

[TUEUR DE MONSTRE]

Détour

TERRAIN - CLIMAT - NATURE

Des empreintes
Le sang d'un monstre
Une averse désagréable
Tumultes
Rocailles

...

8. - 1 point de trésor
6-7. des hors-la-loi citadins, des pillards noirs
4-5. des barbelures empoisonnées
2-3. de l'eau, un passage inondé
1 des archives
(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