Desert, Crystal

The Crystal Desert is a dry, arid, place that consists of a vast sea of crystals. The sun's rays reflect from off these crystals, easily blinding those who unprepared to traverse this foreboding region.

If proper eye-gear is not worn to shield the eyes, a creature's awareness, defense and offense will lower by 3-D10 +3 during the hours of the sun.

Recommended level: 40+

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: 14+

1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 8+

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

01-20: Cat

21-25: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

26-32: Dragon

33-34: Jahtha

35-36: Jahthein

37-56: Lizard

57-58: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

59-68: Salamander

69-83: Scorpion

84-00: Spider

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

Cat

<u>%Roll: Cat breeds</u>:
01-10: Saturian
11-90: Lizard
91-00: Spell
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dragon

<u>%Roll: Dragon breeds</u>:
01-25: Electricity
26-50: Fire
51-75: Lizard
76-00: Sand
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-10: Herald, Dark
11-20: Herald, Light
21-25: Revealer
26-95: Spider, Great Sand
96-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Lizard

<u>%Roll: Lizard breeds</u>:
01-50: Fire, Giant
51-00: Sand
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Salamander

<u>%Roll: Salamander breeds</u>:
01-50: Common
51-00: Fire
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Scorpion

<u>%Roll: Scorpion breeds</u>:
01-50: Poisonous, Giant
51-00: Serrated
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Spider

<u>%Roll: Spider breeds</u>:
01-50: Glass
51-00: Sand
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CIVILIZATION

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

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

01-25: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

26-27: Dragon (domesticated)

28-47: Guard

48-49: Jahtha

50-51: Jahthein

52-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

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

Dragon

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

01-20: Anti-Magic

21-40: Electricity

41-60: Fire

61-80: Lizard

81-00: Sand

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

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

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

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

%Roll: Encounter types:

01-15: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

16-18: Dragon

19-37: Guard

38-39: Jahtha

40-41: Jahthein

42-97: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

98-00: Scorpion

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

Dragon

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

01-25: Electricity

26-50: Fire

51-75: Lizard

76-00: Sand

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

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Scorpion

<u>%Roll: Scorpion breeds</u>:
01-50: Poisonous, Giant
51-00: Serrated
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

CRYPT

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 10+

1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 5+

%Roll: Encounter types:

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

06-07: Jahtha

08-09: Jahthein

10-15: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

16-00: Undead

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

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Undead

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

01-06: Guardian, Shadow (number encountered = x2)
07-12: Fearshade (number encountered = x2)
13-18: Morlokk (number encountered = x3)
19-24: Mummy (number encountered = x4)
25-30: Shadow (number encountered = x3)
31-36: Skeleton, Black (number encountered = x5)
37-42: Skeleton, Chyru (number encountered = x2)
43-48: Skeleton, Harrowlith (number encountered = x20)
49-54: Skeleton, Red (number encountered = x10)
55-60: Skeleton, White (number encountered = x30)
61-65: Tombman (number encountered = x3)
66-70: Undertaker (number encountered = x2)
71-75: Vampire(ss) (number encountered = x3)
76-80: Walking Corpse (number encountered = x30)
81-85: Warlock / Witch (number encountered = x3)
86-90: Wolf, Blood (number encountered = x15)
91-95: Wraith, Gothin (number encountered = x3)
96-00: Zombie (number encountered = x3)
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

DUNGEON

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 9+

1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 4+

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

01-29: Animated

30-35: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

36-37: Jahtha

38-39: Jahthein

40-41: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

42-70: Scorpion

71-00: Serpentine

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Animated

<u>%Roll: Animated types</u>:
01-25: Lizard, Crystal
26-50: Lizardman, Crystal
51-75: Snakeman, Crystal
76-00: Spider, Crystal
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Scorpion

<u>%Roll: Scorpion breeds</u>:
01-50: Poisonous, Giant
51-00: Serrated

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

Serpentine

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

01-50: Gold

51-00: Stone

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

LABYRINTH

1-D4 checks / 24 hours of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 15+

1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 3+

%Roll: Encounter types:

01-30: Animated

31-35: Character (see: "Characters, Random Determination of:" in the C section of the Basic Rules Book).

36-65: Dragon

66-94: Elemental

95-96: Jahtha

97-98: Jahthein

99-00: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

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

Animated

%Roll: Animated types:
01-50: Behemoth, Sand
51-00: Dragon, Gem
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Dragon

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

01-20: Anti-Magic

21-40: Electricity

41-60: Fire

61-80: Lizard

81-00: Sand

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

Elemental

01-50: Crystaline
51-00: Sand

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

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

TOMB

1 check / 200' of hallway or tunnel: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 10+

1 check / chamber or room: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 5+

%Roll: Encounter types:

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

06-07: Jahtha

08-09: Jahthein

10-11: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

12-00: Undead

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

Jahtha

01-33: Arial Anarias
34-67: Baxter
68-00: Ryagg
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-25: Herald, Dark
26-50: Herald, Light
51-75: Revealer
76-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Undead

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

01-06: Guardian, Shadow (number encountered = x2)

07-12: Fearshade (number encountered = x2)

13-18: Morlokk (number encountered = x3)

19-24: Mummy (number encountered = x4)

25-30: Shadow (number encountered = x3)

31-36: Skeleton, Black (number encountered = x5)

37-42: Skeleton, Chyru (number encountered = x2)

43-48: Skeleton, Harrowlith (number encountered = x20)

49-54: Skeleton, Red (number encountered = x10)

55-60: Skeleton, White (number encountered = x30)

61-65: Tombman (number encountered = x3)

66-70: Undertaker (number encountered = x2)

71-75: Vampire(ss) (number encountered = x3)

76-80: Walking Corpse (number encountered = x30)

81-85: Warlock / Witch (number encountered = x3)

86-90: Wolf, Blood (number encountered = x15)

91-95: Wraith, Gothin (number encountered = x3)

96-00: Zombie (number encountered = x3)

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

:

WILDERNESS

1 check / 24 hours: Roll 1-D20 -- Roll needed for encounter: 13+

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

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

06-20: Dragon

21-43: Elemental

44-45: Jahtha

46-47: Jahthein

48-72: Lizard

73-74: Race (see: "Races Random determination of:" in the R section of the Basic Rules Book).

75-98: Scorpion

99-00: Siren, Sand

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

Dragon

<u>%Roll: Dragon breeds</u>:
01-25: Electricity
26-50: Fire
51-75: Lizard
76-00: Sand
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Elemental

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

01-50: Crystaline

51-00: Sand

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

Jahtha

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

Jahthein

<u>%Roll: Jahthein types</u>:
01-10: Herald, Dark
11-20: Herald, Light
21-25: Revealer
26-95: Spider, Great Sand
96-00: Yoreman
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Lizard

<u>%Roll: Lizard breeds</u>:
01-50: Fire, Giant
51-00: Sand
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:
:

Scorpion

<u>%Roll: Scorpion breeds</u>:
01-50: Poisonous, Giant
51-00: Serrated

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

Siren

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

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

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>:
1-4: Daytime encounter: Roll on Chart #A
5-20: 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:

Roll needed for Region Change: 96+

If the roll indicates there will be a region change, this change will take place within 1-D8 hours of normal travel time (on foot, at a normal pace of travel). This change can be otherwise stated by the G.M. of course as he or she sees fit.

%Roll: Region types:
01-20: Cliffs
21-40: Desert, Savanna
41-60: Mountains, Rocky
61-80: Ocean: %Roll: Ocean settings:
                01-33: Blood
                34-67: Dark
                68-00: Sylvanian

81-00: Volcanic

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: Anaria
Class: Root
%Roll to find: 95+
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 4
Help notes: Exhaustion will decrease 30-100% (roll 1-D8 +2 x10). Found beneath the surface.

Type: Embalmer's Clay
Class: Plant
%Roll to find: 91+
# of attempts to find this vegetation per 24 hours: 2
Help notes: Used for casting (as in casting a broken arm or leg).

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: