

[CHASSEUR DE TRÉSOR]

Découverte

RUINES – VESTIGES – ARTEFACTS

Une tombe, un tertre
Une caravane pillée
L'entrée d'une mine
Un filon de quartz
Un truc qui brille

...

8. des vapeurs délétères
6-7. un sorcier paranoïaque
4-5. des pièges vicieux
2-3. un chemin interminable
1. un puits
(Création de ruines)
EXPLORATION

Lancer 2d8 (explosif). Si
la carte correspond à votre
motivation, enlevez votre
score d'ÉRUDIT au résultat.

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