

Pièges divers pour le JDR Naheulbeuk – Version 1.0

Catégorie "Mécanique"	Ces pièges sont généralement visibles par le commun des mortels et peuvent être détectés et désamorçés par tous les héros qui déclarent une détection active des pièges, avec généralement une épreuve. Si le piège est vraiment facile à voir, le MJ pourra leur proposer spontanément une épreuve (le bonus des compétences Détecter ou Désamorcer entre alors en vigueur). Certains pièges mécaniques sont associés d'un enchantement ou d'une malédiction pour des effets supplémentaires, mais dans ce cas ils demeurent dans la catégorie "mécanique".
Catégorie "Magique"	Ces pièges sont visibles uniquement pour les mages, puisqu'ils sont uniquement constitués d'un enchantement. L'aura magique de la zone ou de l'objet sera alors le seul indice qu'il y a un piège à cet endroit. Le MJ peut décider que le mage ressent passivement quelque chose, mais pourra aussi attendre que le héros déclare une détection active (sort de détection ou examen). Personne d'autre qu'un mage ne peut désamorcer le piège (généralement avec un dispel magic ou une disjonction, ou une épreuve d'opposition si le MJ le préfère).
Catégorie "Mystique"	Ces pièges sont la plupart visibles uniquement pour les prêtres ou paladins, puisqu'ils sont uniquement constitués d'une malédiction de prodige. L'aura mystique de la zone ou de l'objet sera alors le seul indice qu'il y a un piège à cet endroit. Le MJ peut décider que le prêtre ressent passivement quelque chose, mais pourra aussi attendre que le héros déclare une détection active (épreuve INT). Personne d'autre qu'un prêtre ne peut désamorcer ce type de piège, et il pourra le faire en dépensant quelques PA (nombre à décider selon la puissance du piège) et en opposant sa volonté (MagiePsy+3D6) à celle du prêtre qui a posé le piège (MagiePsy+3D6).

Légendes concernant la difficulté des épreuves

Difficulté pour détecter	Cette indication symbolise rapidement le degré de vigilance nécessaire pour voir le piège. Certains pièges sont évidents, d'autres au contraire très bien cachés. Certains sont impossibles à voir à moins de disposer de talents particuliers (magie ou prêtiste). On peut difficilement faire des règles chiffrées à ce sujet, car il faudra aussi prendre en compte la luminosité et d'éventuels autres facteurs, ce sera donc au MJ de décider d'un bonus ou d'un malus à l'épreuve de détection (INT) en fonction du contexte.
Difficulté pour désamorcer	Ici on indique sommairement si le piège va être difficile ou non à désamorcer. Dans beaucoup de cas, le héros pourra décider de contourner un piège plutôt que de le désamorcer (mais il perdra sans doute quelques XP), car toute tentative de désamorcer un piège peut se solder par un échec qui fera donc fonctionner le piège. Ne pas oublier le bonus éventuel de la compétence Désamorcer.
Difficulté pour contourner	Les héros prudents voudront parfois contourner le piège plutôt que tenter de le désamorcer. Pour les petits pièges, la démarche est triviale (il suffit de marcher à côté), mais pour des zones moyennes ou plus grandes cela peut devenir difficile ou impossible (dans le cas par exemple d'une salle entière piégée, ou d'une porte qu'il faut à tout prix passer).
Difficulté pour s'échapper/esquiver	Cette indication peut être utile à partir du moment où le héros déclenche le piège. En effet, dans certains cas il peut être possible d'éviter les effets de ce dernier en se baissant au bon moment ou en faisant un bond en arrière ou en avant. Il y a par contre des pièges très difficiles à esquiver, comme les nuages de gaz ou les plafonds écrasants de la taille d'une salle.

Autres légendes

Zone d'effet	Une indication permettant de placer le piège et de voir de quelle manière celui-ci peut être activé. En général, plus la zone d'effet est grande, plus nombreux sont les héros qui peuvent être touchés.
Effets du piège	Ce champ propose une description de divers effets permettant de rendre le piège intéressant ou unique. La durée des effets de malus est indiquée entre parenthèses. N'oubliez pas que les héros ne savent pas combien de temps vont durer les effets d'un piège, ils le découvriront à l'usage...
Personnel nécessaire	En gros, cette indication permet d'évaluer si l'existence de ce piège est logique ou non. Un fermier pourra difficilement installer un piège qui nécessite la présence d'un ingénieur et d'un sorcier qualifié. Cette indication permet aussi une utilisation éventuelle du tableau des pièges dans le cadre d'un mini-jeu basé sur la gestion des donjons !
Important : effets magiques ou mystiques	Les héros affectés par un piège magique ou mystique non basé sur les dégâts peuvent tenter d'y résister avec une épreuve de Résistance Magique (avec ou sans malus, selon difficulté indiquée).
Important : effets des poisons	Lorsque les poisons sont appliqués par blessure, leur effet ne se déclenche que dans le cas où le héros subit au moins un point de BL (sinon l'arme n'arrive pas à percer l'armure).
Légendes des dégâts	PI : Points d'Impact avec décompte de l'armure de la cible ; BL : Points de Blessure ignorant l'armure de la cible (sauf armure magique)

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 1

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorçer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Petits pièges basiques --								
Corde à linge	Mécanique	Facile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros 2 BL (contondants)	Domestique stagiaire
Peau de banane putride	Mécanique	Facile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Affecte 1 héros : COU-1 (1 heure)	Domestique stagiaire
Piège humiliant à base de résidus immondes	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Affecte 1 héros : COU-3 (1 heure)	Domestique débutant
Piège à loup	Mécanique	Très facile	Facile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 PI (tranchant) MV -20%, AT/PRD-1 (1 jour)	Ingénieur stagiaire
Piège à ours	Mécanique	Très facile	Moyenne	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+8 PI (tranchant) MV -50%, AT/PRD-2 (1 jour)	Ingénieur stagiaire
Dalle piégée : jet de vomi	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Affecte 1 héros : CHA/COU-2 (1 heure)	Ingénieur stagiaire Alchimiste débutant
Dalle piégée : jet de vapeur	Mécanique	Facile	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 6 BL (élémentaire) COU-1 (1 heure)	Ingénieur débutant Alchimiste débutant
Dalle piégée : faux piège	Mécanique	Moyenne	Impossible	Très facile	Très facile	1x1 mètre	Ressemble à un piège mais n'en est pas un. Fait perdre du temps aux héros et les agace.	Domestique débutant
Dalle piégée : jet de gaz handicapant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -1 (1 jour)	Alchimiste débutant
Déclencheur à filet simple	Mécanique	Moyenne	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Capture 1 héros qui est soulevé en l'air Il perd 1D6 minutes à se libérer	Ingénieur stagiaire
Dalle piégée : jet de gaz hilarant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -1 (1 heure)	Alchimiste débutant
Dalle piégée : poison affaiblissant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -2 (4 heures) 1D BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié
Dalle piégée : poison violent	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -3 (1 jour) 2D BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié
Dalle piégée : jet de vapeur corrosive	Mécanique	Facile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 12 BL (élémentaire) Armure/vêtements PR-1 (définitif), COU-1 (1 jour)	Ingénieur débutant Alchimiste débutant

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 2

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Pièges à rateau, plus classique on meurt --								
Descriptif général	Quelqu'un pose un rateau par terre et on se le prend dans le visage en marchant dessus. En général ça n'est pas vraiment douloureux, sauf si on lui applique des effets...							
Rateau embusqué percutant	Mécanique	Très facile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2 BL (contondants) COU-1 (1 heure)	Domestique stagiaire
Rateau embusqué affaiblissant	Mécanique	Très facile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2 BL (contondants) Affecte 1 héros : toutes caracs. -2 (4 heures)	Domestique stagiaire Herboriste débutant
Rateau embusqué enchanté	Mécanique Magique	Très facile	Très facile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+6 PI (magique) COU-2 (1 heure)	Domestique débutant Sorcier débutant
Rateau embusqué maudit	Mécanique Mystique	Très facile	Moyenne	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+10 PI (mystique) COU-3 (1 heure)	Domestique qualifié Prêtre qualifié
Rateau embusqué explosif	Mécanique	Très facile	Moyenne	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+10 PI (élémentaire) Blessure 2 héros les plus proches : 1D+6 PI COU-3 (4 heures)	Domestique qualifié Alchimiste qualifié
-- Pièges basiques moyens ou grands --								
Déclencheur à filet avancé	Mécanique	Moyenne	Facile	Facile	Difficile	2x2 mètres	Capture 2 à 3 héros qui sont soulevés en l'air Ils perdent 1D20 minutes à se libérer	Ingénieur débutant
Grosse dalle piégée : jet de vomit	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : CHA/COU-2 (1 heure)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Grand piège humiliant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	1x1 mètre	Les héros sont couverts de matières immondes Affecte 2 à 3 héros : COU-3 (1 heure)	Domestique qualifié
Grosse dalle piégée : jet de gaz hilarant	Mécanique	Facile	Moyenne	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : toutes caracs. -1 (1 heure)	Ingénieur débutant Alchimiste qualifié
Grosse dalle piégée : jet de gaz handicapant	Mécanique	Facile	Moyenne	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : toutes caracs. -1 (1 jour)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Grosse dalle piégée : nuage de poison affaiblissant	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : toutes caracs. -2 (4 heures)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié
Grosse dalle piégée : jet de vapeur	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 6 BL (élémentaire) COU-1 (1 heure)	Ingénieur débutant Alchimiste qualifié
Grosse dalle piégée : projection d'acide	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 6 BL (élémentaire) Armure/vêtements PR-2 (définitif), COU-2 (1 jour)	Ingénieur stagiaire Alchimiste qualifié
Salle piégée : brume immonde	Mécanique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Brume infecte à respirer, nauséabonde Affecte 3 à 5 héros : COU-2 (4 heures)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Déclencheur à filet géant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	4x4 mètres	Capture 3 à 5 héros qui sont soulevés en l'air Ils perdent 1D20 minutes à se libérer	Ingénieur qualifié
Zone à jets de vapeur	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 6 BL (élémentaire) COU-1 (1 heure)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Zone piégée humiliante	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Les héros sont couverts de matières immondes Affecte 3 à 5 héros : COU-3 (1 heure)	Domestique expert
Déclencheur à filet géant urticant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	4x4 mètres	Capture 2 à 3 héros qui sont soulevés en l'air Ils perdent 1D20 minutes à se libérer Gel urticant : toutes caracs. -1 (1 jour)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié
-- Escaliers piégés, échelles piégées --								
Escalier : marche articulée	Mécanique	Difficile	Facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros : 1D+3 BL (contondant)	Ingénieur débutant
Petite échelle sournoise	Mécanique	Moyenne	Très facile	Moyenne	Difficile	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros : 1D+5 BL (contondant)	Domestique débutant
Escalier : marche à ressort	Mécanique	Difficile	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros : 2D+3 BL (contondant)	Ingénieur qualifié
Escalier : marche électrique	Magique	Difficile	Moyenne	Très facile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+8 BL (magique)	Sorcier qualifié
Échelle étroite et glissante	Mécanique	Facile	Facile	Moyenne	Difficile	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros : 1D+8 BL (contondant)	Domestique débutant
Escalier : marche collante	Magique	Difficile	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros et le bloque pendant 1D6 minutes	Sorcier stagiaire
Escalier savonné façon Fquiepeou	Mécanique	Très facile	Très difficile	Difficile	Moyenne	4x4 mètres	Chute : blessure 3 à 5 héros 1D+2 BL (contondant)	Domestique qualifié
Grande échelle sabotée	Mécanique	Difficile	Facile	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Chute : blessure 1 héros : 2D+8 BL (contondant)	Domestique débutant Ingénieur débutant
Escalier multipiège	Mécanique	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Déclenche plusieurs accessoires blessants Blessure 3 à 5 héros : 1D+4 BL (contondant)	Ingénieur qualifié
Escalier-toboggan	Mécanique	Difficile	Difficile	Très difficile	Très difficile	4x4 mètres	Les héros dévalent le toboggan Ils se retrouvent ailleurs, souvent un autre piège Affecte 3 à 5 héros : 1D+4 BL (contondant)	Ingénieur expert

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 3

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Pièges à torche --								
Descriptif général	Une torche fixée au mur déclenche un piège lorsqu'on la touche, et parfois constitue elle-même le piège. Par exemple, dans le cas d'une torche empoisonnée elle peut diffuser en brûlant des toxines qui affecteront les aventuriers s'ils restent à proximité durant quelques minutes, ou s'ils s'en emparent pour l'utiliser.							
Torche empoisonnée vomitive	Mécanique	Très difficile	Très facile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros à proximité Poison naturel : toutes caracs. -1 (4 heures)	Herboriste débutant
Torche empoisonnée hallucinogène	Mécanique	Très difficile	Très facile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros à proximité Poison naturel : INT-3 (2 heures)	Herboriste qualifié
Torche explosive mineure	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+5 PI (élémentaire) CHA-1 (1 jour)	Alchimiste qualifié
Torche empoisonnée affaiblissante	Mécanique	Très difficile	Très facile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros à proximité Toutes caracs. -3 (4 heures) 1D BL (poison alchimique)	Alchimiste qualifié
Torche explosive majeure	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+6 PI (élémentaire) CHA-2 (1 jour)	Alchimiste expert
Torche de Wazaa	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Déclenche le Tourbillon de Wazaa Blessure 3 à 5 héros : 2D+4 PI (tranchant)	Sorcier qualifié
Torche d'éclair en chaîne	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Déclenche un éclair en chaîne Blessure 3 à 5 héros : 2D+2 BL (magique)	Sorcier qualifié
Torche à ouverture de fosse	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	--	Déclenche l'ouverture d'une fosse au choix du MJ Voir plus bas les pièges à fosse	Ingénieur qualifié
Torche maudite de Lafoune	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche veut absolument copuler Durée : 1D20 minutes	Prêtre qualifié
Torche maudite de Picrate	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche veut boire de l'alcool Durée : 1 heure	Prêtre qualifié
Torche maudite de Dlul	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche s'endort rapidement Durée de l'effet : 1D6 heures	Prêtre qualifié
Torche maudite de Vaarb	Mystique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche subit des tourments 1D BL par minute, durée : 2D6 minutes	Prêtre expert
Torche maudite de Khornettoth	Mystique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche attaque ses équipiers Durée : quelques minutes	Prêtre expert
Torche métamorphe	Magique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la torche devient une chèvre Durée : 1 jour	Sorcier expert
-- Pièges à levier --								
Descriptif général	Il s'agit d'un levier qui dépasse du mur ou d'un meuble, et qui généralement ne sert à rien d'autre qu'à déclencher un piège. Les aventuriers se poseront de graves questions à ce son sujet, surtout dans la mesure où il est positionné près d'un coffre, d'une porte ou d'un accès.							
Levier collant inutile	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Affecte 1 héros en lui appliquant une colle infâme sur la main : AD-4 AT/PRD-2 (1 jour)	Forgeron stagiaire Alchimiste débutant
Levier inutile explosif	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+5 PI (élémentaire) CHA-1 (1 jour)	Forgeron stagiaire Alchimiste qualifié
Levier inutile à jet de lave	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+6 BL (élémentaire) CHA-3 (2 jours)	Forgeron débutant Alchimiste qualifié
Levier inutile à gaz débilitant	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : INT/CHA-3 (4 heures)	Forgeron débutant Alchimiste qualifié
Levier à ouverture de fosse	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	--	Déclenche l'ouverture d'une fosse au choix du MJ Voir plus bas les pièges à fosse	Ingénieur qualifié
Levier inutile à jet de poison	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+2 BL (poison naturel) Toutes caracs. -1 (1 jour)	Forgeron débutant Herboriste qualifié
Levier enchanté d'Alkantarade	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit le levier aura toutes ses potions transformées en tisane aux herbes	Forgeron débutant Sorcier qualifié
Levier d'invocation	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Activer le levier va invoquer une/des créatures Choisir dans le livre de l'invocateur ou le Bestiaire	Forgeron débutant Sorcier débutant à expert
Levier de la Fée Larsenne	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	4x4 mètres	Activer le levier rendra sourd tous les héros Leurs oreilles sifflent atrocement - Durée : 1 heure	Forgeron débutant Prêtre qualifié
Levier de Malgar	Mystique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui active le levier devient amoureux d'un autre héros choisi par le hasard (durée : 1D6 jours)	Forgeron débutant Prêtre expert

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 4

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Dalles piégées à dards --								
Descriptif général	De petits orifices dans les murs dissimulent des lanceurs de dards qui sont dirigés vers la zone du piège. Les lanceurs sont déclenchés généralement par une dalle à pression ou un fil de détente.							
Dalle piégée : dard	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 PI (projectile)	Ingénieur stagiaire
Dalle piégée : dard empoisonné	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 PI (projectile) 6 BL (poison naturel)	Ingénieur débutant Herboriste débutant
Dalle piégée : dard débilant	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 PI (projectile) Poison : INT-3 (4 heures)	Ingénieur débutant Herboriste stagiaire
Dalle piégée : dard soporifique	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 PI (projectile) Le héros s'endort et doit être transporté pendant 1h	Ingénieur débutant Herboriste stagiaire
Grosse dalle piégée : dards	Mécanique	Difficile	Facile	Facile	Moyenne	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+4 PI (projectile)	Ingénieur stagiaire
Grosse dalle piégée : dards empoisonnés	Mécanique	Difficile	Moyenne	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+4 PI (projectile) 6 BL (poison naturel)	Ingénieur débutant Herboriste débutant
Zone piégée : dards	Mécanique	Difficile	Difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+4 PI (projectile)	Ingénieur débutant
Zone piégée : dards empoisonnés	Mécanique	Difficile	Difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+4 PI (projectile) 6 BL (poison naturel)	Ingénieur débutant Herboriste qualifié
-- Dalles piégées à l'arbalète --								
Descriptif général	Des cavités dans les murs dissimulent des arbalètes qui sont dirigées vers la zone du piège. Les armes sont déclenchées généralement par une dalle à pression ou un fil de détente.							
Dalle piégée : arbalète	Mécanique	Moyenne	Facile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+7 PI (projectile)	Ingénieur débutant Armurier stagiaire
Dalle piégée : arbalète empoisonnée	Mécanique	Moyenne	Facile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+7 PI (projectile) 10 BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié Armurier débutant
Dalle piégée : arbalète lourde	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+10 PI (projectile)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié
Dalle piégée : baliste	Mécanique	Moyenne	Difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 4D+15 PI (projectile)	Ingénieur expert Armurier expert
Grosse dalle piégée : arbalètes	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+7 PI (projectile)	Ingénieur débutant Armurier stagiaire
Grosse dalle piégée : arbalètes empoisonnées	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+7 PI (projectile) 10 BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié Armurier stagiaire
Grosse dalle piégée : arbalètes abrutissantes	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+7 PI (projectile) Poison naturel : INT/AD-3 (4 heures)	Ingénieur qualifié Herboriste qualifié Armurier stagiaire
Grosse dalle piégée : arbalètes lourdes	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 3D+10 PI (projectile)	Ingénieur expert Armurier expert
Grosse dalle piégée : arbalètes lourdes enchantées	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 3D+10 PI (projectile) Explosion : 10 BL (magique)	Ingénieur expert Armurier expert Sorcier expert
Zone piégée : arbalètes	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+7 PI (projectile)	Ingénieur qualifié Armurier débutant
Zone piégée : arbalètes empoisonnées	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+7 PI (projectile) 10 BL (poison naturel)	Ingénieur expert Herboriste qualifié Armurier qualifié
Zone d'arbalètes lourdes enchantées	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+10 PI (projectile) Explosion : 10 BL (magique)	Ingénieur expert Armurier expert Sorcier expert

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 5

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Statues piégées --								
Descriptif général	Les statues piégées sont immobiles, et généralement on peut facilement passer à côté. Elles déclenchent un effet lorsqu'un héros se trouve un peu trop près.							
Statue percutante	Mécanique	Facile	Facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Frappe un héros passant à portée Blessure 1 héros : 1D+6 PI (contondant)	Ingénieur stagiaire Forgeron stagiaire
Grande statue tranchante	Mécanique	Facile	Facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Frappe un héros passant à portée Blessure 1 héros : 2D+6 PI (tranchant)	Ingénieur débutant Forgeron qualifié
Statue colossale percutante	Mécanique	Moyenne	Facile	Très facile	Moyenne	1x1 mètres	Frappe un héros passant à portée Blessure 1 héros : 2D+8 PI (contondant)	Ingénieur débutant Forgeron qualifié
Statue maudite de Slanoush	Mystique	Difficile	Difficile	Moyenne	Très difficile	4x4 mètres	Les héros sont distraits par des visions Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -1 (1 jour)	Prêtre qualifié
Statue d'invocation	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Toucher la statue va invoquer une/des créatures Choisir dans le livre de l'invocateur ou le Bestiaire	Sorcier débutant à expert
Statue de Niourgl	Mystique	Difficile	Très difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -3 (1 jour)	Prêtre qualifié
Statue colossale électrique	Magique	Difficile	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+8 BL (magique)	Sorcier qualifié
Statues de la Souffrance	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+8 PI (contondant)	Ingénieur expert Forgeron qualifié
Grande statue de Niourgl	Mystique	Difficile	Très difficile	Facile	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : toutes caracs. -3 (1 jour)	Prêtre qualifié
Statue colossale de Niourgl	Mystique	Très difficile	Impossible	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -3 (1 jour)	Prêtre expert
Statue Enchantée du Larcin	Magique	Très difficile	Très difficile	Difficile	Impossible	2x2 mètres	Un héros qui s'approche de la statue sera soulagé de 1D20+20 PO - L'or est perdu à jamais !	Sorcier expert
-- Coffres piégés --								
Descriptif général	Ce sont des coffres en général attirants et qui ne contiennent que rarement des trésors (mais cela peut arriver). La plupart du temps, ils sont juste là pour servir de piège.							
Coffre piégé mordeur	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+4 PI (tranchant)	Sorcier qualifié
Coffre piégé mutilant	Mystique	Moyenne	Très difficile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+4 BL (tranchant) AT/PRD/AD-2 (1 jour)	Prêtre qualifié
Coffre explosif	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+4 PI (élémentaire)	Ingénieur débutant
Coffre piégé vexant	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 5 BL (tranchant) COU-2, AT/PRD/AD-1 (4 heures)	Domestique expert Prêtre stagiaire
Coffre explosif mutilant	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+4 PI (élémentaire) AT/PRD/AD-2 (1 jour)	Alchimiste qualifié Armurier débutant
Coffret détonnant mineur	Mécanique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+6 PI (élémentaire) AD/AT/PRD/COU-1 (4 heures)	Alchimiste qualifié
Coffre de la Damnation	Mystique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+5 PI (mystique) Toutes caracs. -2 (1 jour)	Prêtre expert
Coffre Glouton de l'Avarice	Magique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Impossible	2x2 mètres	Le coffre ne peut s'ouvrir, mais tous ceux qui tentent de l'ouvrir perdent 1D20+20 PO (à chaque essai) L'or disparaît dans une autre dimension !	Sorcier expert
Coffret détonnant majeur	Mécanique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 4D+8 PI (élémentaire) AD/AT/PRD/COU-2 (1 jour)	Alchimiste expert
Coffret métamorphe	Magique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit le coffret devient un oursin Durée : 1 jour	Sorcier expert
-- Objets divers piégés --								
Descriptif général	Ces objets sont généralement posés bien en vue dans une pièce, sur un meuble ou parfois même au sol. Ils peuvent se trouver dans un coffre et passer pour un trésor. Parfois on peut échapper aux effets d'un objet en s'en séparant (évitement très facile), mais il faudra avant tout que le héros comprenne d'où provient l'effet !							
Petit parchemin explosif	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blesse 1 héros qui le saisit : 1D+4 PI (élémentaire) COU/CHA-2 (4 heures)	Alchimiste débutant
Délicieuse terrine empoisonnée	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Impossible	2x2 mètres	Affecte les héros qui la goûtent : 6 BL (poison nat.) Toutes caracs. -1 (4 heures)	Cuisinier qualifié Herboriste qualifié
Délicieuse terrine maudite	Mécanique Mystique	Très difficile	Facile	Très facile	Impossible	2x2 mètres	Affecte les héros qui la goûtent : 2D+5 BL (mystique) Toutes caracs. -2 (4 heures)	Cuisinier qualifié Prêtre débutant
Statuette, lingot ou gemme d'invocation	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Prendre le trésor va invoquer une/des créatures Choisir dans le livre de l'invocateur ou le Bestiaire	Sorcier débutant à expert
Statuette à Glue	Mécanique	Facile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Prendre la statuette va y coller la main du héros Considérer la main comme inutile (ajuster caracs.) Durée : 1D6 heures	Alchimiste qualifié
Fausse gemme explosive	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+8 PI (élémentaire) COU/CHA-2 (4 heures)	Alchimiste qualifié
Petit parchemin de Confusion	Magique	Difficile	Difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros qui tente de le lire COU/INT/CHA-2 (4 heures)	Sorcier qualifié

Autres objets piégés en page suivante

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 6

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Objets divers piégés (suite) --								
Descriptif général	Ces objets sont généralement posés bien en vue dans une pièce, sur un meuble ou parfois même au sol. Ils peuvent se trouver dans un coffre et passer pour un trésor. Parfois on peut échapper aux effets d'un objet en s'en séparant (évitement très facile), mais il faudra avant tout que le héros comprenne d'où provient l'effet ! Certains effets peuvent être découverts plusieurs jours plus tard.							
Délicieuse terrine explosive	Mécanique	Difficile	Très facile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+8 PI (élémentaire) COU-1 (1 heure)	Cuisinier qualifié Alchimiste qualifié
Pièce d'or de la Bourse Vide	Magique	Difficile	Impossible	Très facile	Très facile	1x1 mètre	Posséder l'une de ces pièces fait disparaître 1D6 pièces d'or de la bourse, chaque heure	Sorcier qualifié
Pièce d'or maudite de Lafoune	Mystique	Difficile	Impossible	Très facile	Très facile	1x1 mètre	Le héros qui possède cette pièce d'or sent ses organes génitaux disparaître !	Prêtre qualifié
Parchemin de rétro-invocation	Magique	Difficile	Très difficile	Très facile	Impossible	4x4 mètres	Lire le parchemin va invoquer une/des créatures Choisir dans le livre de l'invocateur ou le Bestiaire	Sorcier débutant à expert
Émeraude Maladive de Niourgl	Mystique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très facile	4x4 mètres	Le héros qui possède la gemme s'affaiblit lentement Récupération en PV divisée par 2 Perte de 1 PV par heure	Prêtre expert
Statuette du Trilobique	Magique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Saisir la statuette génère des filaments mauves Blessure 3 à 5 héros : 3D+8 PI (magique) COU-3 (1 jour)	Sorcier expert
Lingot enchanté d'Alkantarade	Magique	Moyenne	Difficile	Très facile	Impossible	1x1 mètre	Le héros qui saisit la gemme aura toutes ses potions transformées en vin de mauvaise qualité	Sorcier qualifié
Parchemin maudit de Khornettoh	Mystique	Très difficile	Difficile	Très facile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+5 PI (mystique) COU-3 (4 heures)	Prêtre qualifié
Gemme de Concussion	Magique	Difficile	Très difficile	Très facile	Impossible	2x2 mètres	Saisir la gemme va provoquer une onde de choc Tous les objets fragiles du héros sont brisés	Sorcier expert
Scroll of Stupidity(TM)	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros qui tente de le lire INT-4 (1D6 jours)	Sorcier expert
Parchemin explosif mutilant	Mécanique	Difficile	Moyenne	Très facile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+8 PI (élémentaire) AD/AT/PRD/COU-2 (1 jour)	Ingénieur expert Alchimiste expert
Rubis béni de Malgar	Mystique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la gemme devient amoureux d'un autre héros choisi par le hasard (Durée : 1D6 jours)	Forgeron débutant Prêtre expert
Menottes à fourrure maudites de Slanoush	Mystique	Très difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros qui s'en empare Les menottes s'attachent à ses poignets ! AD/AT/PRD-6 (1D6 jours) Les menottes sont très difficiles à détruire	Forgeron débutant Prêtre expert
Dague du Fléau des Elfes	Magique	Difficile	Très difficile	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit la dague devient chauve Durée : 1D20 jours	Sorcier expert
Saphir maudit de Catalysation	Magique	Difficile	Impossible	Très facile	Très facile	1x1 mètre	Le héros qui possède ce saphir ne récupère plus d'énergie astrale de manière naturelle	Sorcier expert
Diamant maudit de Sardulu	Magique	Difficile	Impossible	Très facile	Très difficile	1x1 mètre	Le héros qui saisit ce diamant se retrouve aveugle Durée : 1D20 heures	Sorcier expert
-- Portes piégées avec un seau --								
Descriptif général	Un seau est diaboliquement installé derrière la porte et se déverse sur la première personne qui passe.							
Porte piégée : seau à contenu immonde	Mécanique	Facile	Très facile	Difficile	Moyenne	1x1 mètre	Affecte 1 héros : COU/CHA-2 (4 heures)	Domestique débutant
Porte piégée : seau à contenu acide	Mécanique	Facile	Moyenne	Difficile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 BL (élémentaire) Armure/vêtements PR-1 (déf.), COU/CHA-2 (1 jour)	Domestique débutant Alchimiste stagiaire
Porte piégée : seau de napalm	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+10 BL (élémentaire) Armure/vêtements PR-2 (déf.), COU/CHA-3 (2 jours)	Domestique qualifié Alchimiste débutant
Porte piégée : seau de miasmes de Niourgl	Mécanique Mystique	Moyenne	Moyenne	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -2 (1 jour)	Domestique qualifié Prêtre débutant
-- Portes piégées magiques ou mystiques --								
Porte piégée : Claptor de Mazrok	Magique	Difficile	Difficile	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 4D BL (élémentaire)	Sorcier qualifié
Porte piégée : foudroiement	Magique	Difficile	Très difficile	Difficile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 5D BL (élémentaire)	Sorcier expert
Porte piégée : punition divine affaiblissante	Mystique	Difficile	Difficile	Difficile	Impossible	1x1 mètre	Affecte 1 héros : toutes caracs. -1 (4 heures)	Prêtre stagiaire
Porte piégée : punition divine meurtrissure	Mystique	Difficile	Difficile	Difficile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+5 BL (mystique)	Prêtre débutant
Porte mangemain de Tzinttch	Magique	Difficile	Difficile	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+5 BL (tranchant) AT/PRD/AD/COU-3 (1 jour)	Sorcier qualifié
Porte piégée : foudre en chaîne	Magique	Difficile	Très difficile	Difficile	Impossible	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 5D BL (élémentaire)	Sorcier expert
-- Portes piégées mécaniques --								
Porte piégée : mâchoires latérales	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+5 PI (tranchant) COU-2 (4 heures)	Ingénieur expert Forgeron qualifié
Porte piégée : guillotine à ressort	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Difficile	Très difficile	1x1 mètre	Un couperet ciblé à la tête 3D+6 PI ET 1 critique à la tête avec +5 au D20	Ingénieur expert Armurier qualifié

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 7

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Dalles piégées mystiques ou magiques --								
Descriptif général	Ces pièges sont invisibles au commun des mortels et ont souvent des effets dévastateurs. Ils se déclenchent en passant sur une zone plus ou moins grande.							
Dalle piégée : gifle divine	Mystique	Difficile	Moyenne	Très facile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 BL (mystique)	Prêtre stagiaire
Dalle piégée : boule de feu	Magique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+10 PI (élémentaire)	Sorcier qualifié
Dalle piégée : fourdroiement divin	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+8 BL (mystique)	Prêtre expert
Dalle piégée : boule de feu majeure	Magique	Moyenne	Difficile	Facile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+10 PI (élémentaire)	Sorcier qualifié
Chausse-trappe de Vantog	Magique	Difficile	Moyenne	Très facile	Impossible	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D BL (magique)	Sorcier stagiaire
Dalle piégée maudite	Mystique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Affecte 1 héros : COU-1 (4 heures)	Prêtre stagiaire
Dalle à glue magique	Magique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Les pieds du héros deviennent très collants Affecte 1 héros : AT/PRD/AD-2 (4 heures)	Sorcier stagiaire
Farce de Piéjakon	Mystique	Difficile	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 1D+4 BL (mystique) Toutes caracs. -1 (1 heure)	Sorcier débutant
Dalle piégée : tentapiège de Klaatuu	Mystique	Difficile	Difficile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+5 PI (contondant) Toutes caracs. -1 (4 heures)	Prêtre débutant
Piège-savate de Riluk	Magique	Très facile	Facile	Très facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3 BL (contondant) MV -20% (1 heure)	Sorcier débutant
Piège glacé de Gluk	Magique	Très difficile	Très difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+8 PI (élémentaire) Toutes caracs. -2 (4 heures)	Sorcier expert
Piège incinérant	Magique	Très difficile	Très difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+10 BL (élémentaire) Toutes caracs. -2 (4 heures)	Sorcier expert
Chompeur de Karnagh	Magique	Très difficile	Très difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	4D+6 PI ET 1 critique tranchant avec +5 au D20	Sorcier expert
Crâne piège de Yorik	Magique	Difficile	Difficile	Facile	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+2 PI (élémentaire)	Sorcier débutant
Grosse dalle piégée : gifles divines	Mystique	Difficile	Moyenne	Facile	Impossible	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 1D+4 BL (mystique)	Prêtre débutant
Piège électrique de Jakuel	Magique	Difficile	Difficile	Moyenne	Impossible	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+2 BL (magique)	Sorcier qualifié
Cercle brûlant de Fladdu	Magique	Difficile	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 3D+2 BL (magique)	Prêtre qualifié
Diffuseur à chanson entêtante	Magique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : INT-3 (4 heures)	Sorcier débutant
Grosse dalle piégée maudite	Mystique	Moyenne	Moyenne	Facile	Difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : COU-2 (1 heure)	Prêtre débutant
Zone maudite de danse	Magique	Difficile	Difficile	Difficile	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros qui dansent jusqu'à épuisement 4 BL, toutes caracs. -2 (1 heure)	Sorcier qualifié
Grosse dalle à glue magique	Magique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Les pieds des héros deviennent très collants Affecte 2 à 3 héros : AT/PRD/AD-2 (4 heures)	Sorcier débutant
Zone piégée : punition divine	Mystique	Très difficile	Très difficile	Difficile	Impossible	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 1D+4 BL (mystique)	Prêtre débutant
Zone piégée : tourments des âmes	Mystique	Très difficile	Très difficile	Difficile	Impossible	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+4 BL (mystique)	Prêtre expert
Zone piégée maudite de Bloutos	Mystique	Difficile	Difficile	Moyenne	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : COU-2 (4 heures)	Prêtre qualifié
Glyphe de protection Koundar	Magique	Facile	Moyenne	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+2 PI (élémentaire) Affecte 2 à 3 héros : AT/PRD/AD-2 (4 heures)	Sorcier débutant
Zone musicale maudite	Magique	Très difficile	Très difficile	Moyenne	Moyenne	4x4 mètres	Les héros sont distraits et agacés Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -1 (1 heure)	Sorcier débutant
Salle d'embourbement	Magique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Capture 3 à 5 héros qui s'épuisent rapidement FO-4, autres caracs. -2 (1 heure)	Sorcier qualifié
Couloir maudit de Tzinntch	Mystique	Difficile	Difficile	Moyenne	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros qui sont ensuite terrifiés COU-3, INT-2 (4 heures)	Prêtre expert
Zone d'illusions de cauchemar	Mystique	Difficile	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros qui vont avoir des visions COU-4, INT-2 (1 jour)	Prêtre expert
Rétrécisseur magique d'équipement	Magique	Très difficile	Très difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Les vêtements et armures des héros rétrécissent (sauf relique ou enchanté) PR-2 (définitif), MV-25%, AT/PRD/AD-2 (1 jour)	Sorcier expert
Glyphe de protection Koundar	Magique	Facile	Moyenne	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+2 PI (élémentaire) Toutes caracs. -1 (1 heure), MV-25% (1 jour)	Sorcier débutant
Zone de patinoire magique	Magique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : COU-2 (1 heure) Blessure (chutes) : 1D6+2 BL (contondant)	Sorcier qualifié
Zone à déclencheur de reproches	Magique	Très difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Les héros s'insultent et se battent (rôleplay) Affecte 3 à 5 héros qui devront s'affronter pendant quelques assauts	Sorcier expert
Zone de patinoire magique	Magique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -1 (15 minutes) Blessure : 1D6+2 BL (contondant)	Sorcier qualifié

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 8

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorçer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Pièges de plafond --								
Descriptif général	Ces pièges sont assez difficiles à voir car souvent les héros observent le sol et les murs, et beaucoup moins souvent au-dessus !							
Plafond : lustre piégé et lesté	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Se détache et tombe au passage d'un héros Blessure 1 héros : 2D+4 PI (contondant)	Domestique qualifié Forgeron débutant
Plafond : lustre piégé explosif	Mécanique	Moyenne	Difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Se détache et tombe au passage d'un héros Blessure 2 à 3 héros : 2D+4 PI (élémentaire)	Domestique qualifié Alchimiste débutant
Plafond : lustre piégé à la foudre	Mécanique Magique	Moyenne	Très difficile	Très facile	Difficile	2x2 mètres	Se détache et tombe au passage d'un héros Blessure 2 à 3 héros : 4D BL (élémentaire)	Domestique qualifié Sorcier qualifié
Trappe de plafond à fourmis géantes	Mécanique	Difficile	Facile	Très facile	Moyenne	2x2 mètres	Des fourmis géantes tombent sur les héros Blessure 2 à 3 héros : 5 BL (tranchant) COU-1 (4 heures)	Domestique qualifié Ingénieur débutant
Zone de trappes à bestioles	Mécanique	Moyenne	Facile	Moyenne	Très difficile	4x4 mètres	Plusieurs centaines d'insectes terrifiants tombent Blessure 3 à 5 héros : 5 BL (tranchant) COU-1 (4 heures)	Domestique expert Ingénieur qualifié
Couloir aux hallebardes pendulaires géantes	Mécanique	Facile	Très difficile	Difficile	Difficile	2x16 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+8 PI (tranchant)	Ingénieur expert
Plafond écrasant à transpercement vertical	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Très difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 4D+10 PI (contondant)	Ingénieur expert Forgeron expert
Boule de pierre écrasante	Mécanique	Difficile	Difficile	Facile	Difficile	1x1 mètre	4D+8 PI ET 1 critique contondant avec +5 au D20	Ingénieur expert
-- Pièges mécaniques complexes --								
Dalle piégée : piques de transpercement	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Très facile	Moyenne	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 2D+8 PI (tranchant)	Ingénieur débutant Armurier débutant
Cylindre à lames rotatives	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+6 PI (tranchant)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié
Grosse dalle piégée : piques de transpercement	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+8 PI (tranchant)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié
Grosse dalle piégée : lance-flammes	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D BL (élémentaire) COU/CHA-2 (1 jour)	Ingénieur qualifié Alchimiste débutant
Cylindre à lames rotatives empoisonnées	Mécanique	Moyenne	Moyenne	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 2D+6 PI (tranchant) 6 BL (poison naturel) Toutes caracs. -1 (4 heures)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié Herboriste qualifié
Grosse dalle piégée : fumerolles à poison	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Affecte 2 à 3 héros : toutes caracs. -2 (1 jour) 2D+6 BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste expert
Double cylindre à lames rotatives	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+6 PI (tranchant)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié
Zone piégée : piques de transpercement	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D+8 PI (tranchant)	Ingénieur expert Armurier qualifié
Couloir à rouleau compresseur	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Très difficile	Très difficile	2x16 mètres	Rouleau énorme qui balaise la zone, blesse 3 à 5 héros 4D+8 PI ET 2 critiques contondants	Ingénieur expert Forgeron expert
Zone de plaque tournante	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Moyenne	4x4 mètres	Les héros sont étourdis Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -1 (15 minutes)	Ingénieur qualifié
Patinoire à gobelins	Mécanique	Très facile	Très difficile	Moyenne	Difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -1 (15 minutes) 1D6+2 BL (contondant)	Ingénieur qualifié Domestique qualifié
Zone piégée : lance-flammes	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 2D BL (élémentaire) COU/CHA-2 (1 jour)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Triple cylindre à lames rotatives empoisonnées	Mécanique	Moyenne	Difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : 2D+6 PI (tranchant) 6 BL (poison naturel) Toutes caracs. -1 (4 heures)	Ingénieur qualifié Armurier qualifié Herboriste qualifié
Zone de fumerolles à poison	Mécanique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Affecte 3 à 5 héros : toutes caracs. -2 (1 jour) 2D+6 BL (poison naturel)	Ingénieur qualifié Herboriste expert

JDR Naheulbeuk – Descriptif des pièges – 9

Nom du piège	Catégorie	Difficulté pour...				Zone d'effet	Effets du piège	Personnel Nécessaire
		Détecter	Désamorcer	Contourner	S'échapper Esquiver			
-- Pièges à chompeurs --								
Descriptif général	Les chompeurs sont de gros pièges très élaborés et dangereux prenant la forme de mâchoires ou de marteaux gigantesques. Ils peuvent être situés dans le plafond, les murs ou le sol.							
Chompeur latéral tranchant (mur)	Mécanique	Moyenne	Difficile	Facile	Très difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+12 PI (tranchant) COU/CHA-3 (1 jour)	Ingénieur expert Forgeron qualifié
Chompeur vertical écrasant (plafond)	Mécanique	Difficile	Difficile	Facile	Difficile	1x1 mètre	Blessure 1 héros : 3D+12 PI (contondant) COU/CHA-3 (1 jour)	Ingénieur expert
Grand chompeur vertical écrasant (plafond)	Mécanique	Difficile	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 3D+12 PI (contondant) COU/CHA-3 (1 jour)	Ingénieur expert
Grand chompeur latéral tranchant (mur)	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Blessure 2 à 3 héros : 3D+12 PI (tranchant) COU/CHA-3 (1 jour)	Ingénieur expert Forgeron qualifié
Chompeur colossal écrasant (plafond)	Mécanique	Très difficile	Très difficile	Très difficile	Très difficile	4x4 mètres	Blessure 3 à 5 héros : 3D+12 PI (contondant) COU/CHA-3 (1 jour)	Ingénieur expert
Couloir à chompeurs écrasants (plafond)	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Très difficile	Très difficile	2x16 mètres	Plusieurs chompeurs qui s'enchaînent Blessure 2 à 3 héros : 4D+15 PI (contondant) COU/CHA-3 (1 jour), toutes caracs. -2 (4 heures)	Ingénieur expert
Couloir à chompeurs tranchants (murs)	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Très difficile	Très difficile	2x16 mètres	Plusieurs chompeurs qui s'enchaînent Blessure 2 à 3 héros : 4D+15 PI (tranchants) COU/CHA-3 (1 jour), toutes caracs. -2 (4 heures)	Ingénieur expert Forgeron expert
-- Pièges à fosse, oubliette --								
Descriptif général	Ces pièges induisent le déplacement d'un ou plusieurs héros, avec une dalle qui bascule et va généralement lâcher les victimes à l'étage en-dessous ou encore plus bas. Il faut ensuite en sortir.							
Dalle piégée : oubliette sale	Mécanique	Facile	Moyenne	Facile	Facile	1x1 mètre	Le héros tombe dans un souterrain Capture 1 héros : 1D+4 PI (contondant) COU/CHA-2 (1 heure)	Ingénieur débutant
Grosse dalle piégée : fosse blessante	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Moyenne	2x2 mètres	Le héros tombe dans un souterrain Capture 1 héros : 2D+6 PI (contondant) COU/CHA-2 (1 heure)	Ingénieur qualifié
Grosse dalle piégée : oubliette sale	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Moyenne	2x2 mètres	Les héros tombent dans un souterrain Capture 2 à 3 héros : 1D+4 PI (contondant) COU/CHA-2 (1 heure)	Ingénieur débutant
Grosse dalle piégée : plancher instable	Mécanique	Moyenne	Facile	Facile	Moyenne	2x2 mètres	Les héros tombent à l'étage en-dessous Chute : blessure 2 à 3 héros : 1D+6 PI (contondant)	Domestique qualifié
Grosse dalle piégée : fosse immonde	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Moyenne	2x2 mètres	Les héros tombent dans une oubliette répugnante Chute : blessure 2 à 3 héros : 2D PI (contondant) COU/CHA-3 (4 heures)	Ingénieur qualifié
Grosse dalle piégée : fosse empoisonnée	Mécanique	Facile	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Les héros tombent dans une oubliette toxique Chute : blessure 2 à 3 héros : 2D+5 PI (contondant) COU/CHA-2 (1 heure) + 6 BL (poison naturel)	Ingénieur expert Herboriste expert
Grosse dalle piégée : fosse mutilante	Mécanique	Moyenne	Difficile	Moyenne	Difficile	2x2 mètres	Les héros tombent dans une oubliette fort basse Chute : blessure 2 à 3 héros : 3D6+4 PI (tranchant) Perte aléatoire d'un membre (voir blessures graves)	Ingénieur expert Forgeron expert
Bac à limon glaireux et acide	Mécanique Magique	Moyenne	Très difficile	Très difficile	Moyenne	4x4 mètres	Les héros tombent dans un réservoir corrosif Chute : blessure 2 à 3 héros : 1D+6 PI (contondant) Affecte 3 à 5 héros : CHA/COU-2 (1 jour) Armure/vêtements PR-2 (définitif)	Ingénieur qualifié Alchimiste qualifié
Grosse dalle piégée : fosse meurtrière	Mécanique	Moyenne	Très difficile	Moyenne	Très difficile	2x2 mètres	Fosse très profonde hérissée de pics Chute : blessure 2 à 3 héros : 3D+5 PI (contondant) + 2 critiques contondants avec +5 au D20 Toutes caracs. -2 (1 jour)	Ingénieur expert
Zone de fosse meurtrière aiguisée	Mécanique	Difficile	Très difficile	Difficile	Très difficile	4x4 mètres	Fosse très profonde hérissée de lames Chute : blessure 2 à 3 héros : 3D+5 PI (tranchant) + 2 critiques tranchants avec +5 au D20 Toutes caracs. -2 (1 jour)	Ingénieur expert Forgeron expert