

Listings de pièges pour quêtes fait par Grim

Voici une petite liste de piège mortel au cas où les PJ devrons explorer un endroit style Dungeon & Dragon ou si ils doivent se fritter la tronche dans une arène piégée à la Mortal Kombat.

La trappe

Le sol se dérobe sous les pieds du PJ les dégâts sont déterminée par le MJ en fonction de la profondeur du trou qu'il a creusé.

Fosse garnie de pointe

Un grand classique si le PJ tombe dedans il perd beaucoup de points de vie à cause de la chute et des piques au fond du trou.

Fosse à roue dentée

Le PJ tombe dans une fosse contenant plusieurs roues dentées géantes si il tombe dedans il sera broyé sans pitié. (On trouve beaucoup de ce genre de piège dans les usines et les machines à suicide de Zalem)

Bassin d'acide

Le PJ tombe dans une fosse remplie d'acide. Le PJ risque de ne pas faire long feu dedans car si il porte une armure elle est instantanément rongée par l'acide qui plus est l'acide peut gicler et atteindre d'autres PJ proche si le PJ tombe dans l'acide et les blesser.

Bassin de métal en fusion

Même effet que le bassin d'acide mais avec plus de dégâts.

Bassin de lave en fusion

Même effet que le bassin d'acide mais avec beaucoup plus de dégâts.

Bouche à feu

Les murs, le sol ou le plafond sont garnis de petites ouvertures si le PJ déclenche le piège il subira un déluge de feu (comme si il était attaqué par plusieurs lances flammes).

Guillotine

Une guillotine géante très affûtée tombe sur la tête du malheureux PJ qui déclenche le piège

Rocher

La même chose sauf que c'est un énorme rocher qui tombe sur la tête du PJ.

Minigun automatique

Un minigun automatique fixé au sol ou au plafond farci de plomb et d'éclats le PJ et l'endroit où il se trouve.

Lance-missile automatique

La même chose mais avec un lance missile

Minigun Lance-missile automatique

Inutile de faire un dessin si le PJ déclenche ce piège il sera automatiquement mis en pièce.

Vérin hydraulique

Les murs, le plafond ou le sol et munis de vérins hydrauliques qui broiera le PJ si celui-ci déclenche le piège

Vérin hydraulique à pointe

La même chose mais en plus méchant

Scie circulaire

Les murs le plafond ou le sol et munie d'une scie circulaire qui tranchera, découpera ou décapitera le PJ si celui ci déclenche le piège

Arme laser automatique

Si le PJ déclenche ce piège il sera découper en morceau par l'arme laser automatique fixé au sol ou au plafond.

Gaz toxique

Si le PJ entre dans une pièce piégée il se fera enfermé puis asphyxié par du gaz (asphyxiant, soporifique toxique, au choix)

La boule infernale

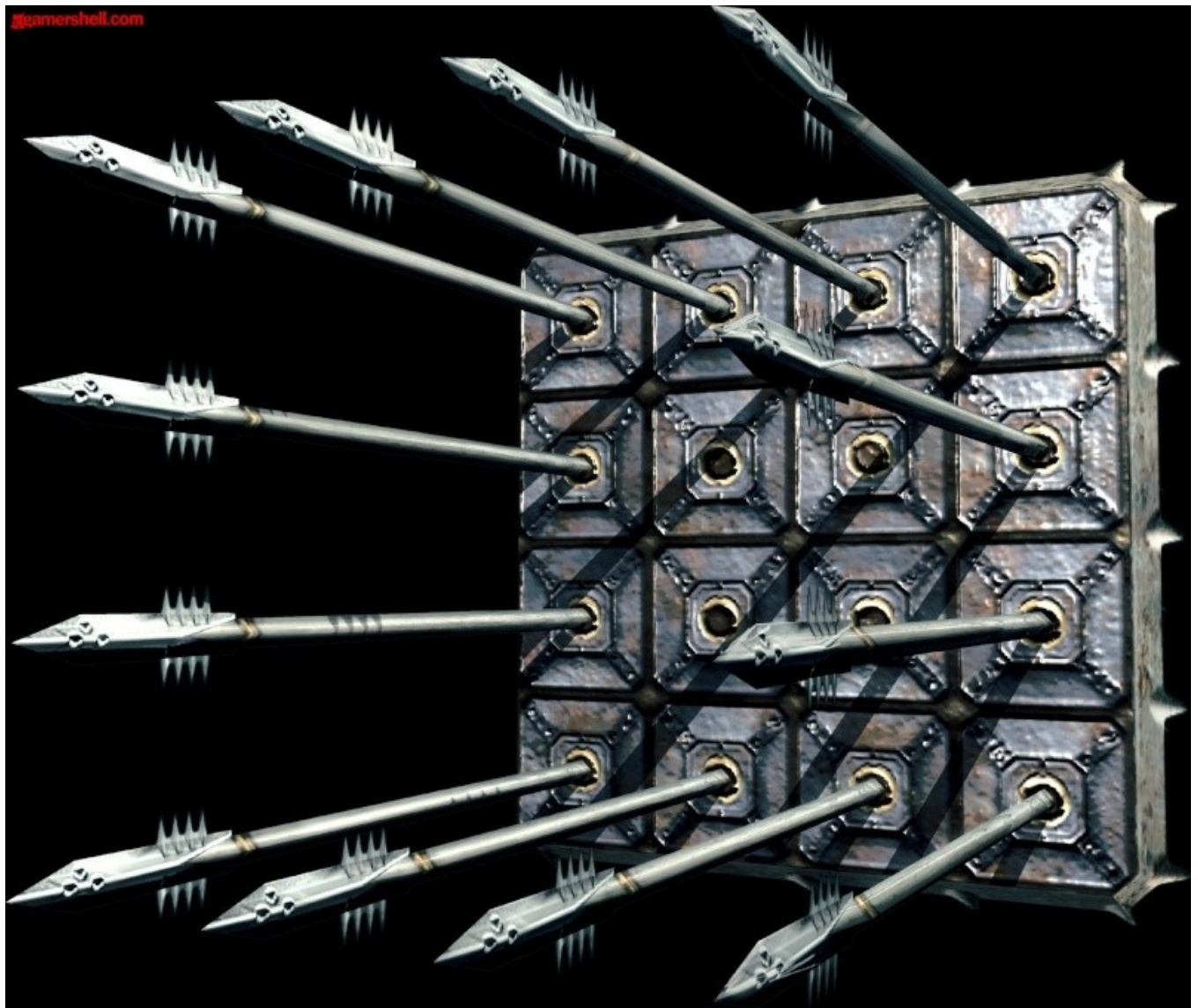
Une gigantesque boule de pierre ou d'acier tombe du plafond et roule dans le couloir ou ce trouve le PJ pour tenter de l'écrabouiller au passage. (Hommage à Indiana Jones)

La fosse à monstre

Le PJ tombe dans un trou ou habite un grosse créature du bestiaire (à déterminer par le MJ) Très affamée ou en colère.

Mur de lance

Des lance jaillissent du mur afin d'empaler le PJ qui déclenche ce piège (voici un schéma)



Le piège à loup

Rustique mais efficace une mâchoire d'acier se referme sur la jambe du PJ lui causant des dégâts. Il existe aussi une variante qui consiste à fixer le piège au sol par une grosse chaîne et de rendre le PJ prisonnier il y a encore une variante plus cruelle de mettre du poison aux dents du piège et causer plus de dégâts. (Voici un schéma)



La mine

Le PJ marche sur une mine qui explose pour lui arracher une jambe.

Mine sauteuse

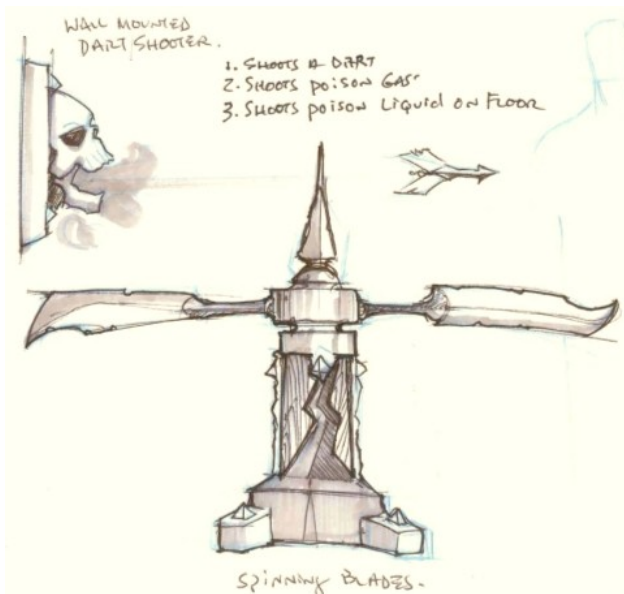
Le PJ marche sur une mine qui lui saute à la figure pour exploser ensuite.

Mine Claymore

Mine puissante pouvant blesser ou tuer d'autres personnes en plus du PJ.

Blade trap

Une lame fixée sur un piédestal ou planquer dans un mur tournant en permanence (ce type de piège est très prisé par les organisateurs de combat d'arène voici le schéma)



Le labyrinthe des douleurs

Un labyrinthe tout ce qu'il a de plus classique hormis que les murs sont truffés de lames de rasoirs ce qui

est facile à éviter hormis que dans ce labyrinthe il n'y a pas de lumière. Si le PJ n'a pas de lampe torche ses heurt dans les murs risque d'être très douloureux qui plus est l'endroit est hantés par des créatures carnivores au flair très développé et voyant très bien dans le noir.

La statue piégée

Une bête statue représentant une gargouille envoie un projectile sur le PJ qui déclenche le piège. Le projectile peut être varié (dard empoisonné, crachat d'acide lance flamme) à la discrétion du MJ.

Lance dard

Les mur, le sol ou le plafond sont garnie de petite ouverture si le PJ déclenche le piège il subira un déluge de tir de flèche.

L'automate

Une statue représentant un guerrier en armure s'anime et tente de donner au PJ qui déclenche ce piège un unique coup avec son épée ou sa hache de pierre.

Les golems

Rien de pire pour un PJ de faucher un artéfact et être ensuite poursuivis ensuite par une armée entière de guerrier de pierre (des robots en réalité) alors qu'il pensait que ce n'était que de simple statue. (Voir image)



Alarme et Caméra

Inoffensif mais qui a tendance à rameuter du monde à l'endroit où le PJ se trouve

Le labyrinthe :

Classique. Il suffit d'en faire un schéma et d'y placer quelques événements énigmes combats pièges. En général ça rend plus attentif le plus dissipé des joueurs.

La plate-forme alphabétique piégée :

Vous avez une immense surface avec des lettres le but étant de trouver une façon logique de passer de lettre en lettre pour aller à l'autre bout.

Créature paradoxale

En gros plus vous la frappez plus elle devient puissante. Pour ne pas trop mettre la puce à l'oreille la créature passe par tout un tas de mutations.

Où alors il assimile vos coups et techniques à chaque fois que vous les portez

Zones paradoxale:

En gros il y a eu une expérience qui c'est mal déroulé et ce terrain a des particularités spéciales (rupture

de l'espace temps, matrice etc...)

Langage oublié

En gros mettre ça sous forme de devinette et faire plancher vos joueurs dessus . Cela peut se révéler particulièrement amusant surtout si vous y mettez un piège à chaque mauvaises réponses.

Hauteur des murs

Penser à bien déniveler son terrain pour forcer le joueur à faire actions comme escalader nager etc... Enfin ce creuser les méninges pour s'en sortir quoi.

Porte piégée

Banal vous mettez une porte, un mécanisme et un piège le but n'étant pas de prendre le joueur par surprise mais seulement s'il trouve pas le bon mécanisme.

Alarme silencieuse

Mettre une alarme qui prévient un gardien sans que les pj le voit

Basculante

En gros vous marcher sur une dalle qui déclenche un piège qui vous lance un pieu (ou quoi que ce soit d'autre acide, gaz etc...) dessus (voir zodiak) peut être sur le sol le plafond ou les côtés.

Couloir oubliette

En gros vous avez des pointes sur le mur d'en face qui semble être un piège et oups le chemin commence à basculer et vous tombez sur les pointes.

Rétrécissement des murs

Vous êtes dans une sorte de prison et les murs commencent à avancer vers vous. Une version amusante veut qu'il y ait des pointes sur les murs aussi.