

**Mikro-supplement:** Dette er et officielt rollespillergilde-supplement, der dækker gøremål ved fæstningen – Kroen. Supplementet er designet af NHB og opdateret af MGP.

## Kroen

*Den kejserlige fæstning i Hinterlandet er ikke det mest spændende sted at opholde sig, og for de fleste eventyrere er det også mest et sted at proviantere og hvile sig imellem ekspeditioner, og eventuelt indkassere en dusør fra kommandøren. Selvom forposten ikke tilbyder den samme spænding og muligheder som Hinterlandets huler og vildmark, så kan det dog alligevel være værd at bruge et par minutter på et besøg ved en af forpostens seværdigheder. Og med dette supplement i hånden er der mulighed for at aflægge et besøg ved en af dem – i dette tilfælde kroen.*



### At besøge kroen

De fleste eventyrere – specielt de mere økonomisk orienterede af dem – holder til i teltbyen uden for fæstningen, så de slipper for at betale afgifter og ikke skal bøvl med portvagten når de kommer sent hjem fra en ekspedition. Men eventyrere er trods alt ikke de eneste, der besøger fæstningen, og de fleste fornuftige rejsende kan godt værdsætte et godt måltid og en blød seng inden for murerne.

Eventyrere er velkomne til at bo på kroen, hvis de vil betale de 20 sølv en overnatning og måltid koster, men de fleste kommer bare forbi på besøg, hvilket håndteres ved følgende tabel (Rul 1t6):

1t6	Hændelse på kroen
<b>1 – 2: Spil</b>	Nogle af gæsterne har gang i et spil terninger, og de inviterer dig til at deltage. Du kan satse fra 10 sølv til 10 guld, og hvis du klarer et Karisma tjek 12 (veltalenhed hjælper), kan du fordoble din indsats. Så længe du taber, er de andre gæster villige til at lade dig spille igen, men hvis du vinder over 5 guld, stopper spillet.
<b>3 – 4: Slagsmål</b>	Fordrukne karavanevagter er i en alvorlig ... diskussion ... med nogle af garnisonssoldaterne, og da de ser nogle eventyrere føre sig frem med deres lettjente skatte, bestemmer vagterne sig for at involvere dem. Du kan prøve at forhandle, flygte eller slås. <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Forhandle:</b> Karismatjek 12, bonusser for veltalenhed og trusler tæller. +2 hvis du tilbyder at betale en omgang.</li> <li>• <b>Flygte:</b> Behændighedstjek 12. Hvis det lykkes undgår man skade (se nedenfor), men man bliver nødt til at forlade kroen og vinder ikke noget.</li> <li>• <b>Slås:</b> Styrke tjek 12. +2 hvis man kan Vælte &amp; nedbryde (det er jo et kroslagsmål). Taber man, tager man 2t6 i skade, som først kan heles efter første møde. Vinder man (hvad enten det er ved at slås eller forhandle), undgår man skade, og bliver også "en af gutterne" og kan vælge enten at starte et Spil (se ovenfor) eller høre Rygter (se nedenfor).</li> </ul>
<b>5 – 6: Rygter</b>	Nogle af de rejsende har spændende historier at fortælle om deres seneste tur, og selv om det ikke kan sammenlignes med eventyrernes ekspeditioner, så er der alligevel noget at lære for nogen der planlægger en rejse. Det giver +2 til rejsetjeks inden for to dage af fæstningen, hvis man lytter til de rejsendes historier, og spilleleder udleverer et rygte.