

## ST-10 TABLA DE ENCUENTROS

Tirada de encuentros	Densidad de Población				
	Denso	Moderado	Escaso	Deshabitado	Desolado
1-30	v/-	-/-	-/-	-/-	-/-
31-50	b/-	v/-	-/v	-/v	-/-
51-60	b/-	v/-	v/v	-/v	-/-
61-70	b/-	b/-	v/v	-/v	-/v
71-80	b/-	b/v	v/v	-/v	-/v
81-90	b/-	b/v	b/v	-/v	-/h
91-100	h/v	b/v	b/v	-/h	-/h
101-120	h/h	b/v	b/h	v/h	-/h
121-140	a/h	h/h	h/h	b/h	v/a
141-160	a/a	a/h	h/h	b/h	b/a
161-180	a/a	a/a	a/h	h/a	h/a
181-200	t/a	a/a	a/a	a/a	a/t
201+	t/t	t/t	t/t	t/t	t/t

**Nota:** Esta tabla está pensada para cubrir las pautas habituales de encuentros entre personajes jugadores y habitantes de la zona o bestias salvajes. Las categorías de "Densidad de Población" (o sea, cada columna) representan la densidad relativa de seres sociables o habitantes. La Tirada de Encuentros es la diferencia entre la *Tirada de Actividad* del DJ y la *Tirada de Evitación del grupo viajero* (véase Apartado 14.2, pág. 66-68)

**Resultados:** Los códigos de letras situados antes de la barra inclinada representa la interacción con seres sociables; las que van detrás de la barra contemplan la interacción con bestias salvajes. Si hay una letra en ambas categorías, el DJ debería volver a tirar: si saca un resultado bajo (01-50) se produce un encuentro con bestias salvajes; si es alto (51-00) se encuentran con seres sociables

**Códigos de encuentro:**

- t = trampa, emboscada o ataque sorpresa.
- a = grupo atacante.
- h = grupo hostil.
- b = encuentro básico.
- v = avistamiento con otro grupo.

Los códigos de encuentro son generales y relativos. Un encuentro sencillo con un grupo de una cultura tremendamente agresiva o sospechosa puede ser más peligroso que una fuerza hostil de gente pasiva. El DJ debe tener en cuenta los habitantes locales y animales para determinar qué tipo aparecerá y cuál será su fuerza o número. Una regla sencilla: cuanto mayor la diferencia, más peligroso el encuentro. El DJ puede aumentar las capacidades de los habitantes o animales de acuerdo con esto.

**Modificaciones a la Tirada de Actividad:****Terreno en el que se viaja:**

- +30 .... camino
- +20 .... despejado
- 10 .... bosque
- 15 .... abrupto
- 30 .... bosque y abrupto
- 40 .... montañoso

**Actividad de los habitantes:**

- +25 .... hostiles
- +50 .... zona vigilada
- +100 .... alarma general (Apartado 14.2, pág. 66-68)
- +30 .... habitantes nocturnos (orcos, por ejemplo) de noche
- 30 .... habitantes nocturnos de día

**General:**

- 50 .... viajando de noche\*
- 10 .... Percepción
- variable .... hechizos usados para detectar grupos.

**Modificaciones a la Tirada de Evitación:****Tamaño del grupo:\*\***

- +50 .... uno
- +20 .... dos
- +0 .... 3-4
- 10 .... 5-7
- 20 .... 8-10
- 50 .... 11-20
- 75 .... 21-50
- 100 .... 51+

**Tipo de movimiento:**

- +50 .... sigiloso
- +20 .... andar cauteloso
- +0 .... caminar normal
- 10 .... correr/andar
- 20 .... trote (montar)
- 40 .... galope (montar)
- variable .... volar, barca, barco, etc.

**General:**

- +30 .... si se está buscando algo
- variable .... hechizos usados por el grupo
- 20 .... si se ha acampado tras viajar 12 horas
- 40 .... si se ha acampado tras viajar 16 horas.

\* — Puede ser menor debido a la luz (por ejemplo, la luna o las estrellas en una noche despejada).

\*\* — Los montaraces, hobbits y elfos cuentan como 1/2