

<u>Explore Die</u>	<u>Terrain</u>	<u>New Terrain</u>	<u>Water</u>	<u>Weather</u>	<u>Discoveries</u>
1) Nothing	1) Grasslands	1) Same	1) None	1) Overcast	<u>Unnatural</u>
2) Nothing	2) Woods	2) Same	2) None	2) Sunny	<u>Natural</u>
3) Spoor	3) Hills	3) Same	3) None	3) Fog	<u>Ruin</u>
4) Discovery	4) Mountains	4) New	4) River	4) Rain	1) Portal
5) Discovery	5) Swamp	5) New	5) Lake	5) Thunderstorm	2) Glowing
6) Danger	6) Wasteland	6) New	6) Lake	6) Snow	3) Residue
					4) Cursed
					5) Scorching
					6) Mutation
					<u>Settlement</u>
					<u>Evidence</u>
					1) Refugee
					2) Camp
					3) Bones
					4) Tools
					5) Supplies
					6) Bard
					7) Violence
					<u>Details</u>
					<u>Theme</u>
					<u>Occupant Activity</u>
					1) Haunted
					2) Infested
					3) Guarding
					4) Hunting
					5) Sacrificing
					6) Taking
					<u>Dangers</u>
					<u>Hazard</u>
					<u>Hostile</u>
					1) Ghoul
					2) Zombie
					3) Skeleton
					4) Demon
					5) Elemental
					6) Wraith
					<u>Unnatural</u>
					<u>Hazard</u>
					<u>Hostile</u>
					1) Bog
					2) Landslide
					3) Sinkhole
					4) Poison
					5) Resources
					6) Ambush
					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

<u>Spoor</u>	<u>Discovery</u>	<u>Danger</u>	<u>Reaction</u>	<u>Distance</u>	<u>Degree</u>
1) Foul odor	1) Unnatural	1) Unnatural	1) Helpful	1) At hand	1) Bad/Small
2) Monster tracks	2) Natural	2) Hazard	2) Curious	2) Close	2) Bad/Small
3) Black smoke	3) Ruin	3) Hazard	3) Indifferent	3) Middle	3) Bad/Small
4) Carrion birds	4) Settlement	4) Hazard	4) Wary	4) Middle	4) Bad/Small
5) War sounds	5) Evidence	5) Hostile	5) Rude	5) Range	5) Good/Large
6) Human tracks	6) Passive	6) Hostile	6) Hostile	6) Horizon	6) Good/Large

Grasslands	Woods	Hills	Quests	Roll d6 for direction & d6 for hex distance.	Solo Engine	Characters
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)				
Mountains	Swamps	Wastelands				
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]			Human			
1) Commoner: HD(1) AC[10]						
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) Manticore: 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)						

Action	Target	Oracle	Narrative Shift	Clues
1) Locate	1) Treasure	1) Extreme no	1) Good NPC appears	1) Documents
2) Deliver	2) Item	2) Moderate no	2) Info revealed	2) Rumor
3) Explore	3) Location	3) Narrative Shift	3) Bad event occurs	3) Identity
4) Destroy	4) Enemy	4) Moderate yes	4) Bad NPC appears	4) Weakness
5) Rescue	5) NPC	5) Moderate yes	5) Object introduced	5) Location
6) Protect	6) Message	6) Extreme yes	6) Environment Changes	6) Key
Source	Where	Detail	Adjective	Noun
1) Cleric	1) Ruin	1) Grimy	1) Harsh	1) Person
2) Mayor	2) Forest	2) Ornate	2) Remote	2) Object
3) Friend	3) Castle	3) Plain	3) Perilous	3) Creature
4) Wizard	4) Cave	4) Heavy	4) Haunted	4) Location
5) Witch	5) City	5) Carved	5) Ancient	5) Resource
6) Rumor	6) Mountain	6) Glows	6) Rich	6) Belief
Opposition	Reward		Verb	Theme
1) Rivals	1) Gold		1) Betray	1) Community
2) Soldiers	2) Silver		2) Corrupt	2) Power
3) Bandits	3) NPC		3) Wealth	3) Wealth
4) Monsters	4) Secret		4) Nature	4) Nature
5) Spy	5) Item(Spc.)		5) Attain	5) Spirit
6) Cult	6) Item(Spc.)		6) Surprise	6) Growth
Concerns	Bearing	Topic	Methods	
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	
Motivation	Interests	Financial	Secret	
1) No	1) Crime	1) Treasure	1) Very poor	1) Is a criminal
2) No	2) Revenge	2) Art	2) Poor	2) Is royalty
3) No	3) Adventure	3) Music	3) Modest	3) Is famous
4) No	4) Wealth	4) Politics	4) Modest	4) Location of magic
5) Narrative Shift	5) Power	5) Archaeology	5) Rich	5) Location of gold
6) Clues	6) Escape	6) Gambling	6) Very rich	6) Location of NPC

Mundane Items					
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

Special Items					
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

Magical Item Effects					
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

Race	Type	Carries
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
Traits 1	Traits 2	Traits 3
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
Female Names	Female Names	Female Names
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
Male Names	Male Names	Male Names
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
Settlements	Prefix -	Prefix -
	Prefix -	Prefix -
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
- Suffix	- Suffix	- Suffix
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
Quality	Industry	Concerns
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
Leader	Available	Status
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