

# Zufallstabellen

## Inhalt

1. Nördliche Wälder (Westküste)	
a) Gegner	2
b) Informanten	3
c) Tiere	3
d) Reisevorkommnisse	4
e) Rastplätze	4
2. Bornische Wälder	
a) Gegner	5
b) Informanten	6
c) Tiere	6
3. Schätze	
a) Gebrauchsgegenstände	7
b) Kleidung	7
c) Diverses	7
d) Werkzeuge	7
e) Schmuck	8
f) Materialien	8
g) Zustände	8

## Nördliche Wälder (Westküste)

(Salamandersteine, Steineichenwald, Thorwal)

W20	W6	Gegner	W20	W6	Gegner
1 - 7		Sehr häufige Gegner	17 - 19		Seltener Gegner
	1 - 3	Wegelagerer verlangen einen Wegezoll, zb an einem Hohlweg oder einer Holzbrücke.		1 - 2	Recht ausgehungerte Wölfe verfolgen die Helden schon seit geraumer Zeit.
	4	Die Räuber werden selbst überrascht da sie gerade um die Beute zanken. Beim Anblick der Helden ist der Streit vergessen. Strauchdiebe haben den Helden einen Hinterhalt gelegt. Alles was sie jedoch wollen ist der Schmuck der Helden.		3 - 4	Mehrere Orks lagern am Wegesrand. Einige sind etwas verletzt und mächtig wütend als die Helden ihre Ruhe stören.
	5	Die Räuber geben sich als Wanderer aus und laden die Helden zu einem Umtrunk ein. Das Räuberbier scheint es in sich zu haben. Am nächsten Morgen fehlen nicht nur die netten Wandersleute ...		5	Ein einsamer Wanderer wird soeben von Strauchdieben überfallen. Einer der Räuber kommt den Helden bekannt vor. Er wird steckbrieflich gesucht. Recht unbeholfen versucht vor den Helden ein kleines Kätzchen davonzutappen. Die Eltern im Hintergrund sehen hingegen nicht gerade niedlich aus...
	6		20	6	Sehr seltener Gegner
8 - 12		Häufiger Gegner			
	1 - 4	Mutig wie Oger fallen hinter dem Rücken der Helden ein paar verlauste Goblins aus dem Gebüsch.		1 - 2	Zwei wirklich putzige Bärenjunge schlabbern gerade einen Waldbienenstock aus. Sind das die Bienen oder was brummt da so laut ?
	5	Ein haufen verlauster Yurach mit einem Goblinoch hat nichts zu verlieren.		3 - 4	Durch die Heldengruppe jagt plötzlich eine wildgewordene Rotte Wildschweine.
	6	Goblins auf Wildschweinen reiten auf die Helden zu.		5	Ein wandernder Waldbienenschwarm kommt den Helden in die Quere.
13 - 16		Gelegentlicher Gegner		6	Ein wiederlicher Oger mag es gar nicht beim Essen gestört zu werden.
	1 - 3	Eine marodierende Orkbande überfällt die Helden. Ihr Anführer spricht gebrochen Garethi und mag keine Frauen.			
	4 - 5	Ein Held läuft in eine Goblinwildfalle. Fröhlich hüpfen die Goblins aus dem Gebüsch und erwarten einen saftigen Braten, sind jedoch etwas irritiert beim Anblick der Helden.			
	6	Ein kleiner Vogel scheint wohl seine ersten Flugversuche zu machen. Woher kommt nur der schrille Schrei ?			

### Nördliche Wälder (Westküste)

(Salamandersteine, Steineichenwald, Thorwal)

### Nördliche Wälder (Westküste)

(Salamandersteine, Steineichenwald, Thorwal)

W20	W6	Reisevorkommnisse	W20	W6	Tiere (ggf. nur Fährte)
1 - 7		Sehr häufige Vorkommnisse	1 - 7		Sehr häufiges Tier
	1 - 3	Held findet Walderdbeeren.		1 - 2	Karnickel
	4 - 5	ein Bächlein mit Frischwasser kreuzt den Weg.		3 - 4	Rebhuhn
	6	sehr häufige Tierfährte.		5 - 6	Wildschwein
8 - 12		Häufige Vorkommnisse	8 - 12		Häufiges Tier
	1 - 2	Held findet Speisepilze		1	Auerhuhn
	3 - 4	ein riesiger Waldameisenbau ist mitten auf dem Weg.		2	Rehwild oder Fischotter
	5	Ein Wanderer hat in einen Baum etwas geritzt.		3	Streifendachs
	6	häufige Tierfährte		4	Waldwolf
				5	Wiesel
				6	Wolfsratte
13 - 16		Gelegentliche Begegnung	13 - 16		Gelegentliches Tier
	1 - 2	Ein kleiner Tümpel mitten im Wald. Fische tummeln sich.		1	Fasan
	3 - 4	Helden finden beim Austreten eine alte Jagdfalle / Pfeil.		2	Grimwolf
	5	Ein Biberbau hat einen kleinen Teich aufgestaut. Es ist schwierig an das Wasser zu gelangen, da Brennesseln das Ufer versperren		3	Großer Schröter
	6	gelegentliche Tierfährte		4	Kaiser-/ Orklandhörnchen
				5	Rotfuchs
				6	Rotpüschel
17 - 19		Seltene Begegnung	17 - 19		Seltenes Tier
	1 - 2	Ein toter Wanderer welcher von einem Tier angefallen wurde liegt im Gebüsch.		1	Auerochse
	3 - 4	Ein Elsternest mit einigem Tand blinkt von einem Baum.		2	Baumbär
	5	Ein großes Spinnennetz ist zwischen zwei Bäumen gespannt.		3	Viefraß
	6	seltene Tierfährte		4	Schleiereule
				5	Wildkatze
				6	Wühler
20		Sehr seltene Begegnung	20		Sehr seltenes Tier
	1 - 2	Bewohnte Höhle. Die Fleischstücke am Eingang verheißen nichts gutes.		1	Höhlenbär
	3 - 4	Eine Dornenhecke erzwingt einen Umweg. Im Dunklen bleibt man leicht hängen.		2	Riesenaaffe
	5	Ein alter Kampfplatz mit modrigen Skeletten und verrosteten Waffen bietet einen Anblick des Grauens.		3	Schädeleule
	6	sehr seltene Tierfährte		4	Wollnashorn
				5	Zobel
				6	Blaufuchs

### Nördliche Wälder (Westküste)

(Salamandersteine, Steineichenwald, Thorwal)

### Nördliche Wälder (Westküste)

(Salamandersteine, Steineichenwald, Thorwal)

W20	W6	Rastplätze	W20	W6	Informanten
1 - 7		Sehr häufiger Rastplatz	1 - 7		Sehr häufige Begegnung
	1 - 3	Ein entwurzelter Baumstamm		1 - 2	Holzfäller
	4 - 6	Weicher Moosboden unter einem alten Baum.		3 - 4	Fallensteller
				5	Beerensammler
8 - 12		Häufiger Rastplatz		6	Köhler
			8 - 12		Häufige Begegnung
	1 - 3	Unter dem Überhang eines schrägen Findlings schläft es sich vorzüglich.		1 - 2	Pilzsucher
	4 - 6	Eine kleine Lichtung mit weichem Grasboden.		3 - 4	Kräutersammler
				5	Kundschafter
				6	Grenzfänger
13 - 16		Gelegentlicher Rastplatz	13 - 16		Gelegentliche Begegnung
	1 - 2	eine alte Feuerstelle diente schon vielen Wanderern.		1 - 2	Wanderer
	3 - 4	ein Waldbächlein sammelt sich in einer wettergeschützten Senke und bietet eine geruhliche Nacht		3 - 4	Großwildjäger
	5 - 6	Lang herabhängende Zweige eines Baumes schützen vor Wind und Wetter.	17 - 19	5	Händler
				6	Imker
					Seltene Begegnung
17 - 19		Seltener Rastplatz		1 - 2	Goldsucher
	1 - 2	Ein Weiher mit einem kleinen Wasserfall lädt zum Rasten ein.		3 - 4	Forscher
	3 - 4	Eine verfallene Kate wurde wohl verlassen und bietet Schutz.		5	Hexe
	5 - 6	Eine verlassene Waldhöhle ist zwar eng aber sicher.		6	Sumupriester
			20		Sehr seltene Begegnung
20		Sehr seltener Rastplatz		1 - 2	Avesgeweihter
	1 - 2	Eine verfallene Ruine wurde schon öfter als Rastplatz verwendet. Altes Feuerholz liegt sogar bereit und es wird richtig gemütlich.		3 - 4	Eremit
	3 - 4	Ein verwunschener Rastplatz. Es spukt hier und Alpträume lassen niemanden so recht schlafen. Am Morgen entdeckt einer der Helden in der Nähe einen Strick an einem Baum in der Nähe.		5	Druide
	5 - 6	Große Findlinge schützen gut vor dem Wind. Die Nacht bleibt zwar traumlos, man fühlt sich aber sehr ausgeruht am nächsten morgen.		6	Waldelf

## Bornland, Wälder

W20	W6	Gegner	W20	W6	Gegner
1 - 7		Sehr häufige Gegner	17 - 19		Seltener Gegner
	1 – 2	Wegelagerer verlangen Zoll an einer wichtigen Stelle (zb. Brücke).		1 – 2	Die Helden kommen einer Wildschweinrotte, die gerade auf der Nahrungssuche ist, in die Quere.
	3 – 4	Trupp männlicher, goblinischer Jäger versucht den Helden einen Hinterhalt zu legen		3 – 4	Goblinische Wildschweinreiter sehen die Helden als bezwingbaren Gegner und versuchen sie niederzureiten und auszurauben
	5	Überfall durch entlaufene Leibeigene, die, bar jeglicher Nahrung, aus reinem Hunger handeln.		5	Eine große Bornbärin, die ihre Jungen verteidigen will, greift die Helden ohne Zögern an.
	6	Helden erblicken einen fahrenden Händler, der gerade von einfach bewaffneten Räufern überfallen wird.		6	Äußerst brutale Räuber versuchen die Helden aus dem Hinterhalt niederzuschießen /niederzuknüppeln um ihnen ihr ganzes Hab und Gut zu entwenden
8 - 12		Häufiger Gegner			Sehr seltener Gegner
	1 – 2	Ein paar Junge, unerfahrene Waldwölfe nehmen die Fährte der Helden auf	20		
	3 – 4	Strauchdiebe haben den Helden einen Hinterhalt gelegt, wollen aber nur deren Schmuck.		1 – 2	Ein Rudel ausgehungertes Rauwölfe unter einem erfahrenen Alphatier kreist die Helden ein und versucht, sie zu bezwingen
	5 – 6	Eine einzelne, wildgewordene Wildschweinbache erkennt einen der Helden als Gefahr für ihre Brut.		3	Ein ausgehungertes Schneelaurer versucht aus dem Hinterhalt einem Helden die Kehle zu durchbeißen.
13 - 16		Gelegentlicher Gegner		4	Ein Rudel aggressiver Sumpfranzen, die hier im Wald wohl eher eine Ausnahme sind, gehen auf die Helden los.
	1	Helden entdecken Schmuggler bei der Übergabe von verbotenen Waren. Doch auch sie werden entdeckt und angegriffen.		5	Die Helden geraten in das Territorium eines ausgewachsenen, riesigen Auerochsen, der ihnen deutlich macht, dass sie hier nichts zu suchen haben
	2	Die Helden geraten in eine Wildfalle von Wilderern oder Goblins.		6	Ein großes Rudel Waldwölfe unter einem erfahrenen Alphatier kreist die Helden ein und versucht, sie zu bezwingen.
	3 – 4	Aus einer nahen Höhle ist ein lautes Brummen und Brüllen zu hören, woraufhin bald ein stattlicher Höhlenbär in den Höhlenausgang tritt.			
	5 – 6	Ein wildgewordener, brünftiger Elchbulle geht auf die Helden los			

## Bornland, Wälder

## Bornland, Wälder

W20	W6	Informanten	W20	W6	Tiere (ggf. nur Fährte)
1 - 7		Sehr häufiger Informant	1 - 7		Sehr häufiges Tier
	1 - 2	Holzfäller		1 - 2	Rehwild
	3 - 4	Beeren-/Pilzsammler (je nach Jahreszeit)		3	Pfeifhase
	5 - 6	Köhler		4	Silberbock
				5	Wiesel
8 - 12		Häufiger Informant		6	Wildschwein
			8 - 12		Häufiges Tier
	1 - 2	Kräutersammler			
	3	Jäger im Dienste eines Adligen.		1	Biber
	4	Prospektor		2	Fledermäuse
	5	Botenreiter		3	Rebhuhn
	6	Grenzüjäger		4	Rauwolf
13 - 16		Gelegentlicher Informant		5	Waldwolf
				6	Wolfsratte
	1 - 2	Vorbeiziehende Norbardensippe	13 - 16		Gelegentliches Tier
	3 - 4	Freier Händler auf Durchreise			
	5	Kundschafter		1	Blaufuchs
	6	Wilderer		2	Elch
17 - 19		Seltener Informant		3	Kronenhirsch
				4	Sonneluchs
	1 - 2	Entlaufener Leibeigener		5	Streifendachs
	3	Nivesen mit Karenherde		6	Fischotter
	4	Händler eines größeren, bornischen Handelshauses auf Durchreise	17 - 19		Seltenes Tier
				1	Hermelin
	5	Bronnjar mit Gefolgschaft auf Durchreise		2	Großer Schröter
				3	Rotluchs
	6	friedliche Gruppe Goblins / Goblinschamanin / Stamm		4	Höhlenbär
				5	Firunshirsch
				6	Auerochse
20		Sehr seltener Informant			
			20		Sehr seltenes Tier
	1	Avesgeweihter			
	2	Eremit		1	Schwarzbär
		Forscher		2	Schneedachs
		Hexe		3	Viefraß
		Truppen eines Bornnjaren/		4	Wildkatze
	5	Landwehr auf dem Weg zu Scharmützel / Umstrukturierung oder Übung		5	Waldlöwe
				6	Riesenaaffe
	6	Adlige Jagdgesellschaft			

## Fundstücke

(Zuerst mit W6 Art, dann mit W20 Gegenstand auswürfeln.  
Anschließend noch das Material und ggf. den Zustand)

W6	W20	Fundstücke	W6	W20	Fundstücke
1		Gebrauchsgegenstände	3		Diverses
	1	Becher		1	Angelhaken
	2	Döschen		2	Fächer
	3	Essmesser		3	Federspitze
	4	Flasche		4	Flacon
	5	Gabel		5	Glöckchen
	6	Henkelbecher		6	Handharfe
	7	Kanne		7	Kamm
	8	Kelch		8	Klammer
	9	Kerzenhalter		9	Landkarte
	10	Lackdose		10	Lineal
	11	Löffel		11	Maske
	12	Nachttopf		12	Schelle
	13	Pfeife		13	Schlüssel
	14	Pokal		14	Seifendose
	15	Schmuckdose		15	Serviettenhalter
	16	Schnappsglas		16	Stifthalter
	17	Tabakdose		17	Stoffpuppe
	18	Teller		18	Talisman
	19	Tintenfäßchen		19	Tierfutter
	20	Trichter		20	Würfel
2		Kleidung	4		Werkzeuge
	1	Anaurak		1	Besen
	2	Fellmütze		2	Dietrich
	3	Gürtelschnalle		3	Fingerhut
	4	Halstuch		4	Fleischerbeil
	5	Handschuhe		5	Hammer
	6	Kapuze		6	Handbeil
	7	Keuschheitsring		7	Holzfeile
	8	Kleid		8	Kochlöffel
	9	Knopf		9	Leim
	10	Kopftuch		10	Messer
	11	Kutte		11	Mörser
	12	Ledergürtel		12	Nadel
	13	Lederschürze		13	Nägel
	14	Maske		14	Pinzette
	15	Schleier		15	Säge
	16	Stirnband		16	Schaufel
	17	Taschentuch		17	Schere
	18	Turban		18	Sichel
	19	unbearbeitetes Stück Stoff		19	Zange
	20	Schal		20	Zirkel

W6	W20	Fundstücke	W2 /W6	Material
5 – 6		Schmuck	5	Perlmutter
			6	Elfenbein
	1	Amulett		
	2	Armband		Stoffe
	3	Armreif		
	4	Brosche	1	Seide
	5	Collier	2	Leinen
	6	Diadem	3	Wolle
	7	Fibel	4	Brokat
	8	Fußkette	5	Bausch
	9	Gliederarmband	6	Leder
	10	Haarspange		
	11	Kette	W2 /W6	Zustand
	12	Kettenanhänger		Seltenes
	13	Krone		
	14	Medaillon	1	rein
	15	Nackenring	2	verunreinigt
	16	Orring		
	17	Ring		Metalle
	18	Spange		
	19	Stirnreif	1	verrostet
	20	Zehenring	2	zerkratzt
			3	stumpf
			4	spiegelnd
			5	poliert
			6	schillernd
	W2 /W6	Material		
		Seltenes		
	1	Edelstein		
	2	magisches Metall		Hölzer
		Metalle	1	zerbrochen
			2	vermodert
	1	Kupfer	3	schmutzig
	2	Zink	4	poliert
	3	Bronze	5	hochwertig
	4	Eisen	6	edel
	5	Silber		
	6	Gold		Stein / Bein
		Hölzer	1	zerbrochen
			2	zerkratzt
	1	Apfelholz	3	schmutzig
	2	Kirschholz	4	poliert
	3	Eibenhholz	5	hochwertig
	4	Palmenholz	6	edel
	5	Eichenholz		
	6	Ulmenholz		Stoffe
		Stein / Bein	1	leichte Gebrauchsspuren
			2	schmutzig
	1	Tierknochen	3	hat viele gute Verzierungen
	2	Flußkiesel	4	sauber / ordentlich
	3	Basalt	5	leicht ausgebessert
	4	Marmor	6	abgewetzt / löchrig