

Document de Référence du Système

Ce document est du contenu ludique libre [*Open Game Content*], et son utilisation publique est permise selon les termes de la licence ludique libre [*Open Game License*] v1.0a.

Les pièges

Types de pièges. Les pièges sont de nature mécanique ou magique. Les premiers 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.

Les pièges magiques sont divisés en deux catégories : les sorts et les objets. Les objets déclenchent un effet magique quand on les active, comme le font les baguettes, les sceptres, les anneaux, etc. Pour créer un tel piège, il faut posséder le don Création d'objets merveilleux (voir *Conception d'un piège*, ci-dessous, et la description du don).

Pour ce qui est de l'autre catégorie, il s'agit simplement de sorts qui fonctionnent sur le même principe que des pièges. Pour créer un tel piège, il faut louer les services d'un personnage capable de lancer le sort. Il peut s'agir d'un PJ ou d'un PNJ engagé dans ce sens.

Pièges mécaniques

Les donjons sont souvent défendus par des pièges mécaniques (qui ne sont pas actionnés par magie). 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.

Pièges magiques

De nombreux sorts peuvent être utilisés pour créer des pièges. Sauf précision contraire dans la description du sort, partez du principe que ce qui suit est toujours vrai :

- Un test de Fouille (DD 25 + niveau du sort) réussi par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges permet de repérer le piège avant qu'il ne se déclenche. Les autres personnages n'ont aucune chance de remarquer un piège magique à l'aide de leur compétence de Fouille.
- Les pièges magiques offrent un jet de sauvegarde permettant d'échapper à leur effet (DD 10 + niveau du sort x 1,5).
- Les pièges magiques peuvent être désarmés par un personnage possédant l'aptitude de recherche des pièges s'il réussit un test de Désamorçage/sabotage (DD 25 + niveau du sort).

Éléments d'un piège

Tous les pièges, qu'ils soient de nature mécanique ou magique, 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 (comme des cryptes).

Le déclencheur de proximité des pièges magiques le plus courant est le sort *alarme*. Quand il est lancé en guise de déclencheur, sa zone d'effet ne peut pas être supérieure à celle du piège auquel il est associé.

Quelques pièges magiques présentent un déclencheur de proximité particulier qui s'active uniquement quand certaines créatures s'en approchent. Par exemple, une *détection du Bien* lancée sur un autel maléfique qui déclenche le piège quand une créature d'alignement bon s'en approche suffisamment.

Sonore. Ce déclencheur active un piège magique quand il détecte un son. Le déclencheur sonore fonctionne sur le même principe qu'une oreille et bénéficie d'un bonus de +15 aux tests de Perception auditive. Les effets qui viennent à bout de l'utilisation de l'ouïe (test de Déplacement silencieux réussi, *silence* magique, etc.) permettent de s'en défaire. Pour bénéficier d'un déclencheur sonore, le piège doit être la cible d'une *clairaudience* lors de son élaboration.

Visuel. Ce déclencheur, destiné aux pièges magiques, fonctionne sur le même principe qu'un œil, activant le piège dès qu'il " voit " quelque chose. Pour bénéficier d'un déclencheur visuel, le piège doit être la cible de *clairvoyance*, *œil du mage* ou *vision lucide* lors de son élaboration. La portée et le bonus aux tests de Détection dépend du sort choisi, comme le montre la table ci-dessous.

Sort	Portée de la vision	Bonus de Détection
<i>Clairvoyance</i>	Un lieu prédéfini	+15
<i>Œil du mage</i>	Ligne de mire (portée illimitée)	+20
<i>Vision lucide</i>	Ligne de mire (jusqu'à 36 m)	+30

Si vous souhaitez que le piège " voit " dans l'obscurité, vous devez impérativement choisir *vision lucide* ou lui ajouter *vision dans le noir* (ce sort limite la vision du piège à 18 mètres dans les ténèbres). L'invisibilité, les déguisements et les illusions capables de tromper le sort utilisé se jouent également du déclencheur visuel.

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. On crée un déclencheur par contact magique en ajoutant *alarme* au piège et en réduisant la zone d'effet pour qu'elle ne couvre que le point du déclencheur.

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

Sort. Tous les pièges magiques disposent de ce type de déclencheur. Pour de plus amples informations sur les conditions de déclenchement, reportez-vous à la description du sort en question.

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. Pour ce qui est des pièges magiques, la valeur de chaque DD dépend du sort de plus haut niveau utilisé.

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*).

Pièges magiques. Le DD des tests de Fouille et de Désamorçage/sabotage est égal à 25 + niveau du sort de plus haut niveau utilisé. Seuls les personnages dotés de l'aptitude de classe de recherche des pièges peuvent se frotter à un test de Fouille ou de Désamorçage/sabotage visant un piège magique. Ces DD n'affectent pas le coût ou le FP du piège.

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, mais aussi grâce à des moyens magiques.

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.

Qu'il soit d'origine mécanique ou magique, 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.

Pièges à sort. Ces pièges reproduisent l'effet du sort en question. À l'instar de tous les sorts, un tel piège qui autorise un jet de sauvegarde affiche un DD égal à 10 + niveau du sort + modificateur de caractéristique adéquat.

Pièges magiques à objet. Ces pièges reproduisent l'effet du sort inclus dans leur conception. Si le sort en question autorise un jet de sauvegarde, il affiche un DD égal à 10 + niveau du sort x 1,5. Certains sorts effectuent un jet d'attaque à la place.

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 *Table : poisons et venins*) 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.

Objet spécial. Les pièges mécaniques incorporent parfois des substances et autres éléments spéciaux, comme une sacoche immobilisante, un feu grégeois, une pierre à tonnerre, etc. Certains de ces objets reproduisent les effets de sorts. Si l'objet reproduit un effet magique, cela augmente son FP (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges mécaniques*).

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).

Exemples de pièges

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 fournies 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.

FP 1

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* : 1 300 po.

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* : 500 po.

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* : 1 400 po.

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* : 1 700 po.

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* : 400 po.

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* : 2 000 po.

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* : 700 po.

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* : 1 800 po.

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* : 1 300 po.

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* : 2 500 po.

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* : 1 200 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 1 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; 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* : 900 po.

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* : 1 400 po.

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* : 500 po.

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* : 4 720 po.

Blessure légère. FP 2 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – blessure légère, prêtre de niveau 1, 1d8+1, jet de Volonté (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

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* : 3 000 po.

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* : 2 400 po.

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* : 3 800 po.

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* : 2 000 po.

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* : 4 400 po.

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* : 3 400 po.

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* : 1 600 po.

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* : 3 000 po.

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* : 4 800 po.

Mains brûlantes. FP 2 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *mains brûlantes*, magicien de niveau 1, 1d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 500 po, 40 PX.

FP 3

Baiser de la goule. FP 3 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – *baiser de la goule*, magicien de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

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* : 14 100 po.

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* : 5 400 po.

Flèche acide. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; Att +2 contact à distance ; effet magique – *flèche acide*, magicien de niveau 3, 2d4 acide/round pendant 2 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 000 po, 280 PX.

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 – venin de scorpion monstrueux de taille G, jet de Vigueur (DD 14) pour résister (au poison uniquement), 1d4 Con/1d4 Con ; Fouille (DD 19) ; Désamorçage/sabotage (DD 15). *Prix de vente* : 2 900 po.

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* : 3 000 po.

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* : 4 800 po.

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* : 3 600 po.

Imprécation à extension d'effet. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*détection du Bien*) ; remise en place automatique ; effet magique – *imprécation* à extension de durée, prêtre de niveau 3, jet de Volonté (DD 13) pour annuler ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 3 500 po, 280 PX.

Mains brûlantes. FP 3 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *mains brûlantes*, magicien de niveau 5, 5d4 feu, jet de Réflexes (DD 11) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 26) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Coût* : 2 500 po, 200 PX.

Piège à feu. FP 3 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *piège à feu*, druide de niveau 3, 1d4+3 feu, jet de Réflexes (DD 13) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 85 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

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* : 5 400 po.

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 mille-pattes monstrueux de taille P, jet de Vigueur (DD 10) pour résister, 1d2 Dex/1d2 Dex ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 22). *Prix de vente* : 12 090 po.

Colonne qui s'effondre. FP 4 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise en place ; Att +15 corps à corps (6d6, blocs de pierre) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 24). *Prix de vente* : 8 800 po.

Éclair. FP 4 ; objet magique ; déclencheur à proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair*, magicien de niveau 5, 5d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 7 500 po, 600 PX.

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* : 17 200 po.

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* : 4 000 po.

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* : 6 800 po.

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* : 4 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *glyphe de garde* (explosif), prêtre de niveau 5, 2d8 acide, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 350 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

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* : 7 200 po.

Malédiction. FP 4 ; objet magique ; déclencheur par contact (*détection du Chaos*) ; remise en place automatique ; effet magique – *malédiction*, prêtre de niveau 5, jet de Volonté (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 8 000 po, 640 PX.

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* : 11 200 po.

Sceau du serpent. FP 4 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *sceau du serpent*, magicien de niveau 5, jet de Réflexes (DD 14) pour annuler ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 650 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

FP 5

Assassin imaginaire. FP 5 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme* couvrant l'ensemble de la pièce) ; remise en place automatique ; effet magique – *assassin imaginaire*, magicien de niveau 7, jet de Volonté (DD 16) pour dévoiler et jet de Vigueur (DD 16) pour effet partiel ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 14 000 po, 1 120 PX.

Boule de feu. FP 5 ; objet magique ; déclencheur par contact ; remise en place automatique ; effet magique – *boule de feu*, magicien de niveau 8, 8d6 feu, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 12 000 po, 960 PX.

Cendres d'ungol. 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 – cendres d'ungol, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1 Cha/1d6 Cha plus diminution permanente de 1 Cha ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 9 000 po.

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* : 15 000 po.

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* : 5 000 po.

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* : 8 500 po.

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* : 13 500 po.

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* : 5 000 po.

Piège à feu. FP 5 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *piège à feu*, magicien de niveau 7, 1d4+7 feu, jet de Réflexes (DD 16) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 305 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

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 d'araignée monstrueuse de taille M, jet de Vigueur (DD 12) pour résister, 1d4 For/1d4 For ; Fouille (DD 17) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 12 650 po.

Poignée de porte enduite d'un poison de contact. FP 5 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – nitharite, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 0/3d6 Con ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 9 650 po.

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* : 17 500 po.

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* : 22 500 po.

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* : 18 000 po.

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* : 21 600 po.

Colonne de feu. FP 6 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*détection de la magie*) ; remise en place automatique ; effet magique – *colonne de feu*, prêtre de niveau 9, 9d6 feu, jet de Réflexes (DD 17) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 30) ; Désamorçage/sabotage (DD 30). *Coût* : 22 750 po, 1 820 PX.

Éclair. FP 6 ; objet magique ; déclencheur à proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair*, magicien de niveau 10, 10d6 électricité, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 15 000 po, 1 200 PX.

Flèche empoisonnée. FP 6 ; mécanique ; déclencheur de proximité ; remise en place manuelle ; Att +14 distance (1d8 plus poison, flèche) ; poison – venin de wiverne, jet de Vigueur (DD 17) pour résister, 2d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 17 400 po.

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* : 6 000 po.

Glyphe de garde (explosif). FP 6 ; sort ; déclencheur à sort ; pas de remise en place ; effet magique – *glyphe de garde* (explosif), prêtre de niveau 16, 8d8 son, jet de Réflexes (DD 14) pour réduire les dégâts de moitié ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans un rayon de 1,50 m) ; Fouille (DD 28) ; Désamorçage/sabotage (DD 28). *Coût* : 680 po pour louer les services d'un PNJ lanceur de sorts.

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* : 28 200 po.

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 ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; cibles multiples (une cible dans chacune des 3 cases de 1,50 m chosies) ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 30 200 po.

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* : 15 000 po.

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* : 25 200 po.

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* : 31 200 po.

FP 7

Barrière de lames. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *barrière de lames*, prêtre de niveau 11, 11d6 tranchants, jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33 000 po, 2 640 PX.

Brume acide. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *brume acide*, magicien de niveau 11, 2d6/round acide pendant 11 rounds ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33 000 po, 2 640 PX.

Convocation de monstres VI. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise en place ; effet magique – *convocation de monstres VI*, magicien de niveau 11 ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 3 300 po, 264 PX.

Éclair multiple. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *éclair multiple*, magicien de niveau 11, 11d6 électricité à la cible la plus proche plus 5d6 électricité à 11 cibles supplémentaires max., jet de Réflexes (DD 19) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 31) ; Désamorçage/sabotage (DD 31). *Coût* : 33 000 po, 2 640 PX.

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* : 24 500 po.

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* : 21 000 po.

Serrure empoisonnée. FP 7 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; pas de remise en place ; poison – bile de dragon, jet de Vigueur (DD 26) pour résister, 3d6 For/0 ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 16). *Prix de vente* : 11 300 po.

Tentacules noirs. FP 7 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; pas de remise en place ; effet magique – *tentacules noirs*, magicien de niveau 7, 1d4+7 tentacules, Att +7 corps à corps (1d6+4, tentacule) ; cibles multiples (jusqu'à 6 tentacules par cible dans 2 cases adjacentes de 1,50 m) ; Fouille (DD 29) ; Désamorçage/sabotage (DD 29). *Coût* : 1 400 po, 112 PX.

Vapeurs d'othur brûlé. 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 – vapeurs d'othur brûlé, jet de Vigueur (DD 18) pour résister, 1 Con (diminution permanente)/3d6 Con ; Fouille (DD 21) ; Désamorçage/sabotage (DD 21). *Prix de vente* : 17 500 po.

Volée de flèches empoisonnées. FP 7 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place manuelle ; Att +18 distance (1d4+1 plus poison, dard) ; poison – extrait de sanvert, jet de Vigueur (DD 13) pour résister, 1 Con/1d2 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* : 33 000 po.

FP 8

Brume de folie. FP 8 ; mécanique ; déclencheur d'espace ; remise en place via réparation ; gaz ; ne rate jamais ; retardement (1 round) ; poison – brume de folie, jet de Vigueur (DD 15) pour résister, 1d4 Sag/2d6 Sag ; cibles multiples (toutes les cibles situées dans une pièce de 3 m x 3 m) ; Fouille (DD 25) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 23 900 po.

Destruction. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *destruction*, prêtre de niveau 13, jet de Vigueur (DD 20) pour 10d6 dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

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 – mortelame, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 1d6 Con/2d6 Con ; Fouille (DD 24) ; Désamorçage/sabotage (DD 19). *Prix de vente* : 31 400 po.

Flèche acide. FP 8 ; objet magique ; déclencheur visuel (*vision lucide*) ; remise en place automatique ; pièges multiples (2 sorts de *flèche acide*) ; Att +9 contact à distance et +9 distance ; effet magique – *flèche acide*, magicien de niveau 18, 2d4 acide/round pendant 7 rounds ; Fouille (DD 27) ; Désamorçage/sabotage (DD 27). *Coût* : 83 500 po, 4 680 PX.

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* : 16 000 po.

Inversion de la gravité. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*, zone de 3 m de côté) ; remise en place automatique ; effet magique – *inversion de la gravité*, magicien de niveau 13, 6d6 chute (en tombant de

18 m de haut à la fin du sort), jet de Réflexes (DD 20) pour annuler les dégâts ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Mot de pouvoir étourdissant. FP 8 ; objet magique ; déclencheur par contact ; pas de remise en place ; effet magique – *mot de pouvoir étourdissant*, magicien de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 4 550 po, 364 PX.

Parole du Chaos. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*détection de la Loi*) ; remise en place automatique ; effet magique – *parole du Chaos*, prêtre de niveau 13 ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 46 000 po, 3 680 PX.

Rayons prismatiques. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *rayons prismatiques*, magicien de niveau 13, jet de Réflexes, Vigueur ou Volonté (DD 20) selon l'effet ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Tremblement de terre. FP 8 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *tremblement de terre*, prêtre de niveau 13, rayon de 19,50 m, jet de Réflexes (DD 15 ou DD 20 selon le terrain) ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 45 500 po, 3 640 PX.

Note. Ce piège est constitué de deux sorts de *flèche acide* (FP 6) qui tirent simultanément, en exploitant le même déclencheur et la même remise en place.

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* : 40 500 po.

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 – venin de guêpe géante, jet de Vigueur (DD 14) pour résister, 1d6 Dex/1d6 Dex ; Fouille (DD 20) ; Désamorçage/sabotage (DD 20). *Prix de vente* : 11 910 po.

Nuage incendiaire. FP 9 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *nuage incendiaire*, magicien de niveau 15, 4d6/round pendant 15 rounds, jet de Réflexes (DD 22) pour réduire les dégâts de moitié ; Fouille (DD 33) ; Désamorçage/sabotage (DD 33). *Coût* : 60 000 po, 4 800 PX.

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* : 12 600 po.

Poignée de tiroir enduite d'un poison de contact. FP 9 ; mécanique ; déclencheur par contact (attendant) ; remise en place manuelle ; poison – extrait de lotus noir, jet de Vigueur (DD 20) pour résister, 3d6 Con/3d6 Con ; Fouille (DD 18) ; Désamorçage/sabotage (DD 26). *Prix de vente* : 21 600 po.

FP 10

Absorption d'énergie. FP 10 ; objet magique ; déclencheur visuel (*vision lucide*) ; remise en place automatique ; Att +8 contact à distance ; effet magique – *absorption d'énergie*, magicien de niveau 17, 2d4 niveaux négatifs pendant 24 heures, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 124 000 po, 7 920 PX.

Cage de force et convocation de monstres VII. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; pièges multiples (un piège de *cage de force* et un piège de *convocation de monstres VII* qui appelle un hamatula ; effet magique – *cage de force*, magicien de niveau 13 ; effet magique – *convocation de monstres VII*, magicien de niveau 13, hamatula ; Fouille (DD 32) ; Désamorçage/sabotage (DD 32). *Coût* : 241 000 po, 7 280 PX.

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 – venin de ver pourpre, jet de Vigueur (DD 24) pour résister, 1d6 For/2d6 For ; Fouille (DD 16) ; Désamorçage/sabotage (DD 25). *Prix de vente* : 19 700 po.

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* : 25 000 po.

Plainte d'outre-tombe. FP 10 ; objet magique ; déclencheur de proximité (*alarme*) ; remise en place automatique ; effet magique – *plainte d'outre-tombe*, magicien de niveau 17, jet de Vigueur (DD 23) pour annuler ; cibles multiples (jusqu'à 17 créatures) ; Fouille (DD 34) ; Désamorçage/sabotage (DD 34). *Coût* : 76 500 po, 6 120 PX.

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* : 29 000 po.

Note. Ce piège est en fait un piège de FP 8 qui crée une *cage de force* et un autre, également de FP 8, qui convoque un hamatula dans la même zone. Ces effets sont indépendants l'un de l'autre.

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.

Pièges magiques. Là encore, choisissez les éléments qui vous conviennent et déterminez le FP du piège qui en résulte (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges magiques*). Si un personnage joueur souhaite concevoir et construire un piège magique, il lui faut posséder le don Création d'objets merveilleux. En outre, il doit être capable de lancer le ou les sorts que requiert le piège, sans quoi il lui faut louer les services d'un PNJ qui s'en chargera pour lui.

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.

Piège magique. Pour un piège à sort ou à objet magique, le FP de base est égal à 1. C'est le sort du plus haut niveau qui modifie le FP (voir la *Table : modificateurs au FP des pièges magiques*).

Dégâts moyens. Si le piège à sort ou à objet magique inflige des points de dégâts, calculez les dégâts moyens et arrondissez cette valeur au multiple de 7 le plus proche. Utilisez cette valeur pour ajuster le facteur de puissance du piège, comme le montrent les deux tables suivantes. Les dégâts dus au poison ou aux pieux ne comptent pas, à l'inverse de ceux qui découlent d'une valeur de Force élevée ou d'attaques multiples.

Pour ce qui est des pièges magiques, seul un modificateur s'applique au FP : le niveau du sort du plus haut niveau utilisé lors de la conception, ou les dégâts moyens (choisir le plus élevé).

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 du 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
<i>DD du test de Fouille</i>	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>DD du test de Désamorçage/sabotage</i>	
15 ou moins	-1
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>DD du jet de Réflexes (fosses et autres pièges proposant un jet de sauvegarde)</i>	
15 ou moins	-1
16-24	—
25-29	+1
30 ou plus	+2
<i>Bonus à l'attaque</i>	
+0 ou moins	-2
+1 à +5	-1
+6 à +14	—
+15 à +19	+1
+20 à +24	+2
<i>Dégâts/effet</i>	
Dégâts moyens	+1/7 points*

Éléments divers

Attaque de contact	+1
Cibles multiples	+1 (ou 0 si ne rate jamais)
Liquide	+5
Objet spécial	Niveau du sort imité
Pieux (de fosse)	+1
Poison	FP du poison (voir ci-dessous)
Ajonc à feuilles bleues	+1
Bile de dragon	+6
Brume de folie	+4
Cendres d'ungol	+3
Essence d'ombre	+3
Extrait de lotus noir	+8
Extrait de sanvert	+1
Fluide cervical de charognard rampant	+1
Mortelame	+5
Nitharite	+4
Pâte de malyss	+3
Poudre d'assonne	+3
Terrinave	+5
Tormentille	+1
Vapeurs d'othur brûlé	+6
Venin d'araignée de taille M	+2
Venin de guêpe géante	+3
Venin de mille-pattes de taille P	+1
Venin de scorpion de taille G	+3
Venin de ver pourpre	+4
Venin de vipère à tête noire	+1
Venin de wiverne	+5
Retardement, 1 round	+3
Retardement, 2 rounds	+2
Retardement, 3 rounds	+1
Retardement, 4 rounds ou plus	-1

* Arrondir au multiple de 7 le plus proche (arrondir à l'entier supérieur pour une moyenne qui se situe exactement entre deux nombres).

Table : modificateurs au FP des pièges magiques

Élément	Modificateur au FP
Sort du plus haut niveau	+ niveau du sort OU +1 tous les 7 points de dégâts moyens par round*

* Voir la note de la table précédente.

Coût d'un piège mécanique

Le coût de base d'un piège mécanique est de 1 000 po. 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 po.

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 (attendant)	-100 po
Espace	—

Proximité	+1 000 po
Minuté	+1 000 po
<i>Remise en place</i>	
Pas de remise en place	−500 po
Réparation	−200 po
Manuelle	—
Automatique	+500 po (ou 0 si le piège possède un déclencheur minuté)
<i>Moyen de contourne</i>	<i>r</i>
Loquet caché	+200 po (Fouille, DD 25)
Verrou	+100 po (Crochetage, DD 30)
Verrou caché	+300 po (Crochetage DD 30, Fouille DD 25)
<i>DD du test de Fouille</i>	
19 ou moins	−100 po x (20 − DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD − 20)
<i>DD du test de Désamorçage/sabotage</i>	
19 ou moins	−100 po x (20 − DD)
20	—
21 ou plus	+200 po x (DD − 20)
<i>DD du jet de Réflexes</i>	
<i>(fosses et pièges dépendant d'un jet de sauvegarde)</i>	
19 ou moins	−100 po x (20 − DD)
20	—
21 ou plus	+300 po x (DD − 20)
<i>Bonus à l'attaque</i>	
<i>(pièges d'attaque à distance ou de corps à corps)</i>	
+9 ou moins	−100 po x (10 − bonus)
+10	—
+11 ou plus	+200 po x (bonus − 10)
<i>Bonus aux dégâts</i>	
Modificateur de Force élevé (attaques à distance)	+100 po x bonus (max. +4)
Modificateur de Force élevé (attaques au corps à corps)	+100 po x bonus (max. +4)
<i>Éléments divers</i>	
Ne rate jamais	+1 000 po
Poison	Coût du poison*
Objet spécial	Coût de l'objet*

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

Coût d'un piège à objet magique

Pour créer un piège à objet magique, il faut sacrifier des points d'expérience et dépenser des pièces d'or, puis louer les services d'un lanceur de sorts. La *Table : modificateurs au coût des pièges magiques* répertorie tous les coûts. Si le piège bénéficie de plusieurs sorts (par exemple, un déclencheur visuel ou sonore en plus de l'effet magique principal), le concepteur doit les payer tous (à l'exception du sort *alarme*, qui est gratuit à moins qu'il ne soit lancé par un PNJ ; voir ci-dessous).

Les coûts issus de la *Table : modificateurs au coût des pièges magiques* partent du principe que le concepteur lance lui-même les sorts nécessaires (ou qu'un autre PJ le fait gracieusement). S'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts, son salaire s'ajoute au prix final.

Le temps de création d'un piège à objet magique est égal à 1 jour par tranche de 500 po de son coût.

Table : modificateurs au coût des pièges magiques

Élément	Modificateur au coût
Sort <i>alarme</i> en guise de déclencheur	—
<i>Piège à usage unique</i>	
Chaque sort utilisé dans le piège	+50 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, +4 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort
Composantes matérielles	+ coût des composantes matérielles
PX	+ total de PX x 5 po
<i>Piège à remise en place</i>	

automatique

Chaque sort utilisé dans le piège	+500 po x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort, +40 PX x niveau de lanceur de sorts x niveau du sort
Composantes matérielles	+ coût des composantes matérielles x 100 po
PX	+ total de PX x 500 po

Coût d'un piège à objet magique

Un piège à objet magique n'a un coût que s'il faut louer les services d'un PNJ lanceur de sorts pour le jeter.

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)
Déclencheur 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.