**Liche**

Mort immédiate du nain. Les autres aventuriers gagnent un point d’expérience.

**Orque au banjo**

Le groupe se repose et gagne 2D6 points de santé à répartir au choix entre les aventuriers.

**GOLBAR**

La magicienne gagne un niveau.

**Vendeuse**

La magicienne trouve la robe de l’archimage Tholsadum qui lui confère une immunité aux dégâts de feu. Tous les autres aventuriers perdent 2 points de santé. Le groupe trouve 2D6 pièces d’or.

**Reivax**

Chaque aventurier gagne 2 points d’expérience.

**Zangdar**

Piocher une carte malus.