Le coin du voleur

Les pièges

Les pièges sont de nature mécanique cela incluent fosses, fléchettes, chutes de pierres, salles remplies d'eau, lames tourbillonnantes et tout ce qui dépend d'un mécanisme quelconque. Un personnage peut concevoir un tel piège s'il réussit un test d'Artisanat (fabrication de pièges) ; voir *Conception d'un piège*, ci-dessous, et la description de la compétence.

Pièges mécaniques

Un tel piège est généralement défini par l'endroit où il se trouve, ce qui le déclenche, la possibilité de le repérer avant qu'il ne soit trop tard, les dégâts qu'il inflige et l'éventuel jet de sauvegarde permettant d'échapper à tout ou partie de ses effets. Les pièges actionnant flèches, lames montées sur ressort et autres armes effectuent un jet d'attaque normal, dont le bonus est déterminé selon leur conception.

Toute créature réussissant un test de Fouille (DD 20) repère un piège mécanique simple avant qu'il ne se déclenche (cette catégorie comprend les collets, les trappes, ou les pièges déclenchés par un fil de détente).

Un personnage doté de l'aptitude de classe de recherche des pièges réussissant un test de Fouille (DD 21) peut également repérer un piège bien dissimulé ou complexe. Les pièges complexes sont caractérisés par leur mécanisme de déclenchement, autrement plus perfectionné qu'un simple fil de détente : plaque à pression, mécanisme relié à une porte, différence de poids ou de pression atmosphérique, vibrations, et ainsi de suite.

Éléments d'un piège

Tous les pièges présentent les éléments suivants : déclencheur, remise en place, DD de Fouille, DD de Désamorçage/sabotage, bonus à l'attaque (ou jet de sauvegarde, ou retardement), dégâts/effet et facteur de puissance. Certains incluent des éléments optionnels, comme le poison ou un moyen de le contourner. Toutes ces caractéristiques sont décrites ci- dessous.

Déclencheur

Le déclencheur détermine la façon dont le piège prend effet.

Espace. Ce type de piège se déclenche lorsqu'une créature se tient dans une case précise.

Proximité. Ce piège se déclenche lorsqu'une créature s'en approche à une distance donnée. Ce type de déclencheur diffère du précédent dans le sens où la créature n'a pas besoin de se tenir sur une case précise. Les créatures volantes peuvent déclencher le piège. Les déclencheurs de proximité mécaniques sont extrêmement sensibles à la moindre perturbation dans les airs. Cela ne les rend utiles que les lieux rarement dérangés.

Contact. Le déclencheur par contact, qui active le piège lorsqu'on touche celui-ci, est l'un des plus simples à concevoir. Il peut être rattaché physiquement à la partie du mécanisme qui inflige les dégâts (comme une aiguille qui jaillit d'une serrure) ou non.

Minuté. Ce déclencheur active périodiquement le piège une fois un certain laps de temps écoulé.

Remise en place

Cet élément fixe les conditions permettant de remettre en place le piège une fois qu'il a servi.

Aucune. À moins de reconstruire le piège, il n'y a aucun moyen de le déclencher de nouveau. Les pièges à sort en sont des exemples.

Réparation. Pour que le piège fonctionne de nouveau, il faut le réparer.

Manuelle. Pour que le piège fonctionne de nouveau, quelqu'un doit remettre en place ses éléments. La plupart des pièges mécaniques relèvent de ce type.

Automatique. Le piège est de nouveau fonctionnel, que ce soit à la suite de son utilisation ou après un certain temps.

Réparer et remettre en place les pièges mécaniques

Pour réparer un piège mécanique, il faut réussir un test d'Artisanat (fabrication de pièges) contre un DD égal au DD de création. Le coût des matières premières nécessaires est égal au cinquième de celles utilisées lors de la création du piège. Pour fixer le temps de travail requis, utilisez le mode calcul de la création, mais employez le

coût des matières premières correspondant à une simple réparation.
Remettre un piège en place demande 1 minute environ. Pour les pièges plus complexes, fixez-vous- même le temps nécessaire.

Moyen de contourner le piège (option)

Si le concepteur du piège souhaite avoir le moyen de le contourner après l'avoir créé ou posé, il doit songer à un mécanisme supplémentaire qui lui permettra de neutraliser son œuvre, du moins sur une base temporaire. Cela ne concerne que les pièges mécaniques. De leur côté, les pièges à sort incluent habituellement une forme d'accréditation qui permet au personnage de ne pas les déclencher.

Verrou. Pour venir à bout de ce verrou, il faut réussir un test de Crochetage (DD 30).

Loquet caché. Pour trouver le loquet, il faut réussir un test de Fouille (DD 25).

Verrou caché. Le verrou caché combine les caractéristiques décrites ci-dessus. Pour le trouver, il faut réussir un test de Fouille (DD 25), puis réussir un test de Crochetage (DD 30) pour en venir à bout.

DD des tests de Fouille et de Désamorçage / sabotage

Le concepteur d'un piège mécanique fixe le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage.

Pièges mécaniques. Le DD de base des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 20. Le fait d'augmenter ou de réduire ces DD affecte le prix de base (voir Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques) et peut en faire de même à l'égard du FP (voir Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques).

Bonus à l'attaque/DD du jet de sauvegarde

Généralement, les pièges effectuent un jet d'attaque ou obligent la cible à jouer un jet de sauvegarde. Parfois, ils profitent de ces deux options, ou d'aucune (voir Ne rate jamais).

Fosses. Il s'agit de trous (dissimulés ou non) dans lesquels les personnages tombent avant de subir des dégâts. Une fosse n'effectue pas de jet d'attaque, mais il est possible de l'éviter en réussissant un jet de Réflexes (DD fixé par le concepteur). Tombent dans cette catégorie d'autres pièges mécaniques proposant un jet de sauvegarde.
À l'intérieur d'un donjon, un trou dans le sol peut prendre trois formes : la fosse ouverte, la trappe ou le gouffre. On peut les contourner à l'aide des compétences Escalade ou Saut.
Les fosses ouvertes ont surtout pour but de décourager les intrus, même si elles peuvent se révéler très dangereuses quand les personnages progressent dans la pénombre ou sont obligés de se battre à proximité.
Les trappes sont nettement plus dangereuses. Elles peuvent être découvertes à l'aide d'un test de Fouille (DD 20), mais seulement si le personnage de tête prend le temps d'examiner attentivement le sol. Si le PJ ne voit pas la trappe, celle-ci s'ouvre sous ses pieds et il lui faut réussir un jet de Réflexes (DD 20) pour éviter de tomber. S'il était en train de courir ou de se déplacer imprudemment, il perd automatiquement l'équilibre et tombe sans jet de sauvegarde.
Un tel piège fonctionne tout aussi bien avec une fosse couverte de paille, de feuilles ou d'un tapis, par exemple ; il n'est pas nécessaire qu'elle soit refermée par une trappe.
Les trappes s'ouvrent généralement quand un poids suffisant appuie dessus (le plus souvent, entre 25 et 40 kilos). Les modèles les plus sournois se referment aussitôt après s'être ouverts, prêts à piéger la prochaine victime. Une variante de ce système bloque la trappe en position fermée une fois qu'un personnage est tombé dedans. Ouvrir une telle trappe est tout aussi difficile que d'ouvrir une porte (et encore le PJ piégé doit-il pouvoir l'atteindre). Si la trappe est montée sur ressort, un test de Force est nécessaire pour la maintenir ouverte (DD 13).
Fosses et trappes peuvent être encore plus redoutables selon ce que l'on trouve au fond : des pieux aiguisés, des monstres, un bain d'acide, de la lave ou même de l'eau. Si le fond du trou est hérissé de pieux, un aventurier ayant la malchance de tomber risque de s'empaler dessus. Les pieux sont souvent longs et effilés ; ils infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Naturellement, ces dégâts viennent en plus de ceux qui sont dus à la chute.
Il arrive que des monstres vivent au fond des fosses ou des trappes. Tout monstre capable de tenir dans le trou peut avoir été placé là par le concepteur du piège, à moins qu'il ne soit tombé et qu'il n'ait pu remonter.
Un piège placé au fond d'un trou peut être particulièrement mortel. Activé par l'arrivée brutale de sa victime, il l'agresse avant qu'elle n'ait eu le temps de se remettre de sa chute.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges envoient des fléchettes, des flèches ou des lances en direction de ceux qui les déclenchent. Le concepteur fixe le bonus à l'attaque. Un piège d'attaque à distance peut être configuré pour reproduire les effets d'un arc composite doté d'un modificateur de Force élevé.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges sont constitués de lames affûtées qui jaillissent des

murs et de blocs de pierres qui tombent du plafond. Là encore, le concepteur fixe le bonus à l'attaque.

DÉGÂTS/EFFETS

Ceux qui déclenchent un piège en subissent les effets. Généralement, cela prend la forme d'un sort ou de dégâts. Cependant, certains pièges ont des effets spéciaux.

Fosses. Quand une créature tombe dans une fosse, elle subit 1d6 points de dégâts par tranche de 3 mètres de profondeur.

Pièges d'attaque à distance. Ces pièges infligent autant de dégâts que les munitions qu'ils exploitent. Si le piège est affublé d'un modificateur de Force, il en bénéficie aux dégâts.

Pièges d'attaque au corps à corps. Ces pièges infligent autant de dégâts que l'arme qu'ils " manient ". Dans le cas de la chute d'un bloc de pierre, choisissez le montant des dégâts contondants, mais n'oubliez pas ceux qui remettent le piège en place doivent remonter le rocher. Un piège d'attaque au corps à corps peut être affublé d'un bonus aux jets de dégâts, comme s'il disposait d'une valeur de Force importante.

Spécial. Certains pièges disposent de caractéristiques variées qui produisent des effets spéciaux, comme la noyade dans un corps d'eau ou un affaiblissement temporaire de caractéristique dû au poison. Les jets de sauvegarde et les dégâts dépendent du poison (voir Poisons) ou sont fixés par le concepteur.

ÉLÉMENTS DIVERS DES PIÈGES

Certains pièges incluent des éléments qui les rendent beaucoup plus meurtriers. Les plus courants sont abordés ci-dessous.

Gaz. Avec un piège au gaz, le danger réside dans le poison inhalé. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Liquide. Les pièges qui impliquent un risque de noyade tombent dans cette catégorie. Ce genre de piège a généralement la particularité de ne pas rater et d'être à retardement (voir ci-dessous).

Cibles multiples. Ce genre de piège affecte plusieurs cibles.

Ne rate jamais. Lorsque tous les murs d'un donjon bougent pour broyer un personnage, ses réflexes ne le sauveront pas. Un piège de ce type n'a pas de bonus à l'attaque et ne propose pas de jet de sauvegarde, mais il a un effet à retardement (voir ci-dessous). La plupart des pièges à liquide et au gaz relèvent de ce type.

Retardement. Un certain temps s'écoule entre le moment où le piège est déclenché et celui où il inflige des dégâts. Un piège qui ne rate jamais a toujours un effet à retardement.

Poison. Les pièges qui ont recours au poison sont beaucoup plus meurtriers que les autres, ce qui explique qu'ils aient un FP sensiblement plus élevé. Pour déterminer le modificateur au FP d'un poison donné, reportez- vous à la Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques. Seuls les poisons de blessure, de contact ou inhalés conviennent à ce type de piège. Certains pièges infligent tout simplement les dégâts. D'autres infligent des dégâts à condition de réussir un jet d'attaque à distance ou au corps à corps.

Pieux. Les pieux situés au fond de fosses infligent autant de dégâts qu'une dague (1d4), si ce n'est qu'ils bénéficient d'un bonus de +10 au jet d'attaque et d'un autre de +1 aux dégâts tous les 3 mètres de chute (jusqu'à un maximum de +5). S'il y a plusieurs pieux, le personnage risque de s'empaler sur 1d4 d'entre eux. Ils ne s'ajoutent pas aux dégâts moyens du piège (voir Dégâts moyens, ci-dessous).

Fosse. Si le fond d'une fosse est occupé par autre chose que des pieux, mieux vaut considérer cela comme un piège à part (voir Pièges multiples, ci-dessous) doté d'un déclencheur à espace qui s'active au moment de l'impact, comme un personnage qui fait une chute. Les possibilités de pièges à fosse incluent acide, monstres et eau.

Attaque de contact. Cet élément s'applique aux pièges qui ne nécessitent qu'une attaque de contact (à distance ou au corps à corps).

CONCEPTION D'UN PIÈGE

Pièges mécaniques. Choisissez les éléments que vous souhaitez associer au piège et ajoutez les ajustements correspondant au facteur de puissance (voir Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques) pour parvenir au FP final du piège. Tirez-en le DD du test d'Artisanat (fabrication des pièges) que le personnage doit effectuer.

FACTEUR DE PUISSANCE D'UN PIÈGE

Pour calculer le facteur de puissance d'un piège, ajoutez tous les modificateurs de FP (voir les deux tables suivantes) au FP de base.

Piège mécanique. Le FP de base d'un piège mécanique est égal à 0. Si son FP final est toujours égal à 0, ajoutez-lui des éléments jusqu'à ce que le FP s'élève à 1 au moins.

Pièges multiples. Si le piège est en fait constitué de plusieurs pièges qui affectent la même zone à peu de choses près, déterminez le FP de chacun séparément.

Pièges multiples interdépendants. Si un piège dépend bu bon fonctionnement d'un autre, (par exemple, si on peut

éviter le second en n'étant pas victime du premier), il faut les considérer comme des pièges séparés.
Pièges multiples indépendants. Si plusieurs pièges agissent indépendamment (si le fonctionnement de l'un n'affecte pas celui de l'autre), utilisez leurs FP pour déterminer le niveau de rencontre comme s'il s'agissait de monstres. Le niveau de rencontre ainsi obtenu correspond au FP des pièges combinés.

TABLE : MODIFICATEURS AU FP DES PIÈGES MÉCANIQUES

Élément	Modificateur au FP
DD du test de *Fouille*	
15 ou moins	–1
25–29	+1
30 ou plus	+2
DD du test de *Désamorçage/sabotage*	
15 ou moins	–1
25–29	+1
30 ou plus	+2
DD du jet de *Réflexes*	
15 ou moins	–1
16–24	—
25–29	+1
30 ou plus	+2
Bonus à l'attaque	
+0 ou moins	–2
+1 à +5	–1
+6 à +14	—
+15 à +19	+1
+20 à +24	+2
Dégâts/effet	
Dégâts moyens	+1/7 points*
Éléments divers	
Attaque de contact	+1
Cibles multiples	+1 (ou 0 si ne rate jamais)
Liquide	+5
Pieux (de fosse)	+1
Poison	**FP du poison**
Jus des Pommes de Derketa	+2
Jus des pommes de Derketa	+4
Nectar de lotus pourpre	+8
Pétales de lotus gris	+4
Pétales de lotus noir	+5
Pétales de lotus vert	+4
Venin de scorpion noir de Stygie	+3
Venin de serpent zingarien	+1
Retardement, 1 round	+3
Retardement, 2 rounds	+2
Retardement, 3 rounds	+1
Retardement, 4 rounds ou plus	–1

Coût d'un piège mécanique

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1 000 pa. Appliquez les modificateurs issus de la Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques pour obtenir le coût de base modifié.

Le coût final est égal à (coût de base modifié x facteur de puissance) + coûts supplémentaires. Le coût minimum d'un tel piège est égal à FP x 100 pa.

Une fois le coût de base modifié multiplié par le facteur de puissance, ajoutez la valeur des objets spéciaux et poisons incorporés au piège. Si le piège bénéficie de l'un de ces éléments et si sa remise en place est automatique, multipliez le coût du poison ou de l'objet spécial par 20 pour ce qui est des doses nécessaires.

Pièges multiples. Si le piège est constitué de plusieurs pièges attenants, déterminez le coût final de chacun séparément, puis faites la somme des valeurs obtenues. Cela vaut pour les pièges indépendants et interdépendants (voir ci-dessus).

Table : modificateurs au coût des pièges mécaniques

.

Élément	Modificateur au coût
Type de déclencheur	
Contact	—
Contact (attenant)	–10 pa
Espace	—
Proximité	+100 pa
Minuté	+100 pa
Remise en place	
Pas de remise en place	–50 pa
Réparation	–20 pa
Manuelle	—
Automatique	+50 pa (ou 0 si le piège passède un dédencheur minuté)
Moyen de contourner	
Loquet caché	+20 pa (Fouille, DD 25)
Verrou	+10 pa (Crochetage, DD 30)
Verrou caché	+30 pa (Crochetage DD 30, Fouille DD 25)
DD du test de Fouille	
19 ou moins	–10 pa x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+20 pa x (DD – 20)
DD du test de Désamorçage/sabotage	
19 ou moins	–10 pa x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+20 pa x (DD – 20)
DD du jet de Réflexes	
(fosses et pièges dépendant d'un jet de sauvegarde)	
19 ou moins	–10 pa x (20 – DD)
20	—
21 ou plus	+30 pa x (DD – 20)
Bonus à l'attaque	
(pièges d'attaque à distance ou de corps à corps)	
+9 ou moins	–10 pa x (10 – bonus)
10	—
+11 ou plus	+20 pa x (bonus – 10)
Bonus aux dégâts	
Modificateur de Force élevé (attaques à distance)	+10 pa x bonus (max. +4)
Modificateur de Force élevé (attaques au corps à corps)	+10 pa x bonus (max. +4)
Éléments divers	
Ne rate jamais	+100 pa
paison	Coût du poison*
Objet spécial	Coût de l'objet*

* Multipliez le coût par 20 si le piège bénéficie d'une remise en place automatique

DD du test d'Artisanat des pièges mécaniques

Une fois que vous avez calculé le facteur de puissance du piège qu'un PJ souhaite concevoir et construire, déterminez le DD du test d'Artisanat (fabrication de pièges) en vous reportant à la table ci-dessous.

FP du piège	DD de base du test d'Artisanat (fabrication de pièges)
1–3	20
4–6	25
7–10	30
Éléments supplémentaires	Modificateur au test d'Artisanat (fabrication de pièges)
Dédencheur de proximité	+5
Remise en place automatique	+5

Effectuer les tests. Pour déterminer les progrès hebdomadaires réalisés sur la conception du piège, le personnage effectue un test d'Artisanat (fabrication de pièges). Pour de plus amples informations sur ce type de test, reportez-vous à la description de la compétence Artisanat.

EXEMPLES DE PIÈGES

FP 1

Le coût donné pour les pièges mécaniques est le prix de vente. Pour les pièges magiques, il s'agit du coût en matières premières. Le niveau de lanceur de sorts et la classe correspondant aux sorts utilisés dans le cadre du piège sont fournis aux entrées consacrées aux pièges à objet magiques et aux pièges à sort. Pour ce qui est des autres sorts utilisés (en guise de déclencheur, par exemple), le niveau de lanceur de sorts est le minimum nécessaire.

Aiguille empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1 plus extrait de sanvert) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 130 pa.

Bloc de pierre propulsé. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (4d6, bloc de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 50 pa.

Chute de rocher. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 corps à corps (2d6, rocher) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 140 pa.

Faux tranchante. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +8 corps à corps (1d8/x3) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 170 pa.

Fil tranchant en travers d'un couloir. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; pas de remise en place ; Att +10 corps à corps (2d6, fil) ; cibles multiples (première cible de chacune de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). Prix de vente : 40 pa.

Flèche. FP 1 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +10 distance (1d6/x3, flèche) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 200 pa.

Fléchette empoisonnée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +8 distance (1d4 plus poison, dard) ; poison – tormentille, jet de Vigueur pour résister (DD 12), 0/1d4 Con plus 1d3 Sag) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). Prix de vente : 70 pa.

Fosse camouflée. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 20) ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 180 pa.

Fosse plus profonde. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; jet de Réflexes permet d'éviter la chute (DD 15) ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). Prix de vente : 130 pa.

Lame dissimulée dans un mur. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att +10 corps à corps (2d4/x4, faux) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). Prix de vente : 250 pa.

Lance. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +12 distance (1d8/x3, lance) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Note : portée max. de 60 m, cible déterminée au hasard parmi celles qui sont sur le chemin de la lance. Prix de vente : 120 pa.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – fluide cervical de charognard rampant, jet de Vigueur pour résister (DD 13), paralysie/0 ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). Prix de vente : 90 pa.

Pont-levis. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 corps à corps (3d6) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Note : les dégâts ne s'appliquent qu'à ceux qui se trouvent sous le pont-levis. Ce dernier bloque le passage. Prix de vente : 140 pa.

Volée de fléchettes. FP 1 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +10 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d4 fléchettes par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). Prix de vente : 50 pa.

FP 2

Aiguille empoisonnée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Att +17 corps à corps (1 plus poison, aiguille) ; poison – ajonc à feuilles bleues, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1 Con/inconscience ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente :* 472 pa.

Boîte de moisissure brune. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact (ouverture de la boîte) ; remise en place automatique ; aura de froid de 1,50 m (3d6 non-létaux, froid) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 300 pa.

Briques tombant du plafond. FP 2 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place via réparation ; Att +12 corps à corps (2d6, briques) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 240 pa.

Chaîne en travers d'un couloir. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; de remise en place automatique ; pièges multiples (croc-en- jambe et attaque au corps à corps) ; Att +15 corps à corps (croc-en-jambe), Att +15 corps à corps (2d4+2, chaîne à pointes) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 380 pa.

Note. Ce piège est en fait constitué de deux pièges de FP 1 (le premier effectue un croc-en-jambe et le second porte une attaque à l'aide de la chaîne à pointes. Si l'attaque de croc-en-jambe est couronnée de succès, l'attaque de chaîne à pointes bénéficie d'un bonus de +4 car l'adversaire est alors à terre.

Fosse. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 200 pa.

Fosse bien camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 3 m de profondeur (1d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 440 pa.

Fosse camouflée. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente :* 340 pa.

Fosse hérissée de pieux. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente :* 160 pa.

Grand filet. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +5 corps à corps (voir note) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note :* les personnages situés dans un espace de 3 m x 3 m sont agrippés par le filet (For 18) s'ils échouent un jet de Réflexes (DD 14). *Prix de vente :* 300 pa.

Javeline. FP 2 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +16 distance (1d6+4, javeline) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 480 pa.

FP 3

Balancier fixé au plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; Att +15 corps à corps (1d12+8/x3, grande hache) ; Fouille (DD 15) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Prix de vente :* 1 410 pa.

Chute de pierres depuis le plafond. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +10 corps à corps (4d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 540 pa.

Flèche empoisonnée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; verrou permet de contourner (Crochetage, DD 30) ; Att +12 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – Jus de pommes de Derketa , jet de Vigueur (DD 22) pour résister (au poison uniquement), 2d8 Con/2d8 Con ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente :* 1 900 pa.

Fosse. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 300 pa.

Fosse camouflée. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 9 m de profondeur (3d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 480 pa.

Fosse hérissée de pieux. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 360 pa.

Volée d'aiguilles. FP 3 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +20 distance (2d4) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 540 pa.

FP 4

Aiguille empoisonnée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 distance (1d4+4 plus poison, dard) ; cibles multiples (1 dard par cible située dans une zone de 3 m x 3 m) ; poison – Venin de scorpion noir de Stygie, jet de Vigueur (DD 23) pour résister, 2d4 Con + 2d6 Dex / 2d4 Con + 1d6 Dex; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 3209 pa.

Colonne qui s'effondre. FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; pas de remise en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). *Prix de vente :* 880 pa.

Faux dissimulée dans un mur. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; Att +20 corps à corps (2d4+8/x4, faux) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 1720 pa.

Fosse. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 400 pa.

Fosse camouflée. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente :* 680 pa.

Fosse hérissée de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 18 m de profondeur (6d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 400 pa.

Gouffre hérissé de pieux. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 6 m de profondeur (2d6, chute) ; cibles multiples (première cible de 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+2 chacun) ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 720 pa.

Salle remplie d'eau. FP 4 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (5 rounds) ; liquide ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 23). *Prix de vente :* 1120 pa.

FP 5

Pétales de lotus gris. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un espace de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; poison – Pétales de lotus gris, jet de Vigueur (DD 22) pour résister, 2d6 Sag + démence/1d6 Sag; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 1900 pa.

Chute d'un bloc de pierre. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +15 corps à corps (6d6) ; cibles multiples (frappe tous les personnages situés dans les 2 cases adjacentes visées) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 1500 pa.

Fosse. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 500 pa.

Fosse camouflée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 17). *Prix de vente :* 850 pa.

Fosse hérissée de pieux. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+4 chacun) ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 1350 pa.

Fosse hérissée de pieux (24 m de profondeur). FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 24 m de profondeur (8d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 500 pa.

Pieux empoisonnés dans les murs. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (1d8+4 plus poison, pieu) ; cibles multiples (cible la plus proche dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; poison – Venin de serpent zingarien, jet de Vigueur (DD 21) pour résister, 2d6 Con1d4 For/1d6 Con; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente :* 2265 pa.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – Jus de pommes de Derketa, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6

Con/1d6 Con ; Fouille (DD 25) ; désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente :* 1965 pa.

Salle inondée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque nécessaire (voir note ci- dessous) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Note :* la pièce est inondée en 4 rounds (voir La noyade). *Prix de vente :* 1750 pa.

Statue de bourreau animée. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; Att +16 distance (1d12+8/x3, grande hache) ; cibles multiples (les deux bras attaquent) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 2250 pa.

Volée de fléchettes. FP 5 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1, dard) ; cibles multiples (tire 1d8 fléchettes par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 1800 pa.

FP 6

Chute de pieux depuis le plafond. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; Att +20 corps à corps (6d6, pieux) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 2160 pa.

Flèche empoisonnée. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +14 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – Venin de scorpion noir de Stygie, jet de Vigueur (DD 23) pour résister, 2d4 Con + 2d6 Dex/2d4 Con + 1d6 Dex; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 2740 pa.

Fosse hérissée de pieux (30 m de profondeur). FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 600 pa.

Gouffre. FP 6 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 12 m de profondeur (4d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 2820 pa.

Lames empoisonnées tourbillonnantes. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; Att +10 corps à corps (1d4+4/19–20 plus poison, dague) ; poison – Venin de scorpion noir de Stygie, jet de Vigueur (DD 23) pour résister, 2d4 Con + 2d6 Dex/2d4 Con + 1d6 Dex ; cibles multiples (une cible dans chacune des 3 cases de 1,50 m chosies) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 4020 pa.

Mur conçu pour s'effondrer. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; pas de remise en place ; Att +20 corps à corps (8d6, blocs de pierre) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 14) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 1500 pa.

Salle rétrécissant. FP 6 ; mécanique ; déclencheur à retardement ; remise en place automatique ; loquet caché permet de contourner (Fouille, DD 25) ; murs mouvants (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (4 rounds) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 2520 pa.

Volée de lances. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place via réparation ; Att +21 distance (1d8, lance) ; cibles multiples (tire 1d6 lances par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 3120 pa.

FP 7

Fosse bien camouflée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 2450 pa.

Salle remplie d'eau. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; eau ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 2100 pa.

Serrure empoisonnée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; pas de remise en place ; poison – Nectar de lotus pourpre, jet de Vigueur (DD 28) pour résister, 3d6 Dex + paralysie/1d6 Dex ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 3130 pa.

Pétales de lotus vert. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (3 rounds) ; poison – Pétales de lotus vert, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 Con / 2d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente :* 2750 pa.

Volée de flèches empoisonnées. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – Venin de serpent Zingarien, jet de Vigueur

(DD 21) pour résister, 2d6 Con/1d6 Con ; cibles multiples (tire 1d8 dards par cible dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 4300 pa.

FP 8

Brume de folie. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; poison – Pétales de lotus gris, jet de Vigueur (DD 22) pour résister, 2d6 Sag + démence/1d6 Sag; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 3) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 2390 pa.

Faux empoisonnée dissimulée dans un mur. FP 8 ; mécanique ; déclencheur par contact ; remise en place manuelle ; Att +16 corps à corps (2d4+8 plus poison, faux) ; poison – Nectar de lotus pourpre, jet de Vigueur (DD 28) pour résister, 3d6 Dex + paralysie / 1d6 Dex ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente :* 4140 pa.

Fosse bien camouflée. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 18). *Prix de vente :* 1600 pa.

FP 9

Gouffre. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; jet de Réflexes (DD 25) permet d'éviter la chute ; 30 m de profondeur (10d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une zone de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 4050 pa.

Gouffre hérissé de pieux empoisonnés. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 21 m de profondeur (7d6, chute) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une salle de 3 m x 3 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – Nectar de lotus pourpre, jet de Vigueur (DD 28) pour résister, 3d6 Dex + paralysie / 1d6 Dex ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente :* 2191 pa.

Plafond descendant. FP 9 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; plafond descendant (12d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente :* 1260 pa.

Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact. FP 9 ; mécanique ; déclencheur par contact (attenant) ; remise en place manuelle ; poison – Jus de pommes de Derketa, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/1d6 Con ; Fouille (DD 18) ; désamorçage/sabotage (DD 26). *Prix de vente :* 3160 pa.

FP 10

Fosse hérissée de pieux empoisonnés. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; verrou caché permet de contourner (Fouille DD 25, Crochetage DD 30) ; jet de Réflexes (DD 20) permet d'éviter la chute ; 15 m de profondeur (5d6, chute) ; cibles multiples (première cible dans 2 cases de 1,50 m) ; pieux (Att +10 corps à corps, 1d4 pieux par cible, 1d4+5 chacun plus poison) ; poison – Nectar de lotus pourpre, jet de Vigueur (DD 28) pour résister, 3d6 Dex + paralysie/1d6 Dex; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 2970 pa.

Murs mouvants. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; pas de jet d'attaque requis (18d6, écrasement) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente :* 2500 pa.

Salle rétrécissant. FP 10 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place automatique ; murs mouvants (16d6, écrasement) ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; ne rate jamais ; retardement (2 rounds) ; Fouille (DD 22) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente :* 2900 pa.