

PIEGES					
D100	Nom du piège	Blessures/Malus	Effet	Magique	Description
1	Horreur des Goules Asses	CHA-4	Jet de vomi	Non	Particulièrement efficace contre les hauts elfes et les elfes sylvains.
2	Plaque tournante	INT-2, AD-1, vertige	Fait tourner très vite	Non	Un piège d'une débilite sans nom: il s'agit de faire tourner quelqu'un très vite, le faisant éventuellement vomir. Pour se débarrasser du vertige, il suffit de s'allonger Et fermer les yeux quelques instants. Il est impossible de s'orienter correctement Tant que le vertige est là.
3	Mirage	Illusion	Perdre les aventuriers	Non	Particulièrement adapté à un donjon naturel.
4	Piéjakon	Selon les cas	Selon les cas	Non	Piège organique (donc non-désamorçable). Prend diverses formes, comme la Pancarte "Piège→", ou encore le faux trésor.
5	Fumigènes hilarants	2BL, vacarme	Fait rire les aventuriers de force	Non	Dans la famille des pièges stupides...
6	Dard empoisonné	1D-1 (min: 0)	Empoisonne	Non	Inocule un poison.
7	Trappe	1D/3m	S'ouvre sous les pieds	Non	Le nombre d'étages est fonction du sadisme du MJ.
8	Diffuseur innhibant	-1 INT	Joue une chanson de Do'rotaï.	Non	Tout droit sorti du donjon de Naheulbeuk, ce piège peut faire perdre un point D'intelligence pour la journée. Cela ne marche que si les aventuriers sont Assez débiles pour rester écouter, et font 5 ou 6 au D6.
9	Geyser	2D d'eau bouillante	Ebouillonne le postérieur	Non	Particulièrement adapté à un donjon naturel également.
10	Réceptient fourbe	2D+3, PR-2	Couvre d'acide corrosif	Non	Un sceau d'acide tout bête posé sur une porte entrouverte.
11	Ballade du Ménestrel noir	Vacarme, si FO<12: 3BL	Force à danser	Oui	Une musique maléfique retentit, forçant les aventuriers à danser pendant 2 ou 3 Minutes (le temps de la chanson). Cette danse obligatoire fait perdre de l'énergie Aux moins endurants, et de toute façon déclenche un vacarme. Evidemment Ceux qui possèdent "Jonglage et danse" sont immunisés aux effets de ce piège.
12	Carreaux forestiers	1D+4	Arbalètes murales	Non	Tire des carreaux d'arbalètes d'elfes sylvains depuis les murs.
13	Poignée illusoire	Empêche de progresser	Trompe les aventuriers idiots	Non	Encore un piège bête. En plaçant une poignée près des gonds sur une porte qu'il Faut pousser, on peut empêcher facilement des aventuriers d'avancer, puisqu'ils Essayeront désespérément de tirer une porte qu'on ne peut tirer. Et évidemment, Il faut réussir une épreuve d'INT corsée (entre -4 et -6) pour s'en rendre compte.
14	Verrou de Klonur	Porte verrouillée	Verrouille magiquement une porte	Oui	Le "digicode" doit être trouvé par les joueurs (niveau D6). À chaque échec, 2BL Passe-armure de dégâts pour celui qui a prononcé le mauvais chiffre.
15	Crevasses	1D-1 (min: 1), MV0%	Fait trébucher	Non	Une crevasse étroite et profonde, qu'on ne voit souvent qu'à la dernière minute (sauf INT+1). Une fois piégé dedans, il faut un jet de FO pour s'en tirer... Mais Attention; sur un fumble, on risque fort de se tordre la cheville.
16	Chompeurs de gonds	Perte d'un membre, voir mort	Morsure violente	Non	Des grosses mâchoires d'acier qui referment automatiquement les ouvertures sur Lesquelles elles sont posées... écrasant ce qui se trouve au milieu.
17	Antipiège	Fait perdre du temps	Piège non-désamorçable	Non	Le mécanisme de ce piège a la particularité d'être bloqué. Donc autant le piège ne Peut pas se déclencher, autant il n'est pas désamorçable. Du coup, le groupe Risque surtout de perdre du temps à tenter de désamorcer un truc pas Désamorçable. Idéal sur une porte qui fait peur près d'un chemin de ronde.
18	Pièges à loups	1D+2	Capture l'aventurier	Non	Initialement prévu pour des loups, marche très bien aussi sur les voleurs Imprudents (mais moins sur les ogres, d'un coup). Jet de FO requis pour s'en Sortir.
19	Lames rotatives	2D+4	Tranche	Non	Un cylindre équipé de lames affûtées et qui tourne. La plupart des bons maîtres De donjons les camouflent dans le sol ou les murs.

20	Rouleau compresseur	Panique, voire mort	Lance une boule Ou un cylindre géant(e)	Non	Une grosse boule ou un gros cylindre qui fonce vers les aventuriers. On peut l'arrêter à mains nues (FO+1D+1/équipier aidant vs 18+1D4). On distingue deux Types de boules; celle qui garde un trésor incroyable, et l'illusion qui pousse Seulement vers un autre piège beaucoup plus puissant. A ce moment là, il faut Réussir un jet d'INT pour se rendre compte que la boule ne fait pas de bruit en Roulant... Et éventuellement de COU pour rester stoïque face à 7 fausses tonnes.
21	Destin en marche	Mort si AD ratée	Mur qui avance pour écraser	Non	Un mur qui avance pour écraser les héros dans un couloir. Ils peuvent s'échapper dans chaque couloir traversant celui piégé sous réserve d'une épreuve d'adresse.
22	Piques	1D+4, MV 50% jusqu'à soin	Piques qui sortent du sol	Non	Ca se passe presque de commentaires; si les petits trous au sol ne sont pas vus Au préalable, des piques en surgiront lorsque quelqu'un passera au dessus, Blessant cruellement les pieds
23	Trappe monstrueuse (petite)	1D, apparition d'ennemis.	Chute d'ennemis sur les héros	Non	Fait tout simplement tomber des petits ennemis malingres (gobelins, kobolds, Chapichapos maléfiques) sur les aventuriers.
24	Piège glacé de Gluk	2D+8, puis 1D/heure	Invoque un cercueil de glace	Oui	Piège très vicieux s'il en est; la victime qui déclenche ce piège se retrouve soudain Prisonnière d'une colonne de glace, et en reste prisonnière jusqu'à ce qu'on Détruisse la colonne (par un <i>dispel magic</i> , une disjonction de Torchaveth, en la Faisant fondre, ou tout simplement à la hache, mais attention aux blessures Involontaires)
25	Avalanche	3D-2, suffocation, MV0%, etc...	Déclenche une avalanche	Non	Disponible en deu versions: la bonne vieille avalanche de neige et de glace qui Permet de multiplier les jets d'adresse, de force et de courage, et l'avalanche de Pierre en donjons déclenchés par quelques bâtons de TNT savamment placés.
26	Corde à linge	Selon les cas	Chaîne/fil solide propulsé	Non	Une chaîne, ou un fil solide et invisible, propulsé à toute vitesse vers les Aventuriers. Selon l'endroit visé, la consistance de la chaîne/du fil, le nombre de Fils, la vitesse, l'endroit, etc... les effets vont être radicalement différents les uns Des autres. Là, c'est au MJ de jouer pour trouver ce qui peut advenir.
27	Piège électrique De Jakuel	3D+6	Electrocution	Oui	La surface du sol, recouverte de mousse des cavernes électriques, est enchantée Pour électrifier ce qui se trouve au dessus. Une seule charge, certes, mais ça Permet quand même de dormir tranquille.
28	Portes à chompeurs	Mort	Morsure très violente	Non	Une guillotine descend à intervalles réguliers du plafond vers le sol. Il faut réussir Un jet d'INT pour les passer, sinon un jet d'AD corsé pour ne pas mourir Bêtement au milieu.
29	Fumerolles suffocantes	-2 à toutes les caracs	Empoisonne naturellement	Non	Un piège naturel des plus coriaces; tant qu'ils respirent ce gaz toxique, les Aventuriers sont victimes de divers tourments. Le seul moyen de d'éviter est de Fuir (ou d'être amphibie, et de porter un scaphandre plein d'eau, puisque ce truc Traverse même les tissus hermétiques...)
30	Glyphe de Protection Koundar	2D+2	Torrent de lave	Oui	Se passe de commentaires.
31	Coup de foudre	2D, MV0%, +10%/minute	Paralyse	Non	Paralyse suite à une décharge électrique.
32	Tourbière	MV 0% puis suffocation	Sables mouvants	Oui	Transforme une surface en sables mouvants, il faut ruser pour s'en sortir.
33	Fumigènes toxiques	3BL/minute, pleurs pendant 15min	Libère un gaz toxique	Non	Le gaz ne peut être évité qu'en quittant très vite son champ d'action. Total Combo avec le coup de foudre.
34	Inoculateur de Niourgl	Selon les cas	Rend malade	Non	Un voleur, une maladie, un maître de donjon heureux.
35	Perturbateur Cosmoploubique	-2 aux épreuves pendant 5 minutes	Perturbe les mages	Oui	Les mages ont plus de mal à lancer leurs sorts. Aussi, s'ils échouent à lancer un Sort, un sort voisin dans le grimoire est lancé à la place (une boule de feu mineure Peut donc vite devenir un tourbillon de Wazaa).

36	Trappe monstrueuse (moyenne)	2D, apparition d'ennemis.	Chute d'ennemis sur les héros	Non	Fait tout simplement tomber des ennemis moyens (orques, homme-lézard mutant, Liche en babouches) sur les aventuriers.
37	Plancher instable	Blessure grave, changement d'étage	Explosion du plancher	Non	Un bâton de TNT planqué directement dans le sol. C'est aussi bête que ça. On se prend 1D+1 à l'explosion, puis il faut réussir un jet d'adresse pour ne pas se prendre 1D+1 de dégâts supplémentaires à l'atterrissage. Sur un Fumble, on a de fortes chances de se luxer le genou.
38	Trappe inversée	2D+3	Change l'aventurier d'étage	Non	Ce piège fonctionne simplement; si un aventurier reste trop longtemps au Dessus, une ouverture se pratique à travers les étages supérieurs, et L'aventurier est projeté avec violence dans les étages en question, Atterrissant 1D-1 étages plus haut. Evidemment, si plusieurs se tiennent Dessus en même temps, il faut relancer le dé pour chacun. Pratique pour Semer la confusion dans le groupe (un peu moins pour garder le jeu fluide)
39	Faillie d'Hap Arthur l'ingénieur	4D+5, vertige	Chute libre impressionnante	Oui	Deux portails s'ouvre, l'un au dessus, l'autre en dessous de la victime. Cette Dernière va donc tomber de l'un pour sortir dans l'autre et retomber dans le Premier, jusqu'à ce que les portails se ferment d'eux-même, faisant ressentir à Leur victime non seulement les dégâts d'une chute libre, mais en plus un tournis Mémorable (aussi, à force de traverser l'espace-temps...)
40	Téléporteur hasardeux	Disperse le groupe	Téléporte un aventurier Autre part	Oui	Il est nécessaire, pour que ce piège fonctionne, qu'il existe déjà des téléporteurs Conventionnels dans le donjon. Le téléporteur hasardeux va expédier les Aventuriers dans n'importe quel autre téléporteur, et il ne sera bien sûr pas Possible de sauter dans le téléporteur d'arrivée pour revenir au piège; reste à Prier que les aventuriers ait une bonne carte du donjon...
41	Gueule de Dantragor	Mort	Ecrasement entre le sol Et le plafond	Oui	Une essence de Dantragor musqué est scellé dans un couloir, poussant ce qui Devient donc sa gueule à se refermer sur les aventuriers inconscients. L'inconvénient? L'essence scellée dégage beaucoup de relents astraux, Et un mage peut facilement la détecter. Aussi, le couloir a tendance à S'orner de "dents" en pierre, donnant ainsi au couloir un air effrayant... Et malheureusement peu discret.
42	Marches de Fquiepou	Fait glisser	Rend un escalier savonneux	Non	Ce piège simple consiste à rendre un escalier glissant en répandant dessus de L'eau et du savon. La version deluxe comprend des marches qui peuvent se Lisser toutes seules pour optimiser la glissade.
43	Beau miroir	Destruction d'arme, puis 2D+5	Renvoi de sort	Oui	Ce piège consiste à renvoyer une version agressive du déclencheur de Zorlaki À son lanceur. Pour chaque tentative, le bâton de l'intéressé risque de se détruire (rupture). S'il ne tient pas/plus de bâton, alors il se prend des dégâts magiques (impossible d'esquiver avec la résistance magique). Ca leur apprendra à se Prendre pour un voleur... Ce piège marche également avec le déclencheur Mystique de Wazaa, à la différence qu'il inflige alors 4D+7.
44	Lances-flammes	1D+1/lance-flammes	Brûle	Oui	A moins de porter une armure ignifugée, les lance-flammes ne comptent pas L'armure. Sinon, il faut réussir autant de jets d'AD qu'il y a de lance-flammes Présents dans le couloir piégé. Pour chaque AD ratée, on se prend les dégâts. C'est le moment d'expliquer aux bourrins empotés que leur caleçon en mithril ne Les sauvera plus...
45	Catapulte de corridor	3D+5	Projette	Non	Une petite boule de fer hérissée de pics montée sur un piston ou un ressort. Souvent utilisée par les MJs sadiques pour déclencher des réactions en chaîne.
46	Cauchemar hépatique	1D+1, boustifilasse	Lance du chocolat bouillant	Non	Du chocolat bouillant jaillit des murs, occasionnant des dégâts mineurs à ceux Qui sont touchés. Si un petit malin le mange, non seulement il ne récupère pas D'énergie vitale, mais en plus il chope la boustifilasse.

47	Piège magique	Selon les cas	Selon les cas	Oui	Evidemment, tout maître de donjon qui maîtrise les arcanes peut enchanter Une porte ou un coffre pour qu'il lance un des sorts qu'il maîtrise à son ouverture.
48	Dissipeur de Bienfait astral	BL infligés: PVs récemment gagnés	Annule les derniers soins	Oui	Les cicatrices récents d'un aventurier se réouvre, lui retirant donc les derniers Points de vie regagnés. Total combo avec un piège plus puissant après un Combat épique.
49	Prison des sirènes	Mort lente	Remplit petit à petit Une pièce d'eau	Non	Un piège particulièrement utile, d'autant que le temps pour trouver le moyen de S'en échapper est limité par l'eau qui s'infiltré petit à petit dans la pièce.
50	Injecteur d'ivresse	-2INT,-2AD,-1FO,-1CHA,+3COU	Bourre	Non	Une grosse seringue pleine d'alcool à 40° fonce sur la victime, la rendant Instantanément ivre. Les gens disposant de la compétence "Appel du tonneau" Peuvent esquiver l'ivresse sur un jet de FO ("Il en faut plus pour bourrer un nain!")
51	Malédiction guerrière	Arme: -1 à tout les bonus, -1 dégâts	Rend une arme moins utile	Oui	Ce piège frappe une arme de plein fouet et la désaffûte, tout en la rendant plus Grossière, en supprimant certaines runes et déstabilise les enchantements. Comme toujours, un jet de rupture permet de s'en sortir sans trop de dégâts.
52	Chute du lustre	2D+1, assomme	Fait tomber un lustre	Non	Malgré son peu d'utilité, ce piège est très prisé. Il s'agit de faire tomber un lustre Sur un aventurier. Les plus vicieux prennent la peine de relier le mécanisme du Piège à un objet magique pour invoquer un lustre au lieu de simplement le Décrocher; cela permet, entre autres, de le poser autre part que dans une salle De 3m de haut.
53	Arène improvisée	Combat difficile	Libération d'un monstre De haut niveau	Non	Ce piège nous vient de Minas T'irrite et son loup-garou en cage. Il consiste à Placer dans [une cage/une pièce avec des vitres/tout autre emplacement qu'on Peut voir depuis l'extérieur] un monstre d'assez haut niveau, qui n'est libéré... que Si les aventuriers déclenchent l'ouverture en appuyant sur une dalle, ou pire, en Tirant un levier.
54	Camping vampire	1D, -2FO, pas de récup de PVs,	Vampirise durant le sommeil	Oui	Si les aventuriers dorment dans une zone piégée, leur sang sera peu à peu Pompé en dehors de leur corps, les empêchant donc de profiter d'un sommeil Réparateur, mais les desséchant de surcroît.
55	Coupe-cigare	1D+2, blessure grave	Coupe un doigt	Non	Un trou dans un mur dans lequel un doigt peut se fourrer, équipé d'un détecteur Et d'une petite lame. Peut être utilisé de façon vicieuse, car on doit forcément Pousser le bouton au fond du trou pour ouvrir une porte, voir d'une façon encore Plus vicieuse; en le plaçant à côté d'une porte... sur laquelle il n'a aucun effet.
56	Maléfice féroce	Ennemis: AT+3, dégâts +2	Berserkise les ennemis	Oui	Celui-ci vient du labyrinthe d'Helogor; il s'agit de transformer un orque lambda En orque berserk intuable. Evidemment, c'est également applicable sur les Rats et les trolls, mais dans les deux cas l'effet se fera moins ressentir d'un coup...
57	Sauna	-2 AD	Petits embêtements en tout genre	Non	De la vapeur d'eau chaude (mais pas brûlante) jaillit des murs en quantité Suffisante pour les faire suer presque instantanément, leur faire coller les Vêtements à la peau, rendre les cartes et livres non-protégés totalement illisibles, Couper les bières et les rendre inbuables, périmer la nourriture, rendre presque Impossible le déplacement en armure, etc...
58	Vice draconique	1D/3D+4 selon les cas	Double-piège	Non	Piège inspiré des griffes embrasées des dragons rouges. À la base, un petit piège Tout bête est posé sur une serrure (une petite griffe affûtée en sort), mais le simple Fait de le désamorcer en amorçe un bien plus puissant (à base de lame et de feu)
59	Prison des salamandres	Mort rapide (1D/assaut)	Remplit petit à petit Une pièce de lave	Non	Comme la prison des sirènes, avec la petite coquetterie de mettre de la lave à la Place de l'eau (parce que ça fait plus classe).

60	Message explosif	3BL	Frustre les aventuriers	Oui	Un message d'une importance capitale se finit par ses mots-ci: "Ce message S'autodétruira dans 5 secondes". Sauf épreuve d'INT particulièrement réussie, Les joueurs n'ont pas grande chance de se souvenir de ce qu'il y avait marqué Dessus (évidemment, ceux qui ont le réflexe de relire le message très vite seront Favorisés)
61	Enigme volatile	2D+2	Frustre beaucoup les aventuriers	Oui	Ici, il faut résoudre une énigme... pour la faire exploser. La version sympa Comporte un passage révélé par l'explosion.
62	Cloche d'urgence	Fumble automatique à la discrétion	Fait plus de bruit qu'un troll ivre	Non	Pour peu qu'il soit placé à un endroit où la discrétion est de rigueur, ce piège peut Avoir des effets désastreux.
63	Fiole empotionnée	Selon les cas	Empoisonne	Non	Le principe est simple: dans une fiole étiquetée "potion de soin mineure", on met Du poison courette. Evidemment, plus le contenu supposée de la fiole est Important, plus le poison en question est puissant.
64	Etoile du mouton	4D+2	Tue les mages arrogants	Oui	Ce piège se déclenche uniquement si le "Saute-piège de Torchaveth" est détecté. Si oui, le mage qui l'utilise se prend une boule d'énergie arcanique pure, qui Le touche malgré son saute-piège.
65	Déclencheur gluant	MV0%	Rend un levier, une dalle, Etc... collant(e)	Non	En appliquant une mixture particulièrement adhérente sur un levier (par exemple), On peut empêcher un aventurier de partir. S'ils tentent de se libérer sur la FO, 3BL pour s'être arraché la peau si elle était en direct contact. Aussi, si l'endroit En question était la main, il est impossible de l'utiliser, et de toute façon la brûlure Cause -2AD. Sinon la substance collante arrête de l'être instantanément au Contact de l'eau.
66	Barbelés	1D+4	Empêche l'escalade	Non	Un piège simple, mais efficace; il suffit de placer des fils particulièrement coupants Au sommet d'une surface à fortiori escaladable, et d'admirer le spectacle. Les Toucher fait bien sûr tomber immédiatement.
67	Invocation de Mites du Chaos	Perte d'un objet	Perte d'un objet	Oui	Lorsque le piège est activé, un petit portail s'ouvre vers une dimension née D'un croisement involontaire entre le plan des textiles et du Chaos; des mites Du Chaos apparaissent, et dévorent quelque chose appartenant à chaque Aventurier. Selon le D6: sur 1, l'arme est dévorée (sauf rupture). Sur 2, Une protection est dévorée (sauf rupture). Sur 3, une provision, sur 4, un Habit ou un objet, sur 5, une potion ou un poison, sur 6, un truc magique (pas enchantée ou runique, non; magique, type ingrédients ou GPS) Les mites du chaos ont des dents assez dur pour digérer tout les métaux, Bois et textiles, exceptés: l'enchanté, l'elfique, le mithril et le thrithil.
68	Eruption spontanée	3D+2	Volcan	Non	Un geyser se déclenche sous les pieds de l'aventurier insouciant... Sauf que par Une bizarrerie de la nature (et par sadisme du MJ, aussi), ce dernier était Directement relié à une poche de lave!
69	Trappe monstrueuse (grande)	3D, apparition d'ennemis	Chute d'ennemis sur les héros	Non	Fait tomber des ennemis immenses (ogres, bêtes mutantes) sur les aventuriers.
70	Acide hydrique	1D/5s, -1PR/5s	Rend les flaques corrosives	Non	Un produit assez étrange permet de rendre l'eau aussi corrosive que l'acide. Idéal, donc, dans le cadre d'une fuite par les égouts. Total combo avec la Prison des sirènes.
71	Battants automatiques	Bloque totalement la voie	Referme automatiquement Les portes	Non	Ce piège peut agir de deux façons; soit il bloque l'imprudent ouvreuse de portes De l'autre côté (la porte se verrouillant automatiquement après), soit il bloque Définitivement les portes. Le seul espoir est le feu, si la porte était en bois, mais Si elle était en métal blindé... Tant pis.

72	Trompe-l'oeil	Confusion	Empêche de tracer Un plan correct	Oui	Une illusion qui pousse les murs à faire apparaître spontanément de faux Couloirs, de fausses portes. Personne ne peut se rendre compte de l'illusion, À moins d'aller se cogner volontairement ou non contre un couloir ou une Porte.
73	Fosse sans retour	3D+5, puis 2D/minute et -2PR/minute	Fait tomber dans Une fosse agressive	Non	Une variante de la célèbre fosse; il suffit de la remplir de piques, d'acide et de Napalm enflammé. Effet garanti, surtout qu'il n'y a pas d'échelle, et envoyer une Corde dans du napalm donne très peu de chance de la revoir.
74	Filet étrangleur	3D/assaut	Etouffe	Non	Un filet lesté, à l'origine destiné à la chasse, est modifié afin de s'enrouler autour Du cou d'un des héros, le tuant rapidement. On peut tester l'INT/AD pour avoir Le réflexe de l'éviter, et ensuite l'AD/FO pour s'en libérer si cela échoue. Assez Sommaire comme moyen exécutoire, au final. (pour des raisons d'optimisation, Plusieurs filets sont lancés, afin de toucher obligatoirement le cou).
75	Lumière brûlante	3D+5	Empêche de passer	Non	Plusieurs rais de lumière intense de prime abord, qui passent à travers une bonne Centaine de loupes chacun; il en résulte une sorte de "mur de lumière" qui Carbonise tout ce qui reste au milieu trop longtemps.
76	Gargouille infernale	Provoque la fuite	Fait peur	Non	Un piège tout ce qu'il y a de plus con; une gargouille particulièrement travaillée Dans le seul but de faire peur fait fuir tout les ennemis ratant un jet de COU (ceux qui ont intimidés sont immunisés)
77	Serrure élémentaire	3D d'un élément	Selon élément	Oui	Soyez inventifs! Le feu brûle au court du temps, l'électricité ne tient pas compte Des protections non-magiques, la glace gèle et baisse l'adresse, la terre bloque la Serrure, l'eau rouille la serrure et fait faire du bruit lorsqu'on la force...
78	Hallebardes géantes	4D+4	Tranche dans le vif	Non	Des hallebardes géantes qui pendent selon un tempo différent chacunes d'un bout À l'autre d'une grande salle large. Il faut réussir un jet d'INT pour comprendre le Tempo, puis un jet d'AD+1 pour passer au travers. Si quelqu'un veut faire son Malin (ou rate son jet d'INT), l'épreuve d'AD se corse, et passe à AD-4...
79	Filet du chasseur	Emprisonne	Capture les aventuriers Dans un filet	Non	Un piège tout con. Un filet camouflé dans le sol, qui s'élève soudainement Lorsqu'on marche dessus. Il est de surcroît facile de s'en libérer... c'est pourquoi On le couple souvent à d'autres pièges.
80	Suppôt du kraken	Modifs des yeux crevés, CHA-3 après	Lance un poulpe au visage	Non	Apparemment, ce piège aurait pu être relégué dans les bas de gamme, seulement Les poulpes en question sont amphibiens, et respirent donc même dans l'air. Tant Que le poulpe est attaché au visage du malheureux déclencheur, ce dernier subit Les modifications dûs à la blessure grave "tout les yeux crevés". Le poulpe crache De l'encre, et il faut réussir 2 jets de FO d'affilée pour s'en séparer.
81	Malédiction de Slanoush	-2 INT, +1 FO pour viol	Transforme en zombie lubrique	Oui	Le pauvre hère qui est visé par ce piège devient immédiatement obnubilé par la Seule envie de... hrm... disons vénérer Slanoush. Et ce, jusqu'à ce qu'il boive un Élixir bénéfique du docteur Zutt, ou qu'un prêtre l'exorcise.
82	Vent de l'anti-paladin	2D-2+1/PR	Donne une leçon Aux guerriers blindés	Oui	Un piège qui permet hypothétiquement de pousser les bourrins à réfléchir avant de Déclencher les pièges en clamant que "de toute façon mon plastron est ignifugé". Ce piège vicieux comme pas deux fait écoper de dégâts équivalents à la PR de L'aventurier visé. Ainsi, un ménestrel chétif peut parfaitement s'en sortir indemne, Tandis qu'un nain en armure risque fort d'en pâtir.
83	Intoxication alimentaire	3BL, 4BL/aliment exposé (sauf ogres)	Rend la nourriture non-comestible	Non	De la poudre de soufre est relâché dans l'air. Non seulement sur le coup ça fait Tousser et perdre 3PVs, mais en plus, les aliments et boissons qui n'étaient pas Hermétiquement protégés lors du passage dans la zone deviennent impropres à la consommation. Seul un ogre est insensible à du soufre dans l'estomac.
84	Farce du doppelganger	Impossible de dénombrer tout les malus	Transforme en vache	Oui	Le malheureux qui déclenche cette absurdité devient... une vache. Reste à le Détransformer.

85	Escalier métamorphe	Confusion totale	Modifie la forme du donjon	Oui	Autant le trompe-l'oeil est sympa pour déstabiliser une bande de barbares, Autant pour une compagnie de hauts elfes et de mages, il faudra un peu plus Que ça. L'escalier métamorphe, comme son nom l'indique, se modifie Tout seul dès que personne ne le regarde, passant de simple couloir droit À escalier montant, de colimaçon à escalier droit, etc... Cela implique D'avoir un donjon de forme changeante, mais également une façon de déjouer Cela; après tout, le personnel doit bien savoir comment être sûr de son chemin.
86	Vapeurs irrespirables	Bloque compétences d'instinct et le flair	Diffuse de la poudre Qui bloque l'odeur	Non	De la poudre de beryllium est relâché dans l'air. Quiconque la respire perd l'usage De l'odorat; ceux qui pouvaient sentir le sang, le danger, la nourriture ou les Trésors n'y arrivent plus.
87	Crucifixion des mains	1D, AD-2, Armes de jet inutilisables	Cloute les mains	Non	Il s'agit de faire jaillir des clous longs et pointus sur les côtés des aventuriers. Les archers, lanceurs de poignards et autres jeteurs de javelots s'en retrouvent Fort contrit, puisque les clous les empêchent d'utiliser les armes de jet, toutes Classes confondues. Si ils tenaient une dague ou un poignard dans une main ou Deux, ce(s) dernier(s) se retrouve(nt) clouté(s) à la(les) main(s) en question. Les clous sont au nombre de 3D4. Si on tente de les retirer de suite de la chair, Ils occasionnent 3BL (sous réserve qu'une FO réussisse). Si on tente un peu plus Tard, ils ne causent que 2BL chacun (sous réserve qu'une FO+4 réussisse). Les Autres malus sont à improviser.
88	Pierre philophobale	Perte de niveauD20 POs	Tranforme l'or en plomb	Oui	Un sort assez bien pensé pour apprendre à ces aventuriers à se risquer dans un Donjon; il s'agit de transformer des pièces d'or en plomb.
89	Transmutateur mystique	Semer le chaos dans la compagnie	Echange des corps	Oui	Cela permet d'interchanger la place de l'un avec celle de l'autre. Ce qui veut dire Que les réflexes des esprits qui ont changés de corps reste les même; mais il Reste poilant de voir un nain vanter le mérite du shampooing ou un gnôme foncer Au combat...
90	Pal inversé	4D+5, puis 1D/minute (hémorragie)	Empale de façon classe	Oui	Pour empaler des aventuriers sans utiliser les très dangereuses trappes piégées, Il suffit de placer le pal au plafond, et de générer soit une bizarrerie Gravitationnelle, soit un fort courant d'air, et ce afin de les plaquer contre les pics. On peut ne pas décoller sur un jet de FO, mais pour se décrocher des piques, C'est une autre affaire. Il y a souvent un chemin au sol qui permet de ne pas Activer le piège (car pour désamorcer ce genre de trucs, faut se lever tôt).
91	Tranche-sac des fakirs	2D+2, inconvénients majeurs, Éventuellement PR: 0	Tranche les anses, Ceintures, bretelles...	Non	Ce piège extrêmement technique est calibré exactement pour trancher les Bretelles des sacs à dos, les ceintures, et toutes les attaches en règle générale, Rendant le port d'une épée dans un fourreau et même le déplacement de sac à dos Particulièrement ardu. La version améliorée comprend un gobelin qui manie les Rasoirs depuis l'intérieur même du piège, causant ainsi 1D supplémentaires de Dégâts, et fendant jusqu'aux lacets des chaussures (alors les attaches Des plastrons, vestes et cottes, j'en parle même pas)
92	Résurrection soudaine	Apparition d'ennemis en masse	Raniment tout les Morts à proximité	Oui	Permet de rappeler les morts de l'[enfer/paradis/purgatoire/autre, précisez] où Ils se trouvent. Cela fonctionne également sur les aventuriers morts, mais Heureusement, cela les rend également berserk jusqu'à ce que tout les autres Ennemis ranimés soient tués. Ne fonctionne qu'une fois, les ennemis et héros Morts au combat APRES ce piège ne ressuscite pas, ou du moins, pas ainsi.
93	Trappe monstrueuse (géante)	4D, apparition d'ennemis	Chute d'ennemis sur les héros	Non	Fait tomber des ennemis de la taille du donjon (Géant d'Altrouille, Golem) sur les Aventuriers. Il existait auparavant une trappe monstrueuse pour hydre à 3 têtes Et dragons anciens, mais ça fait longtemps que plus personne n'a le niveau pour Ce genre de bestiaux festifs. Ou du moins pas dans une trappe.

94	Piège psychologique De Galtor	5D-5	Blessure interne	Oui	Un petit rayon vert épinard s'insinue dans les pores du malheureux déclencheur. Les blessures se présentent sous forme de souffrance pure et dure qui vont induire, elles, des blessures peu ou prou auto-infligées. Du coup, on peut l'esquiver avec tête vide.
95	Voie rapide vers l'enfer	Toutes caracs -2 jusqu'à fermeture (drows immunisés), apparition démons	Ouvre une porte vers Différents plans chaotiques	Oui	Souvent dissimulé derrière une porte, ce portail qui mène tout droit vers plusieurs Plans démoniaques ou assimilés (donc presque tous). A deux effets néfastes: Les aventuriers voient toutes leurs caractéristiques (AT et PRD comprises) Diminuées de deux points (sauf les elfes noirs car comme on le sait tous ils sont D'essence chaotique, enfin plus que les autres), et en plus des démons mineurs N'arrêtent pas de débouler toutes les 5 minutes, d'où la nécessité de refermer Vite le portail (golbarghs et autres gorgauths ne prennent pas la peine de se Déplacer pour si peu).
96	Claptor de Mazrok	5D	Cône de lave	Oui	Sur un échec critique, inflige 15D de dégâts et une brûlure au 28 <sup>me</sup> degré.
97	Malédiction du Chimpendale	Entropisation des sorts	Cataclysme apocalyptique	Oui	Tout les mages du groupe (même ceux qui ne commandent qu'à l'air ou au feu Grâce à Débilibeuk) lancent malgré eux un sort entropique (soit le plus puissant Possible à 4 niveaux au dessus du leur), à moins d'une résistance magique assez Grande. Les PAs sont bien entendus consommés, et même les aspirants paladins N'y coupent pas.
98	Inoculation du Zaibola	Voir les maladies	Rend gravement malade	Non	Voilà un piège qui ravit les prêtres de Niourl. Sauf quand ils se le prennent.
99	Inoculation de la Fulguria	Voir les poisons	Empoisonne gravement	Non	Voilà un piège qui ravit les assassins. Sauf quand ils se le prennent.
100	Furie mécanique	7D+10	Ecrabouille, découpe, eviscère, Détruit, démolit, atomise, explose, Applatit, déchiquette, éventre...	Non	Se pose généralement sur une pièce entière, et plutôt grande. Le piège est très Simple en soi, mais il faut en avoir les moyens; il consiste en plusieurs Lances-dynamites, des arbalètes par centaines, des lames jaillissant dans tout les Sens, des pans entiers de plafond qui tombent, du feu et de l'acide à profusion, Etc... généralement, on n'en réchappe pas.



DECLENCHEURS					
D6	Nom du déclencheur	Déclenchement	Désamorçage et détection	Magique	Description
1	Plaque de pression	Marcher dessus	Détection: INT Désamorçage: aucune.	Non	Le déclencheur le plus bête du monde; une simple plaque de pression Sur laquelle il ne faut pas marcher.
2	Levier	Le tirer	Détection: INT-1 (Méfiance: INT+2) Désamorçage: aucune.	Non	On tire le levier, et ça déclenche un piège. Souvent un Piéjakon.
3	Cordes	Marcher dans la toile	Détection: INT-2 (Ranger: INT+1) Désamorçage: AD (Désamorcer: +4)	Non	Une toile tissée de fines lignes invisibles tendue au milieu d'un couloir... Il n'y a qu'en les coupant un à un qu'on peut réussir à passer sans Déclencher le piège.
4	Serrure	Ouvrir la porte/tourner la clé	Détection: INT-3 (Voleur: INT) Désamorçage: AD si Désamorcer	Non	Se passe de commentaires. Les serruriers peuvent également tenter De le désamorcer, avec un malus de -2. Quand aux autres, c'est -5.
5	Mécanisme alambiqué	Personne ne le sait vraiment	Détection: INT-4 (Ingénieur: INT) Désamorçage: AD-4 si Désamorcer	Non	Personne n'a jamais compris comment ce truc marche. Il peut se Déclencher au milieu d'un couloir, sans signes préventifs, ou bien lorsque Du bruit retentit, ou encore si une odeur d'anis embaume l'atmosphère, Et pourtant il n'est pas magique. Seul un expert en désamorçage peut Tenter de passer outre. Les rares qui ont tentés sans connaître ne Serait-ce que les bases dorment désormais avec les lombrics...
6	Détecteur magique	Passer dedans	Détection: INT-5 (mage: INT-3) Désamorçage: <i>Dispel magic</i> , 2PA	Oui	Un déclencheur qui fait avoir la grosse tête aux mages; seuls eux peuvent Le désamorcer. Souvent combiné à un mécanisme alambiqué, pour un Effet dévastateur si la cohésion au sein du groupe d'aventuriers n'est Pas totale.