

# Færgelejet

**Mikro-supplement:** *Gøremål ved fæstningen.* Færgelejet gælder som et Gøremål ved fæstningen, men kan kun anvendes, hvis hele rejseselskabet indvilliger i at anvende det.

**Mikro-supplement:** *Alternativ begyndelse.* Færgelejet kan anvendes som en alternativ begyndelse på missionen. Kan kun anvendes, hvis hele rejseselskabet indvilliger, og det skal anvendes, inden spillet begynder.

*Næsten en dagsrejse fra kommandant Lucinius' fæstning ligger et færgeleje, hvor driftige folk har anlagt en lille havn, hvor flodbåde ligger til for at levere varer fra Kejserriget til fæstningen, og for at fragte skatte, pelse og andre rigdomme fra Hinterlandet tilbage til Kejserriget. Her ligger værksteder, en færgekro og en vagtpost, og for de eventyrere, der ankommer med flodbåd, er dette deres første møde med Hinterlandet, og for andre eventyrere, er det deres vej ind i Hinterlandet, idet de hyre flodbådskaptajner til at sejle dem dybere ind i Hinterlandet.*

## Gøremål ved fæstningen

Færgelejet er et mikro-supplement, der tæller som et "gøremål ved fæstningen", men supplementet kan kun anvendes, hvis rejseselskabet ikke gør brug af andre "gøremål ved fæstningen" – da hele selskabet sammen bruger tiden på at rejse til færgelejet. Det koster en dagsrejse at rejse til Færgelejet, men det kræver ikke et rejsetjek.

*Mindre en dagsrejse fra fæstningen ligger færgelejet. Fra bjergene dybt inde i Hinterlandet snor floden sig, og dens vande fører langt ind i Kejserriget. Herfra kommer flodbåde, som bringer eftertragtede varer til Fæstningen, og de mange folk, som har slået sig ned ved Fæstningen, og der fragtes varer fra Hinterlandet tilbage til Kejserriget.*

*Ved færgelejet har håndværkere, hvis hverv er nødvendige for stedets fragt af varer, slået sig ned, og for at beskytte den livlige handel og trafik ved stedet, har kommandant Lucinius udstationeret en mindre vagtpost ved færgelejet. Færgelejet er ligger desuden på halvvejen mellem Fæstningen og Kolonien, og handelsfolk, der ikke har ærinde ved fæstningen, rejser i stedet i retning af kolonien for at afhænde deres varer der.*

Ved færgelejet kan eventyrerne hyre en flodbådskaptajn til at sejle dem dybere ind i Hinterlandet, eller de kan erhverve deres egen båd og sejle på eventyr langs floderne. Mens eventyrerne opsøger kaptajnerne eller forsøger at erhverve sig en båd, kan hver af dem foretage et "gøremål ved færgelejet", som inkluderer at besøge færgekroen, rebslageren, bådebyggeren, tøndemageren og vagtposten.

## Færgelejet

Ved færgelejet har samlet sig rejsende, der søger transport langs floderne, og der har samlet sig handelsfolk, som faldbyder varer til de rejsende, foruden håndværkere af forskellige erhverv, som leverer de mange tjenester, der efterhånden er blevet brug for. Der er bådebyggere, rebslagere og tøndermagere, og så har kommandant Lucinius udstationeret et lille kontingent vagter ved færgelejet for at beskytte stedet med røvere og trolde og for at opkræve told.

### Ved færgelejet: Mikro-supplement

Andre mikro-supplementer, som bærer betegnelsen "Ved færgelejet" kan anvendes. Til selve Færgelejet er indbygget nedenstående Ved færgelejet-mikro-supplementer, hvor hver karakter kan vælge en af nedenstående ærinder eller vælge et andet mikro-supplement af typen "Ved færgelejet".

### Ved færgelejet: Handelsfolkene

At besøge handelsfolkene tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet.

En flok handelsfolk er kommet med flodbåde til færgelejet. Nogle er ved at pakke deres varer om for at bringe dem over land til fæstningen, andre skal have bragt deres varer til kolonien, og atter andre skal have fragtet varer fra ødemarken og fæstningen tilbage til Kejserriget. De afslår dog ikke muligheden for en rask handel, og blandt deres varer finder du blandt andet følgende:

#### Luksusvarer

- |                                  |         |                                   |        |
|----------------------------------|---------|-----------------------------------|--------|
| • Luksusvin fra Aquisgranum      | 40 guld | • Rødt salt fra Arkeron (3 doser) | 4 guld |
| • Badsæbe fra Methone            | 4 guld  | • Torment (2 portioner til salg)  | 7 guld |
| • Hinterlandske granatahalskæder | 40 guld | • Blå virak (1 portion til salg)  | 5 guld |
| • Terninger af jerntre           | 5 guld  | • Fjerpenne fra huleørne          | 5 sølv |
| • Kildevand fra Estepion         | 2 guld  | • pr. fjer (6 penne til salg)     |        |

(se beskrivelsen af varerne i appendikset)

#### Hverdagsvarer

- |                               |         |   |          |
|-------------------------------|---------|---|----------|
| • Tønde med korn              | 50 sølv | • Vandtæt lædersæk                                    | 9 sølv   |
| • Røgelse (5 pinde)           | 40 sølv | • Ambolt  | 100 sølv |
| • Røget salt (½ kilo)         | 10 sølv | • Bur med sangfugl                                    | 35 sølv  |
| • Ubemalet gipsmaske          | 8 sølv  | • Stofpose med krydderi (kanel, nelliker, peber etc.) | 12 sølv  |
| • Stang (3m)                  | 4 sølv  | • Slibesten fra Kyrnos                                | 6 sølv   |
| • Tørrede frugter fra Silicia | 4 sølv  | • Træskrin med sort sand                              | 5 sølv   |
| • Silkereb (10m)              | 22 sølv |   |          |
| • Sølvspejl med guldrand      | 65 sølv |   |          |

## Ved færgelejet: Rebslagerne

At besøge rebslagerne tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet.

*Livet ved fæstningen har trukket håndværkere til, som leverer deres tjenester til stedets mange eventyrere og opdagelsesrejsende, og ligeledes har livet ved færgelejet tiltrukket håndværkere, der her stiller deres tjenester til rådighed for handelsfolkene og flodbåds-kaptajnerne. Rebslagerne forsyner mestendels bådene men også nogle handelsfolk med tov og reb, og nogle gange har de også ting at tilbyde eventyrerne.*

Brug tabellen til at se, hvad der sker, mens du besøger rebslagerne.

| 1t6 | Hændelse                  | Hvad der finder sted hos rebslagerne  |
|-----|---------------------------|---|
| 1-2 | <b>Slagsmål</b>           | <p>Tøndemagerne og rebslagerne er rivaler, og nogle gange kommer de to grupper af håndværkere op at toppes. Du fanges i slagsmålet mellem de to grupper.</p> <p>Du kan forsøge at forhandle, flygte eller slås:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forhandle:</b> Karismatjek 12, bonusser for veltalenhed og trusler tæller. +2 hvis du tilbyder en flaske vin eller tønne øl.</li> <li>• <b>Flygte:</b> Behændighedstjek 12. Hvis det lykkes, undgår man skade (se nedenfor), men bliver nødt til at forlade området.</li> <li>• <b>Slås:</b> Styrke tjek 12. +2 hvis man kan Vælte &amp; nedbryde.</li> <li>• <b>Fejles tjekket:</b> Taber man, tager man 2t6 i skade, som først kan heles efter første møde.</li> <li>• <b>Klares tjekket:</b> Vinder man ved at slås eller forhandle, undgår man skade, og bliver også "en af gutterne" og kan blive og høre deres sange eller kigge på et svendestykke (se nedenfor).</li> </ul> |
| 3-4 | <b>Rebslagernes sange</b> | <p>Mens de arbejder synger de sange om arbejdet, om floden, og om De udødelige, der vogter over floden. Du lytter til deres sange og du lærer noget om livet langs floden.</p> <p>Du kan rulle et fejlet rejsetjek om, som en rejsefæller fejler, mens der rejses langs floden. Det kan gøres en gang på missionen.</p>   |
| 5-6 | <b>Et svendestykke</b>    | <p>Rebslageren har et svendestykke liggende. Det er et ekstraordinært reb, som kan lidt mere end almindelige reb, da det er spundet over urter plukket under månens skær.</p> <p>Hvis du kan gøre et godt indtryk på rebslageren, indvilliger denne i at sælge rebet til dig. Karismatjek 12 (Høvisk giver bonus). Hvis det er succesfuldt, kan du købe <i>Rebslagerens reb</i> for 10 guld.</p>  |

### Ved færgelejet: Bådebyggerne

At besøge bådebyggerne tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet.

Bådebyggerne vedligeholder flodbådene, men de bygger også nye både til fiskere, til spejdere og til rejseselskaber, som vil udforske Hinterlandet langs floderne. Hvis man ønsker at investere sit eget fartøj, kan man opsøge bådebyggerne og købe sig en båd, kano eller lignende.

- Kano (2 personer)      10 guldstykker
- Kano (3 personer)      14 guldstykker
- Robåd                      50 guldstykker
- Flodbåd                    500 guldstykker

Spillerne eller spilleleder kan vælge under flodbådsrejsen at gøre brug af mikro-supplementet *At rejse langs floden*, hvis det er til rådighed. Hvis mikro-supplementet *At rejse langs floden* ikke tages i brug, bruges sejlreglerne i appendikset.

### Ved færgelejet: Tøndemagerne

At besøge tøndemagerne tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet.

*Færgelejet er en vigtig post for videreskibning fra varer til Hinterlandet til Kejserriget, men også for varer fra Kejserriget til fæstningen og til kolonien. Tøndemagerne sikrer, at der altid er tønder klar til at pakke varer om i eller at få sendt varer videre til Kejserriget. Fra deres værksteder langs floden lyder en konstant hamren og banken, og der står masser af tønder til tørring, som er under opsyn af børn for at de ikke skal falde i staver.*

Tøndemagerne har altid brug for ekstra arbejdskraft, og mangler man noget at tage sig til, kan man opsøge tøndemagerne og lave noget arbejde for dem. Ved besøg hos tøndemagerne brug følgende tabel:

| 1t6 | Hændelse                 | Hændelsen hos tøndemagerne   |
|-----|--------------------------|--|
| 1-2 | <b>Arbejde</b>           | Tøndemagerne har brug for ekstra arbejdskraft, og de tilbyder dig et arbejde. Tager du imod arbejdet, lav da et styrketjek 10. Hvis det er succesfuldt, tjener du 50 sølvstykker for din gode indsats. Fejler du, tager du 1t4+4 i skade, som først heles efter første møde.   |
| 3-4 | <b>Billig udrustning</b> | En købmand har ikke været i stand til at betale sine udgifter til tøndemagerne, og de har taget deres løn i købmandens varer. De giver dig et godt tilbud: Du kan købe spyd til 8 guld, kortsværd til 25 guld, metalskjolde til 25 guld – og køber du noget, får du et rygte med i købet.                                      |
| 5-6 | <b>Gode forbindelser</b> | Tøndemagerne har gode forbindelser blandt flodbådskaptajnerne. Du bruger en god del af dagen med at rende ærinder for tøndemagerne, som de betaler dig 8 sølvstykker for, men langt bedre er at de lægger et godt ord for dig og dine rejsefæller hos flodbådskaptajnerne. I har en +4 bonus til at forhandle med kaptajnerne. |

## Ved færgelejet: Vagtposten

At besøge vagtposten tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet.

*Kommandant Lucinius har udstationeret nogle af sine soldater ved færgelejet for at beskytte stedet mod orker, røvere og andre trusler fra vildmarken. Til hverdag er vagterne upopulære, da deres opgave er at fortolde og holde øje med smuglervarer, men når først røvere, orker og monstre truer, tilgives vagterne for den gene de udgør til hverdag. Vagterne keder sig en del, og eventyrere kan besøge vagtposten for at finde lidt adspredelse og hjælpe vagterne med at fordrive tiden. Brug tabellen.*

| 1t6 | Hændelse         | Hvad der sker ved vagtposten  |
|-----|------------------|---|
| 1-2 | <b>Vagtstuen</b> | Vagterne keder sig, og de er nysgerrige efter nyheder og gode røverhistorier. Du benytter lejligheden til at fortælle dem om dine seneste oplevelser. Lav et karisma-tjek 12 (bonus fra veltalenhed kan bruges). Hvis det er succesfuldt, får du 50 eventyrpoint, og du kan vælge modificere dit næste besøg ved vagtposten eller garnisonen med +/-1.  |
| 3-4 | <b>Rekrutter</b> | Vagterne er ikke tilfredse med det udstyr, som kommandanten har sendt til dem. De øjner dit grej, og de er villige til at give en bedre pris for det end normalt. De køber våben for 75% af salgsprisen (i stedet for den normale 50%), og de kan desuden tilbyde 75 guld for en ringbrynje.  |
| 5-6 | <b>Sladder</b>   | Vagterne hører til dagligt mangt fra de folk, som passerer gennem færgelejet, og under deres inspektioner samler de rygter op. I lutter kedsomhed deler de et rygte med dig – og hvis du kan underholde dem med en god røverhistorie, giver de lidt flere oplysninger. Lav et karisma-tjek 12 (bonus fra veltalenhed kan bruges). Hvis det er succesfuldt, fortæller vagterne også om de farer, der lurder langs floden. Du får <i>fordel</i> på et rejsetjek fortaget på første eller anden dagen. |

## Ved færgelejet: Skænkestuen

At besøge skænkestuen tæller som et gøremål og kan kun anvendes, hvis hele selskabet besøger Færgelejet. Skænkestuen ved færgelejet tæller som "Kroen".

*Skænkestuen er færgelejets samlingspunkt. Den ligger ud til floden, og man kan gå direkte fra molen og ind i skænkestuen. Det lavloftede kammer lufter af røg og madlavning, og der er bløde senge og sovesale til de mange tilrejsende. Fra baglokalet kommer kromutter ud med krus med skummende øl, og der lyder munter snak fra de mange rejsende, der sidder ved store, runde træborde. De udveksler røverhistorier og beretter om deres oplevelser. Nogle er nysankomne, andre er rutinerede rejsende, som ofte gør holdt her. Hvem vil du opsøge? Vælg en af de fire nedenstående, når du besøger skænkestuen.*

- Nye tilrejsende
- At hyre et skib
- Rygter
- Smuglerne

### Priser på kroen

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Et måltid:          | 3 sølv |
| Øl og vin:          | 2 sølv |
| En seng for natten: | 6 sølv |

## Skænkestuen – nye tilrejsende

*Rejsende, der søger mod Hinterlandet ankommer enten over land, hvor de ankommer til kommandant Lucininus' fæstning eller langs floderne, hvor de ankommer først til færgelejet og derefter fortsætter en dagsrejse over lad til fæstningen. Mange af de tilrejsende gør holdt i færgelejets skænkestuen, inden de fortsætter deres færd. Du ser dig om i skænkestuen og ser, at der er kommet forskellige rejsende til. Vælg en af følgende gæster at opsøge:*

### Den unge opdagelsesrejsende

*Nys ankommet og endnu ukendt med Hinterlandets øde egne sidder en ung eventyrer ved et langbord med et krus skummende øl og ser sig omkring.*

Hvis en spiller ved spillets begyndelse ikke har en karakter, kan spillerens karakter være en ny tilrejsende, som rejseselskabet møder i skænkestuen. For den nye karakter gælder en af følgende (kast 1t4)

1. *Ikke helt uerfaren:* Du begynder dit liv som eventyrer med 500 eventyrpoint.
2. *Ikke helt uden midler.* Du har en pung med ædelstene til en værdi af 30 guldstykker.
3. *Ikke helt uden forbindelser.* Du har allerede en aftale med en flodbådskaptajn
4. *Ikke helt uvidende.* Du begynder med *et middelmådigt kort* over Hinterlandet samt 1 rygte og kendskab til dele af rejsen, som giver *fordel* på et rejsetjek foretaget på første, anden eller tredje dag.

### Kvinden fra kolonien

*Oldermanden i Kolonien har problemer. Han har sendt Metrodora til færgelejet for at finde brave eventyrere til at hjælpe Kolonien. Hun beretter for jer, at der er problemer i Kolonien, og at man har brug for modige folks hjælp. Hun inviterer jer til at drage til kolonien for at hjælpe. I kan vælge at tage til Kolonien og anvende stedets alternative begyndelse – hvis I gør det, har I *fordel* på jeres forhandlingstjek med Oldermanden.*

### Skænkestuen – at hyre et skib

Ved færgelejet er der en skænkestue, hvor bådenes besætninger tager ophold, mens de venter på rejsende eller varer, der skal sejles til eller fra fæstningen. Her kan man finde sig en flodbåd og sejle på eventyr i Hinterlandet – men de færreste kaptajner bryder sig om at tage deres både ind i de farlige egne af Hinterlandet, så de kræver en bedre betaling.

#### Kaptajn Athenais

Kaptajn Athenais har flodbåden *Den prangende jærv*, som hun er grumme grundigt stolt af, da det er en af Hinterlandets hurtigste flodbåde. Hun foretrækker at holde sig i Hinterlandets nære egne, da hendes skib er hurtigt, men ikke særligt stærkt overfor organiserede angreb. Hun er betænkelig over for missioner, der går mere end tre dage ind i Hinterlandet.

*Prisen:* Det koster 4 sølv pr passager pr dagsrejse eksklusiv forsyninger. Der skal laves et tjek for at hyre kaptajnen.

- Der er -4 på at forhandle pris med kaptajn Athenais på missioner over tre dages udrejse.
- For hver af følgende argumenter anvendt i handelen, opnås en +2 bonus: Der venter store rigdomme ude i vildniset, vi er stedkendte i området, de få monstre i området kan ikke nå ud i vandet, og der er en bonus på 10% af de skatte, der findes på missionen.
- Bonus fra evnen Bluff tæller.
- Efter endt forhandlinger laves karismatjek 10:
  - Hvis tjekket fejler: Kaptajn Athenais kan ikke hyres. Prøv en anden kaptajn.
  - Tjekket klaret med op til 4: Athenais stiller sit skib til rådighed.
  - Tjekket klaret med mere end 4: Athenais stiller sit skib til rådighed for 3 sølv i stedet for 4.

*Fordelen ved kaptajn Athenais:* Hun har den hurtigste flodbåd, og hun sejler omtrent en tredjedel hurtigere end alle andre. Læg 30% til den sejlede distance hver dag. På tre dage når hun fire dagsrejser, på seks dage når hun otte dagsrejser. Ved to dage og ved fem dage, er der 30% chance for at hun henholdsvis når at dække tre og syv dagsrejser.

*Vil kaptajnen vente?* Kaptajn Athenais vil kaste anker vente i op til tre dage på eventyrerne, mens de drager ind til hulesystemet. Efter den tredje dag er der hver dag 20% chance for at hun bliver hængende en dag mere.

*Kan man stole på hende?* Kun på udrejsens fjerdedag og på udrejsens femtedag er der 25% risiko for, at kaptajn Athenais efterlader eventyrerne i nattens mulm og mørke på flodbredden. Hvis hun efterlader eventyrerne, er der 20% risiko for, at hun samtidig stjæler skatte for 1tt10+10 guldstykker.

#### Kaptajn Mousoulios

Kaptajn Mousoulios råder over flodbåden *Den syngende stjerne*, som er dekoreret med billeder af månen og af stjernebilleder på skroget og på sejlet. Ifølge kaptajnen sejler hans skib effektivt om natten guidet af stjernerne. Kaptajnen har et nydeligt fipskæg, smukke brune øjne, som bliver hængende ved kurver, og en fantastisk bredskygget hat.

*Prisen:* Det koster 6 sølv pr passager pr dagsrejse eksklusiv forsyninger. Der skal laves et tjek for at hyre kaptajnen.

- Karakterer af hunkøn har +2 bonus til at forhandle pris med Mousoulios, da han er en kvindebedårer.
- For hver af følgende argumenter anvendt i handelen, opnås en +2 bonus: Mousoulios får førstret til at købe de skatte, der findes på missionen, der er praktisk taget ingen farer derude, vi er berømte eventyrere, og en karakter af hunkøn vil lytte til Mousoulios' serenader.
- Bonus fra evnen Veltalenhed tæller.
- Efter endt forhandling laves karismatjæk 10:
  - Hvis tjekket fejler: Kaptajn Mousoulios kan ikke hyres. Prøv en anden kaptajn.
  - Tjekket klaret med op til 4: Mousoulios stiller sit skib til rådighed.
  - Tjekket klaret med mere end 4: Mousoulios stiller sit skib til rådighed for 4 sølv i stedet for 6.

*Fordelen ved kaptajn Mousoulios:* Mousoulios kan navigere efter stjernerne og, han kan sejle ubesværet om natten som om dagen.

*Vil kaptajnen vente?* Mousoulios vil kun kaste anker for en dag, men til gengæld kan man aftale hans tilbagekomst. Han vil komme igen op til seks dage senere, alt efter hvad der aftales. Hvis selskabet ikke er der på den aftalte dag, er der 30% chance for at han bliver hængende en dag mere.

*Kan man stole på ham?* Der er dagligt 10% risiko for, at kaptajn Mousoulios efterlader rejseselskabet, mens de er gået på land for at strække benene, samle spor, rende et ærinde eller lignende.

### **Kaptajn Basilikianos**

Veteran fra talrige krige mod Kejserrigets fjender har kaptajnen nu gjort sig karriere som flodbådskaptajn langt fra krigene, men patriotismen kan stadig vælde op i ham. Basilikianos har flodbåden *Djærve Ceres*, som er dedikeret til kornets kult.

*Prisen:* Det koster 7 sølv pr passager pr dagsrejse eksklusiv forsyninger. Der skal laves et tjek for at hyre kaptajnen.

- Basilikianos holder af vovemodige slyngler og lurendrejere. Karakterer af klassen eventyrer har +2 på forhandlingstjek, hvis de fører ordet i forhandlingerne med Basilikianos.
- For hver af følgende argumenter anvendt i handelen, opnås en +2 bonus: Der kan vindes hæder og ære, det er for kejserrigets bedste, De udødelige ser med milde øjne på færden, og vi er begge veteraner.
- Bonus fra evnen Høvisk tæller.
- Efter endt forhandling laves karismatjæk 10:
  - Hvis tjekket fejler: Kaptajn Basilikianos kan ikke hyres. Prøv en anden kaptajn.
  - Tjekket klaret med op til 4: Basilikianos stiller sit skib til rådighed.
  - Tjekket klaret med mere end 4: stiller sit skib til rådighed for 5 sølv i stedet for 7.

*Fordelen ved kaptajn Basilikianos:* Kaptajnen har otte trænede soldater med ombord på sit skib, som bidrager med at beskytte båden, skulle skibet blive overfaldet.



*Vil kaptajnen vente?* Basilikianos vil ligge for anker i to dage, men man kan aftale, at han skal vende tilbage inden for fire dage. Der er 45% chance for at han bliver liggende 1-2 dage længere, hvis selskabet er forsinket.

*Kan man stole på ham?* Kaptajnen vil ikke svigte sine passagerer medmindre der er dårlige jærtegn. Han tager tegn fra De uddødelige meget alvorligt, og hvis tegnene er imod selskabet, er der 40% risiko for at han efterlader dem.

---

Spillerne eller spilleder kan vælge under flodbådsrejsen at gøre brug af mikro-supplementet *At rejse langs floden*, hvis det er til rådighed. Hvis mikro-supplementet *At rejse langs floden* ikke tages i brug, bruges sejlreglerne i appendikset.

### Skænkestuen – rygter

*Ved langbordet i midten af skænkestuen ikke så langt fra, hvor ilden i pejsen buldrer lystigt, samles rejsende for at udveksle historier om deres rejser langs floderne, og for at fortælle om deres oplevelser i Hinterlandet, eller hvad nogen for nyligt har højt om livet ved fæstningen, eller hvad eventyrere i vildmarken har lært om Hinterlandet.*

Ved bordet kan eventyrerne sætte sig med et krus øl og samle rygter op og underholde med deres egne historier. Det koster 5 sølvstykker at deltage. Deltager du, får du automatisk et rygte. Du kan nu:

**At give en omgang ved bordet:** Det koster 1t6x10 sølvstykker. Du får yderligere et rygte samt nogle informationer om de farer, der lurder længere ude i ødemarken. Du får *fordel* på et rejsetjek på femtedagen.

**At dele ud af egne historier:** Du beretter et par af dine egne historier for folk. Lav et karisma-tjek 10. Har du været på mere end tre missioner, får du +2 på tjekket. Hvis tjekket fejler med mere end 4, tror publikum ikke på dine historier, men buer dig væk fra bordet, og du får ikke lært yderligere. Klarer du tjekket, underholder du folk med dine historier, vinder 50 eventyrpoint og indsamler et rygte mere.

### Skænkestuen – smuglerne

*I de dunkle kroge af skænkestuen, langt fra fæstningens årvågne blik, handles med varer, som kommandant Lucinius ikke ser med milde øjne på, at man forhandler, eller der bringes varer, som er sjældne og eftertragtede, så de ikke sælges åbenlyst.*

Med et karisma-tjek 12 (bonus fra veltalenhed tæller) kan man få smuglerne i tale og få et kig på følgende varer, som de har til salg. Hvis tjekket fejler, kan du opsøge nogle andre af skænkestuens gæster.

- Skolopendergift 70 sølv pr dosis (3 til salg)
- Toksin fra Turicum 300 sølv pr dosis (2 til salg)
- Tørrede blomsterblade fra Stygisk lotus 100 sølv pr dosis (2 til salg)

## Færgelejet – alternativ begyndelse

*De fleste eventyrere begynder deres udforskning af vildnisset på opfordring af kommandant Lucinius, der har brug for at få vildmarken udforsket for at sikre, at der ikke lurer trusler mod Kejserriget og mod fæstningen. Andre folk hyrer eventyrere til at udforske vildmarken af andre årsager. Ved færgelejet opholder sig driftige handelsfolk, som gerne vil sende eventyrere ud i vildmarken for at tjene en skilling eller åbne for nye investeringer. Ved færgelejet er de uden for kommandantens rækkevidde, da han ikke bryder sig om folk, der måtte sende eventyrere ud i vildmarken, hvor de risikerer at vække ting, der kan være en trussel for riget.*

**Alternativ begyndelse:** I stedet for at blive indkaldt til møde hos kommandant Lucinius befinder eventyrerne sig ved færgelejet. Her kan de opsøge en driftig handelsmand og blive hyret til en mission. Spillerne kan vælge denne begyndelse som alternativ til deres mission, men de skal vælge den i stedet for at blive indkaldt til møde med Lucinius. Karaktererne er nu draget til færgelejet, hvor de begynder mission, og de kan, efter at missionen er valgt, anvende mikro-supplementet af typen "Ved færgelejet". Dette inkluderer dette supplement.

### Vælg en af følgende handelsfolk.

#### Handelsfrue Pericleia af Estepion

*I færgelejts skænkestue sidder hun rank ved et af et af de store rundborde. Bag hende står hendes opvartere og livvagter, og en af dem holder et sølvfad i hånden, hvorpå et sølvbæger med krydret vin balancerer. Af og til nipper hun af glasset, mens hun ser jer an. Hun er ikklædt dyre klæder fra eksotiske egne som Silicia og Strymon.*

**Pericleia tilbyder selskabet en mission:** Jeg har brug for at få undersøgt en mystisk ruin ude i vildmarken, da det rygtes, at stedet er årsag til at handelskaravaner og handelsfolk ikke kan rejse sikkert gennem egnen, og det er kilden til at flere mine varer ikke er kommet sikkert frem – *spillede tilpasser teksten til scenariets oplæg.*

Pericleia tilbyder 20 dukater pr person, der kommer hjem fra endt mission og afrapporterer til hende. Inden missionen går i gang, giver hun desuden et rygte om missionen. Selskabet kan forhandle en bedre pris med Pericleia. En i gruppen fremfører en salgstale for at få en bedre betaling:

- For hvert af følgende argumenter involveret i salgstalen opnås en +2 bonus: Udgifterne til forsyninger pga. rejsens længde, de forventede farer under rejsen, de forventede farer ved rejsens mål, mængden af sultne familiemedlemmer, der venter hjemme, graden af hæder, der vil tilfalde Pericleia ved missionens succes, og hvorledes det vil styrke hendes fremtidige handel.
- En relevant evne bruges. Veltalende og høvisk er relevante, true og misvise er ikke. Evnens bonus må anvendes, hvis evnens form kommer til udtryk i salgstalen.
- Efter endt salgstale laves et karismatjek mod sværhedsgrad 4. Ved succes hæver Pericleia lønnen med to ekstra guldstykker pr. mand, og for hver 4 point over sværhedsgraden hæver hun lønnen med yderligere et guldstykke (f.eks. hvis resultatet er 17, udbetaler Pericleia i alt 25 guldstykker pr. person foruden at selskabet modtager et rygte før missionens begyndelse). Hvis resultatet er mindre end 4, sænker Pericleia i stedet lønnen til 18 guld pr. person.

### Handelsmand Prodomos fra Kyrnos

*I skænkestuen nær vinduet, som dagslyset kaster sit skær gennem, sidder han afslappet på eb bænk. Et par hinterlandske jægere flankerer ham som livvagter, og han har et trækkrus fyldt med skummende øl. Trods hans afslappede udseende bemærkes det, at han skjuler en rad slanke kasteknive under sin brokadevest.*

**Prodomos tilbyder selskabet en mission:** Flere gange er mine jægere og prokuratorer blevet overfaldet af uvæsener, som synes at have deres ophav i en ruin, som ligger nær de stier, som de rejser langs. Jeg har brug for modige folk til at udforske stedet og eliminere truslen mod mine folk – *spillede tilpasser teksten til scenariets oplæg.*

Prodomos tilbyder 20 guldstykker pr person ved succesfuld mission og efter endt afrapportering, og han vil lægge et godt ord ind for selskabet hos skænkestuens kaptajner: +2 bonus til at forhandle med en kaptajn.

En i gruppen kan fremføre en salgstale for en bedre betaling:

- For hvert af følgende argumenter involveret i salgstalen opnås en +2 bonus: Udgifterne til forsyninger pga. rejsens længde, de forventede farer under rejsen, de forventede farer ved rejsens mål, mængden af sultne familiemedlemmer, der venter hjemme, graden af hæder, der vil tilfalde Prodomos ved missionens succes, og hvorledes det vil styrke hans fremtidige handel.
- En relevant evne bruges. Veltalende og høvisk er relevante, true og misvise er ikke. Evnens bonus må anvendes, hvis evnens form kommer til udtryk i salgstalen.
- Efter endt salgstale laves et karismatjek mod sværhedsgrad 4.
  - Ved succes på 4-8: Prodomos giver selskabet et rygte om missionen som bonus.
  - Ved succes på 9-12: Prodomos tilbyder 4 tørrede dagsrationer pr. person.
  - Ved succes på 13-16: Prodomos tilbyder 6 tørrede dagsrationer pr. person og et rygte.
  - Ved succes på 17+: Prodomos er dybt rørt, og frem af sin skuldertaske finder han *to helbredende trylledrikke* (1 dosis hver), og en af de hinterlandske jægere tilbyder en *hinterlandsk jagtpølse* (se nedenfor), mens en anden trækker en af jer til siden og hvisker et rygte.
  - Ved fejlet tjek: Prodomos trækker lidt på skuldrene og sænker belønningen til 18 guld pr person.

## Appendiks: Særlige varer ved Færgelejet

### Hinterlandsk jagtpølse

En hinterlandsk stamme er berømt for sine velsmagende jagtpølser, der kan få munden til at løbe i vand. *Effekt:* Hinterlandsk jagtpølse giver +2 bonus til at bestikke ogres, rovdyr og trolde.

### Rebslagerens reb

Rebslagerens reb er lettere at binde og binde op, det er stærkere end normalt, og det er lettere at balancere på. *Effekt:* Rebet giver +2 bonus, når det anvendes.

### Luksusvin fra Aquisgranum

Denne dyre vin nydes almindeligvis kun af adelen. Vinen gør det let at få en god nats søvn. *Effekt:* +4 bonus mod onde drømme, og den giver +2 bonus til at udfordre til en drikkekonkurrence.

### Badesæbe fra Methone

Velduftende sæbe, som kan vaske enhver ildelugtende substans af og fjerne den mest hæslige stank. Smuglet ind fra Kejserstaden, hvor den er forbeholdt adelen og helligfolk. Populær blandt eventyrere, der har været i vildmarken i flere uger.

### Hinterlandske granathalskæder

Smukke guldhalskæder, der er vævet ind og ud af hinanden og prydet med dybt røde ædelstene (kaldet granater). Hinterlændingene har stor respekt for disse, og kun deres ledere går med dem. Halskæderne vækker fascination blandt kejserrigets folk, mens hinterlændinge reagerer negativt på brugen af halskæderne

### Terninger af jerentræ fra De dybe skove

De smukke terninger er skåret af yderst hårdt træ, som gør dem meget holdbare. Skovvæsner kan ikke lade være med at beundre terningerne. *Effekt:* terningerne giver +2 bonus til at udfordre skovvæsner til terningspil.

### Kildevand fra Estepion

I små glasflasker er samlet vand fra helligkilderne i Estepion. Ifølge købmanden, der sælger det, er

helligkilderne hjemsted for de ånder, der beskytter De frakiske folk, og derfor fyldt med hellig kraft.

*Effekt:* Knuses glasflaskerne, så vandet løber fri, distraherer det ånder og spøgelse og giver en +4 bonus på at bluffe eller misvise dem.

### Rødt salt fra Arkeron

Groft salt med en klar rødlig farve og en besynderlig duft af røg. Rødt salt hentes fra de soltørrede Arkeron-maske, hvor slaver slider deres liv væk fra at indsamle og tørre saltet og vaske sandet frit af det. Saltet er eftertragtet for dets forunderlige evne til at rense madvarer for urenheder og særligt paranoide adelsfolk eftertragter saltet. *Effekt:* Tilsættes rødt salt til en madret, fjerner det toksiner og gifte i maden samt enhver smag fra maden. Hvis giftene er magiske, laves et tjek mod dem for at se, om de fjernes (tjek 1t20+6).

### Torment

"Slangerod" – navnet kommer fra rodens form, som til forveksling ligner sorte slanger, der vrider sig. Torment er eftertragtede af orker, og rødderne findes ofte hos deres heksemestre. Torment har en frisk smag, der minder om anis, og de fleste ynder at opblende torment med alkohol for en skarp, frisk smag, men rødderne er eftertragtede blandt helligfolk, da torment også styrker evne til at helbrede. *Effekt:* Helligfolk har *fordel* på deres bringe balance-tjek. En portion er nok til et tjek bringe balance-tjek.

### Blå Virak

En sart lille blomst med klare blå blade, som rummer en besynderlig gift, der rygtes at rumme profetiske kræfter. Når man afbrænder bladene og indånder røgen, får man forståelse for mekaniske sammenhænge, og hvorledes simple mekaniske kausaliteter hænger sammen for nogle brøkkele frem i tiden. Det er lykkedes slyngler og skattejægere noget at bruge røgen til – *effekt:* Indånder man røgen, får man +2 bonus til at dirke låse, manipulere

maskiner og demontere mekaniske fælder. Effekten varer i ti minutter.

### Fjerpenne af huleørne

Fra de majestætiske huleørne, der bygger deres redder i sprækker og grotter i klippers ly, har dumdristige jægere indsamlet disse fjer. Lange, kraftige fjer i smukke brune og røde kulører. Huleørnes fjer er ekstremt sensitive over for de mindste bevægelser i luftstrømmene omkring dem, hvilket tillader huleørnene at kunne flyve omkring i det dybeste mørke i grotterne under jorden, og fjerne bevarer dele af deres følsomhed også efter, at huleørnen har tabt dem. *Effekt:* To gange pr. mission kan fjeren bruges til at hjælpe med at finde orienteringen i hulerne. Fjeren drejer efter bevægelser i luften og angiver, hvor kompassjørnerne er, og indikerer rummets form – spilleren kan bede spilleder korrigerer en fejl på kortet eller hjælpe med at tegne den korrekte udformning af rummet. Hver gang fjeren har været anvendt, skal der laves et behændighedstjek 5. Hvis det fejler, beskadiges fjeren, og den mister sin evne.

### Skolopendergift

Giften er udvundet af kæmpeskolopendre, der er insektmonstre på over en meter i længden. Smurt på våben eller tilsat madvarer, foretager giften et

giftangreb på sit offer. En dosis er nok til en forgiftning, og smurt på et våben holder giften i tre runder eller indtil den har ramt et offer: Giftangreb+4 mod resistens; effekt: ofret har *ulempe* på angreb i 1t4 runder

### Toksin fra Turicum

Byen Turicum er rig på hemmeligheder og trolddom, og selvom de fleste forventer, at det er trolddom, der kommer fra Turicum, udvinder alkymisterne i byen også fæle gifte. En dosis er nok til en et nærkampsvåben eller 3 missiler. Giften skal i blodet på ofret, og smurt på et våben holder giften i 10 minutter, eller indtil den har ramt et offer: Giftangreb+4 mod resistens; skade 1t4+4

### Tørrede blade fra Stygiske lotusblomster

Bladene af de stygiske Lotusblomster opløses i vin: En flaske vin (seks doser) kan påvirkes af en dosis tørrede lotusblomster. Vinen gør de drikkende sløve og fjerner fysisk og åndelig smerte. *Effekt:* Væsenet, der vil modstå effekten af vinen, skal foretage et resistens (gift)-tjek 7. Påvirket af vinen skal væsenet klare et resistens (vilje)-tjek 7 eller falde i en dyb søvn inden for 10 minutter. Væsenet mærker som udgangspunkt ikke smerte, og der er *ulempe* på at skræmme, true eller følelsesmæssigt negativt påvirke væsenet.

## Appendiks: At sejle på eventyr

Dette appendiks bruges, hvis selskabet har anskaffet en båd eller hyret en kaptajn, og hvis ingen ønsker at gøre brug af mikro-supplementet *At rejse langs floden*.

*At rejse langs floderne går langt stærkere, end at vandre over land, og man slipper for at traske derudaf, men kan i stedet sætte sig mageligt på båden, kanoen eller skibet. Rejsen er dog ikke uden farer, da kraftige strømme kan tage båden, og gobliner kan ligge i baghold inde på bredden med buer, og vejen langs floden går ikke helt til dertil, hvor man gerne vil hen.*

- Det tager kun den halve tid at nå frem til hulesystemet. Ved halve antal dagsrejser: Lav et rejsetjek 8 – ved succes rundes der ned. Ved nederlag rundes op.
- Der skal dagligt laves et rejsetjek (som normalt). Rejsetjek har +4 bonus på floden (færre farer).
- Der kan foretages et ærinde på rejsen undervejs (såfremt man har et supplement).
- Den sidste del af rejsen går over land. Når målet er nået, laves et rejsetjek 10 (uden +4 bonus) for at se hvor langt, der skal rejses over land:
  - Fejlet med mere end 8: Der er tre dagsrejser over land. Tættere på kan båden ikke komme.
  - Fejlet med 5-8: Der er to dagsrejser over land.
  - Fejlet med op til 4: Der er en dagsrejse over land.
  - Klaret med op til 4: Der er en dagsrejse over land, og I har *fordel* på rejsetjekket.
  - Klaret med mere end 4: Der er halv dagsrejse over land. Intet rejsetjek foretages.

Der er naturligvis samme distance over land på vejen tilbage fra hulesystemet til skibet. Der skal foretages almindelige rejsetjek på strækningen, og selskabet har en ide om, hvor langt der er, og de kan derfor lave aftaler med deres flodbådskaptajn.