Piège à ours

*Piège simple (niveau 1-4, menace dangereuse)*  
Un piège à ours ressemble à une mâchoire d’acier qui se referme brusquement lorsque l’on marche dessus, piégeant la jambe de la créature. Le piège est planté dans le sol et immobilise sa victime.  
**Déclencheur**. Une créature qui marche sur le piège à ours l'active.  
**Effet**. Le piège fait une attaque contre la créature qui l'active avec un bonus à l'attaque de +8 et fait 5 (1d10) dégâts perforants en cas de réussite. Cette attaque ne peut bénéficier de l'avantage ou d'un désavantage. Une créature touchée par le piège voit sa vitesse réduite à 0 et elle ne peut plus bouger jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un jet de Force DD 15 réussi d'elle-même ou d'une créature adjacente au piège.  
**Désactivation**. Un jet de Sagesse (Perception) DD 10 permet de le détecter. Un jet de Dextérité DD 10 avec des outils de voleur permet de le désactiver.