

Wenn eine Begegnung erwürfelt wurde, würfle hier für Aktivität / Motivation:

01-03, Auf einem Raubzug
04-05, Rasten & Erholen nach einer kürzlichen Schlacht, angeschlagen
06-08, Auf Patrouille
09, Begraben ihre Toten
10-11, Auf einer Queste
12, Raubzug auf Sklaven
13-15, Marodieren & Plündern
16-17, Fliessende Sklaven (unbewaffnet)
18-19, Jagd auf eine Gruppe/Individuum
20, Im Krieg
21-22, Auf Handelsreise/-mission
23-24, Rückkehr nach einer Mission
25-27, Auf Essenssuche
28-30, Überprüfen das Land
31, Bauen einen kleinen Hof / Nest
32-33, Eskortieren Gefangene
34-35, Befestigen / Eingraben
36-38, Auf Pilgerschaft
39-40, Auf Kreuzzug
41, Krank/vergiftet auf der Suche nach Heilung
42-43, Abtrünnige auf der Flucht
44-45, In Ausbildung
46-47, Feld bestellen
48, Wildern
49-51, Jagen nach Nahrung
52-53, Stehlen Vieh
54-55, Rücktransport von Beute
56, Auf der Jagd nach Knechten/Weibern
57, Niedere Untote (Skelette, Zombies, etc.)
58-59, Kundschaften das Land aus
60, Folgen einer Schatzkarte
61-62, Wandern zu einem neuen Zuhause aus
63-64, Feiern ein religiöses Fest
65-66, Betrunkene & Laut
67-68, Bei Paarung
69-70, Diskutieren untereinander
71-73, Beim Beten
74-75, Singend & Tanzend
76-77, Kochen / Essen
78-79, Beim Holzfällen
80, Beim Kräuter/Beeren sammeln

81-83, Tot (SL bestimmt Ursache und Zeitpunkt)
84, Bezaubert oder verhext (SL bestimmt genauere Details)
85-87, Beim Angeln (Jagen wenn kein Wasser vorhanden)
88-89, Beim Ausgraben
90-91, In Verhandlung mit einer feindlichen Truppe
92-94, In Flucht vor Gruppe/Individuum
95-96, Reparieren Waffen/Rüstung/Wagen/Schiff etc.
97-98, Größere Untote (Geist / Gespenst / Vampir, etc.)
99-100, SL-Entscheid

Notizen: