

<u>Explore Die</u>	<u>Terrain</u>	<u>New Terrain</u>	<u>Water</u>	<u>Weather</u>	<u>Discoveries</u>
1) Nothing 2) Nothing 3) Spoor 4) Discovery 5) Discovery 6) Danger	1) Grasslands 2) Woods 3) Hills 4) Mountains 5) Swamp 6) Wasteland	1) > Same 2) > 3) > 4) > 5) — New 6) —	1) > None 2) > 3) > 4) > 5) — River 6) — Lake	1) Overcast 2) Sunny 3) Fog 4) Rain 5) Thunderstorm 6) Snow	<i>Unnatural</i> 1) Portal 2) Glowing 3) Residue 4) Cursed 5) Scorching 6) Mutation <i>Settlement</i> 1) > Village 2) > 3) > 4) — Town 5) — Outpost 6) — City <i>Details</i> 1) Ruined 2) Rotting 3) Blocked 4) Odorous 5) Sealed 6) Sunken <i>Theme</i> 1) Haunted 2) Infested 3) Mystical 4) Ancient 5) Defended 6) Corrupted <i>Occupant Activity</i> 1) Hiding 2) Exploring 3) Guarding 4) Hunting 5) Sacrificing 6) Taking
					<i>Natural</i> 1) Cave 2) Landmark 3) Nest 4) Water 5) Grove 6) Ravine <i>Evidence</i> 1) Tracks 2) Camp 3) Bones 4) Tools 5) Supplies 6) Violence <i>Passive</i> 1) Refugee 2) Merchant 3) Merchant 4) Camp 5) Bard 6) Animal
<u>Spoor</u>	<u>Discovery</u>	<u>Danger</u>	<u>Reaction</u>	<u>Distance</u>	<u>Degree</u>
1) Foul odor 2) Monster tracks 3) Black smoke 4) Carrion birds 5) War sounds 6) Human tracks	1) Unnatural 2) Natural 3) Ruin 4) Settlement 5) Evidence 6) Passive	1) Unnatural 2) > Hazard 3) > 4) > 5) — Hostile 6) —	1) Helpful 2) Curious 3) Indifferent 4) Wary 5) Rude 6) Hostile	1) At hand 2) Close 3) Middle 4) Middle 5) Range 6) Horizon	1) > Bad/ 2) > Small 3) > 4) > 5) > Good/ 6) > Large

2d6 & d6 Traveling Encounters

2) **A large tree:** [1-2] hung with something [3-4] radiating light or sound [5-6] opens when approached

3) **A mystical glade:** [1-2] radiates calm [3-4] causes sleep [5-6] induces forgetfulness

4) **A field of mushrooms:** [1-2] that are poisonous [3-4] that satiate hunger [5-6] that give strength

5) **A man locked in a cage:** [1-2] that promises to help if let out [3-4] that promises treasure if let out [5-6] that speaks of revenge

6) **A procession:** [1-2] of refugees [3-4] of soldiers [5-6] of performers

7) **A soldier:** [1-2] loots the corpse of another soldier [3-4] tries to make his donkey proceed [5-6] is fending off hostile monsters

8) **A small camp of hunters:** [1-2] welcomes you [3-4] stands and threatens you [5-6] asks for your help with a problem

9) **A patrol of d6 creatures:** [1-2] escorts captives [3-4] argues over an abandoned cart [5-6] harasses a group of travelers

10) **A raucous crowd is gathered:** [1-2] shouting for death [3-4] shouting for forgiveness [5-6] shouting in disbelief

11) **A merchant that sells:** [1-2] healing potions [3-4] Mundane items [5-6] Special Items

12) **A scarred woman:** [1-2] offers to trade food for a weapon [3-4] speaks of a wizard in a tower [5-6] roasts a monster over a fire

<i>Grasslands</i>	<i>Woods</i>	<i>Hills</i>
1) Human	1) Human	1) Human
2) Human	2) Animal	2) Animal
3) Animal	3) Humanoid	3) Humanoid
4) Animal	4) Humanoid	4) Monster (S)
5) Humanoid	5) Monster (S)	5) Monster (L)
6) Monster (S)	6) Monster (L)	6) Monster (L)

<i>Mountains</i>	<i>Swamps</i>	<i>Wastelands</i>
1) Human	1) Human	1) Human
2) Animal	2) Animal	2) Humanoid
3) Humanoid	3) Humanoid	3) Humanoid
4) Humanoid	4) Unnatural	4) Unnatural
5) Monster (L)	5) Unnatural	5) Monster (S)
6) Monster (L)	6) Monster (S)	6) Monster (L)

Encounter by terrain [HD = d6]

1) Commoner: HD(1) AC[10]	Human
2) Bandit: HD(1) AC[12] Wpn	
3) Bandit: HD(1) AC[12] Wpn	
4) Soldier: HD(1) AC[12] Wpn	
5) Berserker: HD(1+2) AC[12] Wpn, Berserking	
6) Mage: HD(1+1) AC[10] Dagger(-1), Spell	

1) Fire Beetle: HD(1+3) AC[15] Bite	Animal
2) Centipede: (1d2HP) AC[10] Bite, Poison	
3) Bear: HD(4+1) AC[12] Claw(d3), Claw(d3), Bite	
4) Giant Rat: HD(1-1) AC[12] Bite, Disease	
5) Spider: HD(2+2) AC[13] Bite, Poison, Web	
6) Stirge: HD(1-1) AC[14] Sting, Suck Blood	

1) Goblin: HD(1-1) AC[13] Wpn, Sun	Humanoid
2) Gnoll: HD(2) AC[14] Bite	
3) Kobold: HD(1/2) AC[13] Weapon	
4) Giant: HD(10) AC[15] Wpn(2d6), Hurls	
5) Troll: HD(6+3) AC[15] Claw(+2), Regeneration	
6) Orc: HD(1) AC[13] Wpn	

1) Wererat: HD(3) AC[13] Wpn, Rats	Monster (S)
2) Bugbear: HD(3+1) AC[14] Wpn or Bite, Surprise	
3) Blink Dog: HD(6) AC[14] Bite, Teleport	
4) Hobgoblin: HD(1+1) AC[14] Wpn	
5) Dryad: HD(2) AC[14] Wpn(-1), Charm	
6) Werewolf: HD(3) AC[14] Bite or Claw	

1) Basilisk: HD(6) AC[15] Bite, Gaze	Monster (L)
2) Manticores: HD(6+4) AC[15] Bite(+1), Tail Spikes	
3) Hydra: HD(5-12; # of heads) AC[14] Bite/head	
4) Cockatrice: HD(5) AC[13] Petrify Bite	
5) Owlbear: HD(5) AC[14] Claw, Claw or Bite(2d6)	
6) Wyvern: HD(7) AC[16] Bite or Sting, Fly, Poison	

1) Skeleton: HD(1/2) AC[11] Wpn	Unnatural
2) Zombie: HD(1) AC[11] Strike, Immune Sleep	
3) Ghoul: HD(2) AC[13] Claw, Paralyze	
4) Demon: HD(3) AC[16] Tail Sting, Immune Wpn	
5) Wight: HD(3) AC[14] Claw(1hp + Lvl drain)	
6) Wraith: HD(4) AC[16] Touch(1d6 + Lvl drain)	

Quests

Roll d6 for direction & d6 for hex distance.

<i>Action</i>	<i>Target</i>
1) Locate	1) Treasure
2) Deliver	2) Item
3) Explore	3) Location
4) Destroy	4) Enemy
5) Rescue	5) NPC
6) Protect	6) Message

<i>Source</i>	<i>Where</i>
1) Cleric	1) Ruin
2) Mayor	2) Forest
3) Friend	3) Castle
4) Wizard	4) Cave
5) Witch	5) City
6) Rumor	6) Mountain

<i>Opposition</i>	<i>Reward</i>
1) Rivals	1) Gold
2) Soldiers	2) Silver
3) Bandits	3) NPC
4) Monsters	4) Secret
5) Spy	5) Item(Spc.)
6) Cult	6) Item(Spc.)

Optionally, as you journey to complete a quest, roll on the “Clue found” table after exploring a location or defeating a humanoid enemyon the way. If a Clue was found, roll on the noted table.

<i>Clue Found?</i>	
1) No	
2) No	
3) No	
4) No	
5) Narrative Shift	
6) Clues	

11) Candle	21) Waterskin
12) Tin of wax	22) Marbles
13) Hammer	23) Fine cloak
14) Lockpicks	24) Poetry
15) Pocketknife	25) Ink pot
16) Ball of yarn	26) Pot of grease

31) Deck of cards	41) Necklace	51) Comb	61) Dried fruit
32) Playing dice	42) Rabbit foot	52) Torch	62) Healing herbs
33) Handsaw	43) Red ribbon	53) Belt	63) Antidote vial
34) Earring	44) Ring	54) Warm Hat	64) Quiver/arrows
35) Needle	45) Spear tip	55) Fishing rod	65) Flint & steel
36) Sack of nails	46) Fruit bread	56) Parchment	66) Magni-Glass

11) Orb	21) Dart	31) Elixir	41) Staff	51) Scroll	61) Scroll
12) Ring	22) Key	32) Shard	42) Spellbook	52) Bracelet	62) Dagger
13) Carpet	23) Playing cards	33) Bag	43) Pouch	53) Earrings	63) Gold
14) Boots	24) Spellbook	34) Lute	44) Ring	54) Feather	64) Gloves
15) Sword	25) Cloak	35) Flute	45) Cup	55) Amulet	65) Gem
16) Helmet	26) Shield	36) Wand	46) Arrow	56) Mask	66) Animal

11) +1	21) Speed	31) Locating	41) Opening	51) Shrinking	61) Curse
12) +1	22) Light	32) Holding	42) Fire	52) Appearance	62) Life
13) +2	23) Levitation	33) Growth	43) Ice	53) Control	63) Power
14) +0	24) Perception	34) Devouring	44) Piercing	54) Water	64) Weight
15) -1	25) Strength	35) Charming	45) Sleep	55) Wisdom	65) Gravity
16) -1	26) Shielding	36) Poison	46) Blending	56) Healing	66) Animal

<u>Solo Engine</u>					
<i>Oracle</i>		<i>Narrative Shift</i>		<i>Clues</i>	
1) Extreme no	1) Good NPC appears	1) Documents			
2) Moderate no	2) Info revealed	2) Rumor			
3) Narrative Shift	3) Bad event occurs	3) Identity			
4) Moderate yes	4) Bad NPC appears	4) Weakness			
5) Moderate yes	5) Object introduced	5) Location			
6) Extreme yes	6) Environment Changes	6) Key			
<i>Detail</i>	<i>Adjective</i>	<i>Noun</i>	<i>Verb</i>	<i>Theme</i>	
1) Grimy	1) Harsh	1) Person	1) Betray	1) Community	
2) Ornate	2) Remote	2) Object	2) Corrupt	2) Power	
3) Plain	3) Perilous	3) Creature	3) Control	3) Wealth	
4) Heavy	4) Haunted	4) Location	4) Attack	4) Nature	
5) Carved	5) Ancient	5) Resource	5) Attain	5) Spirit	
6) Glows	6) Rich	6) Belief	6) Surprise	6) Growth	

<u>NPC Interaction</u>					
<i>Concerns</i>	<i>Bearing</i>	<i>Topic</i>	<i>Methods</i>		
1) Followed	1) Flustered	1) Weather	1) Wit		
2) Recover	2) Anxious	2) Festival	2) Charm		
3) Locate	3) Jovial	3) Rumor	3) Violence		
4) War	4) Paranoid	4) History	4) Money		
5) Lost	5) Desperate	5) Arcane	5) Blackmail		
6) Creature	6) Hostile	6) Creature	6) Sabotage		
<i>Motivation</i>	<i>Interests</i>	<i>Financial</i>	<i>Secret</i>		
1) Crime	1) Treasure	1) Very poor	1) Is a criminal		
2) Revenge	2) Art	2) Poor	2) Is royalty		
3) Adventure	3) Music	3) Modest	3) Is famous		
4) Wealth	4) Politics	4) Modest	4) Location of magic		
5) Power	5) Archaeology	5) Rich	5) Location of gold		
6) Escape	6) Gambling	6) Very rich	6) Location of NPC		

<u>Mundane Items</u>					
11) Candle	21) Waterskin	31) Deck of cards	41) Necklace	51) Comb	61) Dried fruit
12) Tin of wax	22) Marbles	32) Playing dice	42) Rabbit foot	52) Torch	62) Healing herbs
13) Hammer	23) Fine cloak	33) Handsaw	43) Red ribbon	53) Belt	63) Antidote vial
14) Lockpicks	24) Poetry	34) Earring	44) Ring	54) Warm Hat	64) Quiver/arrows
15) Pocketknife	25) Ink pot	35) Needle	45) Spear tip	55) Fishing rod	65) Flint & steel
16) Ball of yarn	26) Pot of grease	36) Sack of nails	46) Fruit bread	56) Parchment	66) Magni-Glass

<u>Special Items</u>					
11) Orb	21) Dart	31) Elixir	41) Staff	51) Scroll	61) Scroll
12) Ring	22) Key	32) Shard	42) Spellbook	52) Bracelet	62) Dagger
13) Carpet	23) Playing cards	33) Bag	43) Pouch	53) Earrings	63) Gold
14) Boots	24) Spellbook	34) Lute	44) Ring	54) Feather	64) Gloves
15) Sword	25) Cloak	35) Flute	45) Cup	55) Amulet	65) Gem
16) Helmet	26) Shield	36) Wand	46) Arrow	56) Mask	66) Animal

<u>Magical Item Effects</u>					
11) +1	21) Speed	31) Locating	41) Opening	51) Shrinking	61) Curse
12) +1	22) Light	32) Holding	42) Fire	52) Appearance	62) Life
13) +2	23) Levitation	33) Growth	43) Ice	53) Control	63) Power
14) +0	24) Perception	34) Devouring	44) Piercing	54) Water	64) Weight
15) -1	25) Strength	35) Charming	45) Sleep	55) Wisdom	65) Gravity
16) -1	26) Shielding	36) Poison	46) Blending	56) Healing	66) Animal

<u>Characters</u>					
<i>Race</i>	<i>Type</i>	<i>Carries</i>			
1) Human	1) Magic User	1) Exotic pet			
2) Human	2) Adventurer	2) Much gold			
3) Human	3) Merchant	3) Cursed item			
4) Halfling	4) Soldier	4) Map fragment			
5) Elf	5) Noble	5) Powerful key			
6) Dwarf	6) Commoner	6) Ancient ring			
<i>Traits 1</i>	<i>Traits 2</i>	<i>Traits 3</i>			
1) Scarred	1) Cruel	1) Bald			
2) Stutters	2) Humble	2) Bearded			
3) Tattooed	3) Heroic	3) Greasy			
4) Dirty	4) Daring	4) Amputee			
5) Florid	5) Friendly	5) Blind			
6) Haughty	6) Greedy	6) Mute			
<i>Female Names</i>	<i>Female Names</i>	<i>Female Names</i>			
1) Fiona	1) Jean	1) Vornith			
2) Isolde	2) Samantha	2) Trilt			
3) Kate	3) Tera	3) Ristal			
4) Evelyn	4) Olivia	4) Wirth			
5) Ronda	5) Elke	5) Nus			
6) Rebecca	6) Francis	6) Zeena			
<i>Male Names</i>	<i>Male Names</i>	<i>Male Names</i>			
1) Francis	1) Storn	1) Razz			
2) Drake	2) Rildor	2) Drint			
3) Morton	3) Duncan	3) Rusk			
4) Garth	4) Grindor	4) Greeteg			
5) Richard	5) Rudolph	5) Vlesk			
6) Aldred	6) Bainard	6) Zabian			

<u>Settlements</u>					
<i>Prefix -</i>	<i>Prefix -</i>	<i>Prefix -</i>			
1) Storm	1) Bright	1) Grey			
2) Rock	2) Thorn	2) Great			
3) Clouded	3) Hill	3) Little			
4) Mourn	4) Frost	4) Black			
5) New	5) Fort	5) White			
6) High	6) Low	6) Stone			
<i>- Suffix</i>	<i>- Suffix</i>	<i>- Suffix</i>			
1) ville	1) bridge	1) mount			
2) moor	2) brook	2) plane			
3) haven	3) stead	3) mire			
4) fall(s)	4) wick	4) wood(s)			
5) field	5) valley	5) ridge			
6) ton	6) river	6) mound			
<i>Quality</i>	<i>Industry</i>	<i>Concerns</i>			
1) Worn	1) Textiles	1) Cult			
2) Poor	2) Agriculture	2) Monster			
3) Quiet	3) War	3) Sorcerer			
4) Desperate	4) Religion	4) Bandits			
5) Wealthy	5) Mining	5) Soldiers			
6) Fearful	6) Economy	6) Blight			
<i>Leader</i>	<i>Available</i>	<i>Status</i>			
1) Noble	1) Smith	1) Calm			
2) Bandits	2) Library	2) War			
3) Soldiers	3) Temple	3) Trade			
4) Elder	4) Merchant	4) Illness			
5) Mayor	5) Artisan	5) Festival			
6) None	6) Alchemist	6) Rebellion			