

Ikke et ledigt værelse

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.



Flodbådskaptajnen har sat dig af ved færgelejet. Himlen over jer er grå af tunge skyer, og den silende regn får himmel og jord til at stå i et. Overalt pibler små bække af regnvand ned mod floden, og alt er vådt. Dine støvler er gennemblødte ikke mange skridt efter at du er gået fra borde, og der er endnu lang vej til du når dit mål. Du kommer til at være gennemblødt inden ankomst.

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 – *Ikke et ledigt værelse* kan kun anvendes af karakterer, der skal af sted på deres første mission, og som ikke udspringer af et Det gode liv-mikro-supplement.

Obs – Vejret: Hvis du vælger at gøre brug af dette mikro-supplement, så påvirker vejret i dette supplement alle spillere. Fortæl de andre spillere om den tætte, silende, kolde heldagsregn, der har gennemblødt alt. I morgen vil der ligge store vandpytter overalt, og i overmorgen, når I forventeligt tager af sted, vil der stadig være fugtigt, og de største vandpytter er forvandlet til mudderhuller.

At anvende Ikke et ledigt værelse: Følg nedenstående tekst og vælg en af de to muligheder:

Du er ankommet til Fæstningen og dens teltlejr. Det er i den tætte regn et sølle syn. Store vandpytter har samlet sig overalt, og det mudrede vand piskes stadig op af den tæt silende regn. Alt er koldt og klamt. Folk sidder under teltduge og skutter sig, mens de forsøger at holde liv i ildsteder, der kæmper bravt mod fugten. De eneste, som bevæger sig rundt, er nogle sølle sjæle, som iler hastigt fra ly til ly for at undgå så meget af den kolde regn som muligt. I morgen vil du forsøge at få tildelt en ekspedition ud i ødemarken, men indtil da gælder det om at finde et sted af få varmen og holde sig tør.

- Vil du søge ly i et gæstgiveri? Gå til *Gæstgiverierne*
- Vil du søge lun plads foran et ildsted? Gå til *Ølteltet*

Gæstgiverierne

Du går rundt mellem de telte, der tilbyder rejsende et sted at sove. Overalt møder du fulde huse, da alle har søgt ly for den tunge regn, og der er ingen ledige steder at finde hvile. De fødte føles mere og mere ømme, som du trasker omkring ene på de mudrede stier mellem teltene. Et pludseligt indskud får dig til at gøre et forsøg mere, og du henvender dig til et gæstgiveri mere. Værten siger, at hun har en plads, men kun en – så hvem af jer skal have den?

Du er ikke den eneste, der søger et tørt sengeleje for natten. Samtidig – eller var det lidt efter, eller var det lidt før? – med at du ankommer, dukker en anden rejsende op, som også spørger værten om ly. Værten forklarer jer, at der er kun en seng tilbage, så kun en af jer kan få et tørt sengeleje.

Spil en scene, hvor I forhandler med hinanden om, hvem der skal have den sidste sengeplads. Snak frem og tilbage om hvem, der skal være den heldige, for I kommer ikke til at deles om sovepladsen, og der er ikke andre sovepladser at finde i nat.

Hvis I ikke kan enes, må I appellere til værten. Kom med jeres bedste argumenter og lav et karismatjek (bonusser fra relevante Parlay-evner gælder). Hvis tjekket er mindst 4, og resultatet er højst, får vedkommende sovepladsen. Hvis begge ruller lige højt, eller hvis ingen ruller mindst 4, får ingen sovepladsen.

Den, der får sovepladsen, får en god nats søvn – og overhører en anden overnattende snakke i søvne. Det giver et rygte (spilleleder udleverer et relevant rygte).

Den af jer, der ikke får et sengeleje, ender med at overnatte under et halvtag ved en stald. Der stinker af husdyr, de støjer, der er beskidt og fugtigt, og halvvejs gennem natten trænger en kold vandpyt ind på området – vedkommende er kold og forkommen den følgende og har *ulempe* på sit førstkommende tjek (medmindre begivenheder fra et mikro-supplement omgår dette).

- I får begge 100 eventyrpoint for at spille scenen.

Ølteltet

Der er flere øltelte i teltlejren, og mange har søgt ly i dem, mens regnen siler ned. Der er tæt proppet med folk, og de sidder klempt sammen på de lange bænke. Der er lunt, men også en ram stank af øl og mennesker, men det er bedre end den kolde regn og de mudrede stier. Det er ikke let at finde en ledig plads, og men du øjner, at en af ølteltets gæster kortvarigt rejser sig fra sin plads på bænken, og hvis du er lidt hurtig kan du tage sædet.

Vælg en anden spiller. Det er dennes karakters siddeplads, som du har taget, mens den anden kortvarigt vendte ryggen til.

Spil en scene, hvor I forhandler med hinanden om, hvem der skal have siddepladsen. Snak frem og tilbage om hvem, der skal være den heldige, for I kommer ikke til at deles om siddepladsen.

Hvis I ikke kan enes, må I appellere til de andre ved bordet. Fortæl en underholdende røverhistorie for at vinde deres gunst og lav et karismatjek (bonusser fra relevante Parlay-evner gælder) med +4 bonus, hvis historien er baseret på en sand oplevelse karakteren havde i et tidligere scenarie. Hvis tjekket er mindst 4, og resultatet er højst, får vedkommende siddepladsen. Hvis begge ruller lige højt, eller hvis ingen ruller mindst 4, får ingen siddepladsen.

Den, der får siddepladsen, har et tørt sted at fordrive tiden i godt selskab og med øl. Det giver et rygte (spilleder udleverer et relevant rygte).

Den af jer, der ikke får siddepladsen, ender med at gå omkring i de regnvåde passager mellem teltene ledende efter et sted at sidde. Det resulterer i en forkølelse – og vedkommende hoster og nyser de næste par dage. Spilleder kan en gang i løbet af missionen, tildele *ulempe* på et terningkast fra et spontant nys (med mindre forkølelsen på magisk vis er blevet helbredt indenda).

- Den, der vinder siddepladsen, får 100 Eventyrpoint, og den vinder en tur i regnen, får 150 Eventyrpoint.