

## Table 9. PNJ à 2 PX

Table 9. Lancez 1d6 ou choisissez

	PNJ	PR	Corps		Esprit		Aff. Soc.	Spécialités		Description/Spécial	Gain
1	Géant(e)		13	6	8	4	C-1 Autres+2	<i>Dans ta face</i> <i>Vise l'œil</i>	12+ 9+	<b>Puissance.</b> Ses attaques font perdre 2 PR.	--
2	Génie	--	--	--	14	7	Toutes +3	<i>Abracadabra</i>		<b>Sortilèges.</b> Tous <b>Bon.</b> S'il n'est pas défait, il disparaît avec un Objet spécial des PJ	1 Sortilège définitif
3	Harpie		11	5	8	4	Toutes +2	<i>Dans ta face</i> <i>Abracadabra</i>	10 10	<b>Sortilèges.</b> <i>Vieille ruse, Poudre aux yeux.</i> <b>Vol.</b> +2 pour la toucher en mêlée.	1 Objet magique
4	Kroat'hra		10	5	8	4	C F +2	<i>Dans ta face</i> <i>Vise l'œil</i> <i>Abracadabra</i>	13 10 8	<b>Sortilèges.</b> <i>Ça va mieux, T'es tout fragile, Sous amphét.</i> <i>LdA p.35</i>	Objet spécial
5	Manticore		10	5	10	5	--	<i>Dans ta face</i> <i>Vise l'œil</i>	10 12	<b>Dard empoisonné.</b> Si son attaque Mêlée touche : 1 PR + 1 PR/Tour durant 5 Tours. <b>Vol.</b> +2 pour la toucher en mêlée.	--
6	Jeune dragon(ne)		12	6	12	6	Toutes +2	<i>Dans ta face</i> <i>Vise l'œil</i> [Intimidation]	12 12 14	<b>Souffle.</b> Attaque à distance 1 Tour/3. Les PJ dans le cône du souffle (90°) perdent 2 PR. <b>Vol.</b> +2 pour la toucher en mêlée.	5 PO + Objet spécial

## Table 10. Pièges

Pour désamorcer un piège, utilisez la Spécialité mentionnée. Une seule tentative est possible. Si le Test est réussi, le piège est simplement désamorcé. Si le Test de désamorçage est raté ou si le piège n'avait pas été détecté, le piège se déclenche. Dans ce cas, utilisez les Spécialités mentionnées dans la colonne « Pour éviter ». Chaque PJ sur la Tuile doit éviter le piège dans le cas des pièges non individuels. Si le Test d'évitement est réussi, le PJ est indemne, sinon, jouez les conséquences de l'échec.

Table 10a. Lancez 1d6 ou choisissez

	Challenge Individuel	Pour désamorcer	Pour éviter	Échec
1	Piège à pierre (chute, écrasement...)	<i>Main agile +2</i>	<i>En souplesse +1</i> <i>Quel athlète +2</i>	Perdez 2 PR et bloqué(e) 1 Tour
2	Piège à fosse (oubliette, piques, slime...)	<i>En souplesse   Main agile +1</i>	<i>Quel athlète +1</i> <i>En souplesse +2</i>	Perdez 2 PR et bloqué(e) 1 Tour
3	Piège à flèche (empoisonnée, perforante...)	<i>Vise l'œil   Main agile +2</i>	<i>En souplesse +3</i>	Perdez 1 PR. Au Tour suivant, perdez 1 PR
4	Piège à flammes (explosion, jet...)	<i>Je sais tout   Main agile +2</i>	<i>En souplesse +1</i> <i>Débrouillard +2</i>	Perdez 1 PR. Vos objets inflammables sont détruits.
5	Piège à filet (contrainte)	<i>Mille visages   Main agile +2</i>	<i>Premier rôle   En souplesse +2</i>	Perdez 1 PR. Bloqué(e) 1d6 Tours.
6	Piège à lame (épée, hache)	<i>Vise l'œil   Main agile +1</i>	<i>En souplesse   Quel athlète +2</i>	Perdez 1 PR et +1 à vos Tests de base Fauve habile jusqu'à la fin

Table 10b. Lancez 1d6 ou choisissez

	Challenge collectif	Pour désamorcer	Pour éviter	Échec
1	Piège magique (éclair, boule de feu, givre...)	<i>Abracadabra +2</i>	<i>En souplesse   Quel athlète +2</i>	Perdez 1 PR
2	Piège à glyphe (malédiction, anti-magie...)	<i>Abracadabra +3</i>	<i>Abracadabra +3</i>	Perdez 1 PR. Vous perdez votre magie
3	Piège de convocation (monstres)	<i>Abracadabra   Je sais tout +2</i>	Neutraliser le monstre (Table 8a)	Mission manquée
4	Piège de salle (effondrement, gaz, inondation...)	<i>Eurêka   Main agile +2</i>	<i>En souplesse +1</i> <i>Débrouillard +2</i>	Perdez 2 PR
5	Piège mental (paralyse, absorption d'énergie...)	<i>Abracadabra   Main agile +2</i>	Esprit +1 <i>Abracadabra +2</i>	Perdez 1 point en Petit génie et Beau gosse
6	Piège de blocage (éboulement, crevasse qui coupe la salle...)	<i>Vise l'œil   Main agile +2</i>	<i>Quel athlète +2</i>	Perdez 1 PR et +1 à vos Tests de base Gros bras jusqu'à la fin

## Table 11. Trésors

Table 11. Lancez 1d6 ou choisissez	
	Gain
1-3	PO : (1d6)/2
4-5	Bijoux : valeur de 1d6 PO
6	Objet magique : lancez 1d6 sur <b>Table 12. Objets magiques</b>

## Table 13. Vêtements (lancez 1d6 : 1-2, Table 13a ; 3-4, Table 13b ; 5-6, Table 13c)

Table 13a. Lancez 1d6 ou choisissez				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Cape sombre	-2 <i>J'suis pas là</i>	1	T
2	Chasuble du transformiste	-2 <i>Mille visages</i>	1	T
3	Chaperon ailé	Voir effets Sortilège <i>Sous amphét</i> +4 <i>LdR p. 39</i>	3	T
4	Tunique du serpent	-2 <i>En souplesse</i>	1	T
5	Toge de la disparue	-2 <i>J'suis pas là</i>	3	T
6	Robe du voyant	Révèle les Challenges de la Tuile adjacente	4	I

Table 13b. Lancez 1d6 ou choisissez				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Babouches de guépard	+1 Action pour le Tour	2	I
2	Bottes du félin	-2 <i>Quel athlète</i> pour Actions de saut	1	I
3	Leste-chausse	-2 <i>En souplesse</i>	1	C
4	Doigts de fée	-2 <i>Main agile</i>	2	T
5	Mains d'araignée	Réussite auto. pour Test d'escalade	2	T
6	Gantelets du touche-à-tout	-2 <i>Débrouillard</i>	2	T

Table 13c. Lancez 1d6 ou choisissez				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Lunettes de détection	-1 <i>C'est où</i>	1	T
2	Masque de persuasion	-2 aux Manœuvres	2	C
3	Voile de hantise	-4 à [Intimidation]	2	I
4	Chapeau de compréhension	Réussite auto. pour Test de langage	1	I
5	Toque du charmeur	+1 à Beau gosse	2	T
6	Coiffe de l'invincible	Renvoie une attaque mentale sur le lanceur	2	I

## Table 17. Équipements

Table 17. Équipements (1d6 ou choisissez)				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Lanterne de révélation	Détection des passages secrets	2	T
2	Flûte sans faute	Réussite auto. pour <i>Premier rôle</i>	2	I
3	Cube de téléportation	Voir effets Sortilège <i>Sorti du chapeau</i> +5 <i>LdR p. 38</i>	4	I
4	Lunettes pour voir	-2 aux Tests de détection	2	T
5	Chapeau surprise	Fait apparaître un objet commun	1	I
6	Sac presque sans fond	Peut transporter 50 objets	5	--

Voir légendes des tableaux en page 65.

## Table 12. Objets magiques

Table 12. Lancez 1d6 ou choisissez		
	Type d'objet magique	Table
1-2	Vêtements	13
3	Armes et armures	14
4	Bijoux	15
5	Potions	16
6	Équipements	17

## Table 14. Armes et Armures

Table 14a. Lancez 1d6 ou choisissez				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Agile-épée	-2 <i>Dans ta face</i>	1	T
2	Chaude-hache	1 PR supp. de dommage	1	T
3	Masse-sauvage	1 Att. supp. dans le Tour	3	T
4	Fine-arc	-2 <i>Visé l'œil</i>	1	T
5	Arbalète foudroyante	Tétanise l'adv. pour 1 Tour	3	T
6	Fronde-éclair	+1 Attaque dans le Tour	4	I

Table 14b. Lancez 1d6 ou choisissez				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Maille-esquive	Défense physique +1	2	C
2	Force-harnois	Absorbe 1 PR	3	I
3	Cuirasse élémentaire	Immunisé(e) au feu/froid	1	T
4	Targe de contrecoup	Renvoie l'attaque sur l'ennemi qui perd 1 PR	3	I
5	Pavois-aveuglant	Adversaires : +1 à leurs Tests pour vous toucher	3	C
6	Vent-écu	Dévie les projectiles	2	T

## Table 15. Bijoux

Table 15. Anneaux et bracelets (1d6 ou choisissez)				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Bracelet d'adresse	-2 <i>Visé l'œil</i>	2	C
2	Brassard du costaud	+1 à Gros bras	2	T
3	Manchon du gaillard	+2 PR	4	C
4	Anneau de l'athlète	Réussite auto. au Test <i>Quel athlète</i>	2	I
5	Bague du savant	+1 à Petit génie	2	T
6	Alliance du Mage	-2 <i>Abracadabra</i>	2	T

## Table 16. Potions

Table 16. Potions (1d6 ou choisissez)				
	Type	Effets	PO	Durée
1	Guérison	+1 PR	1	I
2	Plein air	Immunisé(e) au manque d'air	2	T
3	Bonne humeur	-1 à tous vos Tests	2	T
4	Nettoyage	Annule les effets d'un poison	1	I
5	Renouveau	Annule toutes les pertes temporaires	3	I
6	Dépétrification	Annule les effets de la pétrification	2	I