

Begegnungen im Finstermondwald		
#	Begegnung	HG
1	Merkwürdige Spuren	-
2	Tote Feenwesen	-
3	Waldmänner	-
4	Glimmschimmel	-
5	Wyvernichtung	-
6	Koboldschamane	1/4
7	Riesenmoskito	1/2
8	Falle eines Jägers	1
9	Riesenmoorschlange	2
10	Wölfe	3

Siehe Seite 5 Falkengrunds letzte Hoffng.

Monster im Gebirge		
#	Begegnung	HG
1	Skelett	1/3
2	Ork	1/3
3	Zombie	1/2
4	Ghul	1
5	Riesenspinne	1
6	Wolf	1
7	Orkanführer	2
8	Skelettstreiter	2
9	Werwolf	2
10	Oger	3

Monster im Gewölbe		
#	Begegnung	HG
1	Goblin	1/3
2	Skelett	1/3
3	Schreckensratte	1/3
4	Ork	1/3
5	Riesentausendfüßler	1/2
6	Zombie	1/2
7	Ghul	1
8	Troglodyt	1
9	Skelettstreiter	2
10	Grauschlick	4

Begegnungsbudget		
HG	EP	Schatz
1/4	100	-
1/3	135	-
1/2	200	-
1	400	300
2	600	600
3	800	900
4	1.200	1.200
5	1.600	1.600
6	2.400	2.000
7	3.200	2.600

Namen	
#1	#2
Bart	Lane
Delbert	Bates
Frederic	Brooks
Lucio	Kerr
Minhh	Winters
Odell	Osvaldo
Shawn	Duncan
Brandy	Dickson
Felecia	Fuentes
Kelli	Garrett

Geschäfte Namen	
Zur hustenden	Eidechse
Der fröhliche	Bär
Zum großen	Gauner
Zum kleinen	Schmied
Zum langen	Illusionist
Zum blauen	Obsidian
Der taube	Wolf
Zum wütenden	Dämonenjäger
Der humpelnde	Ghul
Zum schlampigen	Abenteurer
Der einfältige	Waffenschmied

#	Trank	GM
1	Leichte Wunden heilen	50
2	Federfall	50
3	Magierrüstung	50
4	Schutz vor Bösem	50
5	Furcht bannen	50
6	Heiligtum	50
7	Schild des Glaubens	50
8	Beistand	300
9	Bärenstärke	300
10	Mittelschwere Wunden heilen	300

#	Schatz (gering)
1-2	3w6 GM
3-4	5w10 GM
5-6	5w10 GM, 5w10 Edelsteine
7-8	2w10 GM, 8w10 Edelsteine
9	Eine Waffe (Meisterarbeit)
10	Magischer Gegenstand
11	Eine Rüstung
12	Ein Trank

#	Waffe (Meisterarbeit)	GM
1	Dolch (1w4)	302
2	Kampfstab (1w6)	300
3	Leichte Armbrust (1w8)	327
4	Schwerer Streitkolben (1w8)	312
5	1w10 x Wurfpeil (1w4)	300
6	Rapier (1w6)	320
7	Streitaxt (1w8)	310
8	Langbogen (1w8)	375
9	Zweihänder (2w6)	350
10	Zweihändige Axt (1x12)	320

#	Rüstung	GM
1	Beschlagene Lederrüstung	25
2	Kettenhemd	100
3	Kettenpanzer	150
4	Leichter Stahlschild	9
5	Schienenpanzer	200
6	Schuppenpanzer	200
7	Schwerer Stahlschild	20
8	Lederrüstung	10
9	Plattenpanzer	600
10	Fellrüstung	25

#	Ausrüstung	GM
1	Blutungsstiller (Heilkunde +5)	25
2	Diebeswerkzeug +2	100
3	Donnerstein	30
4	Krähenfüße	1
5	Gegengift (RW +5)	50
6	Heiliges Wasser (2w4)	25
7	Handspiegel	10
8	Lampenöl	1 SM
9	Siegelwachs	-
10	Brecheisen	-

#	Magischer Gegenstand	GM
1	Silberner Dolch (Mwk)	322
2	Silberne Munition (Pfeil)	2
3	Elixier der Wahrnehmung (+10)	250
4	Silberöl	250
5	Schlafmunition (SG 11 Schlaf)	132
6	Schlafsack (+1 HP je Rast)	-
7	Elixier des Schwimmens (+10)	250
8	Feuerballhalskette (1x)	750
9	Magische Brosche (1x +5 HP)	300
10	Rüstungsamulett (1x +5 HP)	300