Dimension, Earth

The Dimension of Earth is the creation place for all the substance of earthen plants, creatures and natural weather conditions.

The civilizations within this region are constructed upon great oval platforms, as the earthquakes and earthen movements are constant and detrimental to solid structures. The uttermost care and thought is given to the sturdy construction of even the smallest of the dwelling places within this type of civilization . . . mostly against the ever-shifting elements and the powerful creatures that roam its regions.

Recommended level: 60+

Encounters, Rolling up:

Roll on the appropriate chart to know what will be encountered:

CAVE

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 17+
1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 9+
<u>%Roll: Encounter types</u>:
01-89: Animated
90-94: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
95-96: Jahtha
97-98: Jahthein
99-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

<u>%Roll: Animated types</u>:
01-20: Centipede, Silkweave
21-40: Creeping Mud
41-60: Snake, Shardlace
61-80: Snakeman, Crystal
81-00: Spider, Crystal
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

<u>%Roll: Elemental types</u>:

01-20:

21-40:

41-60:

61-80:

81-00:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CIVILIZATION

1-D4 checks / 24 hours: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 20

%Roll: Encounter types:

01-20: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

21-40: Guard

41-50: Jahtha

51-52: Jahthein

53-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

Elemental

<u>%Roll: Elemental types</u>:

01-20:

21-40:

41-60:

61-80:

81-00:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CIVILIZED WILDERNESS (any wilderness area within 3 days of a civilization)

1 check / 24 hours: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 19+

<u>%Roll: Encounter types</u>:

01-05: Animated

06-15: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

16-30: Guard

31-32: Jahtha

33-34: Jahthein

35-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

<u>%Roll: Animated types</u>:
01-33: Cretin, Earth
34-67: Cretin, Earthman
68-00: Spider, Stone
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

01-20:

21-40:

41-60:

61-80:

81-00:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CRYPT

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 12+
1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 7+

<u>%Roll: Encounter types</u>:

01-10: Animated
11-15: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
16-30: Dead
31-32: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
33-34: Jahtha
35-36: Jahthein
37-00: Undead

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

01-33: Creeping Mud
34-67: Skeleton, Ironese
68-00: Skeleton, Stone
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dead

<u>%Roll: Dead types</u>:
01-10: Dithinoth
11-35: Spirit, Banshee
36-45: Spirit, Messenger
46-00: Spirit, Shade
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

01-20:
21-40:
41-60:
61-80:
81-00:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Undead

01-25: Dragon, Wraith
26-50: Knight, Ethereal
51-75: Skeleton, Ripple
76-00: Wraith, Greater
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

DUNGEON

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 11+
1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 6+
<u>%Roll: Encounter types</u>:
01-89: Animated
90-94: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
95-96: Jahtha
97-98: Jahthein
99-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

01-20:
21-40:
41-60:
61-80:
81-00:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

LABYRINTH

1-D4 checks / 24 hours of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 16+
1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 4+
<u>%Roll: Encounter types</u>:
01-89: Animated
90-94: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
95-96: Jahtha
97-98: Jahthein
99-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

<u>%Roll: Animated types</u>:
01-17: Behemoth, Sand
18-34: Centipede, Silkweave
35-51: Creeping Mud
52-68: Dragon, Gem
69-84: Dragon, Granitarr
85-00: Dragon, Steel
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

%Roll: Elemental types:

01-20:

21-40:

41-60:

61-80:

81-00:

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

TOMB

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 12+
1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 7+

<u>%Roll: Encounter types</u>:

01-10: Animated
11-15: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
16-30: Dead
31-32: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
33-34: Jahtha
35-36: Jahthein
37-00: Undead
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

<u>%Roll: Animated types</u>:
01-33: Creeping Mud
34-67: Skeleton, Stone
68-00: Skeleton, Ironese
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dead

<u>%Roll: Dead types</u>:
01-10: Dithinoth
11-30: Shade
31-40: Spirit, Banshee
41-00: Spirit, Messenger
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

01-20:

21-40:

41-60:

61-80:

81-00:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Jahtha

%Roll: Jahtha types:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Undead

<u>%Roll: Undead types</u>:
01-25: Din`Shade
26-50: Carrikk
51-75: Paridon
76-00: Skeleton, Corrupted
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

WILDERNESS

1 check / 24 hours: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 15+

%Roll: Encounter types:

01-84: Animated

85-91: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

92-93: Jahtha

94-95: Jahthein

96-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Animated

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

<u>%Roll: Jahtha types</u>:
01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-20: Herald, Dark
21-40: Herald, Light
41-60: Maligna
61-80: Revealer
81-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Secrets in the wilderness:

1 check / 24 hours = 00 roll. If there is a secret, roll it up in the Basic Rules Book.

Time of Encounter:

Roll on the following chart for the time of each encounter:

<u>D-20: Time of encounter</u>:
1-10: Daytime encounter: Roll on Chart #A
11-20: Nighttime encounter: Roll on Chart #B

Chart #A
<u>D-20: Time</u>:
1-2: 6am
3: 7am
4: 8am
5: 9am
6: 10am
7: 11am
8: 12pm (noon)
9: 1pm
10: 2pm
11: 3pm
12: 4pm
13: 5pm
14-15: 6pm
16-17: 7pm
18-20: 8pm

Chart #B
<u>D-20: Time</u>:
1-2: 9pm
3-4: 10pm
5-6: 11pm
7-9: 12am (midnight)
10-12: 1am
13-14: 2am
15-16: 3am
17-18: 4am
19-20: 5am

Region Check:

None. There is no region check in this in this place. One must dimension travel, or locate, and pass through, a dimension gate, in order to enter and leave this region.

Plant Life:

<u>Vegetation-types</u>: This will be the name of the vegetation. Class: Fungi, Herb, Plant, Root, Tree, etc.

<u>%Roll to find</u>: Roll the number given, or higher, and successfully locate a desired vegetation.

<u># of attempts to find this vegetation per day</u>: How many chances given to find a certain vegetation.

<u>Help notes</u>: Information notes on each vegetation type.

<u>G.M.</u>: Only if actively seeking a specific type of vegetation will you make known its presence unless you think a certain avoidance-roll vs. "Awareness" should be allowed in order to see it (unless it clearly stands out). The following are the types of plant-life that can be found in this region:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes:

Type:
Class:
%Roll to find: +
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 1
Help notes: