

Port Nyanzarus rustningsmed

I smedenes kvarter er der mere hedt end i resten af byen. I lyset fra gloende esser arbejder mænd og kvinder hårdt ved ambolte på at tvinge jern og andre metaller til at tage de former, som smedene lyster. Gaderne omkring kvarteret ekkoer af amboltens klang og de arbejdendes sang. I mylderet af folk render små børn med lerkrukker for at bringe honningsødet vand til de hårdtarbejdende folk, og ved værkstederne betvinger svende blæsebælge af øgleskind for at få gløderne til at blusse op på kommando. Mellem de mange værksteder er også Nyanzarus rustningsmed.

Første gang rustningsmedjen besøges – og efter et eventyrs fravær – rulles på tabellen for at se, hvad smedjen har at tilbyde. Resultatet gælder for alle spillere, der måtte besøge smedjen. For hver dag kan der tjekkes for, om smedjen ændrer sit udvalg.

Hvad har smedjen til salg?

Der er fire forskellige varesammensætninger i smedjen. Rul 1t20 på oversigten for at se, hvilken sammensætning af varer, som rustningsmedjen ligger inde med.

1-10	11-14	15-17	18-20
<ul style="list-style-type: none"> Chain Shirt Scale Mail Breast Plate (2 styk) Half Plate (20%; 1 styk) Shield (1t3 styk) 	<ul style="list-style-type: none"> Chain Shirt Scale Mail Breast Plate (3 styk) Half Plate (30%; 1 styk) Shield (1t4 styk) 	<ul style="list-style-type: none"> Chain Shirt Scale Mail Breast Plate (30%; 1t4 styk) Half Plate (3 styk) Ring Mail (50%; 1 styk) Chain Mail (40%; 1 styk) Splint Mail (30%; 1 styk) Shield (1t4 styk) 	<ul style="list-style-type: none"> Chain Shirt Scale Mail Breast Plate (40%; 1t3 styk) Half Plate (1 styk) Ring Mail (70%; 1 styk) Chain Mail 50%; 1 styk) Splint Mail (40%; 1 styk) Plate Mail (20%; 1 styk) Shield (1t3-1 styk)
<ul style="list-style-type: none"> 30% chance for en hændelse ved smedjen 	<ul style="list-style-type: none"> 40% chance for en hændelse ved smedjen 	<ul style="list-style-type: none"> 30% chance for <i>en god handel</i> 	<ul style="list-style-type: none"> 30% chance for <i>en god handel</i> 20% chance for en hændelse ved smedjen

En god handel: Du har 25% rabat på den første vare, som du køber ved smedjen

Kom igen i morgen!

Der er 50% chance for at udvalget har ændret sig. Hvis udvalget har ændret sig, rul 1t3 for at se hvilke af de varesætninger, som gør sig gældende.

En hændelse ved smedjen

Imens du er ved rustningsmedjen og studerer smedens udvalg af rustninger og skjolde, er der et liv omkring dig. Brug tabellen for at se, hvad der sker. Rul 1t6.

1t6 Hændelse

- 1 Snakken mellem smeden og hendes svende går lystigt, og nogle af svendene bringer nogle af byens seneste rygter på banen. Du overhører et *rygte* (spilleleder giver dig et rygte).
- 2 Andre eventyrere er også til stede ved smedjen, og du har chancen for at dele ud af dine erfaringer. Du giver dem nogle gode råd om vejforholdende og huleudforskning. *Fortæl et godt råd baseret på en tidligere mission og lav et visdomstjek 15.* Hvis det er succesfuldt, får du 1 *heXPloration Point* (100 XP).
- 3 Smeden er interesseret i at købe rustninger, som har et usædvanligt snit. Smeden tilbyder dig 70% af din rustnings salgspris (i modsætning til de normale 50%), hvis din rustning kommer udenbys fra. Smeden er dog kun interesseret i den ene rustning, som du er iført.

- 4 Du virker bekendt! Imens du kigger på smedjen og rustninger og udstillede skjolde, ser du i refleksionen på blankpoleret skjold et ansigt, som virker bekendt. Vælg en af følgende: 1) Det er en gammel ven; 2) Det er en rival; 3) Det er en eftersøgt person (tjek med spilleleder, om du må vælge denne) – og rul på tabellen

1-2	Ups, det var ikke din gamle ven	Hov, det var alligevel ikke noget	Hmm, ikke den person, du var på udkig efter
3-4	Det er en gammel bekendt, som gerne drikker en øl med dig. Du kan straks efter rustningskøbet tage en tur på en kro, hvor din gamle ven over en øl giver dig et værdifuldt hint (<i>spilleleder giver en brugbar oplysning</i>).	Det er en uven. <i>Introducer en uven, som du fornærmer med et par velvalgte ord</i> (spilleleder reintroducerer uvennen senere i spillet)	Det er en lokal slyngel eller stikker – måske kan du fange vedkommende? Spilleleder sætter en situation op.
5-6	Det er en gammel ven. Du har en allieret, som du kan bede om en tjeneste af.	Det er en rival! Introducer en rival, som du kan komme op og toppes med. Hvordan er rivalen? (Rivalen kan nu enten laves som en ny karakter med den halve mængde XP af, hvad du har, eller spilleleder overtager rivalen og gør måske rivalen plot-relevant)	Det er en plot-relevant person – spilleleder sætter en situation op.

- 5 Hov! Nogen har tabt en lille pung. Hvad mon, der er i den? Rul 1t6: 1-2) der er 2t6 guldstykker; 3) en død mus; 4) fyldt med groft salt; 5) et kærlighedsbrev – *hvem mon det er fra, og hvem mon det er til?*; 6) Der er en håndfuld farvede sten i pungen.
- 6 Der er mange kunder, og rustningsmeden har mange opgaver at se til, og en del fra folk, som er mere fornemme end dig. Din handel bliver forsinket med 1t6+6 timer.