

# DU PIÈGE EN JEU DE RÔLE MÉDIÉVAL FANTASTIQUE OU COMMENT TROUVER L'INSPIRATION

Pour créer un piège, il suffit de lancer 2D6 et 1D8 et se référer aux lignes suivantes. C'est ensuite au MJ de décider quoi faire pour parfaire son piège et décider des dégâts et désavantages à procurer.

## Rencontrer un piège

C'est au MJ d'accorder leurs chances aux joueurs à chaque rencontre de piège, dans cet ordre : Détecter, Évaluer (complexité ou dangerosité) et Désamorcer.

## 1D6 - Enclenchement

Évidemment, la manière d'activer les pièges.

1. Pression (plaque)
2. Code (clavier, parole, chant)
3. Filaire (rétenteur, tension)
4. Mécanique (ouverture, bouton)
5. Détecteur (magique, sonore, lumineux)
6. Temporel (sablier)

## 1D6 - Fonctionnement

C'est la façon dont sont administrés les agents agresseurs.

1. Gravité (effondrement, éboulement, trappe)
2. Mécanique (projection, fermeture/ouverture, élévation)
3. Alarme (sonore, lumineux, silencieux)
4. Circuit (boulet roulant, levage)
5. Statique (tapis glissant, ruisselant)
6. Isolement (rétractation, fermeture, fusion)

## 1D8 - Agent agresseur

Ce sont les éléments les plus courant qui occasionnent dégâts et pénalités aux joueurs.

1. Liquide (lave, poison, eau, acide)
2. Gaz (vapeur, drogue, maladie)
3. Manufacturé (flèche, pique, lame, herse, canon)
4. Naturel (rocher, bois, eau, charbon ardent, os)
5. Chimique (souffle, explosion, corruption, inflammation)
6. Invocation (esprit, monstre, squelette)
7. Écrasement (plafond descendant, pièce de mur convergeant)
8. Autre (sort, électricité, téléportation, ouverture, illusion)

## Dangerosité

Déterminez enfin la dangerosité du piège : est-il difficile à trouver ou désamorcer ? Ou est-il juste mortel ?

## Cachettes types

Coffre, serrure, porte, tapis, tapisserie, sol, plafond, mur, toit, statue.