Dimension, Fire

The Fire Dimension is the place of creation for all the substance of fire in all forms, whether it be common fire, heat like from the caves deep within the earth, caused by magma, or dragon-fire. It is also a place in which fire plants, creatures and unique weather conditions exist. This deadly and beautiful dimension is also home to many creatures, not born of flame, which use fire . . . as does the Fire-Breathing Dragon, Pyrran Phoenix and many other species.

The civilizations within this region are constructed of globes of warding magics, as the phenomenons of flame burst forth in a sometimes dazzling display of power in the heavens above. The uttermost care and thought is given to the construction of even the most simple dwelling within this region.

The Vahkrin that roam this region, also co-exist with the other races within civilized areas, just as elves and humans do in other regions. This species is attracted to this region, for it is the much like home to them (in that it is warm).

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>:

01-15: Bat, Fire

16-20: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

21-35: Dragon, Fire

36-45: Elemental

46-55: Hydra, Pyrran

56-57: Jahtha

58-59: Jahthein

60-69: Lizard, Fire, Giant

70-71: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

72-85: Vahkrin

86-00: Wyrm, Pyrran

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

Dragon

<u>%Roll: Dragon breeds</u>:

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

Elemental

%Roll: Elemental types:
01-20: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
21-50: Living, Fire
51-00: Unicorn, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

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

Jahthein

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

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CIVILIZATION

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

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

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

21-22: Dragon, Fire (domesticated)

23-24: Elemental

25-44: Guard

45-46: Jahtha

47-48: Jahthein

49-99: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

 00:   Vahkrin

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Dragon

%Roll: Dragon breeds:

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

Elemental

%Roll: Elemental types:
01-20: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
21-90: Living, Fire
91-00: Unicorn, Fire (this will be a character's steed)
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

Vahkrin

%Roll: Vahkrin breeds:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

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

%Roll: Encounter types:

01-02: Bat, Fire

03-17: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

18-19: Dragon, Fire

20-21: Elemental

22-31: Guard

32-33: Jahtha

34-35: Jahthein

36-96: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

 97:   Vahkrin

98-00: Wolf, Fire

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

Dragon

<u>%Roll: Dragon breeds</u>:

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

Elemental

%Roll: Elemental types:
01-70: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
71-98: Living, Fire
99-00: Unicorn, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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+
%Roll: Encounter types:
01-15: 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
37-98: Undead
99-00: Vahkrin
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dead

<u>%Roll: Dead types</u>:
01-15: Dithinoth
16-50: Spirit, Banshee
51-80: Spirit, Messenger
81-00: Spirit, Shade
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

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

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

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

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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>:

01-40: Animated

41-45: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

46-55: Elemental

56-57: Jahtha

58-59: Jahthein

60-61: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

62-81: Salamander, Fire

82-00: Vahkrin

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

Animated

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

Elemental

%Roll: Elemental types:
01-49: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
50-98: Living, Fire
99-00: Unicorn, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:

01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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>:

01-15: Animated

16-17: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

18-32: Dragon, Fire

33-40: Elemental

41-50: Hydra, Pyrran

51-52: Jahtha

53-54: Jahthein

55-69: Phoenix

70-71: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

72-80: Vahkrin

81-00: Wyrm, Pyrran

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

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

Dragon
<u>%Roll: Dragon breeds</u>:

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

Elemental

01-20: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
21-40: Living, Fire
41-00: Unicorn, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

Phoenix

<u>%Roll: Phoenix breeds</u>:
01-50: Pyrran
51-00: White-Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Vahkrin

%Roll: Vahkrin breeds:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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>:

01-05: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

06-20: Dead

21-22: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

23-24: Jahtha

25-26: Jahthein

27-98: Undead

99-00: Vahkrin

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

Dead

%Roll: Dead types:
01-10: Dithinoth
11-45: Spirit, Banshee
46-85: Spirit, Messenger
86-00: 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

%Roll: Jahthein types:
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: Ghoul, Seething
26-50: Skeleton, Charred
51-75: Vahkrin, Consumed
76-00: Wraith, Dim`Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

WILDERNESS

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

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

01-10: Abomination
11-15: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).
16-25: Dragon, Fire
26-35: Elemental
36-45: Hydra, Pyrran
46-47: Jahtha
48-49: Jahthein
50-59: Lizard, Fire, Giant
60-69: Phoenix
70-71: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).
72-81: Salamander, Fire
82-91: Vahkrin
92-00: Wolf, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dragon

<u>%Roll: Dragon breeds</u>:

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

Elemental

01-33: Fire, Minor (this creature is in the E section of the Creatures Book under "Conjurer Spells)
34-67: Living, Fire
68-00: Unicorn, Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

Phoenix

<u>%Roll: Phoenix breeds</u>:
01-50: Pyrran
51-00: White-Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Vahkrin

<u>%Roll: Vahkrin breeds</u>:
01-10: Arsia
11-19: Canahvis
20-28: Dahkur
29-37: Gnolim
38-46: Imp, Drungle
47-55: Imp, Gargan
56-64: Imp, Minor
65-73: Imp, Satiris
74-82: Liquorian
83-91: Shagga
92-00: Vuolg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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: