

Gøremål ved fæstningen – Markedspladsen

Supplement: Dette er et officielt supplement til Hinterlandet. Supplementet gælder gøremål ved fæstningen – markedspladsen. Det er udviklet af RRH.

Markedspladsen

Lige uden for fæstningens mure er der et lille fladt område, hvor lokale bønder og enkelte tilrejsende har slået deres boder op. Her handler fæstningens og den nærliggende teltbys husholdninger ind til maden og livets opretholdelse. Larmen er høj og der er en livlig aktivitet af handlende der kigger efter kød, grøntsager og andre fornødenheder. Små børn løber leende rundt i en aldrig færdig tagfat, og duften af nys tilberedte pandekager breder sig over pladsen.

At opholde sig ved markedspladsen

Hvis man skal besøge fæstningen, kan man ikke undgå at strejfe kanten af markedet, der ofte breder sig lidt henover vejen. Få er de eventyrere, der ikke lige har været et smut inde for at nyde synet og duftene og måske lade sig friste af en pandekage.

Markedspladsen er også det primære sted for køb af dagsrationer, hvilket også bringer eventyrerne hid.



1t6	Hændelser ved markedspladsen
1: Pandekager	Du kan ikke modstå fristelsen, og må have nogle af de lokkende pandekager. Du køber for 3 sølv en pandekage, der drypper af den søde bærkompot, der er populært her på stedet, og for en kort stund svæver du sammen med de Udødelige.
2-4: Brød og grøntsager	Du går længe rundt for at kigge på de forskellige boder, og der er mange ting, som du bliver fristet af, men du husker dig selv på, at du kom for at skaffe dagsrationer. Mange boder tager ublu priser, så snart de spotter, at du er en eventyrer, men får til sidst fundet en fornuftig handlende, som du prøver at prange med prisen om - lav et karismatjek 10 . <u>Hvis det fejler:</u> Du må købe dine rationer til normal pris (5 sølv). <u>Hvis det lykkes:</u> Du kan købe 4 dagsrationer til halv pris – resten er til normal pris.
5: Andre eventyrere	Mens du går rundt på markedspladsen overhører du nogle andre eventyrere, der tilfældigvis står og snakker om netop det område, som du planlægger at drage til - lav et behændighedstjek 10 . <u>Hvis det fejler:</u> Du falder klodset over nogle kasser og snakken fra eventyrerne stopper øjeblikkeligt, mens de kigger olmt på dig. <u>Hvis det lykkes:</u> Du opsnapper et rygte omkring din kommende ekspedition (spilleder udleverer et rygte). Men I må hellere til at skynde jer for at komme først.
6: Den efterladte bod	Sidst på dagen, da de fleste boder er begyndt at pakke sammen, falder du over efterladenskaberne fra en sælger, der allerede har forladt markedet – lav et intelligenstjek 8 . <u>Hvis det fejler:</u> Du finder to tørrede dagsrationer, men når du spiser en af dem, skal du slå en 1t6. På 1-3 er de fordærvede, og du har ulempe på dine næste tre tjek pga mavesmerter. <u>Hvis det lykkes:</u> Du finder 3 tørrede dagsrationer, som sælgeren åbenbart har smidt ud ved en fejl.