

Bienfaits – V.1.0.0

Événement	Effet(s)	D100
Bonne étoile	Change en bienfait	1
Gardez la monnaie	La prochaine transaction coutera 1po de plus	2
A votre bon coeur	Donne 1D20po à un clochard	3
Générosité	Donne 2D20po à un troubadour	4
Migraine	-1 aux caractéristiques pour la journée	5-6
Superbe spectacle	Donne 1D100po à une troupe itinérante	7-9
Grand seigneur	Donne 2D100po à une troupe itinérante	10-11
Lacets défaits	Ratera les 2 prochains assauts	12-14
Pas fait exprès	Frappe un allié pour le prochain assaut	15
L'odeur de la peur	Gagne Attire les monstres	16-19
Voie sans issue	Le prochain chemin sera bloqué, demi tour obligé	20
Solitaire	Gagne Agoraphobie	21-25
Heure de l'apéro	Gagne Appel du tonneau	26-29
Le coin du meuble	Se frappe tout seul comme un cake dans le pied	30
C'est quand qu'on mange	Gagne Appel du ventre	31-35
Pas de chance	Gagne Tomber dans les pièges	36-38
La complète pas de bol	Gagne, Agoraphobie, Appel du tonneau, Appel du ventre, Attire les monstres, Pénible, Radin, Tomber dans les pièges	39
Hasard - Bizarre	Perd une APE	40-44
Euh, c'est quoi ça	L'aventurier reçoit une mutation mineure	45-49
Problème d'énergie tellurique	Les aventuriers sont téléportés à l'autre bout du monde	50-55
AliExpress	Un objet de l'aventurier et en fait une contrefaçon et est pérave	56-59
Oh la vache	L'aventurier reçoit une mutation majeure	60-68
Une tête qui ne revient pas	L'aventurier doit payer 10* son charisme en entrant dans une ville	69
Amnésie sélective	L'aventurier perd une compétence au choix	70
Pigeon	Achète et revend 10% plus chère	71-75
Contrariété	Lors de la prochaine rencontre, la rencontre 18 rejoindra aussi le combat	76
Grosse contrariété	Lors de la prochaine rencontre, la rencontre 19 rejoindra aussi le combat	77
Enorme contrariété	Lors de la prochaine rencontre, la rencontre 20 rejoindra aussi le combat	78
Malédiction animale	L'aventurier ne peut pas avoir de familier classique	79
Examen raté	L'aventurier doit attendre un niveau de plus pour obtenir un nouveau métier	80
Vol d'identité	Un imposteur récupère la prochaine récompense de quête du groupe	81
Arrêt cardiaque	L'aventurier perd 1D6+2 vie initiale	82
Choix difficile	L'aventurier choisit -1 AT ou -1 PRD	83
La surprise du chef	L'aventurier a -1 à une caractéristique aléatoire	84

Découvert	Le groupe a une dette de 2000po	85
Amnésie	L'aventurier perd une compétence aléatoire	86
Lien maudit	L'aventurier mourra à la place du prochain allié qui doit mourir	87
Nivellement par le bas	Un aventurier doit passer une statistique à 8	88
Météorite	Une météorite tombe du ciel, survit sur un 1 au D6	89
Détesté	Chaque aventurier à -1 à la caractéristique de son choix	90
Mauvaise étoile	Augmente de 1 l'intensité des échecs critique	91
Hais	Chaque aventurier à -1 à une caractéristique au hasard	92
Perte d'expérience	L'aventurier perd un niveau	93
Perte d'expérience de groupe	Les aventuriers perdent un niveau	94
Malédiction mythique	L'aventurier ne peut pas avoir de familier mythique	95
Un objet de valeur	L'aventurier perd un mythique si il en a un. Sinon il ne recevra pas le prochain	96
Un enterrement	Un aventurier meurt	97
Ton enterrement	L'aventurier meurt	98
Bagarre générale	Battle royale entre les aventuriers	99
La fin	Tous les aventuriers du groupe meurent	100

--