

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IN DEN FREIEN LANDEN



Alle 4h Probe, ob Begegnung	
Handelswege	PW
Pfad/Weg	8
befestigte Straße	15
Langstromufer	10
In der Wildnis	PW
Flußnähe	8
Ebene	6
Wald	5
Gebirge	4



Art der Begegnung	
W20	Handelsweg
1-5	Wetter
6	Tiere
7-9	Räuber
10-15	Reisende
16-18	Miliz (kein Wurf mehr)
19-20	Monster
W20	In der Wildnis
1-5	Wetter
6-7	Tiere
8-10	Räuber
11-12	Reisende
13	Wundersam
14-16	Ruine
17-20	Monster

W20	Wetter
1-3	Ideales Wetter
4-8	Wetter wird besser
9-13	Wetter hält sich
14-18	Wetter wird schlechter
19-20	Unwetter

W20	Tiere (M=Mahlzeiten)
1	Vogelnest mit Eiern M1
2	Hase M2
3	Reh M6
4	Hirsch M8
5	ungiftige Schlange M1
6	Frischling* M4
7	Fuchs M4
8	Frettchen M3
9	Honigbienenstock M5
10	Ameisenhaufen
11	Auerhähne (2/SC) je M2
12	streunender Hund
13	kleine Wildkatze
14	tollwütige Wölfe
15	Bär M25
16	Keiler M20
17	Monsterspinne (1/4SC)
18	Schwarm**
19	Vampirlfledermäuse (2/SC)
20	Tierkadaver (neuer Wurf)

*: Keilermutter in der Nähe
 **: Bienen, Hornissen u.ä. (SCW:20)

Ei: W20	
1:	Alligator; 2: Adler; 3: Basilisk; 4: Drache; 5: Echsenmensch; 6: Eulerich; 7: Harpyie; 8: Hydra; 9: Monsterspinne; 10: Riesenechse; 11: Riesenschlange; normales Vogelei; 12+

W20	Räuber (LE=Leder-, KE=Kettenpanzer)
1-5	1 Strauchdieb/SC (Stufe 1, Keule)
6-10	2 Goblins/SC
11-14	1 Wegelagerer/SC (Stufe 2, LE, Schwert, Bogen)
15-17	1 Ork/SC
18-19	1 Plünderer/SC (Stufe 3, KE, Schwert, Bogen)
20	1 Hobgoblin/SC (KE, Bogen)

W20	Ruine
1	Dorf (6)
2	Statue (-)
3-5	Turm (8)
6	Anwesen (6)
7-10	Haus (4)
11-15	Hütte (2)
16	Friedhof (5)
17	Tempel (7)
18-19	Mühle (8)
20	Burg (10)

*: Zahl in Klammern ist
 PW, ob neue "Bewohner"

W20	Monster
1	Drachewelpe
2-3	Eulerichs
4-6	Goblins
7	Harpyien
8-9	Hobgoblins
10	Homunkulus*
11-12	Kobolde
13-14	Oger
15-17	Orks
18	Trolle
19-20	Unwölfe

*: Unterwegs zu seinem Meister

W20	Wundersam
1	Hilfsbereiter Baumherr
2-5	mag. Teich (direkter Schluck wirkt zuf. Zauber)
6-10	Dunkles Omen (Krähen, schwarze Katze usw.)
11-14	totes Monster (Wurf auf Monstertabelle)
15-18	uneinholbare, lockende Irrlichter
19	ferner, lockender Gesang
20	Wie immer es auch her kam: Ein Ei (s.u.)

2W20	Reisende
2-3	Abenteurergruppe
4	Abgesandte aus Dynomere
5-8	Bauern der Umgegend
9	Bettlerschar aus armseligen Gestalten
10-11	Botenreiter
12-13	Elfische Jäger, die mit Heilkraut handeln
14	Flüchtling (PW8: unschuldig)
15	Gehängte(r)
16-18	Handelszug (Leibwächter; Großstadtwaren)
19-21	Hausierer (Dorfwaren)
22	Heiler auf Pilgerreise
23	Kampfmönche aus Wan-Fu
24	Kartograph (fertigt Karten; Kenntnis r=100km)
25	Lorrpriester auf Pilgerreise zur Knochensee
26	Mönche aus Birkenhain in geheimer Mission
27	Paladintrupp auf Monsterjagd
28-29	Reisender Händler (Leibwächter; Kleinstadtwaren)
30	Reisender Zauberer (PW10: verkauft Schriftr./Tränke)
31	Sklavenjäger aus Nieheim (getarnt als Abenteurer)
32	Stummer Reiter, der aus Ferne guckt und verschwindet
33	geplündertes Überfallopfer (erneuter Wurf)
34	Verrückter (PW10: Harmlos)
35-36	Waffentransport aus Eisenhall
37	Wildelfen aus Meldritch
38	Wüstenzwerge auf geheimnisvoller Suche
39-40	Wyndländer auf dem Weg Richtung Heimat

