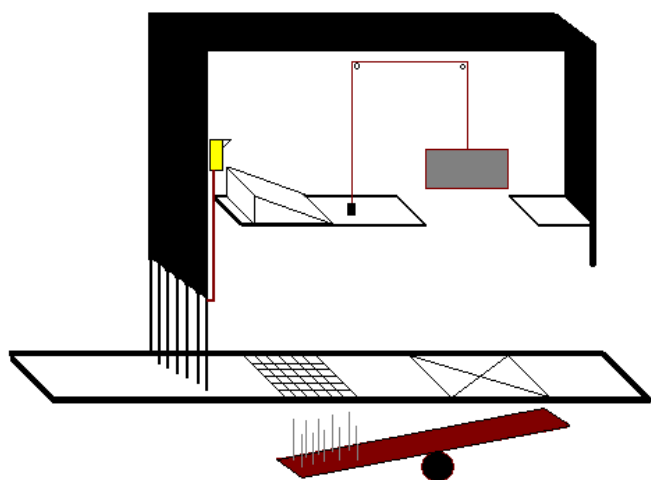
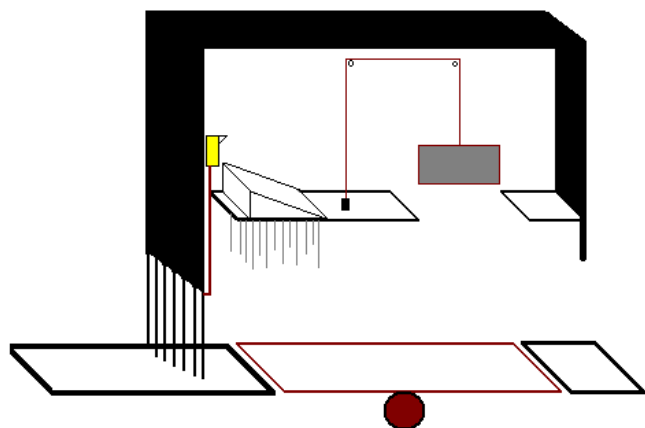


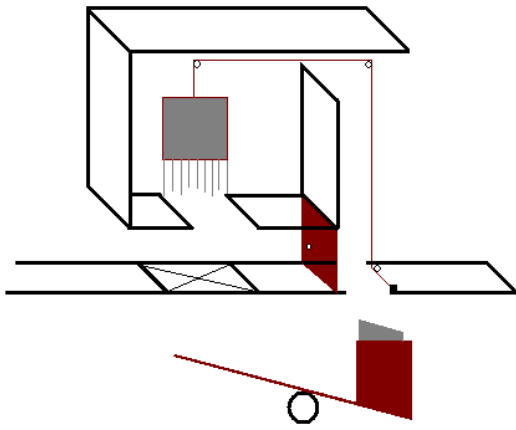
Pièges de Szass



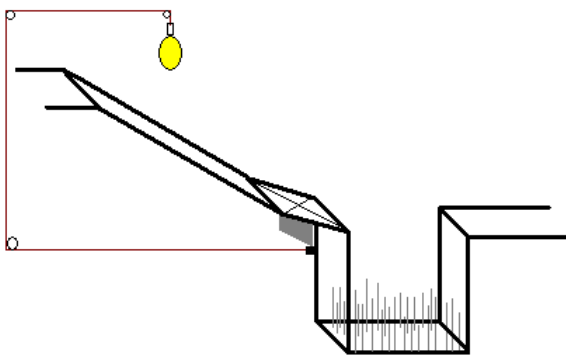
Piège n°1 : Lorsqu'on soulève la herse, cela fait tomber une flasque d'acide qui tenait en suspension et qui va couler le long de la pente afin de ronger la corde qui retient une lourde pierre. La pierre tombe à travers la trappe (marquée d'une croix sur le sol) et fait balancer le levier. A l'autre bout de ce dernier, des dizaines de pieux passe au travers de la grille et empalent la pauvre victime.



Piège n°2 : Idem piège n°1, sauf que la lourde pierre percute directement la balançoire qui sert de sol. Cela propulse la victime sur les pieux du plafond, l'empalant sauvagement.

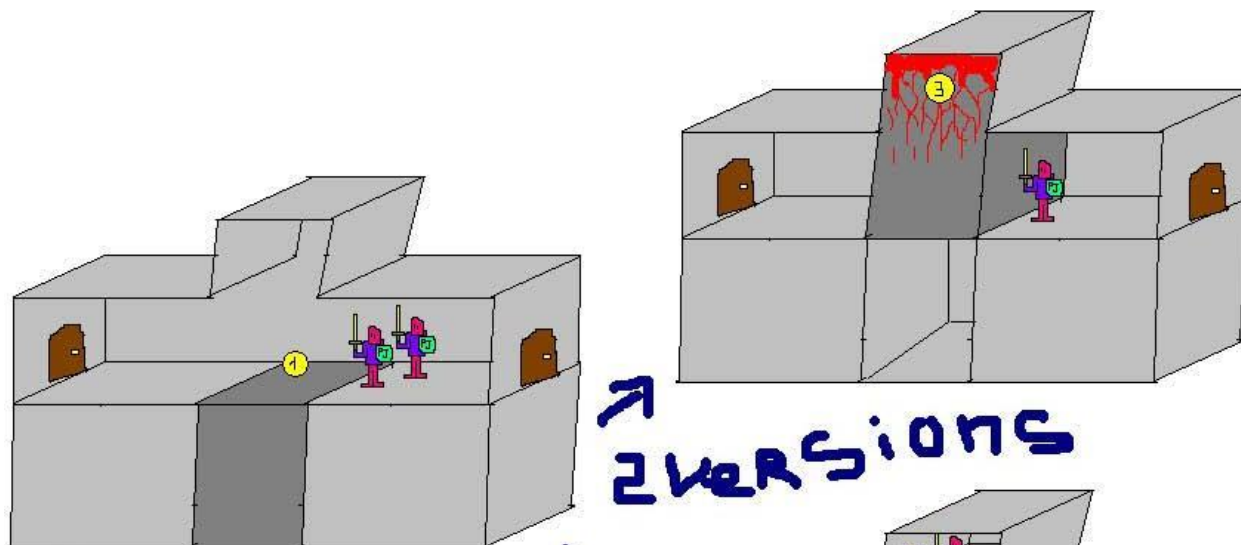


Piège n°3 : La personne ne voit en face d'elle qu'une porte fermée. Lorsqu'elle s'avance, elle tombe dans une trappe et fait basculer la balançoire. A l'autre bout, une lame de rasoir va sectionner une corde qui retient une lourde pierre garnie de pieux qui s'abat sur l'imprudent.



Piège n°4 : Une pente abrupte avec une fosse garnie de pieux au bout. Il est évident qu'il faille sauter par dessus. Cependant, peu avant, une trappe s'enfonce et sectionne, avec une lame de rasoir, une corde qui retient une grosse flasque d'huile très glissante. Se maintenir debout est très difficile et il n'y a qu'un pas vers la fosse. Remplacez les pieux par du feu si vous voulez.

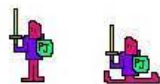
Pièges de Davy



1 dalle piégée, facteur de déclanchement = le poids du sang ou des ossement peuvent apparaitre sur la dalle piégée.

2 la dalle est monté sous le poids du pj. il se retrouve séparer du groupe et en difficulté car des piques, des monstres, ou un passage dangereux l'attend.

3 la dalle est montée jusqu'à plafond, pour un minimum de réalisme le pj est mort. piège qui tue = piège nul !



2 VERSIONS

