel, glat ring og en enkel medaljon med motiv i basrelief. Ringen er et eksempel på et stykke arbejde, der ikke kræver så megen forarbejdning, så her er det selve råmaterialet, der bestemmer prisen. Medaljonen er sværere at fremstille, og her er det juvelerens/smedens håndværksmæssige formåen, der trækker prisen i vejret. Det burde været muligt at udregne prisen på alle andre juvelervarer med disse tabeller som grundlag.

Teknik & materiale	ring	medaljon
Elfenben	60	160
Smedet sølv	50	170
Smedet sølv og guld	115	225
Koral	150	315
Smedet guld	300	350
Jade	300	480
Sølv med sten	600	950
Guld med sten	1100	1350

## ÆDELSTEN

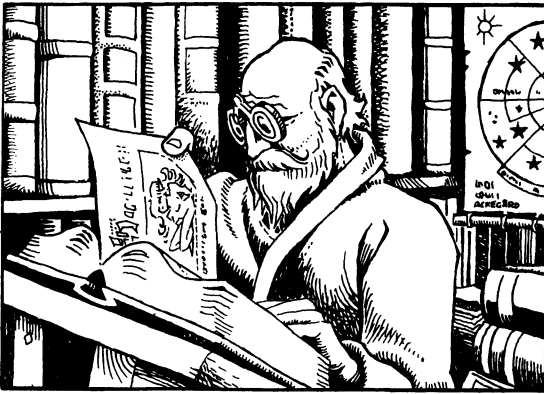
Navn	Pris	Vægt
Agat	85	0,50 ct
Ametyst	2400	0,50 ct
Aquamarin	8300	0,50 ct
Bjergkrystal	425	0,50 ct
Blodsten	305	0,50 ct
Chrysofraser	410	0,50 ct
Citrin	765	0,50 ct
Diamant	245000	0,70 ct
Eldopal	13000	0,50 ct
Granat	1350	0,80 ct
Hematit	50	1,05 ct
Hyacint	53500	0,90 ct
Jade	1200	0,60 ct
Jaspis	680	0,50 ct
Jet	1200	0,50 ct
Karneol	340	0,50 ct
Koral	2050	0,50 ct
Lapis lazuli	510	0,50 ct
Malakit	340	0,70 ct
Månesten	680	0,50 ct
Obsidian	100	0,50 ct
Onyx	255	0,50 ct
Opal	10500	0,50 ct
Peridot	7300	0,50 ct
Perle	2700	0,50 ct
Rav	1850	0,20 ct
Rubin	185000	0,80 ct
Røgkvarts	340	0,50 ct
Safir	17000	0,80 ct

Sardonyx	425	0,50 ct
Smaragd	15500	0,50 ct
Sort opal	14500	0,50 ct
Spinell	1200	0,70 ct
Stjernerubin	24500	0,80 ct
Stjernesafir	29500	0,80 ct
Tigerøje	120	0,50 ct
Topaz	9350	0,70 ct
Turmalin	1350	0,60 ct
Turkis	2200	0,50 ct
Zirkon	1000	0,90 ct

Ædelstenenes vægt er angivet i karat (1 ct = 0,2 g). Ædelstenene i tabellen her er alle lige store (diameter 6 mm). Priserne i tabellen er en vejledende pris noteret for sten af præcis samme størrelse og med samme kvalitet i farve, klarhed og slibning. De virkelige priser varierer uhyre meget fra vurderingerne her. Den rigtige pris svinger alt efter om stenen er større eller mindre, om den har en smuk farve eller om den er misfarvet, om den er klart gennemsigelig (jævn i farven for ugenomsigtige stene) eller om den har revner — og til sidst afhænger det hele af, hvor velslebet stenen er.

## HÅNDVÆRK OG TJENESTER

Navn	Pris
Barberer	
kipning	25 km
barbering	35 km
begge dele	50 km
Skorstensfejning	12 sm pr. skorstenspipe
Vask	3 sm pr. kg
Vandbæring (25 l)	5 km pr. 10 min
Danselektion	4 sm pr. time
Musiker	6 sm pr. time
Poesi	
rimede vers	55 sm pr. linie
blankvers	30 sm pr. linie
Skulpturer i ler	
byste	125 sm
helfigur	200 sm
Sanglektion	3 sm pr. time
Troubadour	
sang & spil	8 sm pr. time
skrive sang/vise	65 sm
	(4 vers a 6 strofer)
Bogbinding	35 sm pr. bind
Forgyldning	170 sm pr. kvadrat m.
Støbning efter model	
bronze	200 sm + 10 sm pr. kg
jern	300 sm + 4 sm pr. kg
Gravering	100 sm pr. dag
Ædelstenslibning	10% af værdien



## AKADEMISK ELLER MAGISK ARBEJDE

Navn	Pris
Advokat	12 sm/timer
Oversættelse*	
almindelig udenlandsk	20 sm pr. 100 ord
ualmindelig udenlandsk	100 sm pr. 100 ord
fortidigt/ukendt	450 sm pr. 100 ord

### Lærde Mænd og andre akademikere

konsultation	15 sm pr. time
egent arbejde	10 sm pr. time
Skrivere	4 sm pr. time
Bogholdere	4 sm pr. time
Horoskop	250 sm
Spådom	60 sm

\* Dette er en forenklet variant af de regler for oversættelse, der findes i Expertreglerne

## DAGLØN FOR FORSKELLIGE HÅNDVÆRKERE

Profession	Dagløn
Murer	50 km
Kodriver	46 km
Snedker	50 km
Stenhugger	55 km
Stensætter	60 km
Tagtækker	44 km
Træskærer	52 km

Det er ikke alle, der fremstiller varer, som man kan sætte en fast pris på. Mange håndværkere tager sig betalt for den tid, man har udnyttet deres evner og kunnen. Den mindste tid er som regel én dag, og den laveste løn er derfor én dagsløn. Det er svært at angive, hvor lang tid det tager at udføre en bestilt arbejdsopgave og dermed også svært at beregne prisen. Det anbefales derfor SL at anslå lidt i overkanten. Dette afspejler dels håndværkernes vilje til at have marginaler og dels fastholder det balancen i spillet.

## PELSVÆRK (PRISER I GM)

Navn	Skind	Pels-kant	Jakke	Frakke	Hue
Bisamrotte	2	20	200	400	40
Brunbjørn	50	80	800	1600	160
Bæver	4	40	400	800	80
Får	5	20	150	300	40
Grif	500	800	8000	16000	1600
Hermelin	18	360	7200	14000	720
Ishjørn	100	160	1600	3200	320
Jaguar	60	120	1200	2400	240
Kimære	500	800	8000	16000	1600
Leopard	60	120	1200	2400	240
Løve	120	180	1800	3600	360
Mink	14	270	5200	10000	520
Ozelot	40	500	7500	15000	1000
Panter	120	240	2400	4800	480
Ræv	6	60	600	1200	120
Smilodon	120	120	1200	2400	240
Sortbjørn	80	120	1200	2400	240
Tiger	120	180	1800	3600	360
Ulv	50	100	1000	2000	200
Zobel	40	600	9000	18000	1200

Hvis spillerne vil sælge skind fra dyr, de har dræbt, må SL være parat til at fratække 10%-60% af skindprisen for kampskader på skindet. Skader fra pile fra buer og armbrøster giver små fradrag, mens skader fra tohåndssværd og økser giver større nedslag i prisen. Hvis spillerne vil undgå alle nedslag må de dræbe dyret med sten fra en slynge, en træstav, en knytnæve, spark, besværgelsen FROST eller på en anden måde, der ikke ødelægger skindet.





# RELIGION I KANDRA

I Kandra og i hele resten af landet har man i uindelige tider dyrket de "Unge Guder". De omstyrtede de "Gamle Guder" for meget længe siden. De Gamle Guder var onde og holdt menneskene i et jerngreb, for gudernes egen fornøjelse og dovenskabs skyld.

De vigtigste af de Unge Guder er:

**Sholak**, alfaderen. Solens, klogskabens og magiens gud. Det var Sholak, der gav de magiske kundskaber til menneskene, og han våger over magikerne for at sikre sig, at de bruger deres kræfter på en god og klog måde.

**Sankma**, atmosfærens gud. Han er uregerlig og lunefuld, legende og tankeløs.

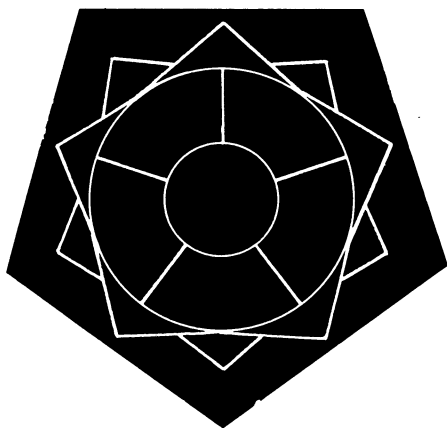
**Visha**, agerbrugets gud.

**Ninnave**, frugtbarhedsgudinden. Vishas hust-ru.

**Kushta**, dødsguden. Dødsrigets vogter.

**Kartov**, skæbneguden. Våger over orden og balance i verden.

**Eilana**, månegudinden. Hersker over natten og det, der sker der.



## SHOLAK

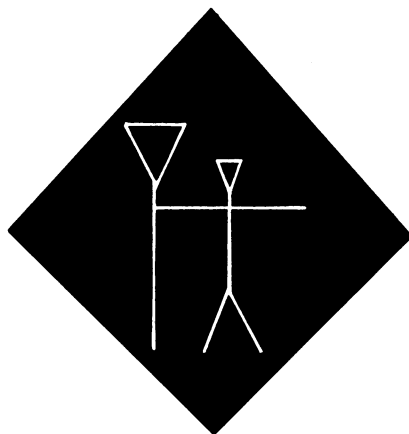
Solens, lysets, klogskabens, kundskabens, sangens og musikkens gud. Han er den øverste af guderne og tilbedes som en alfader. Han er aldrig hurtig til at efterkomme bønner, og han er mere interesseret i gudernes egne mellemværender end i menneskenes.

Sholak's symbol er Solstjernen, en solskive omgivet af en strålekrans, og man kan genkende hans præster på deres tøj: en enkel tunika, en ærmeløs kappe af ubleget bomuld og et bælte farvet efter rang. Præsterne udfører deres gerning i templer viet til Sholak. Templer, der ligger i eller nær en by. I Kandra er det største tempel (222) indviet til Sholak.

Man ofrer det kostbareste, man har, til Sholak: Ens tid. Det sker ofte via korsang i templet, eller hvor som helst man nu lige befinder sig. Middagsminuttet — altså det minut på dagen, hvor solen står højest — er specielt helliget Sholak. På det tidspunkt hengiver man sig til stille bøn, selvom der findes undtagelser for denne regel i situationer, hvor man ikke helt har kontrol over tingene, f.eks. er det vigtigere end bønner at redde sit eller andres liv.

Sholak er magiens gud, og han er den, der bestemmer om nye magiske formler skal komme menneskeheden til gavn. Han er den første og den sidste troldmand.

Sholak har en bror, Sankma.



## SANKMA

Luftens og himmelens gud, der regerer over vinde og storme. Han er uden kritisk sans og helt fri for hæmninger, og han gør ofte grin med Visha ved at opløse hans regnskyer. Han efterkommer ikke bønner så ofte som de andre, men når han endelig gør det, da lægger han ikke fingrene imellem, men fuldbyrder ønskerne til overmål. For at kunne håndtere vinden benytter han en "vindskovl" med et skaft lavet af otte slags spiralsnoet træ og et skovlblad af krystal — og det hele er sammenføjet med beslag af sølv.

Sankma's symbol er "manden med vindskovlen" — en meget stiliseret, men dog karakteristisk figur. De, der tilbeder ham, bærer symbolet dér, hvor de mener, det passer: indgraveret i brosjer, ringe, knapper eller våben, malet på redskaber og værktøj eller direkte broderet på tøj.

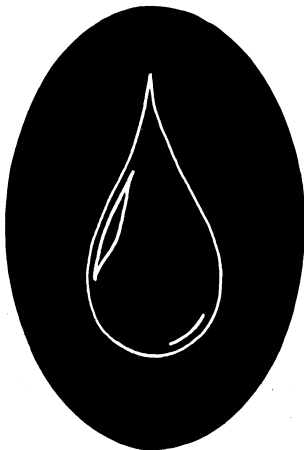
Sankma's præster går klædt i en lyseblå, fodlang tunika og en lysegrå kappe. Til dette bærer de et hvidt halstørklæde og en blå, spids hue. Der

bygges ingen rigtige templer for Sankma, men man samles i stedet på den nærmeste og højeste bjergtop med fri udsigt. Man ofrer røgelse til Sankma, eller opsætter høje, smalle faner med skrevne bønner på eller blot med symbolet "manden med vindskovlen".

Den anden uge i den femte måned, når forårsvindene for alvor muntre sig, afholder man en dragefest til ære for Sankma. Alle — børn som voksne — flyver med drager og ser så efter, hvis der kommer højest. Dragerne er ofte formede, så de ligner ørne, den fugl der er en personificering af Sankma. Det er nemlig blevet sagt, at når Sankma besøger denne verden, sker det i en ørns skikkelse.

Ved efterårsjævndøgn indtræffer den anden store højtid i Sankma-dyrkernes årskalender. Da skal sjælen falde til ro og renses ved, at man står på et højt punkt og lader vinden suse omkring sig. Man siger, at uro og ufred "blæser bort" fra sjælen. Blæser det ikke ved efterårsjævndøgnstide, anser man det for et sikkert tegn på, at Sankma er misfornøjet.

Da Sankma er vindens gud, er han også alle fugles gud, og hans præster har meget nær kontakt med alle slags fugle. Dette gør, at ingen fugle nogensinde overfalder en Sankma-præst. Hvis nogen vil forsøge på at få deres veltrænede jagt-falk til at angribe en Sankma-præst, er der store chancer for, at falken opfatter befalingen som en svigefuld handling fra ejerens side, og falken vil derfor forlade vedkommende for altid.



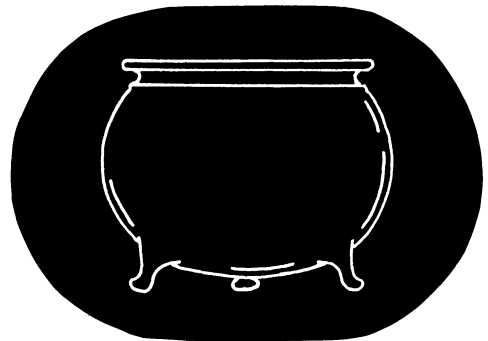
## VISHA

Jordbrugets og regnens gud. Hans symbol er vanddråben. Han holder øje med, at agerbrugerne får deres høst. Hans præster, der kun er mænd, går klædt i en mørkegrøn, kraftig tunika med bukser, hat og støvler eller sandaler.

På den store Taksigelsesdag, der falder om efteråret, når høsten er bragt i hus, afbrænder man dyrkede afgrøder som et offer til Visha. Bønderne lægger 1/4 pot korn (omkring 2,5 dl) for hvert familiemedlem og mange dyrker særligt offerkorn i et specielt indhegnet område, hvis de ikke selv har marker. I løbet af resten af året ofrer man noget af sit drikkevand, der ofte bæres til templet i et specialfremstillet bæger af sølv. Findes der ikke noget tempel inden for rimelig afstand, ofrer man af vandet ved at hælde en smule ud på jorden, mens man beder en kort bøn. Alt dette skal ske lige før man skal drikke af vandet.

Om foråret under selve såningen er præsterne igang med ritualer døgnet rundt for at sikre, at den kommende høst bliver god. De bønder, der bliver omfattet af disse velsignelser, kan regne med at få en høst, der er 15-60% (3T4 x 5%) større end de, der dyrker jorden uden gudernes velsignelse.

Visha har Ninnave til hustru.



## NINNAVE

Frugtbarhedsgudinden og gudinden for kærlighed, moderværdighed og ægteskab. Barnets beskytter og Vishas hustru. Ninnave hjælper Visha med at få alt til at vokse. Hendes områder er husdyrene, og hun sørger for, at de formerer sig.

Hendes præstinder (for her findes ingen mandlige præster) går klædt i bluse og nederdel af ubleget lærred og med et blåt bælte med røde broderier. Over det hele har de en grå, ulden kåbe. Hendes symbol er jerngryden og hjemmets ildsted er hendes alter. Præstinderne bærer en brosse af jern, der er formet som en gryde, for at holde kåben sammen.

Ninnave beskytter huset mod ild, så når man tænder op, beder man en bøn til Ninnave. Og er hun ens skytshelgen, så er man meget påpasselig med at holde øje med ilden. Ilden er Ninnaves gave til menneskene, men hun bliver vred, hvis man behandler den ufornuftigt. Om foråret, når kreaturerne føder, samler man store bål, der tændes til ære for Ninnave.



I alle byer — og ofte også i større landsbyer — har præstinderne herberger med et kapel i samme hus, og det er normalt, at man ofrer (giver en almisse) til det. Herberget dyrker velgørenhed, og giver husly til vandringsmænd og andre eksisterer, der driver rundt på må og få. Der er desuden altid en plads i et Visha-tempel, hvor man kan tilbede Ninnave.

Hendes præstinder strejfer ganske meget omkring, men de samles her og der i klosterlignende templer. Det er Ninnaves præstinder, der tager sig af alle vielser. Det er almindeligt med ægteskab mellem Ninnave-præstinder og Visha-præster, og det nygifte par begiver sig ofte af sted til en eller anden by, for dér at bygge et Visha-kapel og åbne et herberg.

Under kreatureres brunstperiode, der normalt falder i det sene efterår, vandrer præstinderne rundt fra gård til gård for at velsigne dyrene. En sådan velsignet bedækning giver afkom i 60% af tilfældene mod ellers 25%.



## KUSHTA

Dødsguden og dødsrigets vogter. Han er den, der tager sig af de døde, og han vil ikke have, at de døde forlader hans rige. Han har desuden meget klare meninger om, hvem der hører til dér. Menneskene beder til ham i håb om, at han vil slippe de døde fri, men han er bestemt modstander af tilstanden "genganger" blandt mennesker.

Kushta vejer sjælen, når den døde skal ind i dødsriget, og placerer så ham eller hende i et landende der. Lidt afhængig af selve begravelse-seremonien tager ikke samme tid for den døde at nå frem til "Livets Vægt" (fra 1 uge til 5 år). Livets Vægt er også blevet symbolet for Kushta.

Kushtas tempel er ofte meget rigt udsmykket. Det hører sammen med, at de offergaver (guld, ædelsten og kostbare møbler), som de efterladte har givet, er blevet brugt til dette formål.

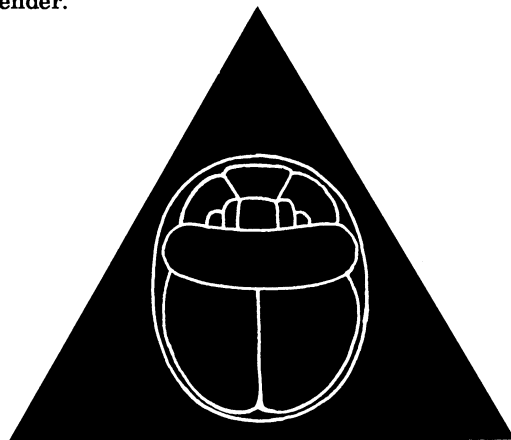
Kushtas præster opfylder en meget vigtig funktion i det daglige liv, da det er dem, der tager sig af de afdøde og trøster de efterladte. De klæder sig

i en kortærmet tunika med sorte bånd. Den bæres over en lærredsskjorte, brune bukser og sorte støvler.

Den 63. nat efter efterårsjævndøgn (den 26. dag i den 11. måned) højtideligholder man mindet om de bortgangne slægtninge. Man tænder et lys for deres sjæle og beder til Kushta om, at de må få ro i dødens rige.

Kushta præsternes afsky, men også deres magt over gengangere, viser sig ved, at de har evnen til at kæmpe åndeligt med dem. Da træder præsterne i nogle minutter ind i det åndelige plan, og deres INT fordobles. Derefter kæmper de med gengangeren INT mod INT. I hver KR får de stridende hver sin chance for at overvinde modstanderen efter Modstandstabellen. Lykkes forsøget, er modstanderens INT nedsat med 1 T4 point. Når INT når nul, er egenskabens indehaver død/tilintetgjort/fordrevet/lagt til hvile. Når præsten igen træder ud af det åndelige plan, synker hans/hendes INT til den oprindelige værdi, eller den står fast, hvis den er lavere (præsten genvinder da 1 INT-point pr. døgn, han eller hun hviler). En præst kan kun træde ind i det åndelige plan en gang i døgnnet, og kun hvis hans/hendes INT er upåvirket.

Kushta-præsternes forhold til Dødsenglen er kompliceret. Nok går Dødsenglen Kushtas ærinde og henter dem, der er viet til at dø, men englen adlyder også andre magter. Dødsenglens frygtindgydende evner har ingen virkning på Kushta-præsterne, men de har så på deres side heller ingen ret til at blande sig i Dødsenglens forehånder.



## KARTOV

Skæbneguden og gud for aflagte eder, orden og profetier. Han er balancens gud, og foretrækkes derfor af munke. Hans præster er også munke, og de går klædt i en brun eller sort kutte og sandaler.

Man kan dog let genkende dem, idet de alle

bærer en skarabæformet brosje for at holde kanten sammen. Skarabæen er Kartovs symbol.

Forskellen mellem en almindelig munk, der tilbeder Kartov, og hans munkepræster er, at præsterne aldrig må bruge vold. Præsterne må kun gennem deres ord og ord alene bringe orden i denne verden. De indkaldes af og til som rådgivere, når moralske sager skal afgøres ved Kandras domstol.

Kartov kaldes "Dommeren", "Bødlen" og "Benåderen", men også for "Drømmegiveren", for han fordeler nattens drømme — både drømme, der går i opfyldelse, og rene mareridt. Kartov er også gud for "chancen" eller "lykken", og han kan sikre held eller uheld for hvem han vil, men han er dog aldrig uretfærdig.

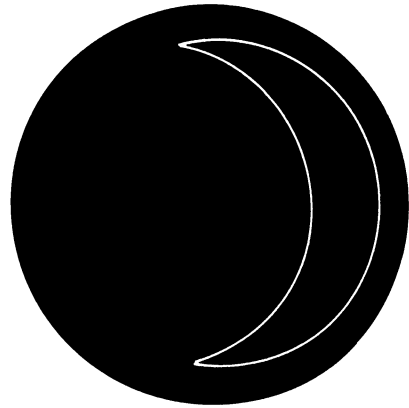
Kartov står af og til ved siden af Kushta ved Livets Vægt.

Heller ikke Kartov har noget egentligt, traditionelt tempel. I stedet plejer klosteret at blive betragtet som hans hellige bygning, og der findes altid et lille kapel, der er indviet til ham. Ellers holder man ofte til i skovlysninger, og det er ikke ualmindeligt, at man finder en Kartov-gudestatue i en ellers helt ubeboet skov.

Til Kartov ofrer man en nyplukket blomst, helst en rose. Selve offerhandlingen sker helt enkelt ved, at man lægger blomsten foran Kartovs billede. Der siges ingen bøn i forbindelse med ofret, men en taksigelse fordi, man får lov at være hans tjener.

Kartovs munke kan instinktivt føle, om man lyver eller taler sandt. Den, der lyver for en Kartov-præst, må overvinde præstens INT med sin egen INT efter Modstandstabellen for at blive troet. Ellers ved præsten med det samme, at man lyver. Men bemærk, at præsten IKKE ved, hvad sandheden er, eller hvorfor man lyver, kun AT man gør det.

Munkepræsterne og de andre munke, der tjener Kartov, kan af og til få, hvad man kalder for "Synske Drømme". Det er Kartov, der gennem dem, meddeler sig til denne verden. Drømmene varierer fra klare, letforståelige instruktioner til dunkle, sværttolkelige allegorier. En munk kan også søge svaret i disse drømme ved at faste og meditere. Før eller senere plejer en trancetilstand at indtræde, og munken får synske drømme. Dette er dog en usikker metode, da Kartov kun skænker synske drømme til dem, han mener er det værd, og det er sket, at munke har fastet i uger uden at få synske drømme.



## EILANA

Månens og nattens gudinde. Gudinde for stilheden og for hemmelighedsfulde gerninger.

For Eilana og hendes tilbedere er natten og mørket ikke skræmmende, men de betragter begge dele som deres venner: "Kan du ikke se i mørket, så kan du heller ikke ses". Hun holder af, beskytter og belønner finesse og skønhed i en handlings udførelse, og hun misbilliger simpel brutalitet, grusomhed og tortur.

Helt naturligt er det månen, der er Eilanas symbol — en måneskive i 1. kvarter (som også er symbolet for sølv). Til Eilana plejer man at ofre ting, man er kommet elegant til. Det sker i "enrum" og bønnen, der følger ofret, indeholder en beskrivelse af, hvordan offergaven er blevet bragt til veje.

Hendes templer er aldrig skjulte, men på grund af tilbedernes absolutte tavshed er der ingen udenforstående, der ved noget om, hvad der sker. Templerne er ofte store huse, der er ubesmykkede udenpå, men smukt dekorerede med offergaver indeni. De ligger normalt i byer og sjældent frit i naturen, og templerne har mængder af løngange og hemmelige porte.

Eilana afbildes i en helt sort dragt, der er en slags kappe med hætte. Hun har sort hår, bleg hud og mørkeblå øjne. Hun bærer smykker af platin og diamanter, og har en sort panter i en sølvkæde for sine fødder. Præsternes og præstindernes påklædning ligner denne: En sort robe med sølvkanter og et pandebånd af sølv med månesten midt foran. De bliver også let venner med sorte pantere og har ofte sådanne som husdyr — og som vagter i templet. En panter, der overfalder en Eilana-præst kan pludselig miste interessen for overfaldet og i stedet lægge sig til rette ved præstens fødder for at blive kløet bag ørene (slå 4 eller lavere med 1T20 for at dette skal ske; et slag i hver KR til det lykkes — forudsat at præsten kun parerer og ikke angriber i samme KR).





Ved fuldmånens opstigen samles alle hendes tilbedere i templets gård eller på dets tag, og betragter under den dybeste tavshed, hvordan måneskiven stiger op på himmelhvelvet. Godt to uger senere — under nymåne (den nat da månen er ny, og overhovedet ikke kan ses) forøges præsternes STY, SMI og KAR, og de færdigheder, der har disse grundegenskaber, med 1T4.

At varulve forvandles fra mennesker til deres ulveskikkelse under fuldmånen er jo alment kendt, men dette har intet som helst at gøre med Eilana eller med hendes repræsentation af månen. Det er ganske enkelt således, at varulveforbandelsen er koblet sammen med dette regelmæssigt tilbagevendende fænomen. Forbandelsen ville ikke være ligeså grum, hvis den var permanent eller bare optrådte så sjældent som én gang om året — og en så voldsom forbandelse, der f.eks. medfører at forvandlingen sker hver nat, den har hidtil kun kunnet lykkes med onde guders hjælp. De Unge Guder går heldigvis ikke ind for den slags.

Helt naturligt dyrkes Eilana af tyve, og de har derigennem antaget en slags hæderskodeks, som de selv påtaget må følge. Denne kodeks findes ikke nedtegnet, men den går i korthed ud på, at man aldrig må dræbe en bror eller en søster i sekten, at man altid skal give sin modstander en chance for at overleve, hvis han eller hun fortjener det eller dræbe dem smertefrit.

Koden siger også, at et løfte til Eilana er lige så bindende som en ed, og den kan ikke ophæves med mindre, at forudsætningerne for løftet afsløres som falske. Mere end en gang er det sket, at den som har brudt et løfte, som vedkommende har påstået var usandt, har fundet, at Eilana har taget de nødvendige anstalter og skridt til at straffe vedkommende.

Alle de Unge Guder tilhører samme gudeverden

og der findes ingen stridigheder eller store modsætninger mellem de forskellige guder eller deres præster. Hver gud har sine egne præster og fejrer sine egne højtider. Men præsterne samarbejder og er opmærksomme på, at ingen gud skubbes til side.

Mod denne gudeverden står den Lysende Vej, der kom til landet for godt 100 år siden, og som har ført en succesfuld kamp siden. Dens første færd var svær og usikker, men læren har nu fået et ordentligt fodfæste og vinder dagligt nye lægmænd.

Spændingen mellem de to tænke måder drejer sig hovedsageligt om følgende punkter: Den Lysende Vej forkaster magien, mens Sholak fra de Unge Guder jo er den, der har givet menneske de fem "gode" magiskoler. Den helende magi kommer altså oprindeligt fra Sholak, men den Lysende Vejs præster kan i stedet velsigne helbredende urter og droger, så de bliver dobbelt så effektive som normalt. Begge har solen som symbol, og begge prædiker godhed. Den, der følger den Lysende Vej, kan få en Soldyrkende i sin tjeneste, mens magien kan bedrives helt åbent over for de Unge Guder. Derfor har mennesker svært ved at afgøre, hvilken lære, der tjener dem bedst, og endnu sværere er det at finde ud af, hvem der har ret.

Styret i Kandra er ikke stærkt troende, og kongens magt over fristæderne er meget lille. Der hersker ikke udtalt religionsfrihed, men på den anden side kan de Unge Guders præster ikke tage et hvilken som helst middel i brug mod de, der følger den Lysende Vej. Også præsterne står under loven.

Købmændene har indset, at den Lysende Vej tjener deres interesser, og da de er stærke i byens liv, må deres præster missionere ret så frit.

# FORBRYDELSE OG STRAF

Som i de fleste andre lande findes der en lov — selv i Berendia. Den handler mest om, hvilke pligter folket, byerne og adelen har over for kronen, og om hvor stor magt kongen og de øvrige embedsmænd har. Men den indeholder også love om, hvilke straffe, der gives for forskellige forbrydelser.

I Kandra har man i overensstemmelse med byprivilegierne foretaget visse tillæg til loven om forbrydelse og straf, og her følger i korthed en oversigt over, hvordan de forskellige lovovertrædelser straffes. I mange tilfælde idømmes en mildere straf første gang nogen begår en lovovertrædelse, så forbryderen får en mulighed for at forbedre sig. Men gør vedkommende ikke det, da idømmes en langt strengere straf den eller de næste gange.

## FORBRYDELSE

**Brug af magi på offentligt sted eller mens, der er marked**

*Første gang:* Miste tungen; *anden gang:* Miste livet. (Magi er så magtfuld en sag og så svær at beskytte sig imod, at det ikke må anvendes på offentlige steder i Kandra. Dog: Hvis magi anvendes i selvforsvar eller i en sag, der tjener til byens bedste, og ingen uskyldig er kommet til skade, da kan domstolen beslutte, at der ingen straf skal iværksættes. Straffen for førstegangsforsøelser tager sigte på, at den dømte person aldrig mere skal kunne fremsige en besværgelse).

### Tyveri

*Første gang:* Miste hånden; *anden gang:* Miste livet. (Dette gælder både lommetyveri og indbrud).

### Mord

Hjul og stejle.

### Drab

*Første gang:* Mandebod; *derefter:* Brændemærkning i panden.

### Bagtalelse

*Første gang:* Vanære; *derefter:* Brændemærkning.

### Forsinkelser

*Første gang:* Strafarbejde; *derefter:* Lemlæstelse.

### Mened

Miste livet. (Falsk vidneudsagn foran retten i en anden sag end ens egen anses for at være en af de groveste forbrydelser).

### Smugleri

*Første gang:* Strafarbejde; *derefter:* Kagstrygning og strafarbejde.

### Vanhelligelse af tempel og anden helligbrøde

Miste livet.

### Mordbrand

Brændes til døde på bål.

### Slå en "tosse"

*Første gang:* Kagstrygning, *derefter:* Spidsrod. (Gale mennesker anses for allerede at have fået deres straf, og de har ej heller forstand på at forsvare sig selv hverken fysisk eller juridisk).

### Forurene på offentligt sted

*Første gang:* Vanære; *derefter:* Forvisning.

### Røveri

Kagstrygning og strafarbejde *hver gang*.

### Sløseri til almen fare for andre

*Første gang:* Gabestok; *derefter:* Kagstrygning.

### Lemlæstning

*Første gang:* Kagstrygning; *derefter:* Lemlæstelse.

### Åger

Konfiskering af alle ejendele (*altid*), desuden *første gang:* Gabestokken; *derefter:* Kagstrygning.

### Forfalskning

*Første gang:* Brændemærkning; *anden gang:* Miste livet.

### Kontraktbrud

Bøde (*altid*), desuden *første gang:* Gabestok, *derefter:* Kagstrygning.

## STRAF

Rettergang med anklager, forsvarer og jury forekommer ikke. I stedet afholdes forhør over den anklager i en domstol, hvor advokaten skal forsøge at finde ud af de steder i loven, der passer til sagen. Advokaterne skal være neutrale og de må kun hjælpe dommerne med at finde den rette lovparagraf. Den, der har råd, kan naturligvis henvende sig til en advokat for at få fundet de



steder i loven, der er specielt formålstjenlige for vedkommende. Den advokat kan så senere være med under forhøret og fremlægge netop de udvalgte steder.

Den, der fører ordet i domstolen, er dommeren, selv om en sådan titel ikke eksisterer. Det er Rådsoldermanden/Borgmesteren, der har dette privilegium, men kan han (eller hun) ikke, peger vedkommende selv på en erstatning. Ønsker nogen i Rådet at komme med synspunkter på, hvilken dom, der skal idømmes, kan vedkommende gøre det. Og har Rådsoldermanden udpeget en "vikar", der ikke har plads i Rådet, kan hvem som helst fra Rådet indtage vikarens plads. Derfor udpeges disse folk ofte fra selve Rådet, bortset fra ved de allermest enkle retssager.

## FORKLARING PÅ STRAFFEN

Straffene, der uddeles i Kandra, kan forekomme grusomme. Man må dog tænke på, for hvilke forbrydelser straffene gives og på, at domstolen er nogenlunde retfærdig. Forbilledet er hentet i den europæiske middelalder, men er her meget, meget nedtonet. I virkeligheden var straffene så hårde — også for småforbrydelser — at middelalderen i den henseende virkelig må betragtes som mørk.

### Bøde

Den dømte må på økonomisk vis erstatte den skade, han/hun har forvoldt. Helt og fuldt eller efter bedste evne.

### Mandebod

Den dømte betaler et beløb, der er fastsat af dommeren, til den dødes slægtninge for at erstatte tabet af den døde.

### Konfiskering af alle ejendele

Al ejendom (f.eks. penge, husdyr, møbler, redskaber, huse, marker, enge og skove) overgår til statens ejendom.

### Strafarbejde

Arbejde i kortere eller længere tid i statens virksomheder, f.eks. i stenbrud eller ved fæstningsbyggeri.

### Vanære

Den dømte føres bagbundet rundt i byen med et skilt på sig, der fortæller om vedkommendes forbrydelse. Alle kan her se, hvem det er, der har gjort sig skyldig i en sådan forbrydelse.

### Gabestok

Den dømte sættes i byens gabestok (eller bindes til byens skamstøtte) i en eller flere dage. Der må

han/hun sidde fra solopgang til solnedgang, men opholder sig om natten i fængslet.

### Kagstrygning

Den dømte bindes til byens skamstøtte for dér at modtage det antal piskeslag, som domstolen har bestemt.

### Spidsrod

Byens vagtfolk eller hvem, der ellers har lyst til at være med, stiller op på to rækker. Den dømte må nu løbe mellem de to rækker, mens de slår på vedkommende. Skarpe hug er ikke tilladte, men ellers stort set alt andet.

### Brændemærkning

Den dømte mærkes med byens våben på den legemsdel, domstolen bestemmer (valgt med tanke på forbrydelsens art og karakter).

### Brændemærkning i panden

Den dømte mærkes med byens våben i panden, så mærkningen altid er synlig.

### Lemlæstning\*

En legemsdel afhugges alt efter forbrydelsens art og karakter.

### Miste tunge\*

En stor del af tungen skæres af.

### Miste hånden\*

Den ene hånd (ofte den venstre) hugges af.

### Miste livet

Bønder og andet godtfolk hænges, borgere hals-hugges med økse, mens riddere og adelige hals-hugges med sværd.

### Miste livet på bål

Den dømte bindes levende på et opstabled bål, der derefter antændes.

### Hjul og stejle

Den dømte halshugges, hvorefter kroppen partes og lægges på et vognhjul, der er placeret for enden af en høj stang.

---

\* Når denne straf udføres er der altid en munk fra hospitalet eller sygestuen tilstede, således at den dømte ikke dør af blodtab eller infektioner.

# IDEÉR

Dette kapitel indeholder forslag til forskellige eventyr, der kan udspille sig i Kandra.

## VARULVEN

På visse nætter begynder der at forsvinde mennesker fra byen. I starten er der ingen, der rigtig lægger mærke til det, men efter et par måneder står det klart, at nogen i Kandra er varulv. Rollepersonerne, der er en gruppe af eventyrere, som ikke kommer fra Kandra, ender højt oppe på listen over mistænkte, og kommandanten vil sætte dem i fængsel næste gang, det er fuldmåne.

I virkeligheden er det kommandanten, der er varulven. Han blev smittet med sygdommen lykantropi under en jagt på en ulv (troede man) sidste vinter. Ulven (d.v.s. varulven) undslap, og ingen forestillede sig, at det virkelig var en varulv, man havde haft med at gøre. De tågede minder, han har fra sine natlige eskapader, tror kommandanten bare er mareridsdrømme, og han vil hellere end gerne have drevet varulven ud af Kandra.

## KARKIONEN

En karkion, der bor i en ensom hytte nær Trolde-dammen i skoven nord for Kandra, plejer at sidde og meditere ved søens bred. En dag ser han noget, der ligner en blinkende rangle, glimte langt nede i det brune, klare vand. Karkionen får efter flere forsøg tingesten fisket op.

Det er kun i det ydre, at der er lighed med en rangle. Den er alt for tung til, at den kan håndteres af et barn, og den ringler ikke, når man ryster den, og så er den gylden. Karkionen begiver sig til Kandra for at besøge Akademiet. Der fremviser han den mærkelige tingest for de lærde folk, og spørger dem om, hvad det mon kan være. Ingen ved umiddelbart hvad det er, men alle bliver meget interesserede og begynder at lede i alverdens bøger efter et svar. Efter godt en uges intense studier kommer de frem til, at "ranglen" er toppen af en stav, som en ond og mægtig trolldmand fremstillede. Den skulle hjælpe ham i hans forsøg på at overtage Kandra. Trolldmanden blev dog besejret af de forenede kræfter i Magikernes Lav i Kandra, men staven forsvandt i kampens hede, og kun splinter af selve staven, der var af træ, blev fundet senere. Man antog da, at staven var tilintetgjort, og holdt så op med at lede mere.

Mens de lærde folk har foretaget deres undersøgelser, har Skiggel, der er en ondskabsfuld trolldmand, som bor uden for Kandra, fået nys om

fundet og om, hvad det er for en ting. Han er meget interesseret i at få fat i "ranglen", og han er parat til at tage næsten enhver metode i anvendelse.

Måske vil Skiggel kontakte rollepersonerne for at få dem til at prøve at stjæle "ranglen". Han fortæller ikke, hvad den i virkeligheden er eller, hvad han tænker sig at bruge den til, men han prøver i stedet at give hele affæren et skær af, at denne tingest faktisk retmæssigt tilhører ham og at de lærde mænd har stukket den til sig ulovligt.

Eller måske vil akademiet hyre rollepersonerne for at de skal beskytte "ranglen", da de har hørt rygter om, at en ond trolldmand vil prøve at stjæle den. "Ranglen" behøver mindst to ugers beskyttelse, da man har brug for så lang tid til at finde en metode, der kan tilintetgøre den for altid (håber man).

## KØBMANDEN

Flere af købmanden Glevids karavaner er blevet overfaldet i løbet af det sidste halvår, og derfor følger han selv med en karavane for at overvåge den. Også den bliver overfaldet, og Glavid dør. Hans søn Grepar overtager forretningen, men han har ikke så stor en kapital at gøre godt med nu efter alle disse tab. Han udlejer derfor sit hus (nr. 42) til eventyrerne, men han prøver også at få dem til at hjælpe sig med at opsnuse hans fars mordere og måske også redde lidt af det stjålne gods.

Huset udlejes møbleret og med tjenestefolk. I kælderen kan man, hvis man leder, finde en løndør, der fører til Glevids hemmelige lager. Glevid puslede med en hel del ulovlige forretninger og smugleri. Ikke noget alvorligt, men mest kontrabandevirksomhed til frihedskæmperne på øen Cabu, der prøver at løsrive sig fra Caddos magt. Købmanden har også gemt et kort mellem sine hemmelige papirer, der viser (efter teksten på kortet) vejen til dværgkolonien i bjergene i den nordlige del af Berendia. Kortet fik han af nogle dværge, som han engang gjorde nogle forretninger med. Deværre er denne antagelse forkert. Kortet viser kun vejen til dværgbefæstningen, der er specielt bygget, så den ser ud som en dværghule, men som rummer usædvanligt mange muligheder for forsvar.

Butleren Schims er en mærkelig type. Han slipper kun modvilligt nogen ned i kælderen alene. Helst vil han selv være med, og han giver kun nødigt nøglerne fra sig. Han mener nemlig at husets fine vinforråd, der indgår i selve lejeaftalen, ikke er værd at skænke for så ufølsomme og



barbariske personer, som de, der nu bebor huset. Han holder nøje kontrol med, hvor mange vinflasker, der findes i kælderen, og han tager selv en eller to flasker op hver uge for at "kontrollere, at vinen ikke har taget skade". Af den grund er Schim blevet en uvurderlig ekspert i at bedømme og taksere vin.

### GREPER

STY	12
STØ	12
FYS	15
INT	16
PSY	10
SMI	7
KAR	16
Alder	35 år
SB	0
KP	14



**Færdigheder:** Administration/jura 17, Bykendskab 17, Købslås 16, Geografi 14, Heraldik 9, Kulturkundskab 11, Læse/Skrive menneskesprog 5, Områdekundskab 12, Regning 5, Taksere (generelt) 12, Kortsværd 10, Bestikke 8, Tale menneskesprog 3, Tegnsprog (handelssprog) 4, Overklassestil 15, Overtale 7, Køre vogn 12.

### SCHIMS

STY	8
STØ	10
FYS	15
INT	12
PSY	10
SMI	7
KAR	16
Alder	50 år
SB	0
KP	13



**Færdigheder:** Taksere vin 19, Administration 15, Heraldik 12, Læse/Skrive sprog 3, Regning 3, Købslås 12, Overklassestil 16, Overtale 6, Bykendskab 11, Prøvesmage 8.

## NEKROMANTIKEREN

Fladus, der er en nekromantiker, som er kommet til Kandra i smug, opdager, at der findes nogle hemmelige gange under den lille tempelbygning mellem det store og det lille tempel. Han opdager også til sin store glæde, at disse gange har været brugt som katakomber, og han bruger nu de skeletter og mumificerede kroppe, han finder dér, til at skabe gengangere af. Hans motiv er at hævne sig på Magikernes Lav i Kandra, da de så hårdnakket modsætter sig at erkende netop nekromantien som en af magi-grenene.

## FLADUS

STY	10
STØ	13
FYS	11
INT	15
PSY	14
SMI	11
KAR	10
Alder	45 år
SB	0
KP	12



**Færdigheder:** Lægeurtkundskab 12, Giftkundskab 15, Historie 7, Læse/Skrive menneskesprog 4, Læse/Skrive ursprog 4, Taksere (generelt) 9, Tegnsprog (tyve) 3, Bykendskab 5, Dolk 8.

**Magi:** Nekromanti 12, Antimagi 8, OPLØSE 10, SANSNING 4, PARALYSERING 15, RÆDSEL 13, KONTROL AF LAVERE GENGANGER 17, PANIK 10, TALE MED DØD 7, GENOPLIVE DØD 12, KONTROL OVER ÅNDER 5.

## DÆMONEN

Ved hvert månedsskifte virker det som alle Kandra's indbyggere bliver tavse og anspændte. De afviser desuden helt at svare på spørgsmål om hvorfor.

Hemmeligheden bag dette mysterium er, at en tankeløs magiker en gang af simpel uvidenhed kom til at fremmane en dæmon, der skulle udføre den helt trivielle tjeneste at hente en håndfuld sand fra bunden af Koalint-bugten. Det viste sig hurtigt, at magikeren ikke kunne kontrollere dæmonen, og da denne var forbitet over at være sat til noget så tosset som at hente en håndfuld sand, gav dæmonen sig i stedet til at vandre omkring i Kandra. Heldigvis var det en nok så godmodig dæmon, der fornøjede sig med at true med at jævne byen med jorden og dræbe alle dens indbyggere, hvis ikke den straks fik 15 stegte okser, tre tønder vin og et vognlæs guld.

Kandra's indbyggere holdt meget af deres by og deres liv, så det ønskede fremskaffes så hurtigt som muligt. Dæmonen nød maden og vinen, og da han begav sig afsted med guld, sagde han, at man bare skulle kalde på ham, så kom han ved hvert månedsskifte. Den trussel troede man nu ikke så meget på, men da han allerede to gange er vendt tilbage, så ser man på, hvad man ved og ikke hvad man tror og holder så mund ved månedsskiftet.

Dæmonens navn er Ellirind, og siger man det navn på et eller andet tidspunkt mellem solnedgang den sidste dag i måneden og solopgang (den første dag i den nye måned) materialiserer dæmo-

nen sig på Stortorvet. Han favoritmåltid er som sagt stegt okse med vin til, men han kan variere det lidt med en tilsvarende mængde fårekød eller flæsk med øl eller cider til. Men guldet gider han ikke tinge om.



## ELLIRIND

STY 76  
STØ 76  
FYS 32  
INT 14  
SMI 8 SB 5T6  
PSY 46 KP 54

**Naturlige værn:** 15 point hud.

**Naturlige våben** GC Skade  
2 stenhårde hænder 12 1T6

**Færdigheder:** Tale menneskesprog 3, Ilmarch 19, Finde skjulte ting 13, Opdage fare 17, Lytte 20.

**Besværgelser:** ANTIMAGI 10, OPLØSE 6, FORMINDSKE 8, STENMUR 18, KNÆKKE 15, JORDEVEJ 19, FREMMANE/FJERNE GNOM 17, TELEPORTATION 20.

**Særlige evner:** Regenerere 5 KP/KR, Teleportation 15 felter/KR, Usårlighed (skades ikke af ikke-magiske våben).

Elliring åbenbarer sig som en ti meter høj menneskelignende gestalt med en kort hals, brede skuldre, lange arme og korte ben. Hele hans krop er knoldet, og det ser ud, som om han er skabt af gråsort sten. Han har ingen hår nogen steder, men han spreder en ulidelig stank omkring sig, og hans øjne, der er uden pupiller, lyser svagt gulrødt i mørket.

## ALKYMISTEN

Der er netop kommet en karavane til Kandra, og de kostbareste varer er blevet losset af i Købmændenes Hus. En af alkymisterne i Kandra, Timan (hus 347), har fået opsnuset, at der i lasten findes en lille flaske sølvekstrakt (sølvets inderste essence), som han meget gerne vil have fingrene i. Han ved dog også at den købmand, der har transporte-

ret flasken, ikke ejer den, men fragter den på en andens bestilling. Købmanden kan altså ikke sælge den. Timan planlægger nu at stjæle flasken. Men det må ske inden for den nærmeste uge, for derefter skal flasken igen transporteres ud af Kandra.

Timan kontakter rollepersonerne for at de kan stjæle flasken til ham. De får 100 guldmønter for at påtage sig opgaven, og klarer de det, har han 200 guldmønter ekstra til dem, og han lover dem desuden, at han vil forsyne dem med alle de droger, de bare måtte kunne ønske sig. Timan er dygtig til at fremstille droger, og han er desuden rig (han får en ret stor økonomisk støtte af sin far) og kan vil faktisk godt betale helt op til 800 gm for at få fat i flasken.

En lille vanskelighed er dog den forbandelse, der hviler over Timan. Alt i hans nærhed rammes af uheld. Folk snubler, taber ting og siger forkert, når han er i nærheden. De behøver end ikke have noget med Timans at gøre. Det er nok, at de blot står bag hans ryg. Men det mærkeligste ved forbandelsen er, at den ikke synes at ramme Timan selv i nævneværdig grad. Han er faktisk lykkelig uvidende om, at han bærer på denne forbandelse. Hans eksperimenter har dog den mærkelige vane at ende galt, så snart han vender ryggen til dem. Hans hus er ofte blevet blæst omkuld af eksplosioner og brande, men Timan selv er altid krøbet ud af ruinerne uden mén bortset fra et par blå mærker og lidt røglugt i tøjet.

Timan vil insistere på at følge med på tyvfærden ("Hvordan skal I ellers kunne vide, hvilken flaske, der er den rigtige?"), og det er helt sikkert noget, der vil få uanede konsekvenser for det fortsatte hændelsesforløb.

## RIDDERENS SPØGELSE

At der er tæt med huse inden for ringmuren i Kandra og ingen uden for skyldes, at der går et spøgelse rundt om byen på kolde, våde og blæsende nætter. Det er en ridder, der går igen.

Han var engang kommandant i Kandra, og passede sit job godt. Det var urolige tider, og Kandra stod foran en truende belejring. Folk fra byens nærmeste landområder samledes inden for bymuren og enhver mulig opbevaringsplads fyldtes med forråd af enhver art. En ensom kvinde med to små børn var flygtet til byen nordfra. Hun fik lov til at komme ind i byen, men byggede en lille hytte lige uden for bymuren. Ridderen, der var kommandant, gav ordre til at hytten skulle rives ned, fordi den forhindrede, at byen blev ordentligt forsvaret. Byvagten adlød straks, og hytten blev nedrevet.

Men i løbet af den følgende nat udbrød der en voldsom storm med en blanding af hagl og regn.



Begge børnene, der nu ikke længere havde noget beskyttende ly, frøs ihjel den nat, og kvinden fik lungebetændelse, da hun havde taget sine få klæder af for at svøbe dem om sine børn.

Næste dag, da stormen var løjet af, kom en herold i strakt galop fra kongen med bud om, at der nu var fred. Man havde indgået en fredsftale ved middagstid dagen før. Ridderen kom sig aldrig over, at han havde været årsag til tre uskyldige menneskers død, og han sygnede ind og døde knapt et år senere.

Hans spøgelse vandrer nu omkring uden for bymuren og fordriver alle, der prøver at bygge der. Det, der skal til for, at hans sjæl kan blive befriet, er, at nogen frivilligt bor i en hytte uden for bymuren en hel nat, og at vedkommende om morgenen lige før solen står op, takker spøgelsen for dets gæstfrihed.

## KUGLEN I HUSET

I fundamentet til det hus, som rollepersonerne har lejet, er der en ting indmuret. Det er en lille kugle, en slags globus af sølv med fine og mærkelige mønstre indlagt af mithril. Den blev gemt der af en troldmand, da en ven til ham (en kriger) lod huset bygge. Ulykkeligvis tog de begge hemmeligheden med sig i graven.

Kuglen har ligget slumrende hen i lange tider,

men nu begynder den at røre på sig. En af dem, der bor i huset, bliver påvirket af den (SL må bestemme), og vedkommende begynder nu at flakke om i byen om aftenen og nætterne. Bagefter kan han eller hun ikke huske andet end, at der var noget, han var på jagt efter. Noget vedkommende savnede. Rollepersonerne må nu selv prøve at finde ud af, hvorfor deres kammerat opfører sig så underligt, og lykkes det for dem, bestemmer de sig sikkert til enten at ødelægge kuglen eller bruge den til noget fornuftigt.

## SOLFORMØRKELSEN

En dag bliver det uden forvarsel solformørkelse. End ikke astrologerne har kunnet forudsige dette. Sholak-præsterne anklager rollepersonerne for at drive onde gerninger, og de vil henrette dem. Den virkelige årsag er, at Sholak er misfornøjet med sine præster, og nu vil han føre dem tilbage til det rette spor ved at give dem en advarsel. Man kan regne med, at rollepersonerne får en vis guddommelig hjælp af Sholak, når de skal prøve at bevise deres uskyld.

(Hvis rollepersonerne virkelig er i gang med at drive det ondes gerninger, og præsternes anklager derfor er rigtige, kan alternativet være, at rollepersonerne må bruge megen tid på at prøve at bortforklare solformørkelsen).

# AFSLUTTENDE KOMMENTARER

Når du nu har købt Kandra, så er det også DIN by. Du må gøre lige, hvad du vil med den: Bytte navn, flytte om på indbyggerne, ændre på styreformen o.s.v. Det, der står her i dette hæfte, skal blot være en hjælp for dig — ikke noget, du skal følge slavisk.

Brug så meget du vil og fyld resten ud med din egen fantasi, for det er kun på den måde en rigtig god omgang Drager og Dæmoner skabes.







# KANDRA

## EREB ALTOR VOL. I



Besøg KANDRA — en spillevende handelsby, der i tidligere tider bare var en uanselig markedsplads. Nu er KANDRA et vigtigt knudepunkt for alskens handel, ikke mindst når det gælder alle de efterspurgte ting og sager, som fremstilles af de hårdføre, små dværge og af de gådefulde skovelfolk.

KANDRA er også stedet, hvor mange spændende eventyr tager deres begyndelse. Eventyr, som fører dig fra magiens dunkleste afkroge til sværdstålets enkle, men kontante sprog.

Et nyt hjælpemiddel til Expertspillet med en grundig beskrivelse af byen, dens vigtigste indbyggere, dens retsvæsen, styreform og meget andet. Inkl. et kort over byen i fire farver.

**Bemærk at dette ikke er et spil i sig selv. For at have virkelig glæde af KANDRA må du have adgang til Drager og Dæmoner EXPERT.**

