



Emplacements majeurs : *à faire deux fois par joueur.*

- ❖ Choisir une direction (N, E, S, O,...) et une distance (proche, moyenne, éloignée).
- ❖ Lancez 1d8 pour le type et choisissez Appris, Vu ou Entendu.
1. Cité 2. Ruines antiques 3. Communauté humaine 4. Ruines récentes 5. Communauté non humaine 6. Repaire de monstres 7. Source de pouvoir 8. Autre monde
- ❖ Décrivez le pendant que le MJ détermine la fiabilité de vos connaissances sur ce lieu.
Appris - Intelligence, Vu - Sagesse, Entendu - Charisme.

Embellir : *une fois par joueur.*

- ❖ Ajoutez un détail à un emplacement créé par un autre joueur.