

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

**ABSENCE
BOUTIQUE
DÉPÔT
GUIDE
MANOIR
OBJET PRÉCIEUX
PROPHÉTIE
TÉNÈBRES**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

ADMINISTRATEUR

CANAL

ÉCHO

HÉRITIER

MARGINAL

ORAGE

REBELLE

TERREUR

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

**ANNEAU
CÉRÉMONIE
EMPREINTES
HÔPITAL
MASQUE
ORPHELIN
RELIGION
TRÉSOR**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

ANOMALIE
CHARME
ENSEIGNEMENT
INGÉNIEUR
MESSAGE
PALAIS
RICHESSSES
UNIVERSITÉ

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

ARTEFACT
CLEF
ÉRUDIT
JOURNALISTE
MÉTÉOROLOGIE
PARCHEMIN
RUMEURS
VIEILLARD

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

ARTISTE
COFFRE
FILLE
JUGE
MINUIT
PARDON
SCRIBE
VILLAGE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

BAGUE
COURONNE
FORTUNE
LIMITE
MYSTÈRE
PHILOSOPHE
SENTEURS
VIOLENCES

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

COURS D'EAU
FUNÉRAILLES
LIEU DE CULTE
LITURGIE
NAVIRE
PILOTE
PORTAIL
SORTILÈGE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

CATASTROPHE

Les aventuriers déclenchent, volontairement ou par accident, une situation malencontreuse dont des innocents risquent de payer le prix.

BOIS
BRUITS
DÉFUNT
GRENIERS
MALÉFICE
OBJET D'ART
PRINTEMPS
SOURCE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

ADMINISTRATEUR
BOUCLIER
DÉPÔT
GOUFFRE
MANIFESTATION
NOURRITURE
PORTE
SOLDAT

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

AGENT
BUREAUX
DEUIL
GUÉ
MANUFACTURE
OBJET MAGIQUE
PRISON
SOURCE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue, qui ne dépend pas des aventuriers, mais dont ils doivent se débrouiller.

**ANOMALIE
CARREFOUR
ÉCOLE
GUIDE
MARIAGE
OCCULTISME
PUNITION
SOUTERRAINS**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue, qui ne dépend pas des aventuriers, mais dont ils doivent se débrouiller.

**ANTRE
CHAMPIGNONS
ENCHANTEMENT
ILLUSIONS
MÉDAILLON
ORPHELIN
RÉBELLION
TERREUR**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

ARTISAN
CHASSE
ENSORCELLEMENT
INTEMPÉRIES
MESSAGER
OS
RELIQUE
TOMBE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue, qui ne dépend pas des aventuriers, mais dont ils doivent se débrouiller.

ASSASSINAT
CLOCHE
ÉTABLISSEMENT PROTÉGÉ
JUGE
MONSTRE
PARDON
RITUEL
TRIBUN

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

**BANNISSEMENT
COLLINES
FILS
JUSTICE
MEURTRE
CUL-DE-SAC
SACRIFICE
VAGABOND**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

BÂTIMENT PUBLIC
COURS D'EAU
FOUDRE
LITURGIE
NAISSANCE
PIÈGE
SECRET
VILLAGE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DANGERS

Une péripétie soudaine, inattendue,
qui ne dépend pas des aventuriers,
mais dont ils doivent se débrouiller.

BÉBÉ
CRÉATURE ARTIFICIELLE
GARDIEN
LIVRE
NÉCROMANCIE
PLACE FORTE
SERMENT
VISION

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

**AGENT
CADEAU
DEUIL
GUÉRISSEUR
MANOIR
OBJET PRÉCIEUX
PRÊTRE
SOUTERRAINS**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

ALCHIMIE
CARTE
DIPLOMATE
HALLES
MARAIS
ŒUF
PRISONNIER
SOUVENIR

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

**ANTRE
CHAMPS
EMPREINTES
INGÉNIEUR
MARQUES
OS
QUARTIER
TOMBE**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

ARBRE
CHEMIN
ENFANT
INTERDIT
MERCENAIRES
OUTIL
RÉCOMPENSE
TOMBEAU

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

ARTISTE
CIMETIÈRE
ENTREPÔTS
JOUEUR
MÉTAMORPHOSE
PARC
REPAIRE
UNIVERSITÉ

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

**ATELIER
COFFRE
ÉTÉ
JUSTICE
MIDI
CUL-DE-SAC
ROUTE
VÉGÉTATION**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

BÂTIMENT PUBLIC
COMBAT
FINANCIER
LABORATOIRE
MONTAGNE
PASSAGE
SALTIMBANQUE
TRÉSOR

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

BÉNÉDICTION
CRÉATURE ARTIFICIELLE
FROID
LIVRE
NAVIGATEUR
PILOTE
SENTEURS
VILLE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

DÉCOUVERTES

Un lieu à découvrir et à explorer, sur le chemin ou à côté, suffisamment remarquable pour éveiller l'intérêt des aventuriers.

BOUTIQUE
CRÉATURE SURNATURELLE
GEMME
LUNE
NÉGOCIATIONS
POISON
SERRURE
VOL

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

ALCHIMIE
BRELOQUE
DIPLOMATE
GOUFFRE
MANUFACTURE
NOMADE
PRINTEMPS
SERVITEUR

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

AMOUR
CAMP
DIRIGEANT
GUIDE
MARCHAND
OCCULTISME
PROFESSEUR
SOUVENIR

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

ARBRE
CÉLÉBRATION
ENCHANTEMENT
HERBES
MASQUE
OFFICIER
QUÊTE
SYMBOLE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

ARME
CHARME
ENGAGEMENT
INTEMPÉRIES
MÈRE
OUTIL
REFUGE
TOMBEAU

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

**ARTISAN
CICATRICES
ÉRUDIT
INVENTEUR
OUVERTURE
OUTRE-MONDES
RESSOURCES
TOUR**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

ASSASSINAT
COLLINES
EXPLORATEUR
LABORATOIRE
MINES
PASSAGE
RUMEURS
VAGABOND

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

AUBE
CONSTRUCTEUR
FINANCIER
LANDES
MORT
PASSEUR
SANCTUAIRE
VÉHICULE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

LIEU DE CULTE
CRÉATURE SURNATURELLE
FONCTIONNAIRE
LUNE
MURAILLE
PLACE FORTE
SANG
VIOLENCES

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

ÉVÈNEMENTS

Il se passe quelque chose sur la route des aventuriers, qui ne les concerne pas forcément, mais qui modifie les conditions de leur voyage.

BIBLIOTHÈQUE
CRÉPUSCULE
FRONTIÈRES
MAGICIEN
NAVIRE
POLICIER
SERMENT
VOYAGE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

AMOUR
BRUITS
DIRIGEANT
GUILDE
MAGIE
ŒUF
PRISON
SYMBOLE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

ANCÊTRE
CANAL
DISPARITION
HÉRITIER
MARAI
OMBRES
PROMESSE
TALISMAN

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

**ARME
CENDRES
ENFANT
HIVER
MARCHANDISES
OR
REBELLE
TOUR**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

ARMÉE
CHASSE
ÉNIGME
INTERDIT
MÉDAILLON
OUTRE-MONDES
RELIGION
TRAHISON

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

ATELIER
CIMETIÈRE
ÉTABLISSEMENT PROTÉGÉ
INVOCATION
MERVEILLE
OUVRIER
RÊVES
TRIBUN

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

AUGURE
COMBAT
FÊTE
LÉGENDE
MÉTÉOROLOGIE
PASSEUR
SACRIFICE
VÉGÉTATION

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

BÉBÉ
CONTRAT
FORTUNE
LIEU INTERLOPE
MINUIT
PÂTURE
SANG
VÊTEMENTS

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

ARCHIVES
CRÉPUSCULE
FUNÉRAILLES
MURAILLE
NÉCROMANCIE
POISON
SERRURE
VISION

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

MYSTÈRES

Un phénomène étrange se présente
que les aventuriers feraient mieux
d'élucider, par précaution.

BRELOQUE
CRIME
GOUVERNEMENT
MAGICIEN
NOURRITURE
PONT
SOIGNEUR
VOYAGEUR

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

**ANCÊTRE
BUREAUX
DISPARITION
GRENIERS
MARCHAND
OFFICIER
PRISONNIER
SOLDAT**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

**ANIMAL
CARREFOUR
DIVINATION
HALLES
MERCENAIRES
OR
PROPHÉTIE
TALISMAN**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

ARMÉE
CÉRÉMONIE
ENGAGEMENT
HIVER
MARCHÉ
ORACLE
RÉBELLION
TAUDIS

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

**ARMURE
CHEMIN
ENQUÊTEUR
INVENTEUR
MESSAGE
OUVRIER
RELIQUE
ZONE MORTE**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

AUBE
CITÉ
ÉTÉ
JARDINS
MEURTRE
PACTE
RICHESSSES
TECHNOLOGIE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

AUTOMNE
CONSTRUCTEUR
FILLE
LÉGENDE
MONSTRE
PÂTURES
SALTIMBANQUE
TRAHISON

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

BANNISSEMENT

CONVOI

FOUDRE

LETTRE

MYSTÈRE

PAYSAN

SAUVAGE

TRANSPORT

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

BÉNÉDICTION
CRIME
GARDIEN
MAGIE
NÉGOCIATIONS
POLICIER
VÉHICULE
VOL

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OBSTACLES

La route des aventuriers est bloquée ou détournée, à moins qu'ils ne trouvent un moyen pour résoudre leurs difficultés.

BOIS
CRIMINEL
GOUVERNEMENT
MALADIE
NUIT
PORT
SERVITEUR
VEUVE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

ABSENCE
CADEAU
DÉCOUVERTE
GEMME
MARCHANDISES
OBJET D'ART
PROFESSEUR
TAUDIS

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

**ANIMAL
CARTE
DIVINATION
GUÉ
MARGINAL
OMBRES
PUNITION
TECHNICIEN**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

ANNEAU
CHAMPIGNONS
DUEL
HERBES
MÈRE
ORACLE
RÉCOMPENSE
TRANSPORT

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

**ARMURE
CICATRICES
ÉCOLE
INVOCATION
MESSAGER
PACTE
REPAIRE
TRANSPORTEUR**

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

ARSENAL
CLEF
ÉNIGME
JOUEUR
MIDI
PALAIS
RITUEL
VÊTEMENTS

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

AUGURE
CONTRAT
ENSEIGNEMENT
LETTRE
MONTAGNE
PAYSAN
SANCTUAIRE
VIEILLARD

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

**BAGUE
CORPORATION
EXPLORATEUR
LETTRE
NAISSANCE
PÈRE
SCRIBE
VILLE**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

BIBLIOTHÈQUE
CRIMINEL
FILS
MALADIE
NOMADE
PONT
SOIGNEUR
VOYAGE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

OPPORTUNITÉS

Les aventuriers ont l'opportunité de prendre quelques risques ou de perdre un peu de temps en échange de gains significatifs.

BOUCLIER
CUISINIER
FROID
HÔPITAL
MALÉDICTION
NUIT
PORTAIL
SOLEIL

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

ARSENAL
CLOCHE
ENSORCELLEMENT
LANDES
MARIAGE
ORAGE
PROMESSE
SOLEIL

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

ARTEFACT
CONVOI
CORPORATION
ENTREPÔTS
MARQUES
PARC
QUARTIER
SORTILÈGE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

**AUTOMNE
COURONNE
FÊTE
LETTRE
MERVEILLE
PARCHEMIN
QUÊTE
TECHNICIEN**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

ARCHIVES
CUISINIER
FONCTIONNAIRE
LIEU INTERLOPE
MÉTAMORPHOSE
PÈRE
REFUGE
TECHNOLOGIE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

CAMP
DÉCOUVERTE
FRONTIÈRES
MALÉDICTION
OUVERTURE
PHILOSOPHE
RESSOURCE
TÉNÈBRES

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

**CÉLÉBRATION
DÉFUNT
GUÉRISSEUR
LIMITE
MINES
PIÈGE
RÊVE
TRANSPORTEUR**

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

CENDRES
DUEL
ILLUSIONS
MALÉFICE
MORT
PORT
ROUTE
VEUVE

COMPLICATIONS (ID8+ID4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

CHAMPS
ÉCHO
JARDINS
MANIFESTATION
NAVIGATEUR
PORTE
SAUVAGE
VOYAGEUR

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses

RENCONTRES

Les aventuriers rencontrent des créatures intelligentes avec lesquelles ils vont pouvoir interagir.

CITÉ
ENQUÊTEUR
JOURNALISTE
MARCHÉ
OBJET MAGIQUE
PRÊTRE
SECRET
ZONE MORTE

COMPLICATIONS (1D8+1D4)

4 ou moins – Positives

5-7 – Faibles

8-10 – Moyennes

11-13 – Importantes

14 ou plus – Périlleuses