

Begegnungen

Zufallsbegegnungen	
W100	Begegnung
1 – 12	Keine
13 – 37	1 Monster
38 – 41	Einsiedler
42 – 74	2 Monster
75 – 76	Schatztruhe
77 – 88	3 Monster
89 – 93	Händler
94 – 100	4 Monster

Whack the Goblin

Ausrüstungen & Begegnungen

Händler	
W20	Verkauft
1 – 6	Zauber (bis W6-2+STUFE)
7 – 13	Heiltränke (bis W4+STUFE)
14	Waffen (bis W4+STUFE)
15 – 16	Schilder (bis W4+STUFE)
17 – 18	Rüstungen (bis W4+STUFE)
19 – 20	Schatzkarten (150 T), Schlüssel (200 T) und Fußfesseln

Einsiedler	
W20	Verhalten
1 – 4	Lehrt Zauber
5 – 7	Trainiert Eigenschaft
8 – 9	Lehrt Fähigkeit
10 – 20	Läuft weg

Monster

		Monsterstufe										
		W10										
Stufe	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2
	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3
	3	1	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
	4	2	3	4	4	4	4	4	5	5	6	6
	n	-2	-1	+0	+0	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2

Bewegungsrichtungen	
W6	Richtung
1	Norden
2	Osten
3	Süden
4	Westen
5 – 6	Keine

Nahkampfwaffen

Name	Gattung	Mod.	Nkw	Sch.	Hd.	Preis
Bidenhänder	Klingenwaffe	Gs-2	+0	+7	2	20 T
Breitschwert	Klingenwaffe		+1	+5	1	12 T
Dolch	Klingenwaffe		+0	+1	1	20 T
Handaxt	Scharfe Hiebwaffe		+1	+3	1	12 T
Hellebarde	Stangenwaffe	Gs-3	-2	+10	2	36 T
Kampfstab	Stangenwaffe		+1	+1	2	20 T
Knüppel	Stumpfe Hiebaffen		+0	+0	1	1 T
Kriegshammer	Stumpfe Hiebaffen	Gs-3	-3	+10	2	52 T
Kurzschwert	Klingenwaffe		+1	+1	1	5 T
Langschwert	Klingenwaffe		+2	+4	1	12 T
Langstab	Stangenwaffe		+1	+0	2	2 T
Lanze	Stangenwaffe	Gs-1	-1	+6	2	4 T
Morgenstern	Stumpfe Hiebaffen	Gs-1	+0	+5	1	12 T
Pike	Stangenwaffe	Gs-2	-1	+8	2	36 T
Säbel	Klingenwaffe		+2	+1	1	12 T
Schwert	Klingenwaffe		+2	+3	1	16 T
Stoßspeer	Stangenwaffe		+1	+3	1	6 T
Streitaxt	Scharfe Hiebaffe	Gs-1	+1	+4	2	15 T
Streitkolben	Stumpfe Hiebaffen		+1	+2	1	10 T

Fernkampfwaffen

Name	FKW	Sch.	Hd.	Sw	NL	Preis
Armbrust	+2	+0	2	4	2	40 T
Kurzbogen	+1	+1	2	3	1	10 T
Langbogen	+0	+4	2	6	1	40 T
Leichte Armbrust	+3	+1	2	3	2	40 T
Reiterbogen	+1	-2	2	3	0	20 T
Repetierarmbrust ¹	+1	+2	2	3	4	90 T
Schleuder	-2	+2	1	4	1	5 T
Schwere Armbrust	+2	+3	2	4	3	60 T
Stabschleuder	-1	+3	2	5	2	8 T
Stahlbogen	+1	+4	2	5	1	30 T
Wurfmesser ²	+0	+3	1	2	1	10 T
Wurfspeer ²	+1	+4	1	3	1	20 T

1: Einmal nachgeladen können drei Schüsse hintereinander abgefeuert werden, ohne dass dazwischen nachgeladen werden muss.
 2: Kann nur einmal verwendet werden.

Rüstung

Name	Schützt...	Rw	Mod.	Preis
Brillenhelm	Kopf	+2		12 T
Eisenhaube	Kopf	+1		4 T
Gehörnter Eisenhelm	Kopf	+3		20 T
Lederkappe	Kopf	+1		4 T
Topfhelm	Kopf	+2	Gs-1	8 T
Harnisch	Rumpf	+5	Gs-2	20 T
Kettenhemd	Rumpf	+2		8 T
Lamellenpanzer	Rumpf	+4	Gs-1	16 T
Lederwams	Rumpf	+1		4 T
Magisch verstärkte Robe	Rumpf	+3		16 T
Robe	Rumpf	+1		4 T
Schuppenpanzer	Rumpf	+3		12 T
Verstärkter Lederwams	Rumpf	+2		10 T
Verstärkter Schuppenpanzer	Rumpf	+4	Gs-1	18 T
Eisenbeinlinge	Beine	+4	Gs-2	16 T
Kettenbeinlinge	Beine	+2		10 T
Lederbeinlinge	Beine	+1		6 T
Schuppenbeinlinge	Beine	+3	Gs-1	14 T

Schilder

Name	Mod.	Nkw/Ausw.	Rw	Preis
Faustschild		+1	+0	5 T
Rundschild		+1	+1	7 T
Großer Rundschild	Gs-1	+1	+2	9 T
Drachenschild	Gs-1	+2	+3	9 T
Turmschild	Gs-2	+2	+5	13 T

Munition

Name	Waffe	Schaden	Preis
Bleikugel	Schleuder	+2	5 T
Bolzen	Armbrust	+0	1 T
Guter Pfeil	Bogen	+2	5 T
Panzerbrechender Bolzen ³	Armbrust	+3	15 T
Pfeil	Bogen	+0	1 T
Schwerer Bolzen ⁴	Armbrust	+2	5 T
Stein	Schleuder	+0	1 T

3: Kann bis RW 3 ohne Verlust durchschlagen.
 4: Können nicht in leichten, Repetier- oder Einhandarmbrüsten benutzt werden.