

[MARAUDEUR]

Découverte

RUINES – VESTIGES – ARTEFACTS

Une embarcation, un véhicule

Un camp abandonné

Une réserve d'alcool

Un étrange verger en friche

Une auberge déserte

...

8. Un piège mortel
6-7. des habitants discrets
4-5. un piège désintégré
2-3. des éboulis casse-pattes
1. un point d'eau
(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