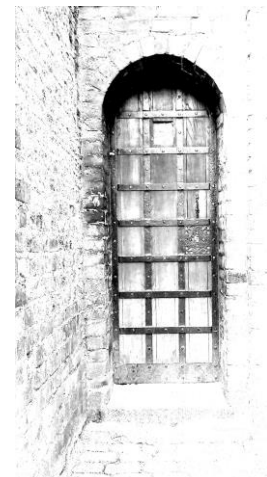


Supplement: Dette er et officielt Fastaval rollespillergilde-supplement, der dækker det gode liv ved fæstningen – kroen. Der kan efter en mission anvendes et Det gode liv-supplement.

Kroen

Inden for fæstningens mure ligger kroen. Det er en af de få faste bygninger i området, og den er et varmt og trygt sted, hvor eventyrere, der ynder en god seng, og som ikke har noget mod at betale for det, bruger tid mellem missionerne frem for teltlejren uden for fæstningens mure. Udenfor finder man ganske vist også skænkestuer og vinstuer, men ingen med faste mure og samme sikre rammer som kroen.



Det gode ved liv ved kroen

Efter I er hjemvendt fra missionen, og du har været oppe hos kommandanten og afrapportere, bliver du inden for fæstningens mure og finder ned til kroen, hvor bløde senge, faste mure og god mad venter – og hvor der også kommer andre rejsende. Det koster 20 sølvstykker at gæste kroen.

Vælg en af følgende

En blød seng – du betaler gladeligt krofatter for et værelse, og han rækker dig en nøgle til et kammer med en nyredt seng. For hver nat spenderet i en blød seng, får du sovet grundigt ud og reflekteret over dine oplevelser – du får 20 eventyrpoint pr. nat, og hver nat koster 20 sølvstykker (maks. 100 eventyrpoint kan erhverves). Hvis du overnatter 5 eller flere nætter, skal du klare et Resistens (udholdenhed) 6 eller samle lus og lopper op – du begynder næste mission plaget af disse kræ medmindre du besøger badstuen; plaget af lus og lopper har du ulempe på rejsjetjeks de tre første dage.

Et godt måltid – du sætter dig til rette ved et langbord, og der bliver sat en rygende varm ret foran dig. God mad er en sjælden ting ved fæstningen eller i vildmarken, men på kroen finder man den – og du betaler generøst 1t4 guldstykker i drikkepenge. Her falder du i snak med nogle af fæstningens folk (kast 1t4):

1-2	Fæstningens køgemester	Du falder i snak med køgemesteren. Med et karismatjek 10 (Pral giver +2 bonus) får du snakket en flaske elvervin ud af hende.
3	Garnisonens vagtkaptajn	Du falder i snak med vagtkaptajnen. Med et karismatjek 10 (Veltalenhed giver +2 bonus) får du besnakket ham til at sælge dig en rustning billigt – du kan købe en rustning med 10% rabat.
4	Fæstningens brygmester Thorin Maltmester	Du falder i snak med Thorin Maltmester. Med et karismatjek 10 (Høvisk giver +2 bonus) får du snakket en flaske dværgevin ud af ham.

Et spil terninger – du falder i snak med nogle krogæster, som inviterer dig til et spil terninger. Du kan satse fra 5 sølv til 4 guld, og hvis du klarer et karismatjek 12 (Veltalenhed giver +2 bonus), kan du fordoble indsatsen. Så længe du taber, er gæsterne villige til at spille igen, men vinder du mere end 3 guld, stopper spillet. Hvis du vinder 7 eller mere guld, bliver en krogæsterne så imponeret, at denne tilbyder at tage med på næste mission. En medspiller må lave en ny karakter, som begynder med 500 eventyrpoint, og du får 50 eventyrpoint.

Lad mig fortælle jer – du fortæller en skrøne fra seneste mission til kroens gæster. Fortæl en skrøne om jeres seneste mission, om de underfulde ting, I oplevede, og lav et karismatjek 7. Hvis det er succesfuldt, får du 75 eventyrpoint, og næste gang du besøger kroen, må du selv vælge hændelse i stedet for at rulle terningen.