

[ARCHÉOLOGUE]

Détour

TERRAIN - CLIMAT - NATURE

Des champs en friche

Une falaise

Une fine pluie continuelle

Un glissement de terrain

Une zone de silence

...

8. un coup de grisou
6-7. un monstre minceur
4-5. un piège à feu (magie ou feu grégeois)
2-3. un plancher fragile
1. des livres, une bibliothèque
(Création de ruines)
EXPLORATION

Lancer 2d8 (explosif). Si la carte correspond à votre motivation, enlevez votre score de VOYAGEUR au résultat.

2 ou moins : REFUGE
3-5 : PÉRIPÉTIE
6-9 : OBSTACLE
10 - 12 : DANGER
13 et plus : PÉRIL