

# Ankomsten

*De fleste eventyrere, lykkeriddere og opdagelsesrejsende ankommer til Fæstningen, der vogter over Hinterlandet, til fods efter at være gået i land ved Færgelejet. Der er mindre en dagsrejse fra Færgelejet til Fæstningen, og det er ofte en behagelig afveksling efter at have tilbragt dagevis hvis ikke uger på en flodbåd.*

*Da Fæstningen først var begyndt at tiltrække eventyrere, var der ikke meget at se, når man ankom. En solid stenfæstning med høje, tykke mure omgivet af en nogle enkelte værksteder og par handelsboder var alt, der ventede. For senere tilkomne har det ændret sig i takt med at Fæstningen ikke kun har tiltrukket eventyrere men også handelsfolk, gøglere og håndværkere, som forsøger at tjene på de mange eventyrere, der udforsker vildmarken. I senere tider er en helt teltby vokset frem foran Fæstningen, og de første telte synes gradvist at blive udskiftet med mere permanente bygninger. Den smalle sti fra Færgelejet er vokset til en solidt anvendt og tiltrampet grusvej.*



*Lokket eller draget, fordrevet eller sendt af sted mod Kejserrigets yderpunkter er du ankommet til Færgelejet, hvor en flodbådskaptajnen har sat dig i land, og peget dig i retning af Fæstningen. Sidst på aftenen er du ankommet. Efter at have rundet et hjørne bliver Fæstningens stenmure synlige, og ved deres fod er en labyrint af telte. Fra dem rejser sig talrige røgøjler fra ildsteder og olielamper. Mellem teltene er et liv og en myldren.*

**Mikro-supplement:** Dette er et officielt Hinterlandet rollespillergilde-supplement. Supplementet tæller som et 'dagen forinden'-supplement og kan anvendes ved fæstningen, færgelejet og Kolonia.

**Dagen forinden:** Hver spiller kan gøre brug af et 'dagen forinden'-supplement for deres egen karakter. Dagen forinden-supplementet skal anvendes, inden gruppen samles og får deres missionsbriefing. Dagen forinden – Ankomsten kan kun anvendes af karakterer, der skal af sted på deres første mission, og som ikke udspringer af et Det gode liv-mikro-supplement.

**At anvende Ankomsten:** Følg nedenstående tekst og vælg en af de to muligheder:

*Du er ankommet til Fæstningen og dens teltlejr. Alt omkring dig er fremmed, og der er et andet liv og en anden stemning, end du er vant til. I morgen vil du forsøge at få tildelt en ekspedition ud i ødemarken, men hvad vil du gøre indtil da?*

- Vil du gå rundt og lære stedet at kende? Gå til *Markedspladsen*
- Vil du forsøge at komme i kontakt med andre eventyrere? Gå til *Ølteltet*

### Markedspladsen

*Det er sent, da du ankommer, men ikke alle boder er lukket ned. Der er stadig handlende, som faldbyder varer og praktiske ting, men du har begrænset med penge med dig og venter med at lade dig lokke af deres mange varer.*

#### **Hvis der ikke er en karakter i gruppen, som har været på mindst en mission tidligere:**

Du render ind i karakteren ved et tilfælde, da I støder ind i hinanden. *Bedst som du går på markedspladsen og forundres over de mange syn, bliver du stødt hårdt ind i af en fremmed person. Hvem, der stødte ind i hvem, er uklart, da mindst en af jer var distraheret af de mange syn på markedspladsen.* Spil en scene med den fremmede person, som du netop er rendt ind i. Alt efter hvordan scenen forløber, får I eventyrpoint derfor:

- I snakker høfligt sammen og får hilst på hinanden: 50 eventyrpoint til jer begge
- Den fremmede bliver voldsomt fornærmet, og du forsøger at berolige den fremmede: Du får 100 eventyrpoint, og den fremmede får 200 EP.
- I kommer op og skændes højt og går vrede derfra med forhåbninger om aldrig at have med hinanden at gøre igen. I får begge 125 eventyrpoint hver.

#### **Hvis der er en karakter i gruppen, som har været på mindst en mission tidligere:**

*Mens du går rundt på markedspladsen, overhører du både handlende og eventyrere snakke om vildmarken. Det er ikke ufarligt at rejse rundt i vildniset, og du samlet nogle gode tips op om at gebærde sig sikkert.*

- Du har fordel på dit første rejsetjek på rejsen ud.

### Ølteltet

*Der er flere øltelte i teltejren, og der er larm af høje stemmer akkompagneret af bægerklang og gøglere. Det ser lystigt ud, og du kan se at flere af dem, der sidder bænket ved ølteltenes langborde må være eventyrere. Du vælger et teltfædligt øltelt og træder indenfor. Efter at have kigget dig lidt fortabt omkring, finder du en plads mellem nogle veteraner, og det første krus øl bliver sat foran dig.*

#### **Hvis der er en karakter i gruppen, som har været på mindst en mission tidligere:**

Du sidder ved siden af den karakter på bænken i ølteltet. *I falder i snak, og den erfarne eventyrer fortæller om nogle af sine oplevelser – måske for at imponere dig.* Spil en scene med den erfarne karakter, som du sidder ved siden af. Alt efter hvad, der finder sted i scenen, får I eventyrpoint derfor:

- Du opfordrer den erfarne til at fortælle om en anekdote. I får begge 50 eventyrpoint.
- Du opfordrer den erfarne til at fortælle om en anekdote, men du kommer hele tiden til at afbryde historien med ubejljlige spørgsmål. Du får 200 eventyrpoint, og den erfarne får 100 EP.
- Du opfordrer den erfarne til at fortælle om en anekdote, men kommer til at fornærme den erfarne, som forlader langbordet i vrede, da du påpeger en pinlig detalje i historien. I får begge 125 EP.

**Hvis der ikke er en karakter i gruppen, som har været på mindst en mission tidligere:** *Du lader dig lokke til at drikke med. Folkene virker erfarne, og det er nok godt at lære nogen at kende. Det bliver til øl efter øl, og snakken går lystigt. Der er mange røverhistorier fra folks opdagelser ude i vildmarken. Det bliver også meget sent uden at du opdager det.*

- Du vågner med tømmermænd den næste morgen, du har drukket 2t10 sølvstykker bort, og du har opsnappet et rygte (spilleleder udleverer et rygte).