**Commerce**

Le nain vend un livre à la magicienne. Le groupe perd 2 pièces d’or.

**Cailloux dans la botte**

A partir de maintenant le mouvement du groupe est réduit de 1.

(effet permanent)

**OUPS, Désolé**

Elfe décoche une flèche sur un membre du groupe qui perd un point de vie.

**Barbare colérique**

Le barbare gifle un de ses compagnons qui perd un point de vie.

**Ranger déprime**

Passe son tour

**Méditation**

La magicienne n’est plus sure de ses sorts. Elle révise et passe son tour.

**Une bonne bière**

Le groupe ne peut pas avancer de plus de 3 cases en ligne droite sauf dans les couloirs étroits.

**Bagarre**

Elfe et le nain se bagarrent. Ils perdent chacun un point de vie.

**Attention trou**

L’elfe tombe dans un trou. Elle perd un point de vie.

**Vomi par terre**

Le ranger glisse dans l’escalier et perd un point de vie.

**Vomi**

L’elfe vomit, elle perd un point d’expérience.

**Epée tordue**

L’attaque du barbare est diminuée de 1.

(effet permanent)

**Ongle cassé**

La magicienne passe son tour.

**Flatulences**

L’ogre a mangé quelque chose qui lui est resté sur l’estomac.

L’attaque de tous les aventuriers est diminuée de 1 lorsque l’ogre est dans la pièce.

(effet permanent)

**Pas de briquet**

La magicienne utilise un sort boule de feu pour allumer les torches.



**Déplacement silencieux**

Le ranger perd 3 points d’expérience.

**Cheville Tordue**

Le déplacement de l’elfe est réduit de 1.

(effet permanent)

**Torche sur la plaie**

Au prochain combat, le nombre de blessures reçu par un aventurier est multiplié par 2. Dure un seul tour.

**Perte du livre de sort**

La magicienne a perdu un livre de sort, elle ne peut plus lancer que 2 sorts à choisir.

**Coffre piégé**

Celui qui ramasse le prochain coffre perd un point de vie.

**Donjon plus coriace que prévu**

Tous les aventuriers perdent 2 points d’expérience.

**Couloir mystérieux**

Le couloir est trop petit pour l’ogre, son attaque est diminuée de 2 à chaque fois qu’il combat dans un couloir.

(effet permanent)

**Droite ou gauche**

Le ranger perd 1 point d’expérience.