

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



## Skænkestuen

Omkring fæstningen er vokset en teltlejr frem i takt med at eventyrere er flokkedes til fæstningen. I teltlejren er handelsfolk af alskens slags, og de lever af de skatte, som eventyrerne bringer hjem fra ødemarken. Nogle leverer forsyninger og udstyr, andre tjenester og fornødenheder, og atter andre underholdning. I teltlejrens skænkestuer er der sang og ballade, røverhistorier, friller og rundhændede mængder billigt øl, som selv den fattigste eventyrer kan tage del i. Skænkestuerne består af en blanding af teltduge og store ølfade anbragt på lerstampet gulv, og hjemmegjorte bænke og langborde er klemmt ind mellem tønderne.

### Det gode liv i skænkestuen

Efter du er hjemvendt fra missionen og har afrapporteret går turen til skænkestuen. Der er flere af dem i teltlejren, men du har din egen favorit, hvor øllet flyder rundhåndet, og sangene er muntre og hylder jeres formåen hjemme og på slagmarken.

### Vælg en af følgende

**Øl til alle!** – du smider en lædersæk på bordet raslende med sølvmonter og erklærer en omgang til alle i skænkestuen. Det koster 1t4 guld, og du skal klare et visdomstjek 6. Hvis det fejler, spenderer du mange dage i skænkestuen, indtil du har drukket belønningen for sidste mission op. Uanset resultatet finder du en *magisk lykkemønt* i din lomme, inden næste mission begynder. Har du i forvejen en *lykkemønt*, finder du en *lokkemønt*.

**Har I så hørt** – du fortæller en røverhistorie fra seneste mission. Fortæl en anekdote om jeres seneste oplevelser, hvor du klarede det godt, og en karakter i dit rejseselskab ikke gjorde det, og lav et karimatjek 7. Hvis det er en succes, vinder du skænkestuens opmærksomhed og får 1t4 guldstykker og 100 eventyrpoint.

**Kom! Lad os slås!** – efter et par bægre øl er det tid til at slås og et vældigt slagsmål bryder ud. Lav et styrketjek 10 (+4 bonus, hvis du er lykkeridder eller halvork) for at se, hvordan du klarer kampen, og et behændighedstjek 6 for at se, om du undslipper fæstningens garnison, der kommer for at stoppe slagsmålet. Hvis styrketjekket er en succes, deler du tæsk ud og får høvl igen – du begynder næste mission med 10 i skade, som først heles efter første møde, og du har vundet smedens respekt: 10% rabat på køb af rustning inden næste mission, og +1 på næste besøg hos smeden; fejler du, er det et kedeligt slagsmål, og der er ingen effekt. Hvis behændighedstjekket er en succes, undslipper du i teltlejren soldaterne, og fejler du, ryger du i kachotten. Her sidder du indtil næste mission begynder, og du har ikke tid til at købe udstyr eller foretage et ærinde ved fæstningen inden I skal af sted.

**Lad os mindes** – du løfter dit bæger højt mod himlen, bøjer hovedet og skænker de faldne en tanke i håbet om, at de må finde vej til dødsriget. For en stund er der stille i skænkestuen, mens alle respektfuldt bøjer hovedet. Lav en kort mindetale og lav et visdomstjek 6. Hvis succesfuldt kontaktes du af en gammel veteran. Veteranen kender en yngling, som netop er kommet af åre. Denne er meget lovende og vil gerne på eventyr. En medspiller uden en karakter må lave en karakter, som har +2 bonus på begge sine udstyrsevnetal (bonussen tilføjes, når de tallene er fordelt på de to evnetal), og du får 50 eventyrpoint (effekten af *Lad os mindes* er ikke akkumulativ).