

**Supplement:** Dette er et officielt Con2-rollespillergilde-supplement, der dækker det gode liv ved fæstningen – vinstuen. Der kan efter en mission anvendes et Det gode liv-supplement.



## Vinstuen

Omkring fæstningen er vokset en teltelejr frem i takt med at eventyrere er flokkedes til fæstningen. I teltelejren er handelsfolk af alskens slags, der lever af de skatte, som eventyrerne bringer hjem fra ødemarken. Nogle leverer forsyninger og udstyr, andre tjenester og fornødenheder, og atter andre underholdning. I Vinstuen er der sang, historier og gode vine, som kun eventyrere, der er villige til at bruge mange penge, nyder godt af, men til gengæld kan vinstuen prale med at være eneste skænkestue i teltelejren, der har trægulv. De andre har lerstampede gulve.

### Det gode liv i Vinstuen

Efter seneste mission finder du vej ned til Vinstuen, hvor der er lunt og lystigt. Latteren glider let med de fyldte vinbægre, og du er snart i godt selskab. Med de andre eventyrere falder du i snak, og I udveksler historier om jeres oplevelser i ødemarken.

### Vælg en af følgende

**Et glas til alle mine venner** – *du giver en omgang til alle i Vinstuen.* Det koster 1t6+4 guldstykker og for en tid er du Vinstuens mest populære gæst. For hvert guldstykke spenderet får du 10 eventyrpoint.

**Hør en gang** – *du fortæller en anekdote fra seneste mission.* Fortæl en anekdote fra seneste mission med en anden karakter i hovedrollen og lav et karisma-tjek 8. Hvis det er succesfuldt, får du og din makker får 50 eventyrpoint.

**Så var det også** – *du fortæller en røverhistorie fra seneste mission.* Fortæl kort en historie fra seneste mission med din karakter i hovedrollen og lav et karisma-tjek 6. Hvis det er succesfuldt: Imponeret af din historie falder du i snak med en anden eventyrer, der efter et par glas vin føler sig generøs og forærer dig en trylledrik (helbredende drik; 1 dose). Imens har du spenderet 1t100 sølvstykker på vin.

**Til minde om** – *du hæver glasset til minde om en falden ven, der ikke kom hjem fra seneste mission og holder en kort mindetale.* Fortæl en kort mindetale og lav et visdom-tjek 6. Hvis dit tjek er succesfuldt: En ung tilrejsende bliver inspireret af din tale og henvender sig til det. Den unge tilrejsende vil gerne med på næste mission, og du indvilliger. En medspiller må lave en ny karakter, og denne karakter begynder med 500 eventyrpoint, og du får 50 eventyrpoint.