

[CHASSEUR DE TRÉSOR]

*Jamais un X n'a indiqué
l'emplacement d'un trésor*

Jouez cette carte lorsque vous avez accès à des sources de savoir (bibliothèque, sages, anciens...) Vous déterminez l'emplacement probable d'un trésor dans la région proche (1d6 hex). Vous ne sauriez affirmer la manière dont il est protégé, mais sa valeur est avérée.

1 CARTE : relancez un jet que vous avez raté, y compris le dé d'exaltation s'il était présent.

1 CARTE : prendre un second souffle après être tombé à 0 points de vie et récupérer DV x Voyageur points de vie.

2 CARTES : effectuer une action supplémentaire à votre tour.

2 CARTES : annuler une attaque adverse.

2 CARTES : réussir automatiquement un jet de sauvegarde.