

Rustningsmedjen ved Den ensomme fæstning

I udkanten af teltejren, hvor brandfaren er mindst, ligger smedjerne. En lille gruppe af værksteder, hvorfra lyden af ambolte ekkoer og blander sig med smedenes hammerslag, blæsebælgenes hvæsen og glødernes knitren. Svende arbejder hårdt med blæsebælge eller med at hjælpe mester i at banke det gloende metal i de ønskede former. Et af værkstederne har en pæl banket i jorden, og på pælen hænger et banner med billede af en rustning, og under banneret hænger dele fra rustninger udstillet.



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.

Det koster **1t2+1 tidsenheder** at handle med smedjen (gennemgang af udstyr, venten på andre kunder, tilpasning af udstyr etc.).

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"> • Slagkofte • Læderkyrads • Ringbrynje (2 styk) • skælpanser (20%; 1 styk) • Træskjold (1t3 styk) • Metalskjold (1t3-1 styk) • 30% chance for en hændelse ved smedjen 	<ul style="list-style-type: none"> • Slagkofte • Læderkyrads • Ringbrynje (3 styk) • skælpanser (30%; 1 styk) • Træskjold (1 styk) • 40% chance for en hændelse ved smedjen 	<ul style="list-style-type: none"> • Slagkofte • Læderkyrads • ringbrynje (30%; 1t4 styk) • Skælpanser (3 styk) • pladekyrads (50%; 1 styk) • Pladerustning (30%; 1 styk) • Metalskjold (1t4 styk) • 30% chance for en god handel (25% rabat på første vare, du køber) 	<ul style="list-style-type: none"> • Slagkofte • Læderkyrads • Ringbrynje (40%; 1t3 styk) • Pladekyrads (1 styk) • pladerustning (70%; 1 styk) • Træskjold (1t3-1 styk) • Metalskjold (1t4 styk) • 30% chance for metalskjold af jernokseskæl

Metalskjold af jernokseskæl (pris 35 guld; +2 forsvar; Særlig evne: Våbenknækker – hvis et angrebsrul mod skjoldbæreren ruller 1-4 på terningen og fejler, er der 50% chance for at (ikke-magisk) våbnet ødelægges i sammenstødet med jernokseskællene, og ødelægges våbnet, er der 30% risiko for at skjoldet går tabt).

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 rustningssmedjen 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 vejforholdene og huleudforskning. *Fortæl et godt råd baseret på en tidligere mission og lav et visdomstjek 6. Hvis det er succesfuldt, får du 50 eventyrpoint.*
- 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%). 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	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 eventyrpoint 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 sølv mønter; 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 rustningssmeden har mange opgaver at se til, og en del fra folk, som er mere fornemme end dig. Din handel bliver forsinket med 1t6 tidsenheder.