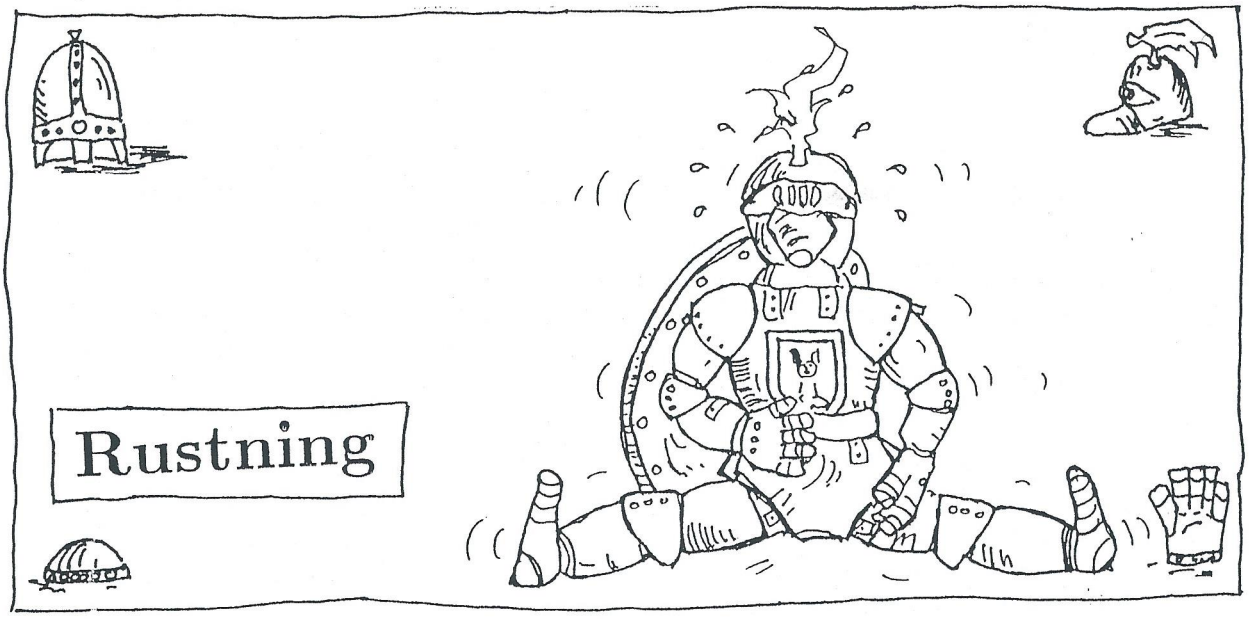


Rustning

Indledning

Dette er et afsnit om rustninger. Spillerne kan selv designe deres rustninger hos en smed, eller bruge nogle standardtyper. Ordentlige rustninger er meget dyre, og der er ikke mange smede, der kan finde ud af at lave en ordentlig pladerustning. Spillemesteren bør holde øje med, om spillerne kan have haft råd til den rustning, de har fra starten.

En rustning reducerer den skade spilleren normalt ville tage fra et slag. Den skade der reduceres, afhænger dels af våbenet og dels af det materiale, som rustningen er lavet af. I afsnittet om avanceret kamp side 117 er der et mere detaljeret rustningssystem end det nedenfor beskrevne.

Effekt af rustning

Når en spiller har ramt en modstander, slår han for hvilket område han har ramt. Spilleren slår derefter, hvor meget skade han giver, afhængig af våbenet. Han giver nu disse tal til 'offeret', samtidig med at han fortæller hvilken type våben, han slår med (skarp/slag/spids). Offeret ser nu på sin rustning og trækker den skade fra, som rustningen angiver.

Rustning	Skarp	Spids	Slag	Ild	Lyn	Vægt	Pris
Lærred	0	0	0	4	4	0 #	2 js
Tykt tøj	4	0	4	8	8	$\frac{1}{2}$ #	2 js
Skind	10	8	8	10	10	$\frac{1}{2}$ #	8 js
Hårdt læder	30	10	20	20	20	1 #	2 ks
Træ	30	30	40	70	70	2 #	4 ks
Ringbrynje	60	30	10	50/0	0	3 #	16 ks
Kæder	60	10	10	30/0	0	4 #	6 ks
Plade	70	50	50	70/0	0	4 #	2 ks

Bemærk, at prisen er circa priser for færdiglavede varer. Hvis de ikke behøves at være formet med henblik på at være rustning, er prisen den halve.

Dobbelt beskyttelse

Bemærk, at en spiller, der bærer et skjold og som bliver ramt i det område, hvor han bærer skjoldet, vil få den bonus, som skjoldet giver. Skjolde er normalt af træ. Et lille skjold dækker kun underarmen (område 6), et mellemstort dækker hele armen (område 6 og 7), og et stort skjold dækker både armen og noget af kroppen (område 6, 7 og 10).

Hvis et skjold bæres på ryggen, vil et lille skjold dække skulderpartiet (dvs. område 11, bagfra) mens mellemstore og store skjolde også vil dække ryggen (område 10, bagfra).

Hvis en spiller har mere end én rustning på et område, vil kun den kraftigste give fuld beskyttelse. Den næstkraftigste giver kun halvdelen af sin normale beskyttelse oveni, den næste kun en fjerdedel osv. Således vil en ringbrynje med skind under kun give 65 mod skarpe våben, 34 mod spidse og 14 mod slag. Det er sjældent realistisk at have mere end to lag rustning på et kropsområde, det bliver simpelthen for tykt. Reglerne her for dobbelt rustning gælder også de steder, man har et skjold foran.

Almindelige typer

Disse rustninger er de mest almindeligt forekommende. I afsnittet om Dyr og Uhyrer side 101 er der tabellagt, hvor meget de beskytter.

Tøj: Dette er lærreds bluse på område 5–8, 10 og 11, lærred bukser på område 1–4 og 9, samt læder støvler eller sko, område 1 og 2.

Læderrustning: Denne rustning består af et læder harnisk på område 10 og 11, samt læder støvler på område 1 og 2. Normalt vil man også have tøj under.

Læderrustning m. hue: Denne rustning er ligesom læderrustning, men tilføjet en læder hue (område 12).

Ringbrynje: En kortærmet ringbrynje dækker område 7–11 med ringe, og man vil også have læderstøvler, samt bære tøj under.

Ringbrynje m. hætte: Dette er en ringbrynje samt en hætte af ringe (område 12).

Pladerustning: Med denne rustning har man solid plade på både brystet og ryggen (område 10 og 11), en hætte af ring (område 12) samt normalt tøj nedenunder og læderstøvler.

Pladerustning m. hjelm: Denne rustning dækker næsten hele personen med plade. En hjelm (område 12), harnisk på kroppen (område 10 og 11), arm- og lårbeskyttere (område 3–8) og metalstøvler (område 1 og 2). Derudover er der normalt tøj under.

Stor pladerustning: Dette er en pladerustning, hvor områderne 3, 4 og 9 er ekstra beskyttet af ring.

Komplet pladerustning: Med denne rustning har man plade på alle områder, idet man tilføjer en skridtbeskytter til en pladerustning med hjelm, og på kroppen og overarmene bærer man en ringskjorte, foruden det normale tøj, man bærer inderst.

Kvalitetsrustninger

Kvalitetsrustninger laves på samme måde som kvalitetsvåben, se side 45. Følgende tabel kan evt. benyttes:

% slag	Pris	Skade	Vægt	Særlighed
00	-5	+25	3	Ødelægges af strike.
01-02	-2	+10	2	Sætter sig fast[1].
03-04	-1	+5	$1\frac{1}{2}$	Rusten, knirker og larmer[2].
05-75	0	normal	1	Intet.
76-84	+1	-10	$\frac{3}{4}$	Ruster ikke el.lign.
85-90	+2	-20	$\frac{1}{2}$	God bøjelighed.
91-94	+3	-30	$\frac{1}{2}$	Kamouflagefarvet[3].
95-97	+4	-40	$\frac{1}{4}$	Modstår spidse våben[4].
98-99	+5	-50	Som tøj	Fjerner strikeeffekt.

% slag: Denne søjle benyttes, hvis Spillemesteren synes, at en bestemt rustning skal være af bedre (dårligere) kvalitet end andre. Der kan slåes en gang for hver kategori (Skade, Vægt og Særlighed). Spillemesteren kan også nøjes med at slå på en enkel kategori. Vi anbefaler Spillemesteren at lave sine egne særlige rustninger mm.

Pris: Hvis en smed slår strike, når han laver en rustning, vil han kunne lave en kvalitetsrustning. I så tilfælde tager man strikefaktoren og 'køber' kvaliteter til rustningen, søjlen med Pris angiver, hvor meget de forskellige fordele 'koster'. Man kan købe både skade, vægt og særlighed, dog kun en af hver, og man kan ikke købe negative ting.

Hvis til gengæld smeden slår en fumle, vil 10-fumlefaktoren være det antal dårlige egenskaber, man *skal* købe til rustningen.

Skade: Dette er, hvor meget ekstra (mindre) skade rustningen trækker fra slagene. En negativ værdi regnes for 0.

Vægt: Dette er, hvor meget rustningen vejer i forhold til en normal rustning af den type.

Særlighed: Dette er nok den sjoveste kategori, da alt kan lade sig gøre. Vær dog opmærksom på ikke at lave rustningerne for kraftige. Man kan selv finde på andre særligheder.

Det bemærkes, at de ovennævnte rustniner ikke er magiske, da magiske rustninger hører under magi, og de enkelte fortryllelser beskrives derunder. Envidere kan og bør de enkelte Spillemestre selv lave de magiske rustninger, der hører til deres specielle verden.

Normalt vil det ikke være muligt for en rustning at beskytte mod ånder, dæmoner mm., hvis ikke rustningen er magisk, da disse ikke har nogen fysisk krop. Spillerne bør derfor være meget forsigtige, hvis de går i kamp med den slags væsener.

Magiske rustninger

Disse vil modsvare magiske våben. Dvs., at de kan have præcise beskrivelser eller mere mystiske beskrivelser. Bemærk, at angreb fra ikke fysiske væsener kræver, at man har en magisk rustning for at være beskyttet.

Læs afsnittet om magiske våben side 45 for at få ideer til effekten af magiske rustninger.

[1] Alle bevægelsesevner er svære slag, bl.a. undvige.
[2] Snige bliver svært slag.
[3] Skjule bliver nemt slag.
[4] Spidse våben kan ikke trænge igennem.