

Prijlijst

Met de volgende lijsten hopen we tegemoet te komen aan de wensen van talrijke ODM-spelers, die ons hebben aangeschreven over de prijzen van vele dingen voor dagelijks gebruik. Maar we willen erop wijzen dat deze informatie niet zomaar in elke Avonturijnse bazaar kan worden ingevoerd: Havena is een havenstad – sommige zaken (accommodatie, eten) zijn er duurder dan in de landelijke steden, andere dan weer goedkoper omdat ze rechtstreeks vanaf de haven in de verkoop worden gegooid en niet over lange afstanden hoeven te worden vervoerd. (Dit geldt met name voor onze excentrieke »import«-wapens in onze lijst.) Er moet ook rekening worden gehouden met de variërende beschikbaarheid van de goederen. Ook hier heeft een havenstad een voordeel. Een Havener kan vaak dingen zonder enige moeite aanschaffen, waarvan een Norburger alleen maar kan dromen. Dus, lieve speler, verwacht niet van jouw spelleider dat er in elk Avonturijs gehucht en enorm assortiment goederen op jou ligt te wachten. Wees tevreden met de dingen die het gebied jou aanbiedt.

Toelichting

Alle gewichten zijn in Avonturijnse oncen (25 g; 1 kg = 40 oncen), prijsaanduidingen in Kreuzers (afk. K), Heller (H), Zilveren Daalders (Z), Dukaten (D). 1 dukaat = 10 zilveren daalders = 100 hellers = 1000 kreuzers.

In de sectie **Kleding** vind je meestal twee tarieven. De eerste prijs geldt voor een tweedehands of goedkoop, op de markt of bij een winkelier aangeboden kledingstuk; de tweede prijs verwijst naar het maatwerk van een ambachtsman. Geen enkele prijs staat vast, over elk product en dienst kan men onderhandelen.

Kleding	Gewicht	Prijs	
Wollen sokken	4	3 H	3 Z
Zeiden kousen	2	12 Z	6 D
Linnen nachthemd	15	1 Z	8 Z
Zijden nachthemd	4	12 Z	8 D
Slaapmutsje	4	2 H	2 Z
Onderlijfje	25	2 Z	2 D
Hemd/bloes (linnen/wol)	10/15	8 H	8 Z
Zijden Hemd/ -bloes	5	12 Z	8 D
Wollen jas	40	2 Z	1 D
Lederen jas	60	4 Z	3 D
Bontjas	50	5 Z	2 D
Wollen Broek	30	1 Z	1 D
Lederen broek	50	3 Z	4 D
Rok (linnen / wol)	35	1 Z	4 D
Zijden rok	15	1 D	7 D
Jurk (linnen/wol)	40/50	1 Z	6 D
Zijden jurk	20	3 D	12 D
Lange kapmantel	80	1 D	6 D
Wollen korte Mantel	60	3 Z	3 D
Pelsmantel	120	3 D	12 D
Cape	50	2 Z	8 Z
Teerjas	60	5 Z	
Wollen muts	3	2 H	
Capuchon	3	5 H	5 Z
Vilten hoed	4	1 Z	8 Z
Vilten hoed met struisvogelveren	10	3 Z	2 D
Bontmuts	30	5 Z	
Lederen gordel	6	1 Z	6 Z
Schouderriem	20	6 Z	1 D
Lederen Handschoenen (licht)	6	3 Z	2 D
Kaphandschoenen	30	6 Z	3 D
Wollen wanten	4	3 H	
Pelswanten	10	4 Z	
Mof	30	4 Z	
Stro schoenen	25	3 H	
Sandalen	30	6 H	6 Z
Lederen Schoenen	40	2 Z	1 D
Lichte laarzen	75	9 Z	3 D
Zware ruitarlaarzen	100	2 D	5 D

Levensmiddelen	Gewicht	Prijs
Zwart brood	20	1 H
Tarwebrood	40	3 H
Zuurdesembrood	40	1,5 H
Moutbrood	20	2 H
Kolombijntje	20	2 H
Marsepein-taart	20	6 H
Honingkoek	20	2 H
Platbrood	20	3 K
Rundsvlees (gebraden)	20	6 H
Varkensvlees (gebraden)	20	4 H
Schapenvlees	20	4 H
Ezels-/paardenvlees	20	2 H
Rookworst	20	3 H
1 kip	40	6 H
1 gans	200	4 Z
1 kwartel	8	1 Z
1 paarse mees	1	1 Z
Koschgorstong	4	2 D
1 haring	17	5 K
Gerookte haring	17	6 K
Prembutta	20	8 K
Gerookte prembutta	20	1 Z
Inktvis	20	4 K
Zout-carol	20	1 Z
1 vuurkop	120	1 D
6 eieren	20	9 K
Schapenkaas	20	1,5 H
Harde kaas (van koeienmelk)	20	2 H
Koeienmelk	20	3 K
Boter	20	1 H
Verse bonen	20	4 K
Gedroogde bonen	20	5 K
Groene-/witte kool	20	3 K
Rode kool	20	5 K
Prei	20	8 K
Aardappelen (delicatesse!)	20	5 Z
Pompoen	20	4 K
Verse erwten	20	8 K
Gedroogde erwten	20	8 K
Ajuinen	20	5 K
Knoflook	20	2 Z
Zout	20	1 Z
Peper	20	3 Z
Gedroogde kruiden	10	1 Z
Kandijsuiker	10	1 Z
Appels	20	5 K
Peren	20	5 K
Aardbeien	20	4 H
Kersen	20	2 H

Suikergoed

Zuurstokken	1	3 K
Gekonfijt fruit	10	1 Z
Drop	10	3 H
Toffees	10	6 H
zoethout	10	2 K

In de Taverne (eten- en drankenkaart)

Stoofpotje		3 H
Vleesgerecht		7 H
Visgerecht		5 H
Brood en worst		2 H
Brood en kaas		1 H
Brood (4 oncen)		5 K
Glas bier (15 oncen)		6 K
Glas goedkope wijn (10 oncen)		9 K
Glas dure wijn (10 oncen)		5 H
Glas brandewijn (2 oncen)		6 K
Glas dure Brandewijn (2 oncen)		7 H
Glas melk (10 oncen)		3 K

Speciale Ontmoetingen – Tabel 4

Bij deze tabel wordt er met de 3D10 gedobbeld. De resultaten liggen tussen 001 en 000 (= 1.000).

001-002	MP 901	Gildeleider Kiasa Demesda	380	Vechtpartij, 4D6 personen
003-004	MP 902	Gildeleider Fortus Arolus	385	Vechtpartij, 3D10 personen
006	MP 903	Gildeleider Ardis Neremusk	400	Edele met escorte, 1D6+4 gardisten
008	MP 928	Gildeleider Elwene Aranol	405	Straatbende, 1D3 personen
010	MP 904	Gildeleider Fingorn Seledie	410	Straatbende, 1D6 personen
012	MP 905	Gildeleider Resano Milting	415	Straatbende, 2D3 personen
014	MP 906	Gildeleider Ragnar Slagtrouw	450	1D3 zwerfhonden
016	MP 907	Gildeleider Treulind Scherpoog	465	1D3 zwerfkatten
018	MP 908	Gildeleider Sylnya Glost	480	1 op hol geslagen paard
020	MP 909	Gildeleider Retiro Alma	500	Koerier van de koning te paard
022	MP 910	Gildeleider Ivino J. Raph	550	1D6 boeren met karren
024	MP 911	Gildeleider Sherlock Nokin	600	1D6 boeren, vee-drijvend
026	MP 913	Gildeleider Jergon Mondana	604	Knecht met brooddeeg
028	MP 914	Gildeleider Gunda Frasell	608	Knecht met 1D3 kinderen
030	MP 915	Gildeleider Haldana Draugr	612	Knecht met hond
032	MP 916	Gildeleider Alof Vigsdula	616	Knecht met 1D3 boeren
034	MP 917	Gildeleider Bragi Forgryn	620	Knecht met paard
036	MP 918	Gildeleider Zekla Groenhand	624	Knecht met boodschappen
038	MP 919	Gildeleider Ull Hretiel	628	Knecht met goederen
040	MP 920	Gildeleider Tekla Beylard	640	Straatveger
042	MP 921	Gildeleider Uzrhom Suthri	650	Groepje werfarbeiders (2D6 arbeiders)
060	MP 301	Tempelhoofd Geiléis Guaire	660	Voorwerp dat uit een raam vliegt
078	MP 306	Tempelhoofd Larona Zeedroomster	663	MP 930 Merkur Soliman
096		Tempelhoofd van de Praios-tempel	666	MP 931 Olorand Enar
114		Tempelhoofd van de Boron-tempel	669	MP 932 Karyn Indash
132		Tempelhoofd van de Rondra-tempel	672	MP 933 Goris van Kardan
140		Courtisane	675	MP 201 Dalbach Necht
164		Moordenaar	678	MP 202 Niam Necht
168		Religieuze ceremonie	681	MP 203 Rois Necht
172		Druide	684	MP 204 Dara Necht
176		1D3 avonturiers	687	MP 205 Zuster Eerwoud
178		Dief bij het zakkenrollen	690	MP 206 Alahmär Eerwoud
180		Dief met gestolen goederen	693	MP 207 Ayzik Kelberns
182		Dief bij het inbreken	696	MP 208 Sore Kelberns
184		Dief, inning van beschermingsgeld	699	MP 209 Neres Schudpeer
186		Dief (1D6) bij geluksspelen	702	MP 210 Selinde Halingsford
200		Spreker bij een menigte	705	MP 211 Cerball Iomchad
210		1D3 Praios-priesters	708	MP 212 Kono Uittrolf
220		1D3 Efferd-priesters	711	MP 213 Bron
130		1D3 Rahja-priesters	714	MP 937 Kaltylak
240		1D3 Rondra-priesters	717	MP 302 Eoan Fedelmis
250		1D3 Hesinde-priesters	720	MP 303 Broinnfind Necht
300		Gildelid aan het werk	723	MP 304 Erkenvrede Garlson
302		Gardist, op patrouille	726	MP 305 Heiltrud Ferobrecht
304		Gardist, voorbijgangers ondervragend	729	MP 307 Waanrust Wintervis
306		1D3 gardisten op patrouille	732	MP 308 Krona Hoogsteder
308		1D3 gardisten, voorbijgangers ondervragend	735	MP 309 Grijssteen
310		1D3 gardisten, achtervolging van een dief	738	MP 401 Sulpiz Agilfried
312		1D6 gardisten, wachtlopen	741	MP 402 Thalionmel
314		1D6 gardisten, achtervolging van een dief	744	MP 403 Aldare
316		1D3 gardisten, achtervolging van een moordenaar	747	MP 404 Colga Na Naomh
318		1D3 gardisten, begeleiden van een rijke koopman	750	MP 406 Rukus Rabor
320		1D6 gardisten, begeleiden van een rijke koopman	752	MP 922 Gildeleider Yaruth Corbel
330		1D3 elfen, babbelend	754	MP 923 Gildeleider Sindar Eltwyn
340		1D3 bedelaars	756	MP 924 Gildeleider Lyndia Ynglarm
343		Moordenaar, bij een moordpoging	758	MP 925 Gildeleider Havamel Griffit
346		Moordenaar, op de vlucht	760	MP 926 Gildeleider Vilrylis Krantt
349		Moordenaar, observeert	762	MP 927 Gildeleider Starkad Dendural
352		Moordenaar, praat met 1D3 bedelaars	763-781	Pas speelbaar bij het »Avontuur in Havena«
355		Moordenaar, vlucht voor 1D3 gardisten		(Nogmaals dobbelen)
360		Vechtpartij, 2D3 personen	782-800	Pas speelbaar bij »Avontuur in Havena II«
365		Vechtpartij, 3D3 personen		(nogmaals dobbelen)
370		Vechtpartij, 2D6 personen	801-1000	Creëer uw eigen karakter of dobbel nog een keer
375		Vechtpartij, 3D6 personen		

Overnachting	Prijs	Gereedschappen, meubels, huisraad, vervoer	Gewicht	Prijs
Strozak in slaapzaal	2 H			
Bed in de gemeenschappelijk ruimte	6 H	Grote kist	600	3 D
Eenpersoonskamer	3 Z	Lappenpop	10	5 H
Tweepersoonskamer	5 Z	Wassen pop	40	5 Z
Suite	2 D	Houten zwaard	8	2 H
		Tinnen figuurtjes	0,5	8 K
		Caleidoscoop	20	8 Z
		Zaag	60	2 D
		Hamer	40	8 Z
		Klimhaken, 10 stuks	50	5 Z
		Nagels (50 stuks)	30	1 D
		Breekijzer	85	1 D
		Pikhouweel	200	2 D
		Schop	80	1 D
		Touw, 10 m	45	4 Z
		Touw ladder, 5 m	70	1 D
		Ketting, 5 m	80	2 D
		Zandloper	10	2 D
		Bril	3	40 D
		Telescoop	40	80 D
		Schrijfgerei (perkament, inkt, veer)	6	5 Z
		Houtskoolstift	0,3	1 K
		Teugelwerk	40	6 Z
		Zadel	200	4 D
		Lastzadel	200	3 D
		Hoefijzer (beslagen)		3 Z
		Eénspan (2-zit)	6000	410 D
		Koets, vierspan	20000	900 D
		Kleine roeiboot	2000	120 D
		Boot, 6 m lang	16000	650 D
		Zeil, 12 m ²	300	10 D
		Trekpaard		200 D
		Rijpaard, onervaren		100 D
		Rijpaard, getest		150 D
		Strijdros		500 D
		Geneeskrachtige kruiden en giften, Gereedschappen en prijzen zie Boek van de Regels II		
Gereedschappen, meubels, huisraad, vervoer	Gewicht	Prijs		
Houten beker	2	3 H		
Aarden beker	5	5 H		
Aarden kruik	30	2 Z		
Drinkglas	4	6 Z		
Glazen karaf	20	2 D		
Kristallen beker	4	4 D		
Glazen fles	4	5 Z		
Aarden bord	6	5 H		
Tinnen bord	8	3 Z		
IJzeren pan Ø 20 cm	40	4 Z		
IJzeren pan Ø 30 cm	80	8 Z		
IJzeren pot	120	1 D		
Tinnen bestek	10	5 Z		
Zilveren bestek	10	2 D		
Gouden bestek	15	15 D		
Kaars, 20 cm	2	1 H		
Kaars 40 cm	4	2 H		
Olielamp	15	3 Z		
Lampolie	10	5 H		
Pekfakkelt	20	5 H		
Lederen ransel	30	2 S		
Lederen rugzak	50	4 S		
Stoffen zak	15	4 H		
Vuursteen en staal	5	5 H		
Tondel	5	2 Z		
Tweepersoonstent (linnen)	600	2 D		
Vishaak, lijn	1	2 H		
Klein visnet	35	2 Z		
Groot net	80	5 Z		
Wollen deken	60	2 Z		
Waterkruik	5	1 Z		
Kruk	120	6 Z		
Stoel	160	2 D		
Houten bankje	400	3 D		
Zetel	800	10 D		
Tafel	1000	5 D		
Bed	3200	15 D		
Hemelbed	5000	30 D		
Handspiegel	20	1 D		
Muurspiegel	200	6 D		
Tinnen kaarsenhouder	60	8 Z		
Gouden kaarsenhouder	100	100 D		
Commode	1200	10 D		
Kast	4000	20 D		
Kleine kist	200	8 Z		

Benaming	TP	Gewicht	AV/AW	Breukf.	Prijs (in S)
Tweehander					
Efferdbaard	1D6+2	90	-1/+1	3	80
Tuzakmes	1D6+6	60	-(15-BE)*	2	220
Ossenkudde	3D6+3	240	-(17-LK)*	2	110
Dubbelkhunchomer	1D6+5	150	-1/-3	3	125
Rondrakam	1D6+5	150	-2/-2	3	140
Dubbele lelie (2AV/GR*)	1D6+3	80	-(16-BE)*	4	95
Eenhander					
Khunchomer	1D6+4	70	0/-1	3	70
Brabakbengel	1D6+5	120	-(17-LK)*	2	80
Ravenbek	1D6+4	90	-1/-5	3	110
Dolk					
Basiliskentong	1D6+1	25	0/-3	3	25
Ogervanger	1D6+2 (1D6)*	30	0/-3	4	95
Mengbilladolk	1D6+1 (+gif)	20	0/-3	6	110
Afweerschild					
Bok (BW 1)	1D6	120	-3/0	2	80
Pantserarm (BW 1)	1D6	220	-4/+1	2	135
Trucwapens					
Veteranenhand	1D6+1	60	-2/-6	5	225
Havenapijp (Dolk)	1D6+1	20	0/-4	4	145
Havenapijp (blaaspijp)	Gif	15	Bereik: 15m		145
Hoedveer	1D6+1	15	Bereik: 20m		225
Wapengordel (IJzeren schakels)		80			60
Zwaardschede		80			20
Dolkschede		10			12

*zie opmerkingen

Efferdbaard: Drietand met de tanden gerangschikt in een driehoek, goed geschikt om vijandelijke zwaardslagen op te vangen.. Geliefd bij de Havenerse vissers, die de baard ook als **werpspeer** gebruiken.

Tuzakmes: Zeer licht tweehandwapen gemaakt van hoogwaardig staal. Het zwaard wordt met een houten schede vrij in de hand gedragen. Een bevestiging aan de riem is ongebruikelijk. Aan het handvest van het tuzakmes is een klein belletje bevestigd dat vrolijk rinkelt tijdens een gevecht. Vrolijkheid komt echter zelden voor wanneer het zwaard wordt gehanteerd door een kampioen. Aftrekken op AV en AW blijkt uit de behendigheid van de jager: 15 minus de BE-waarde is gelijk aan de aftrek op de AV- en de AW-score. Een BE hoger dan 15 resulteert in **geen** toeslag op de AV- en AW-score.

Ossenkudde: een verschrikkelijk wapen als het wordt geleid door een bovengemiddelde sterke strijder. Met een lagere LK kan je amper de snelheid bereiken die nodig is om een succesvolle aanval uit te voeren. Daarvoor is het gewicht van de ossenkudde te groot: 17 min de LK-score is gelijk aan de aftrek op AV en AW. Geen toeslag voor een LK boven de 17.

Dubbelkhunchomer: een pronk tweehander uit Zuid-Avonturië, wordt zonder schede in een hanger op de rug gedragen.

Rondrakam: wordt zonder schede (meestal over de schouder) gedragen. Een zowel in afweer als verdedigend goed tweehandwapen.

Dubbele Lelie: Veel voorkomend in de omgeving rond Elvenia. Om het wapen volledig tot zijn recht te laten komen moet men lang ermee trainen en een buitengewone behendigheid hebben. 16 minus BE is gelijk aan de aftrek op AV en AW.

Khunchomer: Brede, Zuid-Avonturijnse sabel. Wordt aan de gordel gedragen zonder schede.

Brabakbengel: zware foelie met een lang stootpunt. Effectief ermee omgaan is alleen mogelijk met een hoge LK. 17 minus de LK-score is gelijk aan de aftrek van de AV en de AW. Geen toeslag bij een LK hoger dan 17.

Ravenbek: Lichte oorlogshamer met een gevaarlijke punt. Populair ruitwapen.

Basiliskentong: Tweesnijdende dolk met een golvend lemmet. Wordt vaak door dames gedragen.

Ogervanger: De weerhaken in het lemmet klappen naar buiten wanneer er geprobeerd wordt het wapen uit de wonde te trekken. Zolang die in het lichaam zit, veroorzaakt hij 1D6 schadepunten per ronde. Het wapen kan alleen maar na het gevecht worden verwijderd – ofwel met geweld (3D6 SP) of door een wondarts of heler (1D6 SP).

Mengbilladolk: Een gifdolk uit Mengbilla met een uitgeholde handgreep en een gifkanaal in het lemmet. Zeer breekbaar.

Bok: een klein schild dat de BW met 1 verhoogt. Kan ook gebruikt worden om een aanval mee uit te voeren. De vechter heeft dan 2 AV in één GR. Mislukken echter beide aanvallen, dan mag hij de volgende aanval(len) van zijn tegenstander(s) niet afweren.

Pantserarm: Afweerschild dat de hele onderarm bedekt. Gebruik: zie bok.

Veteranenhand: Het wapen wordt gedragen als een handschoen en lijkt op een lederen handprothese. Als de drager een vuist maakt, dan schuiven er vier messenlemmeten voorwaarts. Men kan geen ander wapen hanteren met de **veteranenhand** en ook geen tweede aanval per GR uitvoeren.

Havanapijp: Een ebbenhouten wandelstok met een zilveren knop en een voetstuk. De langere helft van de buis kan, na het verwijderen van het voetstuk, worden gebruikt als een blaaspijp, de kortere helft als een driehoekige smalle stootdolk. Er kunnen giftige blaaspijpdarts in de holle greep worden verstopt.

Hoedveer: werpschijf met drie sikkelvormige mesjes. De schijf wordt vaak kleurrijk beschilderd als een hoedsieraad gedragen. Afstandstabel voor het werpwapen zie werpbijl, **Boek van de Regels I**, blz. 41.

HAVENA

De grote stad voor fantasie-rollenspelen

Toepassing van de ontmoetingstabellen

De spelers streven niet altijd een bepaald doel na. Vaak slenteren ze simpelweg door de straten. Het is daarom helemaal niet zo bijzonder om in Havena, een stad met meer dan 18.000 inwoners andere mensen, dieren of zelfs monsters tegen het lijf te lopen. Om deze reden hebben we een tabelscherm uitgevonden, waarmee men elke mogelijke ontmoeting mee kan bepalen. En het is heel eenvoudig te gebruiken:

Eerst bepaalt de spelleider hoe frequent hij de ontmoetingstabellen wil »raadplegen«. Vervolgens bepaalt hij via tabel 1 of er een ontmoeting plaatsvindt. Als dat zo is, dan gebruikt hij tabel 2 of 3, afhankelijk van het tijdstip van de dag. Voor sommige waarden moet er opnieuw worden gedobbeld, ofwel in tabel 4, 5 of 6. Nu hangt het van de spelleider af hoe gedetailleerd de ontmoeting wordt beschreven en gespeeld. Tot slot nog dit: laat de spelers ook eens een rustig moment beleven. Er moet niet altijd de ene na de andere ontmoeting plaatsvinden.

Ontmoetingen met monsters – tabel 6

	Dag	Nacht
Kobolden (1D3)	01	01-03
Goblins (1D3)	02	04-08
Dwaallichten		04-08
Orken (1D3)	03-04	11-13
Oger		14
Zee-adelaar	05-07	
Holespin	08	15-16
Moerasesegel	09-12	
Vampier	13	17-19
Weerwolf		20
Wolf	14-15	
Mummie	16	
Skelet	17	
Trol	18	
Panther	19	
Bergadelaar	20	

Opgepast: voor deze tabel wordt er met de 1D20 gedobbeld.

Ontmoetingskansen – Tabel 1

	Dag	Nacht
a) Boron-eiland	05	20
b) Hoofdstraat	25	10
c) Marktplaats	30	10
d) Koninklijk hof	30	20
e) oude Stad	15	25
f) Privé-huis	20	30
g) Openbaar gebouw	15	05
h) Rijke wijk	10	15
i) Herberg/Hotel/Pension/Taverne	15	25
j) Opslagplaats/scheepswerf/ havenfaciliteiten	15	25

Alle gegevens zijn procentueel

Ontmoetingen met dieren – Tabel 5

Dier	Dag	Nacht
Vos		01-02
Vleermuis (1D3)		03
Kraaien (2D6)	01-02	
Koekoek	03	
Duiven (2D6)	04	
Kat	05-06	04-05
Honden (1D3)	07-09	06
Kippen (1D3)	10	
Valk	11	
Hazen (1D3)	12-14	07
Egel	15	08-09
Patrijs	16	
Hagedis	17	10-12
Nachtegaal		13
Uil		14
Fazant	18	
Postduif	19	15-16
Kwartel	20	
Raaf	21-22	17
Ratten (1D6)	23-50	18-50
Stinkdier	51-55	51-60
Slang	56-57	61-63
Gifslang	58	64-65
2maal dobbelen	59-75	66-80
3 maal dobbelen	76-00	81-00

Verduidelijking bij de tabellen

Tabel 2, 3:

Er wordt met de 2D10 gedobbeld (zwart: tientallen, wit: één-tallen). Resultaten van 1 (zwart : 0, wit : 1) tot (zwart : 0, wit : 0) zijn mogelijk. Men kan alleen maar zo'n persoon tegenkomen, die in de verticale kolom (plaats) met een getal is gekenmerkt.: Voorbeeld: Tabel 2, kolom a (Boron-eiland): **geen** ontmoeting met een gardist of een bedelaar, bij een dobbelresultaat van 01-25 ontmoet men een burger. **Geen** ontmoeting met een ronselaar, bij een dobbelresultaat van 26-30 ontmoet men een dief. Bij een resultaat van 100 (00) ontmoet men een Meesterpersonage, die wordt bepaald in tabel 4. Bij een resultaat van 46-50 (Dag) of 31-45 (nacht) stoot men op een dier en gaat het verder via tabel 5.

Tabel 5:

Bij een resultaat tussen 59-75 (66-80) wordt er om 2 ontmoetingen uit de dierenlijst gedobbeld, bij een resultaat van 76/81-00 komt het tot 3 ontmoetingen. Resulteren deze worpen weer tot een waarde van boven de 58 (65), wordt het aantal van de mogelijke ontmoetingen niet nog eens verhoogt, maar er wordt gewoonweg nogmaals gedobbeld, totdat het aantal vereiste ontmoetingen is bereikt.