Compêndio de Armadilhas ALPHA

Suplemento para D&T ALPHA

Elvis Lews Alves Motta “Interceptor 087”

NON PLUS RPG
Versão 1.1

Criação Sistema 3D&T Alpha: Marcelo Cassaro

Compilação, Revisão: Interceptor 087

Edição, Diagramação: Mataro

Suplemento criado para ser usado em conjunto com o Manual 3D&T Alpha.

Direitos Autorais

Armadilhas retiradas de várias fontes diferentes:

Tormenta 2ª Edição, página 23

Manual do Aventureiro Alpha, página 1d+21, 1d+68 e página 1d+100

Revista de RPG: Contos do Bardo #04

http://www.paragons.com.br/?p=23556

http://desafiodosdragoes.blogspot.com.br/2008/10/3d-agora-com-novas-magias-vantagens-e.html

Como jogar?

Para usar as regras desta adaptação você precisa possuir o Manual 3D&T Alpha, (ou versões anteriores). Ele pode ser encontrado em bancas lojas e livrarias especializadas em RPG, ou por pedindo diretamente a Jambô Editora (http://www.jamboeditora.com.br/).

Material Feito Por Fãs! Sem Fins Lucrativos

Agradeço ao Marcelo Cassaro “Paladino” pelo sistema 3d&t.

Aos responsáveis pelos novos suplementos para o 3d&t como o Marlon Teske “Armageddon”, Gustavo Brauner, Alexandre Lancaster e a Jambô editora.

Além dos companheiros de aventura Rodrigo Lima da Silva “Mataro” , Pontus Maximus, Denki e Paulo André pela ajuda e apoio.

Além dos principais responsáveis pelas conversões de regras e divulgação de tais armadilhas pela internet (Links na Área de Direitos Autorais).

E a todos os jogadores e mestres que mantiveram o sistema vivo em seus corações e mentes.

Peço desculpas se esqueci de alguém.

Elvis Lews Alves Motta

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/
http://forumplus.forumeiros.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

ÍNDICE

Introdução _____ 4
Entenda as Armadilhas _____ 6
Banho D'ácido **(Campeão)** _____ 6
Compulsão **(Campeão)** _____ 8
O Corredor da Morte **(Lenda)** _____ 9
Desfiladeiro dos Últimos Segundos **(Campeão)** _ 10
O Livro, o Frasco e o Esqueleto **(Lutador)** _____ 12
Morte Viscosa **(Lutador)** _____ 13
Na Floresta Densa **(Lutador)** _____ 14
No Deserto Escaldante **(Novato)** _____ 16
Sala Inundada **(Lenda)** _____ 17
Um Piso em Falso **(Novato)** _____ 22
O corredor de Gás **(Campeão)** _____ 23
Alçapão **(Novato)** _____ 25
Blocos de Pedra **(Novato)** _____ 26
Dardos Envenenados **(Novato)** _____ 27
Piso Escorregadio **(Novato)** _____ 28
Lamina Escondida **(Novato)** _____ 29
Armadilha da Gaiola **(Lutador)** _____ 29
Armadilha de Bolsa de Cola **(Novato)** _____ 30
Armadilha da Flecha das Fadas **(Novato)** _____ 30
Armadilha de Paralisia **(Novato)** _____ 30
Pêndulo **(Novato)** _____ 31
Rocha **(Novato)** _____ 31
Corredor de Lâminas **(Lutador)** _____ 32
Dardos **(Lutador)** _____ 32
Gosma Pegajosa **(Lutador)** _____ 33
Pedra Rolante **(Lutador)** _____ 34
Raio Mágico **(Novato)** _____ 34
Veneno **(Novato)** _____ 35
Baú Explosivo **(Campeão)** _____ 35
Crie Armadilhas _____ 36
Crie Armadilhas Magicas _____ 36
Sobreviva a Armadilhas _____ 37

Dedico este material para todos os jogadores e mestres de 3D&T que o mantiveram vivo e em constante melhoria até hoje.

O intuito deste protejo era reunir as Armadilhas disponíveis em livros e internet em um só lugar tornando mas fácil de serem encontradas e obtidas.

Compêndio de Armadilhas

INTRODUÇÃO

Armadilhas Consistem de Uma Resposta Preparada a Uma Condição Específica

Armadilhas também são um jogo mental. O grupo irá mudar suas expectativas de acordo com o que receberem. Armadilhas normais que formam um padrão poderiam fazer com que o grupo mude sua ordem de marcha de forma correspondente. Armadilhas podem usar isso como vantagem criando expectativas e então, surpreendendo.

Uma armadilha pode ser pensada em termos de Qualidade, Custo, Ativação, Segurança e Moral.

Armadilhas de alta qualidade podem permanecer confiáveis e operantes por um longo tempo, mesmo sem manutenção. Elas são econômicas para serem construídas e ativam seus efeitos exatamente quando, onde e como deveriam. Elas são seguras de se lidar por aqueles que não são os alvos e de acordo com a moral de quem as criou, pagou, construiu e vive por perto. É claro, nem todas as armadilhas são de alta qualidade. Elas podem falhar em um ou mais dos aspectos-chave, até mesmo em todos.

Gatilho, Efeito e Conexão

Para funcionar, uma armadilha precisar conseguir monitorar as condições à sua volta de alguma forma (**gatilho**). Ela precisa de um meio para ativar a resposta (**efeito**) e alguma forma de combinar ambos (**conexão**). Esses três podem de alguma forma se confundir em armadilhas simples ou serem completamente separados. Uma armadilha simples pode ser uma maçaneta coberta com veneno de contato. Ela detecta tentativas de abrir a porta e tem a resposta preparada de envenenar o intruso. A conexão é imediata.

Uma armadilha mais complexa pode envolver um fio para detectar intrusos, um barbante para transmitir o efeito e uma besta engatilhada pronta para ativar a resposta. Outro tipo de armadilha, uma emboscada, consistiria de ladinos se escondendo perto de uma estrada, um vigia e o combinado de como o vigia avisaria os outros ladinos de quando iniciar a emboscada.

Pense no gatilho, na conexão e no efeito separadamente. Então os jogadores podem utilizar sua esperteza contra a armadilha usando uma das quatro maneiras básicas de superá-la:

Evitar o gatilho. A armadilha fica intacta. Fazer isso geralmente é difícil e arriscado, mas possível.

Avariar a conexão entre o gatilho e o efeito. A armadilha ainda pode ser ativada, mas não mais causará dano.

Evitar o próprio efeito.

Ativar a armadilha, sobreviver ao efeito. Muitas armadilhas só funcionam uma vez. Nem todas, mas a maioria.

Armadilhas São Caras

Algumas armadilhas não custam muito para serem construídas, outras bastante. Elas também exigem genialidade e podem ser um perigo para aqueles (se alguém) que vivem na área onde a armadilha é colocada. Portas são mais baratas e mais simples, até as secretas, e uma armadilha que é superada ou evitada de alguma forma é um investimento perdido.

Uma armadilha que for superada também pode ser um investimento perdido se não impedir a invasão: não faz diferença para a vítima de um robô se o tesouro foi dividido

entre quatro ou cinco ladrões. Então, as armadilhas deveriam ser utilizadas com cuidado e principalmente em lugares onde são ou bem visíveis e impedem os intrusos, ou em lugares onde são difíceis de evitar.

Ter a relação custo/benefício em mente não é o mesmo que criar todas as armadilhas da campanha baratas, mas mortais. Algumas pessoas que pagam por armadilhas têm uma necessidade de sentir-se seguras ou importantes por estarem cercadas de armadilhas. Algumas constroem armadilhas instintivamente. Outras simplesmente amam armadilhas – colecioná-las, projetá-las, construí-las, tê-las. Algumas precisam proteger algo com intensidade desesperadora, e estão prontas para ir longe para aumentar essa proteção.

Algumas simplesmente têm bastantes recursos em suas mãos, o suficiente para tornar o custo de armadilhas irrelevantes. Faraós do antigo Egito certamente tinham, vejam as pirâmides e as armadilhas nelas – é claro, eles também tinham grande motivação porque tinham uma além-vida com o que se preocupar.

O covil de um lich certamente estaria bem defendido com armadilhas defensivas, principalmente, mas não exclusivamente, mágicas. Um lich normalmente é, afinal de contas, poderoso, solitário e inteligente, e então não muito ávido por arriscar a eternidade entrando em combate corpo-a-corpo com um grupo de aventureiros. Quem sabe, os aventureiros podem ter descoberto alguma fraqueza escondida, têm recursos especiais ou simplesmente tiram a sorte grande. Então por quê arriscar desnecessariamente quando criaturas invocadas e armadilhas podem fazer todo o trabalho de defender o covil de perigos rotineiros sem colocar o próprio lich em risco? É claro, a eternidade pode ficar entediante, então um grupo de aventureiros especialmente interessante e esperto pode receber a grande honra de ser destruído pelo próprio lich.

Tenha em mente que para as pessoas por trás de cada armadilha os custos geralmente são algo a se pensar. Considere trocar a armadilha por uma porta ou uma parede. Geralmente, use armadilhas apenas onde elas realmente são necessárias, como em áreas onde elas substituem um guarda.

Uma Tumba É um Ótimo Lugar para uma Armadilha

Aqueles que pagaram por uma armadilha em uma tumba provavelmente queriam que o resto dos mortos não fosse perturbado jamais, então não há necessidade de se conter. Armadilhas em tumbas foram construídas sem a preocupação com passantes inocentes: qualquer um que ativar a armadilha quase com certeza será um ladrão de tumbas, e então a pessoa que os construtores da armadilha querem ver destruída ou aprisionada para sempre. Tumbas geralmente são estreitas e razoavelmente pequenas, fazendo com que seja mais difícil para evitar armadilhas. Por razões como essas, armadilhas em tumbas podem ter uma relação custo/benefício surpreendentemente boa.

Além disso, quando se trata de tumbas, os custos não são necessariamente algo importante. Os túmulos dos ricos e poderosos às vezes recebem grandes investimentos, pois são a última chance dos falecidos de gastar dinheiro consigo mesmo. Aqueles que herdarem o dinheiro e o poder podem criar túmulos elaborados, mortais, caros, bonitos... e podem ter vontade incomum de fazê-lo. Eles não estão realmente gastando o próprio dinheiro, e sim o dos seus antecessores. Pode ser bem conveniente politicamente para uma pessoa dar ao seu predecessor um túmulo maravilhoso, completo com armadilhas verdadeiramente cruéis.

A religião também é um fator, como sempre é quando se trata da transição para a além-vida.

Se você tem uma armadilha especialmente maligna em mente e nenhum lugar para colocá-la, talvez ela poderia estar protegendo uma tumba.

Nem Todas as Armadilhas Respondem Apenas ao Toque

Muitas armadilhas funcionam quando algo é tocado ou movido. Elas costumam ser ativadas por portas abertas, fios puxados, pesos sobre placas de pressão, objetos tocados ou movidos. Mas nem todas.

Armadilhas podem responder a fontes de luz, sons, presença ou ausência de vida em uma área, uma pessoa morrendo.... quase tudo, dado recursos e motivações suficientes. Magia e esperteza fornecem inúmeras opções.

Criaturas mortas-vivas sem mente são especialmente úteis como ativadores de armadilhas. Elas são relativamente baratas, e muito mais versáteis para detectar intrusão do que a maioria das armadilhas simples. Ativar armadilhas manualmente, usando itens mágicos de uma só carga ou limitados, é uma outra opção bem mais mortal.

Se seus jogadores estão acostumados a acreditar que tudo é seguro desde que eles não toquem em nada, talvez eles devam perceber como estavam errados.

Masmorras Não São Feitas de Corredores Horizontais Limpos de 3x3

Armadilhas nada mais são que uma parte dos perigos ambientais que os aventureiros encaram. As áreas onde se espera que o tesouro esteja dificilmente é limpa. Podem haver montes de detritos e lixo, até desmoronamentos. Passagens podem estar cobertas de sujeira e fuligem. Elas podem ser escuras e até ter ar em péssimas condições ou venenoso. Corredores podem ter seções faltantes, chãos desnivelados, tetos desaparecidos.

Buracos profundos, desmoronamentos e paredes desabando são um risco até em áreas que não foram intencionalmente preparadas. Nem todas as passagens foram criadas para que se ande nelas; elas podem prosseguir nos ângulos mais esquisitos, estar submersas e longe do tamanho padrão.

O luxo de passagens horizontais, suaves, limpas, sem armadilhas e largas se aplica principalmente a áreas onde humanóides com uma filosofia de vida apropriada recentemente viveram ou ainda o fazem. Por razões óbvias, os aventureiros podem ter razões para evitar essas áreas. Além disso, nem todos os povos são do tamanho do homem. O lar de um gigante, ou a moradia de uma tribo de goblins não tem grandes chances de ser um lugar onde aventureiros normais poderão andar facilmente.

Sobre o autor:

Aki Halme esteve envolvido com RPGs pelos últimos 17 anos. Sua experiência inclui jogar, mestrar e projetar vários jogos, incluindo CCGs, jogos de mesa, live-actions e PBeMs. Atualmente, ele está fazendo o curso de Mestrado em Engenharia e Física, exatamente as duas coisas que ele nunca estudou.

ENTENDA AS ARMADILHAS

Nome/Descrição: Ao lado do nome da Armadilha terá uma indicação de para qual pontuação de personagem ela é recomendada (Novato, Lutador, Campeão, Lenda). E uma breve descrição da Armadilha, e como ela deve ser descrita aos jogadores.

Funcionamento: Aqui tem a descrição de como a Armadilha funciona.

Regra: Aqui estão as regras de como a Armadilha funciona em 3D&T.

Experiência: Geralmente desarmar a uma armadilha concede 1 PE. Talvez sobreviver de forma heróica, ou inteligente conceda 1 PE também.

BANHO D'ÁCIDO (CAMPEÃO)

Mais uma vez estamos aqui para desafiar os jogadores com mais uma oportuna armadilha. Nosso tema agora é a proteção de um tesouro, criamos uma armadilha que visa proteger algo e que foi estrategicamente posicionada pelo seu construtor objetivando a destruição desse tesouro e a possível morte daquele que ativar o mecanismo, evitando que esse conteúdo caia em mãos erradas (ou certas).

Descrição: Vocês entram no pequeno covil com teto reforçado por madeiras e paredes naturais observando suas imagens refletidas em centenas de brilhantes peças de ouro que reluzem à luz de suas tochas, algumas estão espalhadas pelo chão e outras dividem espaço em um baú ornamentado de azeviche.

Uma lança visivelmente valiosa está cravada entre as peças de ouro no baú, dois quadros parecem estar enrolados em finos tecidos de seda mostrando ainda parte das belas obras de arte posicionadas na parede à frente, logo abaixo uma belíssima joia azulada (talvez um colar ou um amuleto) pode ser vista belamente rodeada com alguns brincos e anéis igualmente valiosos, seus corações se enchem de alegria ao encontrar o que tanto almejavam.

Funcionamento: A belíssima jóia azulada da descrição é um colar de lápis-lazúli com cerca de meio quilo (uma pedra lapidada de cerca de 16cm em formato cônico num grosso colar de ouro) e mantém apoiado um dispositivo de pressão que

está posicionado no chão abaixo, as moedas de ouro e outras joias a volta servem para recobrir o dispositivo e ajudar com o peso. Se retirado o colar e nenhum outro objeto com mais de meio quilo tiver sido colocado no lugar o mecanismo é ativado fazendo com que o teto falso se abra comouma porta dupla, arrancando a tampa de vidro de um compartimento feito do mesmo material. O ácido em seu interior banha os personagens, destruindo parcialmente o tesouro reduzindo todo aquele brilho a uma pilha enegrecida de ouro que não terá mais que a metade do valor inicial.

Essa armadilha geralmente será construída por um vilão com habilidades em alquimia, é realmente algo inteligente para enfraquecer os personagens. Lembre-se que o banho de ácido poderá destruir até parte dos itens que eles possuem, além do tesouro ao chão, sua função é meramente a de deter os personagens e evitar que esse tesouro caia em mãos erradas.

Uma adaptação dessa armadilha pode ser feita com óleo de lamparina, gasolina, querosene ou algum tipo de combustível que possa ser encontrado no cenário de campanha. É só o mestre adicionar uns candelabros dourados com velas aromáticas acessas (caso os jogadores não usem tochas) e seu desafio estará garantido.

Regras

Percepção: Teste de Habilidade -3 o personagem irá perceber que existe abaixo da jóia uma pequena plataforma que parece estar sendo segurada pelo peso da jóia. Teste da Especialização Engenharia (Dificuldade Média) fará com que o personagem note que o teto foi recentemente reformado e parece ter um nível superior (Habilidade -2 o personagem encontrará marcas no teto que parecem esconder uma porta-dupla).

Gatilho: Um personagem retira o colar ou tenta abrir a porta-dupla no teto.

Ataque: Alvos Surpresos - Todos os personagens.

Alvo: Todos os personagens.

Ataque: Esquiva -3.

Dano: 2d+3 pontos de dano por acído.

Efeito: O alvo recebe 7 pontos de dano continuo por acído (Teste de Resistência encerra).

Contra medidas:

1 - Um personagem que tenha notado o mecanismo de pressão pode desarma-lo com um teste da Perícia Crime (Dificuldade Média) (Em caso de falha, a armadilha é ativada) quebrando o mecanismo no chão;

2 - Um personagem que note a porta-dupla no teto pode usar alguns pedaços de madeira para travar o canto das portas impedindo sua abertura com um teste da Perícia Crime (Dificuldade Fácil);

3 - Um personagem que note o gatilho no chão e tenha ao menos um minuto para estuda-lo pode realizar um teste de Habilidade -1 e notará que se trata de um mecanismo de pressão, talvez trocando o colar por um objeto de igual peso a armadilha não seja ativada.

COMPULSÃO (CAMPEÃO)

Seu pior inimigo “uma porta” esperando apenas um célere empurrão, esta representará um sério obstáculo ou mesmo um perigo mortal. Hoje, iremos tratar de uma armadilha específica para se usar em salas mais apertadas sendo geralmente empregadas como um obstáculo, mas nada as impede de se tornarem desafios específicos:

Descrição: Você sente o cheiro do sangue que escorre pelas paredes do pequeno hotel, o assoalho envelhecido de madeira já côncava está encharcado, parece que os corpos foram arrastados e suas marcas o levam até uma das portas do corredor mais ao sul, você então olha pela brecha entre aberta, o local está escuro e pode-se ouvir um sussurro, alguém ainda vivo, parece estar gemendo, agonizando.

Funcionamento: A porta entreaberta tenta trazer um pouco de segurança ao personagem que explora o local, ao empurrá-la dois pedaços de fio previamente preparados se tocam e ascendem à lâmpada da sala por um breve instante que é suficiente para ativar o gatilho. Essa lâmpada foi perfurada próximo à parte metálica do bulbo (uma lâmpada incandescente de tamanho grande) sem, contudo desmantelar os filamentos que a fazem produzir luz e no seu interior foi injetado cerca de 120ml de gasolina ou outro combustível similar, assim quando a energia elétrica perpassa os filamentos até a pequena resistência em seu interior uma explosão acontece e o liquido flamejante é dispersado na área.

O que irá acontecer depois que a porta for aberta?

Essa armadilha funciona extremamente bem em campanhas modernistas, punk gótico ou mesmo sendo adaptada para a primeira/segunda guerra mundial, devemos atentar para as inúmeras possibilidades aqui presentes, que tal adicionar um carpete ensopado de combustível no corredor ou um barril de pólvora no estoque de uma fábrica ilegal de munição. Além disso, o que frustraria mais ainda o personagem é se o som ouvido na verdade fosse o de um gravador de fita embaixo das cobertas, dando aquele clima de “ele escapou”.

Se em sua campanha você utiliza um vilão com conhecimentos de química mais avançados e acesso a alguma equipamento, esse poderia ser na verdade o mote do personagem atuando como uma espécie de incendiário-terrorista. Recomendo que assistam o episódio número dois “Compulsão” (compulsion) da segunda temporada de Mentes Criminosas (Criminal Mind’s) onde nasceu a ideia desta armadilha. Não, nada de colocar NAPALM no bulbo da lâmpada, esse material em contato com o ar é extremamente inflamável e você nunca vai conseguir explicar como aquilo foi parar naquele local.

Essa mesma armadilha pode ser utilizada para se livrar de provas de um crime em uma campanha voltada à investigação e ainda poderia ser um obstáculo quase mortal em uma sala muito apertada ou num local com vazamento de gás. Esta é uma armadilha bem versátil, podendo ser adaptada em janelas, dutos de ar e até em geladeiras.

Regras

Percepção: Teste de Dificuldade Média da Especialização Armadilhas para notar uma das pontas do fio que está a parte superior da porta.

Gatilho: Um personagem empurra a porta.

Ataque: Alvos Surpresos

Alvo: Cada alvo na explosão.

1d+8

Esquiva: Um Teste de Esquiva H-2.

Dano: Dano de 2D+3 do tipo Fogo.

Efeito: Cada criatura na aréa recebe 1 ponto de dano a cada turno por Fogo (Teste de Resistência -1 encerra o efeito).

Contra medidas: Um personagem pode realizar um Teste de Dificuldade Média da Especialização Armadilhas e desarmar a armadilha, utilizando algo como o cabo de um pente, uma faca com cabo emborrachado, uma régua ou qualquer haste não metálica a disposição usada para dobrar a ponta do fio antes de abrir a porta.

O CORREDOR DA MORTE (LENDA)

Nossa armadilha de hoje, não irá arrancar os agradecimentos de seus jogadores, trata-se tão somente de um conjunto de desafios que visa proteger algo (pode ser um tesouro ou uma rota de fuga) ela é a mais mortal de todas as contendas, só recomendada para grupos de jogadores com um nível mais elevado.

Descrição: Este largo corredor escuro tem paredes de rocha escavada que se mesclam com pequenos traços do início de uma construção, ao final, um aclive que leva a uma loca é tudo o que vocês conseguem ver, à frente o caminho não parece ter mais que um metro de altura.

Funcionamento – Parte 01: No corredor conseguem andar lado-a-lado três pessoas com certa facilidade, quando uma delas pisar no ponto marcado no mapa como “mecanismo no chão”, este afrouxará a corda que mantém firme um pino de metal (a corda passa escondida pela parede lateral) que está segurando a bola de ferro escondida no teto. Essa esfera metálica descreve um arco atingindo os personagens que estiverem nos três quadros do ponto marcado e cada quadro antes deste (ou seja, atingindo seis quadros, os três que fazem parte do gatilho da armadilha e os três anteriores) os jogadores poderão ser então forçados (empurrados) para a segunda parte da armadilha.

Funcionamento – Parte 02: Como em cada sistema temos estatísticas diferentes, as regras para empurrão serão apresentadas no final do artigo. No extremo do arco, a esfera de ferro destruirá uma parte falsa do teto onde existe uma trava que mantém o bloco de pedra sustentado, a trava é erguida e o “simpático bloco de pedra” é solto, deslizando velozmente graças a nossa querida amiga gravidade. O Bloco mede exatamente 4,5m de largura (três quadros), 3m de comprimento (dois quadros) e três metros de altura (suficiente para também tampar a passagem).

Esse tipo de armadilha é usada, em geral para proteger algo de importância, não obstante, pode ser usada para impedir a passagem de aventureiros mantendo-os trancados (os que restaram vivos) num espaço que pode vir a ser perigoso e, além disso, o barulho ocasionado pela queda do bloco servirá como uma espécie de alarme. A loca colocada no final do corredor, logo após um estratégico aclive aguçará a curiosidade natural dos jogadores fazendo-os ir em frente, esse local pode ser o covil de um monstro menor ou de um grupo deles que se aproveitariam do terreno elevado para obter ainda mais vantagem (típico de kobold’s).

Bola de ferro na cara, bloco de pedra na cabeça. Seus jogadores vão lhe amar para sempre depois dessa experiência.

Um desafio realmente mortal em sua simplicidade e “proteção” é a chave para seu uso, não recomendo colocá-la displicentemente em meio a um corredor já que sua construção denota um conhecimento elevado e certa perícia em sua confecção, além de um custo devidamente alto para forjar a bola de ferro e os mecanismos. Uma boa idéia seria um grupo de kobold’s (conhecidos armadilheiros) que tem ajuda de um ser mais poderoso como um ogro, troll ou mesmo um bugbear (quem sabe um ogrun negro nos Reinos de Ferro), afinal fica mais fácil de instalar a pedra tendo uma

pequena ajuda. Esses seres poderiam residir em uma mina de ferro abandonada (justamente por ser assolada pelas criaturas) e lendas dizem que por trás disso existe uma criatura realmente poderosa.

Regras

Percepção: Teste de Habilidade -2 para encontrar o mecanismo no chão (caso a iluminação seja precária, aumenta para -3, e se for no escuro -4). Um teste de Armadilhas (Dificuldade Média) pode ser realizado para dar pistas que deixem os jogadores atentos (tais como: mostrar pequenos detalhes da construção iniciada no local, marcas de barro mexido e pequenos montes de pedra estrategicamente colocados denotando que o local foi preparado para algo).

Gatilho: Um personagem pisa no local determinado.

Ataque: Bola de ferro

Ataque: Ataque Comum.

Alvo: Todas as criaturas na aréa.

Ataque: Considera-se H5 para esquivas.

Dano: 2d6+7 (Contusão, Esmagamento)

Efeito: O alvo é empurrado 05 metros em direção ao início do corredor, realize um ataque secundário.

Ataque Secundário - Bloco de pedra

Ataque: Alvos Surpresos.

Alvo: Todas as criaturas na aréa.

Ataque: Considera-se H7 para esquivas.

Dano: 5d6+8 (Esmagamento)

Efeito: O alvo estará imobilizado, impedido e receberá 08 pontos de dano contínuo por rodada (teste de resistência -14 encerra, subtraido das somas das forças dos personagens que caíram na armadilha) além de ficar derrubado. Após ser bem sucedido no teste de resistência o personagem pode tentar um Teste de Força -3 para auxiliar os seus aliados.

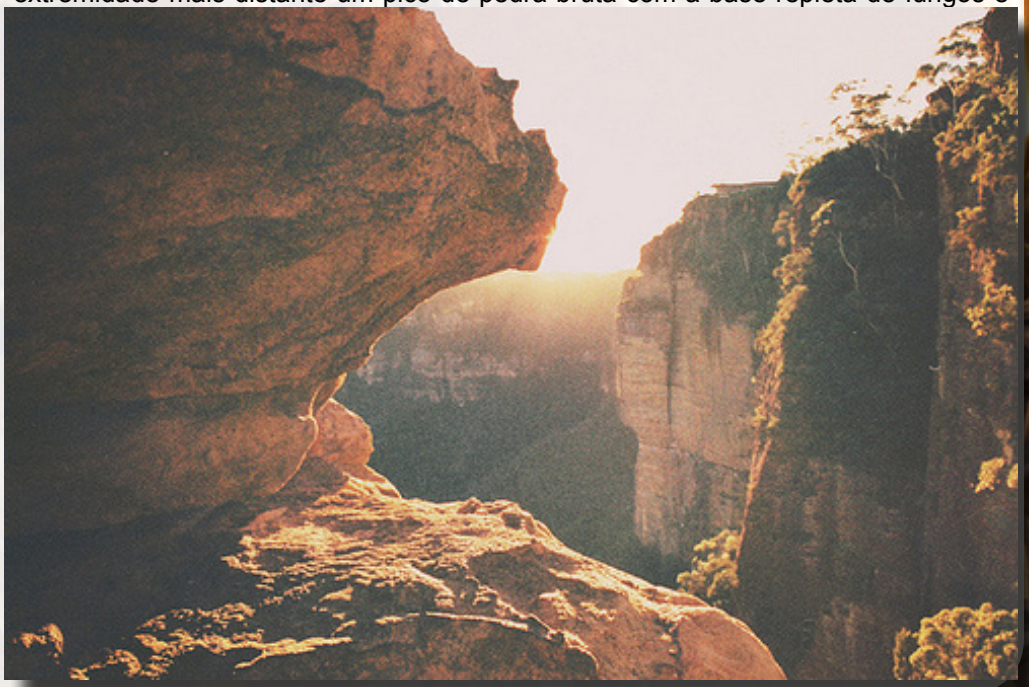
Contra medidas

- Um personagem que descubra o mecanismo no chão pode auxiliar seus aliados com uma ação padrão para que passem pelo local sem ativar a armadilha, desarmar o gatilho travando a corda exige um teste de armadilhas (Dificuldade Média) e um minuto de trabalho concentrado, uma falha ativa a armadilha.

DESFILADEIRO DOS ÚLTIMOS SEGUNDOS

(CAMPEÃO)

Descrição: Você corre pelo corredor de pedra tentando fugir da figura que emerge das sombras. Já sentindo o calor da luz do sol que abre caminho para sua liberdade passa pela saída da masmorra, metros à frente, um desafiador paredão de pedra se entrepõe meio a sua vida e o jantar da criatura, você pode ver na extremidade mais distante um pico de pedra bruta com a base repleta de fungos e



lodo emergindo da firme formação rochosa.

Funcionamento: Esse desafio deve ser utilizado durante uma perseguição, um paredão de pedra ficará entre o personagem e sua liberdade. A primeira opção é a de escalá-lo, no entanto, existe a possibilidade de se usar uma corda para facilitar a escalada ou mesmo para subir mais lentamente. O personagem deve arremessar a corda e ser bem sucedido no teste (no fim do texto) para prendê-la é ai que a brincadeira começa. O paredão de pedra tem 20m de altura, a pedra estará fincada na parede com uma ponta para fora, onde o jogador poderá prender a corda à 18m do chão. Ao iniciar sua subida a pedra ficará firme, caso o personagem tenha mais de 120kg quando estiver a 9m de subida (100kg à 6m do fim da subida, 80kg à 3m do fim da subida, 140kg a 12m do fim da subida ou 160kg à 15m do fim da subida) fazendo com que o personagem despenque junto, se esborrachando no chão e na sequência, sendo esmagado pela pedra.

E olha o tamanho da queda?

O mestre obviamente terá criado uma situação para que esse personagem ou o grupo esteja sendo perseguido. Essa opção de armadilha serve tanto para separar membros do grupo ("continuem sem mim") como para dificultar a fuga, ou até forçar os personagens a voltarem e ajudarem um companheiro caído. No contexto, realmente é algo terrível para acontecer com um aventureiro, e geralmente um desafio como este acaba com um jogador fazendo outra ficha de personagem, espero que essa não seja sua intenção ao usar esse desafio em sua campanha (cinismo detectado nessa frase).

Como é uma espécie de armadilha natural, não existe um "por que" de estar lá, afinal uma pedra solta pode existir em qualquer ecossistema, aquele que for pego considerará que encontrou então seu "dia de azar".

O mestre deve manter em mente que as dicas na descrição são importantes, enfatizando o final do texto descritivo e os testes deverão ser penalizados já que trata-se de um momento de perseguição.

Regras

Percepção: - Teste de Habilidade -2, o personagem notará que o musgo ao redor da base da pedra parece se infiltrar no interior da rocha, indicando que a rocha não deve ser segura.

- Teste da Perícia Sobrevivência (Dificuldade Média) indicará ao personagem que a rocha é natural e os fugos ao seu redor geralmente são acompanhados de plantas com raízes mais profundas (Perícia Sobrevivência, Dificuldade Fácil, indica que a pedra pode se soltar).

Gatilho: Um personagem sobe pendurado na corda, seu peso na altura certa (ver funcionamento) faz a pedra despencar.

Ataque: Alvos Surpresos.

Alvo: A criatura (ou criaturas) pendurada na corda no momento da queda e cada criatura adjacente ao quadrado da queda.

Ataque: Habilidade -2 para Esquivas.

Dano: 3d+5 pontos de dano além de 1d para cada 3 metros de queda.

Efeito: Cada alvo é derrubado.

Contra medidas:

1 - Um personagem pode escalar o paredão de pedra usando ferramentas apropriadas (Perícia Esportes, Dificuldade Média) ou com a mão livre (Perícia Esportes, Dificuldade Difícil);

2 - Ao perceber que a rocha não é segura, o personagem pode se utilizar da parede de pedra para escalar e utilizar algumas tochas (ou algo do gênero) para ajudar na fixação da rocha (Perícia Crime, Dificuldade Média, Perícia Sobrevivência, Dificuldade Fácil) fazendo com que a rocha só despenque com o dobro do peso para cada duas tochas utilizadas, no máximo dez tochas;

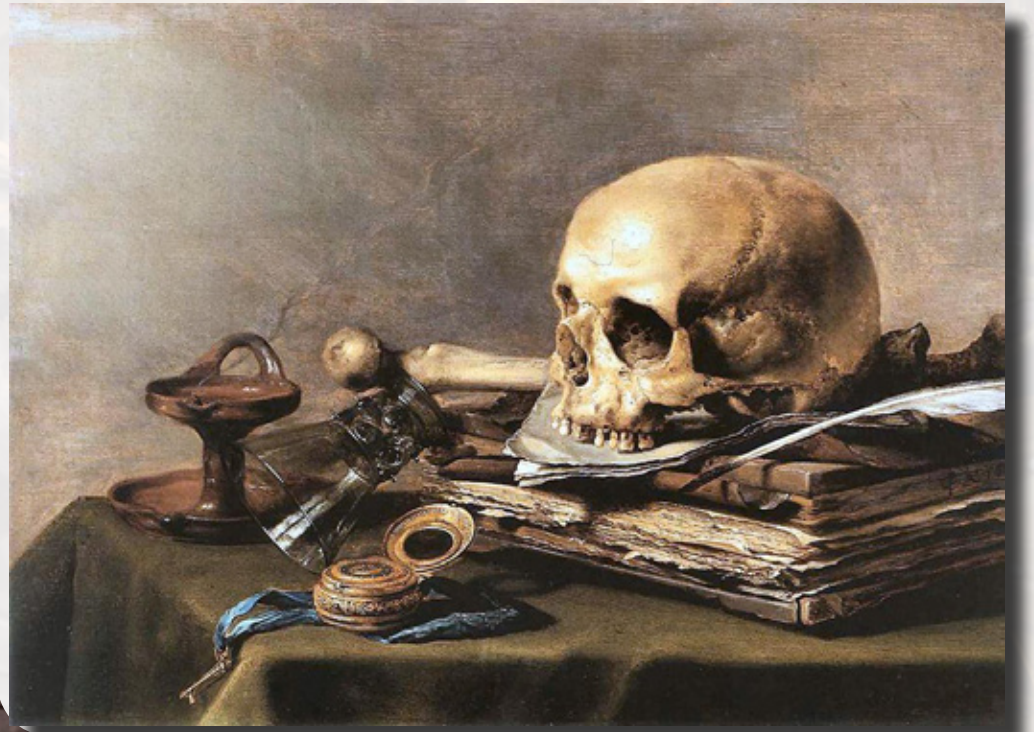
3 - Durante a queda o personagem pode realizar um teste de acrobacia (Perícia Esportes, Dificuldade Média) para apoiar-se na parede e saltar para fora da direção da rocha;

PS.: Para atar a corda a rocha o personagem deve ser capaz de realizar um laço (Perícia Sobrevivência ou Crime, Dificuldade Fácil) e realizar um ataque básico a distância com penalidade de -2 na FA.

O LIVRO, O FRASCO E O ESQUELETO (LUTADOR)

Essa armadilha é de nível básico, podendo ser adaptada tanto na fantasia medieval como para cenários diversos. Atentem ao detalhe do ambiente e lembre-se que uma boa descrição sempre vai ajudar seus jogadores a resolver o desafio:

Descrição: Num canto escuro da alcova vocês podem notar a figura de um esqueleto, quando aproximam a luz da tocha percebem que ele está recoberto por musgo em muitas partes, e que preso a seus braços esta um velho livro de capa de couro avermelhado, suas bordas douradas ainda cintilam do ouro usado em sua confecção e um velho fecho de aço adornado com prata prende a fivela que guarda seus segredos, a criatura parecia ser humana ou talvez um elfo pela estatura e morreu abraçada ao estranho livro.



Funcionamento: O livro está preso aos braços da criatura sendo necessária mínima força bruta para arrancá-lo, no entanto, na contracapa do livro e dentro do dorso do esqueleto se encontra um frasco de poção que foi amarrado aos ossos mais escondidos usando uma pequena rede trançada com cânhamo e fechado com uma rolha que é pregada nas costas do livro. Caso o livro seja puxado de sua posição original a rolha é retirada (já que o frasco está preso no dorso do esqueleto) e libera um veneno gasoso que ira atingir os personagens à volta.

A principio, o mestre pode utilizar essa armadilha dentro de um encontro com monstros sorrateiros como kobolds ou mesmo goblins que estão à espera dos inimigos e a utilizaram como uma isca para enfraquecer seus adversários. Se preferir, pode trocar o veneno por um explosivo estilo fogo grego utilizando a armadilha como um alarme, podem ser tão variadas às pequenas utilidades desse encontro quanto sua necessidade e imaginação requererem.

Use a ecologia do lugar a seu favor durante a descrição, descreva os vários tons das rochas e tente fazer os jogadores sentirem o local

Essa armadilha também pode ser adaptada em móveis como escrivaninhas e mesas sem muito esforço, que tal uma pesada lista telefônica colocada displicentemente no criado mudo ao lado da cama liberando gás de cozinha da tubulação quando puxada, previamente preparada para uma grande explosão? Seja criativo, essa é a idéia básica: utilizar algo que atraia a atenção dos personagens (como um livro, um HD de computador ou mesmo um pote de sorvete "risos") para esconder o detonador da verdadeira armadilha.

Regras

Teste de Percepção: Teste Médio, Especialização: Armadilhas

Ativação:

1 Personagem Puxa o livro.

2 Falha na tentativa de desarmar a armadilha.

Efeitos

Alcance: Todos adjacentes ao personagem ativador.

Duração: Até ser desativada.

- Os alvos são submetidos a um teste de Resistência -1. Caso falhem , perdem 3 PVs por rodada até a armadilha se Desativada (Veja Abaixo).

Desativação

Antes de ser Ativada: Um teste Fácil da Especialização Armadilhas.

Cortando cum um objeto cortante a ligação da rolha com a capa do livro ou mesmo, cortando a rede de canhamo que mantem o frasco preso ao livro.

Após ser Ativada: Saindo do ambiente com o gás venenoso.

MORTE VISCOSA (LUTADOR)

Uma armadilha clássica nos espera, uma sala quadrada com duas portas frente a frente, os personagens, durante a exploração de uma masmorra podem se deparar com um combate ou um inimigo tentando se esconder precariamente atrás de uma porta quebrada que, na verdade, vai funcionar como chamariz para o verdadeiro desafio que vêem a seguir:

Descrição: Esta sala tem paredes de alvenaria bem acabada, ambas as portas têm contorno em argamassa de construção bem como em todo rodapé, sendo que a porta que vocês utilizaram para entrar é uma reforçada porta de madeira com não mais que 8 cm de espessura, a porta logo a frente está quebrada ao meio só restando a parte debaixo que ainda parece funcionar. O piso em alvenaria parece ser de um tipo diferente do corredor anterior, esse padrão permanece no piso a frente, após a porta quebrada.

Funcionamento: Esta sala está suspensa por pinos de metal na parte interna do piso sobre um poço de piche com uma queda de 15m, na parte quebrada da porta existe um pequeno mecanismo que está sendo pressionado na intersecção com a parede, caso a porta seja aberta, empurrada, ou mesmo quebrada a armadilha é ativada fazendo com que cordas que foram passadas através dos dutos internos sejam puxadas levando consigo os pinos de ferro fazendo o piso ceder, enormes dobradiças de metal garantem que a placa bem acabada de alvenaria (do lado da porta de entrada) não vá para o fundo junto com os personagens. O poço de piche tem cerca de 6m de profundidade, se os personagens ficarem imóveis eles afundaram a uma taxa de 1,5m por minuto (o dobro do tempo caso estejam deitados), no entanto, se estiverem forçando sua saída à taxa reduz-se pela metade (afundando a uma taxa de 1,5m a cada 30 segundos).

Este desafio tem a finalidade de barrar a entrada dos aventureiros numa parte mais trabalhada da masmorra, o que poderia levar até um dos aposentos do vilão. Lembram-se em Baldur's Gate II na masmorra de John Irenicus? Ele mantinha uma série de armadilhas na parte que levava ao seu quarto, e ainda três belas dríades que serviam como seus guardas e lá

estavam aprisionadas pelo inescrupuloso vilão.

Esta sala também é um bom local para encontros, principalmente se forem colocadas aqui criaturas de tamanho pequeno como goblins, kobolds, halflings e tantos quanto sua imaginação permitir. Estes seres poderiam utilizar a porta como cobertura para dar suporte a um grupo de guardas que fazem a vigilância dessa área, forçando os jogadores à literalmente "meter o pé na porta" para derrubar seus inimigos, o que ativaria a armadilha.

Regras

Percepção: Teste de Habilidade -3 o personagem notará, procurando diretamente na porta quebrada, que ela é travada propositalmente, o que dificulta a abertura com um simples empurrão necessitando mínima força, além disso o personagem irá notar um mecanismo na parte interna da única dobradiça que resta. Teste de Exploração -2 o personagem irá notar que a construção da sala é levemente irregular, inclinada para o lado da porta quebrada.

Gatilho: Um personagem empurra a porta forçando sua abertura.

Ataque: Acerto Automatico.

Alvo: Todas as criaturas na Área.

Ataque:

Dano: 4d6 de Dano pela queda.

Efeito: O Alvo é derrubado.

Contra medidas:

1 - Um personagem que consiga notar o botão pode realizar um teste de Ladinagem -2 para desativar o mecanismo, um erro fará com que a armadilha seja ativada;

2 - Um personagem que esteja adjacente a porta quebrada ou a porta de entrada, pode realizar um teste de atletismo -2 para tentar escapar da queda saltando para uma área segura;

3 - Qualquer personagem pode realizar um teste de acrobacia para reduzir pela metada o dano da queda;

4 - Para escalar as paredes com as mãos nuas teste da Especialização Alpinismo -3.

Enquanto o personagem estiver no poço de piche ele é considerado lento, além disso, para se deslocar ele deve realizar a cada rodada um teste de atletismo -2, a cada 5 testes ele estará afundando e sofrerá efeitos similares a afogamento (ver regra para Privações na pág. 69 do Manual 3D&T Alpha - Edição Revisada). Essa escapada do fosso de piche pode ser considerada um desafio de pericia, onde além de ter de escapar do poço de piche ainda existe o perigo de se escalar a parede.

NA FLORESTA DENSA

(LUTADOR)

Descrição: Seguindo pela trilha vocês estão em uma densa clareira, as copas das arvores criam uma pesada penumbra que mesmo com a ajuda de tochas torna o local visivelmente ameaçador. Seguindo no interior da clareira uma arvore frondosa de folhas finas com um salgueiro se destaca dentre tantas outras, num galho alto ainda goteja o sangue do que parece ser de um humanoide, dependurado pelo pescoço. Suas roupas encardidas dão idéia de que talvez ele fosse um mendigo perdido que encontrou má fortuna, suas mãos já estão levemente inchadas enquanto o rosto tem claros sinais de tortura, no chão pregado a uma estaca fincada uma placa tem os dizeres "cuidado aventuriiros Burk sinhor dos goblin dono daqui, os qui ousar disafiar Burk distino dessi patife vaum sofri".

Funcionamento: O corpo morto pendurado é apenas um gatilho para a verdadeira armadilha, o seu peso mantém a corda esticada, no alto das arvores camuflada pelas folhas existe uma espécie de tesoura de jardineiro fixada por pregos e um peso na extremidade oposta da corda, quando a corda for afrouxada (o corpo morto retirado da corda) o peso no lado oposto descerá fazendo com que a tesoura se feche cortando uma segunda corda. Essa segunda corda tinha a função de manter preso um tronco recoberto por arame farpado que foi sorrateiramente escondido na copa das arvores e está "mirado" para atingir o local mais próximo do corpo morto.

Está armadilha pode ser usada para enfurecer os jogadores, realmente não é um desafio mortal, mas fará com que eles fiquem um pouco frustrados por terem sido apanhados em algo tão simplório. Podemos também substituir o corpo morto por uma adaga de prata com um recado fincado no tronco que deve ser recoberto de videiras, cipós e musgo usados para manter a corda escondida (que estará presa, por sua vez, pela faca), aguçando a curiosidade natural dos jogadores, imagine a cara deles quando lerem o papel dobrado ao meio com os dizeres "Idiota" depois de serem praticamente esmagados pelo tronco. Outra função clássica desse tipo de armadilha é servir como um ataque surpresa para um grupo de bandoleiros ou mesmo caçadores. Usar da curiosidade dos jogadores (com um objeto de valor prendendo uma carta) ou de sua humanidade (que fará com que os heróis sintam a necessidade de dar um enterro digno ao pobre defunto) é um golpe psicológico interessante, mas como cada mestre conhece seus jogadores o ideal é incrementar a armadilha com, quem sabe, um medalhão na mão do corpo morto.

Regras

Percepção: Teste de Medicina (Dificuldade Fácil) descobrem que o corpo parece ter sido pendurado depois de morto, Teste de Habilidade -2 visualiza o tronco entre as folhagens das arvores. Caso um personagem resolva afrouxar a corda para libertar o corpo ele pode realizar um teste de Habilidade -3 e notar que existe um contra peso do outro lado da corda.

Gatilho: O corpo é removido da corda a deixando frouxa.

Ataque: Alvos Surpresos - Área dos personagens.

Alvo: A criatura mais próxima do corpo morto e qualquer outra criatura que esteja a sua esquerda ou direita.

Ataque: Considera-se somente o valor de sua Armadura na sua Força de Defesa.

Dano: 2d+2 e 1 ponto de dano contínuo por perfuração (Teste de Resistência encerra o dano contínuo).

Efeito: Cada alvo atingido é derrubado.

Contra medidas:

1 - Um personagem que descubra o tronco entre as arvores pode subir (Teste da Perícia Esportes, Dificuldade Média) e desarmar o sistema de cordas com a ajuda de uma faca (Teste da Perícia Crime, Dificuldade Fácil) fazendo com que o tronco desabe no chão.

2 - Um personagem que note o contra peso da corda e deseje subir a arvore (Teste da Perícia Esportes, Dificuldade Fácil) encontrará o rudimentar mecanismo e pode desativa-lo (Teste da Perícia Crime, Dificuldade Fácil) usando ferramentas básicas para remover a tesoura.

NO DESERTO ESCALDANTE (NOVATO)

O mundo natural é um ambiente totalmente repleto de perigos e surpresas, nessa armadilha estaremos tratando de mais um desafio natural em conjunto com um monstro habilidosamente colocado para fazer seus jogadores trabalharem em conjunto, afinal alguém vai precisar ser salvo dessa encrenca.

Nosso cenário é um deserto, o mestre deve ter em mente que usar esse desafio vai colocar ao menos um personagem fora de ação. Eles estarão exaustos, após alguns dias marchando pelas areias escaldantes e já possivelmente sem água, o motivo dessa viagem ficará a cargo do mestre. Em dado momento da viagem, por sorte encontram um pequeno Oasis e alguns poucos cactos a sua volta, ainda existe bastante água e os personagens iram utilizar o local para adquiri-la e talvez para descansar.

Descrição: Durante a travessia do deserto vocês têm dificuldades terríveis para encontrar água e algum alimento além de suas provisões. Depois de horas de andança neste dia vocês estão refugiados em uma pequena toca, esperando passar uma sinistra tempestade de areia que só se vai ao anoitecer, para não perder tempo em viagem o ideal é que tomem um percurso ao menos por algumas horas antes da noite alta, aproveitando a temperatura mais amena antes do frio brutal da madrugada. Depois de uma hora de viagem vocês conseguem avistar alguns cactus numa parte mais baixa que reflete a luz da lua, ao se aproximar, para sua felicidade este parece ser um Oasis de águas límpidas, brilhantes como prata.

Funcionamento: Na margem da lagoa os personagens e suas montarias estarão aproveitando a água inadvertidamente, enquanto um Cubo Gelatinoso (uma criatura amorfa e transparente, de cor levemente prateada) esta camuflado no fundo da lagoa, ele esperara a melhor hora para atacar (quando duas ou mais das menores criaturas da equipe estiverem juntas) engolfando seus inimigos e os puxando para o centro da lagoa.

Essa armadilha é um desafio natural, o Cubo Gelatinoso além infligir dano às criaturas engolfadas estará tentando manter-se o mais distante possível das bordas, indo para o centro da lagoa. Personagens desatentos podem ser também engolfados ao tentar resgatar um amigo apenas nadando.

Cubo Gelatinoso

Esse desafio vai exigir um pouco de trabalho em grupo e atenção, a criatura realmente deve ser um desafio médio para o grupo agravado pela complexidade da luta aquática, a intenção desse desafio é criar além de um clima de pressão (“Vamos salvar nosso companheiro dessa gelatina azul!”) ter um encontro diferente que vai exigir habilidades pouco exploradas (como natação para alcançar a criatura e uma luta aquática), imagine o mago utilizando uma forte magia glacial para tentar fazer com que a criatura fuja da água fria.

Regras

Percepção: Um teste de Habilidade -3 fará com que o personagem note a existência de partes estranhas no interior da lagoa (penumbra). Aproximando-se, teste com Dificuldade Média da Perícia Sobrevivência revelará detalhes da criatura.

Gatilho: Mais de um personagem se aproxima da borda d'água.

Ataque: Alvos Surpresos.

Alvo: Todos os personagens.

Ataque: FA do ataque igual a 13.

Dano: 1d+8 pontos de dano, e o alvo está agarrado.

Contra medidas:

1 - Um personagem ao notar a criatura poderá avisar seus aliados. Se estes realizarem ataques com F3 ou maior ou magias, podem afugentar a criatura.

Observação: Para efeitos de demonstração, você pode usar sua criatividade, ou usar como base criaturas rastejantes, com Toque de Energia para simular o ataque de acído ao toque.

Nota Auxiliar:

- CUBO GELATINOSO

"Isso qui eu chamu de abraço de tirar o fôlego, né, xéfi?!"

— Talo , o escudeiro.

O cubo Gelatinoso é um tipo de lesma gigante predadora, que atinge até 5m de comprimento. Pode mudar de cor e ficar quase invisível quando rasteja por masmorras abandonadas. Grudado no teto, espera que vítimas passem por baixo para se deixar cair, matando-as sufocadas; ou se estende sobre o chão, esperando que alguém pise sobre ela para atacar, ou ainda as maiores cobrindo todo um corredor. Sua forma geralmente é quadrada, porque sua forma se adapta aos corredores onde percorre.

Ataque Asfixiante: Ao cair ou se erguer, ou engolfar sua vítima, o ataque do Cubo Gelatinoso sempre considera a vítima Indefesa — mesmo que esta perceba o monstro, não poderá se defender adequadamente caso esteja na área ameaçada. O monstro se fecha com força à volta da vítima, tentando sufocá-la (FA=F+ H+1 d). Uma vítima aprisionada só consegue atacar se antes passar em um teste de Força, e mesmo assim só pode usar armas pequenas como adagas e espadas curtas (com uma Força máxima de F1 ou FA=1+H+1d). Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam ao monstro.

Ataque Paralisante: Ao fazer um ataque paralisante (FA=F0+ H0+ 1d), se o monstro vence a FD da vítima, esta não sofre dano, mas deve ser bem sucedida em um teste de Resistência. Se falhar, fica paralisada. A duração da paralisia depende de quantos PMs o monstro gastou (em geral ela gasta o máximo possível; 4 PMS para 2 rodadas). O monstro tentará paralisar a vítima com ataque paralisante antes que ela consiga se soltar. Se falhar, em geral tentará fugir.

Cubo Gelatinoso (8 Pts): F1, H0, R5, A0, PdF0 Sentidos Especiais (Oufato Aguçado, Radar) Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

(Retirado do Bestiario 3D&T Alpha Versão 2.6 - Disponivel para Download no http://nonplusrpg.blogspot.com.br/p/downloads.html)

SALA INUNDADA (LENDA)

Descrição: Os personagens, após arrombar as trancas de uma bem forjada porta de aço deparam-se de fronte a um salão de construção arrojada, paredes de alvenaria bem antigas que usam barro para prender os blocos são fortalecidas por vigorosos pilares de pedra e madeira, na realidade o local é aparentemente muito resistente. O chão é forrado com firmes grades de ferro fosco, nas largas brechas os personagens notam uma corrente fluvial passando por baixo do local emanando um odor característico de cidades, certamente se trata de um esgoto. Este salão tem o formato em "U" levemente menos comprido nas extremidades, do lado oposto existe outra porta tão resistente quanto a primeira que não tem trancas e parece estar emperrada há anos, a frente da porta uma velha e enferrujada válvula de giro que pode ser encontrada na parede, o local não tem iluminação natural, é frio e úmido ao toque.

Gatilho: Aqui um ponto interessante, para que a armadilha tenha o efeito esperado deve-se inserir algum evento que desencadeará a inundação da sala. Possíveis gatilhos incluiriam:

Porta do lado oposto à entrada: Na verdade a porta

emperrada tem um mecanismo que quando for puxado libera a pressão do esgoto fazendo-o transbordar, uma corda atada à parte interna da porta de aço que quando puxada mexe em um dos registros.

Estatua: Pode-se colocar na sala uma pequena estatua encantada com uma simples magia de ataque, nela uma tocha de chama esverdeada esta fixada e acesa proporcionando boa luminosidade, se a tocha for retirada a magia é liberada e atinge tanto os jogadores como os frágeis canos que ficam abaixo da sala, estes estouram não agüentando o golpe e transbordam iniciando a inundação.

Limo gigantesco: Um ser esverdeado se esgueira pela sala, é um limo verde imenso, uma criatura amorfa que libera ácido quando ataca ou é atacada. Durante o combate, boa parte de seu ácido cairá deteriorando os canos logo abaixo, quando este for destruído já será tarde e estes já estarão estourados dando inicio a inundação.

Fica a cargo do mestre designar um ou mais gatilhos, ou mesmo criar seus próprios meios de ativar o inicio da inundação do local. Quem sabe utilizar a estatua e o limo, mantendo claro aos jogadores que a terrível criatura "não se aproxima do fogo da tocha". Para continuarmos a criação, estaremos escolhendo como gatilho "Porta do lado oposto a entrada".

Funcionamento: Depois de ativado o gatilho de inundação escolhido pelo mestre, a porta de entrada será a única saída, no entanto, ela é previamente preparada com magias. As trancas do lado de fora serviam apenas para mascarar esse selo mágico na parte interna da porta, o mestre pode optar também (como será o nosso caso) por disparar a magia da porta apenas quando a outra porta for mexida.

Sua única saída é arrombar a porta ou morrer?

O ponto alto da armadilha é esse, arrombar a porta. Dependendo do sistema utilizado teremos diferentes procedimentos para arrombar uma porta selada magicamente, mas, todos têm algo comum "demandam tempo". Esse é o ponto chave do trabalho em grupo, conseguir tempo para que a pessoa que esta arrombando a porta possa terminar seu trabalho.

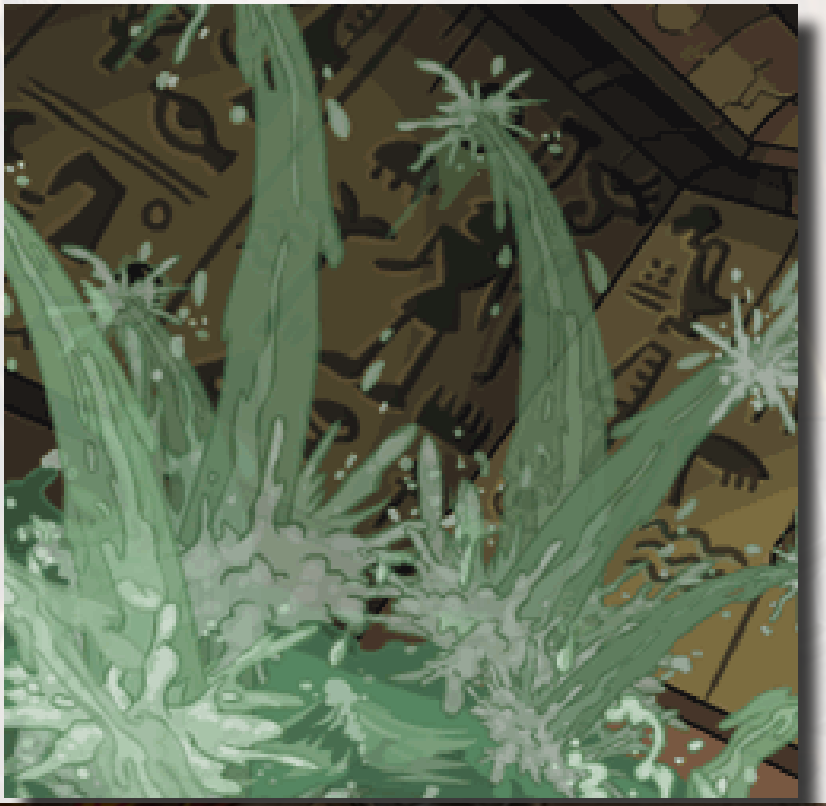
O Tempo: A sala leva aproximadamente 10 minutos para ser totalmente inundada (algum personagem com a **especialização Armailhas saberá desse tempo automáticamente**), alguém com as perícias corretas leva aproximadamente 15 minutos para arrombar a porta.

Mas existe formas de prolongar um pouco o tempo.

- Usando a válvula de giro: Um dos personagens pode usar sua força na válvula de giro, passando em 6 **Testes de Força Dificuldade Normal** até certo ponto poderia dar ao grupo + 2 minutos de tempo extra, lembrando que o emprego exagerado, ao passo que em 3 Falhas no teste de força irá quebra a válvula.

- Fosso escondido: Uma das paredes internas parece não ser tão sólida, com boa força esta pode ser derrubada revelando um grande fosso gradeado com alguns metros de profundidade para onde o esgoto escorrerá até encher proporcionando mais 1 minutos de tempo aos personagens.

- Liberando pressão dos encanamentos: Chegando, no máximo à metade do tempo hábil, uma boa analise da parte abaixo mostra que alguns canos não foram quebrados e um olhar mais atento indica que nada passa por eles. Estes canos podem ser desmontados ou quebrados em



vários pontos das grades que compõem o chão da sala (mais exatamente 6 pontos) exigindo que sejam retiradas do chão e depois um teste de pericia complementar para tratar com os encanamentos. Se todos os canos forem tratados dessa forma os jogadores terão mais 1 minutos de tempo extra.

- Painel de alavancas: Numa das paredes temos um painel com alavancas escondido, que pode ser usado para drenar os encanamentos desviando parte dos detritos para outra sala ou aumentar a pressão no encanamento local piorando a situação, abaixo segue a explicação do funcionamento do painel:

- O painel tem quatro alavancas de puxar, um botão grande, um mostrador de mercúrio ou água. Cada alavanca tem 3 posições sendo "A" mais acima, "B" central e "C" inferior;

Mexendo nas alavancas o personagem pode conseguir bônus ou redutores nos testes para desarmar a armadilha.

- A primeira iniciada na posição "B" com valor 0 a posição "A" tem valor +1 e a posição "C" tem valor de -1 (os valores são ocultos aos jogadores, as posições estão amostra);

- A segunda iniciada na posição "B" com valor 0 a posição "A" tem valor -1 e a posição "C" tem valor de +1 (os valores são ocultos aos jogadores, as posições estão amostra);

- A terceira iniciada na posição "B" com valor 0 a posição "A" tem valor -1 e a posição "C" tem valor de +1 (os valores são ocultos aos jogadores, as posições estão amostra);

- A quarta iniciada na posição "B" com valor 0 a posição "A" tem valor -1 e a posição C tem valor de +2 (os valores são ocultos aos jogadores, as posições estão amostra);

- Cada alavanca só pode ser mexida uma vez e estará travada, só podendo ser liberada depois de apertado o botão, quando um personagem apertar o botão faça a conta da soma separada dos valores um a um se o valor for negativo os personagens ganham 1 minuto de tempo extra, se for positivo eles perdem 1 minuto do tempo e se o valor for 0 nada acontece;

- **As alavancas só podem ser usadas quatro vezes**, estando inúteis após esse período. O mostrador ficará mais alto de acordo com um número positivo e mais baixo de acordo com um número negativo, ele funcionará como dica para os personagens, se puxarem uma alavanca negativa ele baixa e se puxarem uma positiva aumenta, indiferente de apertarem o botão. Lembrando que o mostrador inicia no centro (todas as alavancas estão em B);

- Por fim, uma vez usada uma seqüência de posições e apertado o botão a mesma seqüência não pode ser utilizada novamente retornando todas as alavancas a posição inicial "B" se os personagens tentarem usá-la novamente (eles perdem um uso do painel), todas as alavancas voltam à posição "B" sempre que o botão é apertado.

Os personagens terão como conseguir até mais 4 minutos de tempo extra para arrombar a porta, mantenha sempre a pressão dizendo que o esgoto esta subindo, quando 50% do tempo tiver se passado eles estarão com esgoto até as canelas e não poderão mais usar a opção "Liberando pressão dos encanamentos" o que vai dificultar as coisas.

Trabalhe o clima de terror e paranoia, os personagens sabem que o esgoto está subindo e que em breve irão ser afogados naquela coisa nojenta, deixe que eles façam os testes que pedirem e que ajam em conjunto, encoraje o trabalho em duplas, mas tente desencorajar que todos fiquem sobre a mesma opção e percam tempo ao invés de ganha-lo para arrombar a porta (não adianta nada o grupo passar metade do tempo tentando averiguar o painel se ele tem mais opções a sua volta, lembre-se aglomeração causa impaciência que pode levar os personagens a querer buscar novas opções, ajude-os ao suscitar sua curiosidade, o mestre funciona como os olhos e os ouvidos dos personagens).

Arrombando a porta: A porta selada magicamente será um obstáculo de difícil superação abaixo teremos algumas opções de como arrombá-la usando técnica, magia e força:

- Arrombar magicamente: O personagem pode utilizar alguma magia que tenha o propósito definido de cerrar, derrubar ou arrombar a porta depois de romper o selo mágico que a protege, geralmente ele vai necessitar de outras magias que emandam tempo e componentes arcanos. O mestre deve designar que o tempo para romper o selo é igual a 30% a mais do tempo inicial (a sala vai encher-se em 10 minutos, o personagem levará 13 minutos para romper o selo) e mais alguns segundos para usar a magia que derrubará a porta;

- Usando pericias para arrombar a porta: Um ladino (ou alguém com a perícia Crime) pode desarmar o selo mágico usando as suas habilidades (a sala vai enche-se em 10 minutos o persnagem levará 12 minutos para romper o selo (sem necessidade de testes para isso) e levará ainda mais algum tempo destrancando as 8 travas da porta cada cadeado mais 1 minutos de tempo em Testes da Especialização Arrombamente na dificuldade Normal);

- Usando a força para arrombar a porta: Usando uma arma mágica de poder considerável um dos personagens pode tentar romper o selo mágico forçando o choque dos poderes com seus punhos, força bruta e resistência corporal, a cada ciclo definido pelo mestre o personagem é testado tanto em sua força, quanto resistência física e mental para romper o selo; O personagem gasta então 40% a mais do hábil (a sala se enche em 10 minutos ele levará 14 minutos para romper o selo), o que seria uma atividade extremamente cansativa fazendo com que depois do sucesso o personagem estivesse desmaiado por alguns dias e a arma mágica utilizada perde-se seus poderes por um período de tempo. Logo após romper o selo, derrubar a porta exigiria o trabalho dos outros personagens que poderiam arromba-lá magicamente, destrancando as travas ou mesmo derruba-la com algumas boas machadadas nas travas.

Como podemos ver esta é uma armadilha extremamente perigosa para aventureiros de níveis baixos ou com um arsenal limitado, seria fácil escapar usando forma de nevoa no grupo e passando pela fresta da porta, desintegrando o selo mágico e a porta juntos, usando uma muralha de ferro para recobrir o chão, teleportando-se para fora da sala e uma série de outras artimanhas. Recomendo então usar essa armadilha como um desafio realmente difícil contra um grupo de nível baixo ou intermediário, buscando proporcionar um desafio que envolva o trabalho em grupo e premiando os jogadores que assim agirem.

Em caso de falha, esteja pronto para ver seus jogadores muito frustrados, mas se você foi honesto e descreveu de maneira clara a situação, usando dos detalhes para dar ganchos suficientes, oportunizando a superação do desafio, eles vão saber que tiveram a oportunidade de tentar e se falharam, bem, foi obra dos dados e não sua.

Se desejar inclua maneiras de um ou mais escaparem, seja abandonando o grupo indo por um dos canos antes desse ser encoberto ou abrindo uma brecha para que um deles salte para fora da porta selada magicamente no momento que ela se fecha, acredite os jogadores vão precisar de alguém para ir ao clérigo local clamando por ressurreição caso

tudo de errado.

O uso deste desafio é bem indicado em fantasia medieval e fantasia a vapor, podendo se encaixar perfeitamente em uma cidadela ocupada por poderosos mortos-vivos inteligentes ou numa fabrica assombrada que foi abandonada há anos. Não é uma armadilha natural, todo o contexto e interação deve ser pensado de forma calculada, somente um vilão sagaz poderia projetar uma armadilha desse tipo (é claro, deixando as falhas óbvias que serão exploradas pelos personagens para ganhar tempo).

Regras

Percepção:- Teste de Habilidade -2 para perceber que a porta do outro lado da sala parece irregular para esse tipo de construção, um teste de exploração de Dificuldade Dificil (-1 a -3) indica a mesma coisa.

Gatilho

1 - Um personagem tenta arrombar a porta do outro lado da sala com um teste de Força de Dificuldade Difícil (-1 a -3). A porta principal da sala é selada com um gatilho mágico (Magia Trancar) e a água da parte de baixo da sala começa a subir rapidamente. A sala estará repleta de esgoto em 7 minutos, a cada rodada submerso os personagens recebem 1 ponto de dano continuo por veneno automaticamente (sem capacidade de absorver dano com FD, Armadura ou similar), esta porta é bloqueada por uma parede.

Contra medidas

Qualquer um dos três métodos abaixo podem ser utilizados.

- Destrancando a porta: Utilizando a Magia Branca Destrancar, um personagem pode abrir a porta (em aproximadamente 13 minutos).

- Abrindo a porta: Um personagem pode utilizar a Especialização Arrombamento e fazer um teste com Dificuldade Desafiadora (-2) para desativar o selo mágico (não é necessário testes), esse procedimento leva 12 minutos e exige material adequado (se o personagem tiver a perícia Crime, considere que ele tem o material adequado, se não fica a critério do mestre). Após obter sucesso na primeira parte o personagem deve realizar 8 testes separados de Arrombamento com dificuldade Norma ou Teste de Força -2 (Dificuldade Desafiadora) para arrombar cada um dos oito cadeados (ele pode ser ajudado por até dois aliados nesse processo).

- Arrombando a porta: Um personagem pode forçar um choque mágico entre o selo e um item mágico, Um teste de Habilidade de Dificuldade Difícil (-1) deve ser realizado inicialmente dando a noção geral de como o processo deve ser conduzido. A cada minuto o personagem que conduzirá o processo (empunhando o item mágico e forçando-o contra o selo) deve realizar um teste de Força (para fontes de poder marcial), Resistência (para fontes de poder divino) ou Habilidade (para fontes de poder arcano ou psionico) Dificuldade Difícil (-1) para se manter firme, e um teste de Resistência com Dificuldade Mediana (bônus de +1) para resistir aos efeitos mágicos do selo. **Apos Romper o Selo:** Para superar o selo mágico o personagem deve realizar um teste de Resistência -2 (Dificuldade Desafiadora) em caso de sucesso ele fica enfraquecido por por 1d6-2 horas em caso de falha ele estará inconsciente por 1d6-2 horas. Falhas: Em caso de falha no primeiro teste o personagem e o item são empurrados 2 metros e o item não pode mais ser utilizado por 1d6-2 horas, o personagem recebe 1d6+1 pontos de dano e ficará inconsciente por 1d6 horas. Outro sucesso na primeira parte o personagem deve realizar 8 testes separados de Arrombamento Com Dificuldade Difícil (-1) ou Força -1 (Dificuldade Desafiadora) para arrombar cada um dos 8 cadeados (ele pode ser ajudado por até dois aliados nesse processo).

Desafios:

- Girar a válvula de giro: Teste com Dificuldade Mediana (teste de Força Normal) num teste de Força continuo até um Teste de Dificuldade Difícil (-1), um teste por rodada, num máximo de 6 testes lhe garante caso próspero 2 minutos, em cada falha (apenas duas flahas são aceitáveis, mais que isso a peça esta danificada) o personagem deve realizar um teste de Habilidade com Dificuldade Difícil (redutor de -1 a -3) ou irá quebrar a válvula excedendo sua força. Sucesso: Os personagens podem notar os ruídos da pressão da água nos canos diminuir por alguns minutos, após um curto periodo de tempo o esgoto volta a subir.(Recebe 125 EXP)Falha: A válvula está danificada, não pode ser tentado novamente.

- Fosso escondido: Com um teste de Percepção (Habilidade) Com Dificuldade Difícil (-1 a -3) ou de Exploração de Dificuldade Mediana (bônus de +1 ou 0) o personagem notará que a uma pequena parte da parede está danificada, ele pode derruba-la com um unico teste de Força -2 (Dificuldade Desafiadora). Sucesso: A parede derrubada revela um fosso escondido, a lama e o esgoto escorrem para esse refúgio concedendo aos personagens mais 1 minuto de sobrevida. (Recebe +1 EXP) Falha: Percepção/Exploração o personagem não nota a falha na parede, no teste de Força nada acontece o personagem pode tentar novamente.

- Liberando a pressão dos encanamentos: Se a metade do tempo não tiver passado ainda, os personagens poderão liberar a pressão dos canos restantes, para isso terão de arrancar as placas do chão (um teste de Força -2) ou remove-las com Habilidade (teste de ladinagem com dificldade difícil -1 a -3) em seis pontos diferentes na sala. Para cada ponto um teste complementar da ladinagem (Dificuldade Mediana: Bônus de +1 ou 0) ou um teste de Força de Dificuldade Difícil (redutor de -1 a -3) deve ser realizado para desmontar os canos ou quebra-los. Sucesso: A cada 2 canos o grupo tem 1 minuto extra de sobrevida, no montante máximo de 3 minutos (Caso complete todos os canos recebe 150 EXP). Falha: Se falhar com um teste de ladinagem para retirar as gades somente um teste de Força para retira-las, se falhar num teste de Força ele pode ser tentado novamente na rodada seguinte. Se o personagem falhar em um teste de Força para arrebentar os canos apenas um teste de ladinagem pode tratar os canos, se falhar em um teste de ladinagem pode refaze-lo no turno seguinte com Dificuldade aumentada em 1 ponto (cumulativo).

- Painel de Alavancas: Ver texto. Sucesso: Para cada uso das alavancas que beneficiar os personagens (100 EXP).

Recompensas dos Desafios:

- Sugerimos ao mestre que além do EXP total do desafio que deve ser dividido com os que participaram da superação dessa armadilha, que este premie individualmente cada ação proposta pelos desafios acima, esse EXP que existe na parte de sucesso é um valor que deve ser entregue a aquele (ou aqueles) que superaram esse pequeno desafio que contribui para o desafio maior a ser superado.

UM PISO EM FALSO

(NOVATO)

Desta vez a armadilha vai se tratar de um desafio para ser utilizada em um combate objetivando gerar complexidade e não apenas causar dano. Trata-se tão somente de um degrau falso em uma escadaria que tem em seu interior, lâminas posicionadas em sentido sudoeste/sudeste que além de machucar as pernas de um personagem desavisado ainda impedirão que ele consiga se movimentar.

Descrição: A longa escadaria tem sinais claros de envelhecimento, as taboas entortadas, pregos soltos e tortos que contrastam com o musgo esverdeado recobrindo os cantos e as frestas, principalmente nas intersecções com a velha e bolorenta parede.

Funcionamento: Um ou mais dos degraus desta escadaria têm a taboa preparada com um dispositivo simples (geralmente um pequeno dispositivo de molas como o das portas de armário ou mesmo portas que se fecham sozinhas, utilizando do empuxo de uma mola ou semelhante), quando o personagem pressioná-la com seu peso fazendo com que a prancha venha de encontro a parte interna do degrau e o pé do cidadão desça até o fundo da armadilha, como quando se pisa em falso. Nas paredes desse compartimento foram colocadas algumas laminas (podem ser farpas) apontadas para as direções sudeste e sudoeste cortando a perna do individuo e mantendo-o preso, se a perna for puxada abruptamente com certeza seria causada a laceração/amputação do membro.

Essa armadilha é ideal para ser utilizada em combates, ela manterá um personagem preso durante o evento e o enfraquecerá à medida que as rodadas seguem. Notadamente podemos utilizá-la em qualquer ambientação, cenário e época já que sua preparação não é tão complexa e seu objetivo e deveras rudimentar.

Imagine um dos personagens do grupo tentando deter um grupo de cães de guarda raivosos na saída de uma alcova, ele da um passo a frente e arremessa um pouco de comida tentando acalmar as feras, quando pisa em falso e seu pé fica preso, os cães imediatamente sentem o cheiro do sangue e agora os companheiros devem ajudar o aliado a se defender da ameaça.

Com esse diagrama fica bem mais fácil compreender o funcionamento da armadilha e como ela pode destroçar a perna de um personagem.

Nesse exemplo poderíamos ter um grupo de cães treinados por um vilão que arquitetou essa medida para que os cães realmente atacassem qualquer invasor, propiciando uma cena única que além de interpretação traria vantagens como o trabalho em grupo (os personagens tentando defender/ajudar o aliado preso) e imporia naturalmente certa pressão aos personagens dos jogadores (imagine os cães puxando o jogador pelo braço com suas bocarras, a força poderia ser tanta que a perna do personagem seria esbagaçada como dizemos no trato da cana-de-açúcar).

Para complementar, poderíamos ainda adicionar ícones do terror clássico desde veneno nas farpas/laminas até acido no fundo do compartimento para corroer (uma espécie de tortura) o pé do personagem. Numa aventura mais moderna poderíamos adicionar ao invés de laminas ou farpas, seringas usadas, displicentemente jogadas ao fundo do compartimento que perfurariam o pé do personagem (CUIDADO: Jogadores de estomago mais fraco e sensibilidade/fobia a injeções podem ter ânsia de vomito durante a descrição, afaste os livros, as fichas, os dados e capriche nos detalhes da perfuração do pé do personagem,

descreva como as agulhas trespassam sua carne antes do sangue jorrar pelos cortes) e podem causar desde simples laceração (impossibilitando que este corra) até algum envenenamento, doença e tudo mais que sua mente resolva criar.

Regras

Percepção: Teste de Habilidade -1 e o personagem notará que o piso daquele degrau parece levemente rebaixado, Teste de Dificuldade Fácil da Especialização Armadilhas notará algo de estranho naquele piso e Teste de Dificuldade Fácil da Especialização Engenharia fará com que o personagem perceba que aquele degrau especifico tem um modelo de construção diferente dos demais.

Gatilho: Um personagem pisa na aréa determinada.

Ataque: Alvo Surpreso, Corpo-a-corpo.

Alvo: Uma criatura.

Ataque: Acerto Automatico.

Dano: Dano de 1D6-1 pontos de dano.

Efeito: A criatura presa fica imobilizada até ser removida da armadilha, além disso, ela sofrerá 2 pontos de dano continuo por igual período. Caso o personagem resolva utilizar de força bruta ou seja puxando (ambos teste de Força -2) ele sofre 2D6 pontos de dano, e estará lento até receber cuidados medicos (Teste de Dificuldade Média em Medicina) e realizar um descanso prolongado. Este sofrerá 4 pontos de dano continuo (Teste de Resistência encerra) um primeiro fracasso no teste de resistência e o dano continuo será aumentado para 6 pontos, um segundo fracasso deixará o personagem também inconsciente (Teste de Resistência não encerra) até receber o tratamento adequado.

Contra medidas:

1 - Um personagem que notar a armadilha pode passar pela área como se ela fosse um terreno difícil, fazendo Teste de Habilidade +1.

2 - Pode-se realizar também uma tarefa simples de acrobacia ou atletismo para se passar pelo espaço sem perca de deslocamento (caso já se tenha notado a armadilha).

3 - Um personagem pode realizar um teste de crime simples para travar a prancha de madeira usando um pedaço de ferro fino, uma adaga ou similar para prender a prancha.

4 - Para retirar um personagem da armadilha, um personagem pode realizar um teste de crime (Dificuldade Média) removendo as lâminas, e em seguida realizar um teste de 1º Socorros (Dificuldade Difícil) para estancar os ferimentos.

O CORREDOR DE GÁS

(CAMPEÃO)

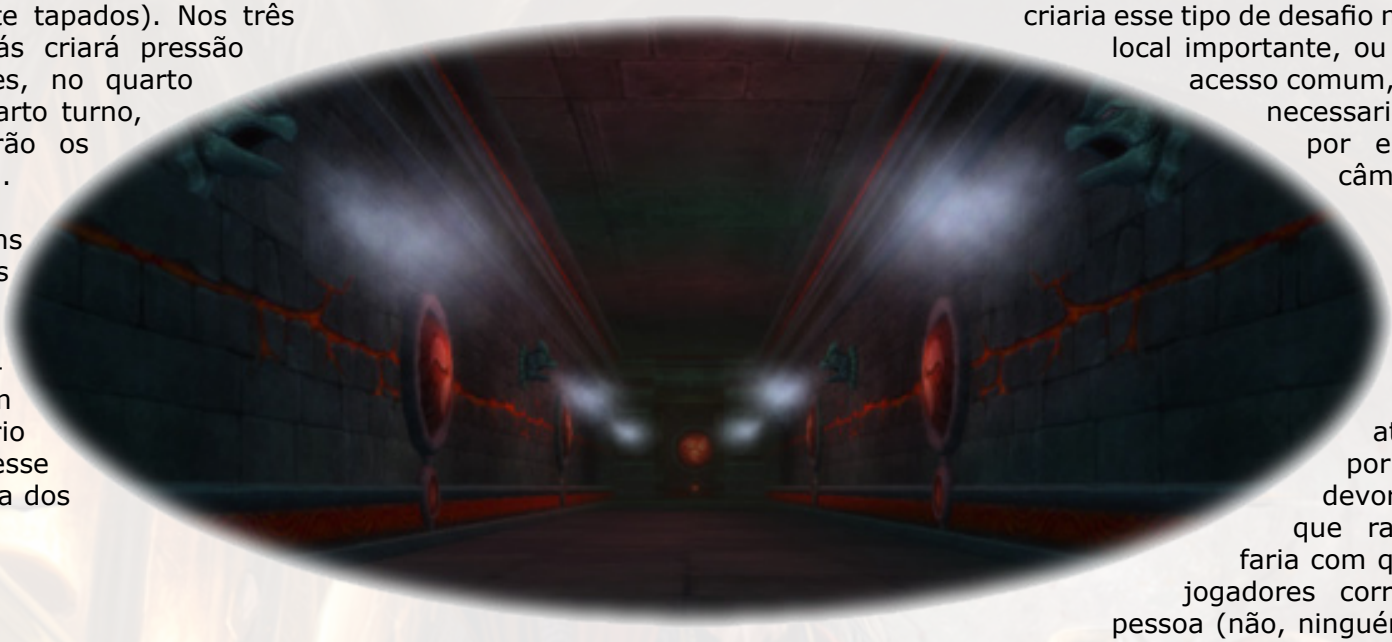
Nessa armadilha teremos mais um complexo desafio que envolverá o trabalho em grupo, cuidado mestre, as linhas a seguir não agradarão muito seus jogadores, tenha certeza que consegue correr mais que eles e mãos a obra. Essa armadilha é uma escolha especial, vocês podem encontrar a versão original no Traps and Treachery II página 123.

Descrição: Vocês entram no longo corredor por uma porta de madeira extremamente grossa e bem acabada, paredes de alvenaria e um piso de mármore claro combinam com os entalhes da outra porta, bem parecida com a primeira, que fica no final do corredor.

Funcionamento: No centro do corredor que mede 12m de comprimento por 3m de largura, existe um gatilho de pressão. Caso um personagem pise no quadro indicado como "piso falso" as duas portas iram se fechar e estarão travadas, necessitando de um teste de pericia afim para abri-las. Nesse meio tempo, o mestre deve estar atento às rodadas, lembre-se de contabiliza-las, o que se torna muito importante para essa armadilha.

Num compartimento interno, um liquido inflamável em contato com o ar é bombeado passando por entre os encanamentos de aço, abaixo de um balão de vidro espesso uma chama se elevará, bem como no cano que sai deste, dentro do "balão com cera" existe uma espécie de pasta alquímica que quando aquecida reage tornando-se um visco que escorre para o cano de metal, que por sua vez é aquecido pelas chamas, evaporando, tornando-se uma espécie de gás tóxico fugindo pelos buracos

na parede (previamente tapados). Nos três primeiros turnos, o gás criará pressão e corroerá os tampões, no quarto turno até o décimo quarto turno, os personagens sentirão os efeitos da nuvem tóxica.



Os personagens têm algumas opções para tentar escapar desse desafio mais facilmente, lembre-se que o trabalho em grupo será necessário para superar mais esse obstáculo na vida fictícia dos personagens:

- Quebrar a porta: Até dois personagens muito fortes poderão tentar derrubar a porta usando força bruta, ela é uma porta reforçada de madeira com espessura além do comum. Cada sistema tem suas regras quanto a isso;

- Destravar e abrir a porta: Essa opção levará em média 1 minuto (10 turnos na maioria dos jogos) e necessita de um teste de pericia apropriada bem como ferramentas correspondentes;

- Tapar os buracos: Usando um pedaço de madeira considerável (como o cabo de um machado, alabarda, lança longa, uma tocha ou algo do gênero) os personagens podem tampar um dos nove buracos por algum tempo (o que necessita ao menos de 2 turnos), reduzindo o dano por no máximo 4 turnos, após esse tempo a pressão exercida empurrará o que estiver obstruindo a passagem. Se os personagens conseguirem tapar todos os buracos durante ao menos um turno, os balões de cera explodem causando a desativação da armadilha (as portas permanecem trancadas).

O mestre deve ter em mente que geralmente este tipo de desafio será construído por inimigos com grandes conhecimentos em engenharia e alquimia, não necessitando de tanta mão de obra pesada, mas sim de uma inteligência no mínimo ardilosa. Em campanhas de fantasia medieval eu sugiro talvez um anão maligno ou um gnomo igualmente perverso, que criaria esse tipo de desafio mortal para proteger um local importante, ou o usaria num lugar de acesso comum, sabendo que invasores necessariamente têm de passar por este lugar para ir às câmaras mais importantes.

Uma dica interessante, o mestre pode criar uma ilusão de alguém ferido no final da sala (o gnomo maligno poderia estar atrás da porta olhando por uma brecha), sendo devorado por alguns ratos que rasgam sua pele, isso faria com que os personagens dos jogadores corressem para salvar a pessoa (não, ninguém vai atirar flechas em ratos que estão em cima de uma pessoa) e caíssem feito patinhos na armadilha. É claro que os devidos testes deveriam ser feitos e a dificuldade do desafio aumentada (depois que a armadilha fosse ativada o gnomo poderia travar a porta pelo lado que ele se encontra, fechando um conjunto de ferrolhos).

Regras

Percepção: Com sucesso em um Teste de Habilidade -2 (-0 se tiver Sentidos Especiais relacionado a visão, ou a Especialização Armadihas) o personagem notará que existe uma espécie de irregularidade na parede, um teste da especialização Armadilhas com Dificuldade Difícil (redutor de –2, sem a especialização não são permitidos testes) pode ser realizado para revelar os tampões. Com um teste bem sucedido de Habilidade -3 (-1 se tiver Sentidos Especiais relacionado a visão, ou a Especialização Armadihas) o personagem notará a existência do piso falso no centro da sala, se usado para procurar na porta (Teste de Habilidade -3, com a especialização Armadilhas, sem a especialização não é permitido testes) o personagem notará o mecanismo da tranca.

Gatilho: Ao pisar no "Piso Falso".

Ataque: Ataque Surpresa (reação imediata) Alvos só podem usar

a Armadura na sua FD no primeiro Ataque.

Alvo: Cada criatura na sala.

Ataque: Acerto Automático.

Dano: 4º turno: 1d6+1, 5º turno: 1d6+2, 6º turno: 2d6+2, 7º turno: 2d6+4, 8º turno: 3d6+4, 9º turno: 3d6+4, 10º turno: 2d6+4, 11º turno: 2d6+2, 12º turno: 1d6+2, 13º turno: 1d6+1, 14º turno: 1d6+1...

Efeito: Enquanto estiver sendo atingido pelo vapor tóxico o personagem estará enfraquecido e receberá 3 pontos de dano continuo.O mesmo dano pode ser causado em armas,armaduras e equipamentos.

Contra medidas

1 - Tentar derrubar a porta com um teste de Força -3.

2 - Abrir a porta exige um teste da Especialização Arrombamento (Crime) -2 (sem a perícia não são permitidos testes).

3 - Tapar os buracos exige uma peça de madeira ou metal como foi descrita, um teste de Habilidade Difícil (redutor de –3) na primeira rodada e um Teste de Força Difícil (redutor de –3) na Segunda rodada.

4 -Um teste da Especialização Armadilhas -3 pode ser realizado para desarmar o piso falso.

5 - Um personagem que note as travas na porta pode desativa-las com um teste da Especialização Armadilhas -2.

6 - Um personagem que tenha obtido sucesso em perceber o piso falso pode orientar seus companheiros a passarem pelo local de forma que não ativem a armadilha.

ALÇAPÃO (NOVATO)

Descrição: Vocês estão seguindo os rastros de seu inimigo com facilidade, anseiam o momento em que irão encontra-los e dar um bom fim nessa caçada tão cansativa em meio a floresta, desejam voltar antes do anoitecer para o conforto da cidade justamente recompensados por acabar com aquele grupo de criminosos. O caminho ainda é bem visível com ajuda das pegadas e galhos partidos que seus inimigos deixaram na hora da fuga, uma trilha em meio a floresta coberta por folhagens e galhos que são levados por uma brisa costumeira naquela direção juntando as ao redor das pedras e troncos de árvores sobre um solo disforme e úmido devido ao clima da região.

Funcionamento: Em meio a uma perseguição que parece estar bem próxima do fim, sem que percebam, devido a afobação e calor do momento, os personagens estão sendo levados a uma simplória armadilha, nada mais que um simples buraco com 20 metros de profundidade e 5m de diâmetro coberto por longos galhos finos e frágeis que servem de suporte para um bem disperso amontoado de galhos e folhas que encobrem os galhos camuflando o imenso perigo no caminho de nossos jogadores, objetivando deter o avanço de qualquer um que por ali passe inclusive

criaturas de grande estatura como Ogros e outros.

Essa armadilha é de fácil construção e possui suas variáveis, sempre podendo ser inclusas coisas que causem mais dano aos que caírem no buraco, seja estacas de madeira (se estiverem envenenadas trará aos jogadores a pressão de terem um certo tempo para saírem e buscar tratar do envenenamento, e caso possuam Antídotos na mesma trilha pode ser deixadas várias armadilhas que envolvem veneno de forma que para prosseguirem vão precisar de muitos Antídotos ou de tempo para procura-los na floresta), algum tipo de cola, serpentes venenosas ou animais selvagens (devidamente alimentados de vez em quando de forma que não morram de fome mais não fiquem satisfeitos demais e ataquem qualquer coisa que caia ali junto a eles, além disso quem os alimenta pode ficar provocando-os com uma longa vara visando deixa-los sempre ariscos e estressados), além disso pode se utilizar do clima da região, imagine cair em um buraco desses estrategicamente feito em um terreno em formato de "V" com um nível de água a sua cintura e eis que uma costumeira chuva pesada é iniciada, mesmo que você saiba nadar e mantenha-se sem afundar logo poderá se cansar, além do fato que uma inundação pode surgir a qualquer hora levando tudo em seu caminho como alguns troncos no caminho devido a elevação do terreno, esses troncos que podem te atingir na cabeça e que além de causarem dano pode te fazer desmaiar, e nisso a única coisa que você vai pensar depois é "porque eu não dei ouvidos a garota (Meteorologista) que disse que ia chover". Existe também a opção de usar um Mago Ilusionista que Disfarça o Buraco com uma ilusão de um terreno firme e seguro e mais a frente algo que atraia vocês como uma criança que logo é agarrada por um troll que sai dali o mais rápido possível visando comer a criança, esse pequeno golpe psicológico poderá fazer com que o grupo corra atrás do troll esquecendo qualquer perigo de armadilha.

O termo Alçapão é usado assim pois também pode ser feita em outras localidades como dentro de um castelo, esse buraco que usará alçapões no chão possivelmente camuflados no piso ou encobertos por um simples tapete para dar a impressão de ser um caminho seguro qualquer, além disso o propósito dessa armadilha além do possível dano causado pode ser também o de levar os personagens (ou intrusos se preferir) a um subnivel que talvez seja um complexo labirinto cheio de armadilhas ou a prisão de um Minotauro Selvagem devorador de Homens.

Regras

Percepção: Com um teste da Especialização Armadilhas de Dificuldade Normal ou com um teste de Habilidade Normal a -2.

Gatilho: Quando duas ou mais pessoas pisam no alçapão.

Ataque: Ataque Surpresa.

Alvo: Todas as criaturas que estiverem sobre a área do alçapão armadilha.

Ataque: Esmagamento(Dano ao cair no chão ou sobre algo no chão e dano caso algo ou alguém caia sobre você).

Dano: 2d6 de dano pela queda.

Efeito: O alvo cai na armadilha recebendo algum dano e possivelmente ficando presa no buraco.

Contra medidas:

1 - Um personagem pode fazer um teste de Habilidade Normal a -2 para evitar cair no alçapão armadilha.

2 - Um personagem que tenha notado o Alçapão Armadilha pode alertar seus companheiros e encontrar um modo de passarem por ali sem cair.

3 - Ao cair é permitido fazer um teste da Especialização Acrobacia para reduzir o dano pela metade evitando cair de mau jeito.

4- Um personagem que esteja antes do alçapão, pode fazer um teste de Habilidade -1 para agarrar o companheiro, se falhar cai junto no alçapão.

BLOCOS DE PEDRA

(NOVATO)

Descrição: Os personagens entram em uma grande sala com um teto alto e toda a sala parece ser constituída de blocos de pedra, seja no chão, paredes ou teto. Ao caminharem na sala um dos personagens nota que um dos blocos no qual pisou abaixou com seu peso e para o azar

dele esse bloco assim como vários outros espalhador no chão desta sala serviam como "botões" para ativar dispositivos que fazem o teto cair sobre eles.

Funcionamento: Espalhados pelo piso da sala estão vários gatilhos que ao serem pisados ativam um mecanismo interligado entre o solo e as paredes que desprende e empurra os imensos blocos de pedra no teto da sala, usando apenas a gravidade e seu peso como arma fatal contra aqueles que tiveram a má sorte de serem esmagados.

Regras

Percepção: Com um teste da Especialização Armadilhas de Dificuldade Normal ou com um teste de Habilidade Normal a -2.

Gatilho: Quando uma ou mais criaturas entram na área.

Ataque: Ataque Surpresa.

Alvo: Todas as criaturas que estiverem bem abaixo dos blocos de pedra que irão cair.

Ataque: Esmagamento (Dano caso a pedra caia sobre você).

Dano: 2d6+2 de dano.

Efeito: Quando os personagens passam por esta área, jogue um dado: em um resultado de 1 a 5, um bloco de pedra cai do teto e causa 2d+2 pontos de dano em um único personagem; se o resultado é 6, vários blocos desabam e atingem todos os personagens na área (dano 2d+2). Existe a possibilidade de alguém ficar preso debaixo de um ou mais blocos de pedra.

Contra medidas:

1 - Um personagem pode fazer um teste de Habilidade Normal a -2 para tentar esquivar-se da pedra que está a cair sobre ele.

2 - Um personagem que tenha notado a Armadilha pode alertar seus companheiros e encontrar um modo de passarem por ali sem serem atingidos.

DARDOS ENVENENADOS (NOVATO)

Descrição: Um corredor adornado com estatuas e pinturas nas paredes, parece não haver perigo aqui pois está tudo quieto, muito quieto até que algo passa a sua frente com rapidez e ao bater na parede e cair no chão você nota que é um dardo logo em seguida você nota que esse só foi o primeiro dos que estão por vir.

Funcionamento: Quando alguém passar por aqui, vai acionar um mecanismo que dispara 1d dardos envenenados, escondidos nas paredes. O efeito do veneno é igual ao da magia Ferrões Venenosos.

Regras

Percepção: Teste da Especialização Armadilhas (Normal) para perceber e teste com dificuldade igual a Habilidade do criador da armadilha para desarma-la.

Gatilho: Ao passar pela área.

Ataque: Ataque Surpresa

Alvo: Todos os personagens que estiverem adjacentes ao personagem ativador.

Dano: Todos dentro da área de risco serão alvejados por dardos envenenados com o mesmo efeito da magia Ferrões Venenosos. FA igual a 5+2d. Se vencer a FD da vítima, esta deve fazer um teste de Resistência –1 para negar o efeito. Se falhar, será envenenada.Uma vítima envenenada sofre uma penalidade de –1 em todas as suas características e começa a perder 1 PV por turno até a morte, ou até ser curada. O veneno pode ser detido com um teste bem sucedido de Medicina (H+1) ou qualquer magia de cura (usada deste modo a magia não restaura PVs;apenas impede que o veneno continue agindo).

Ataque: Tipo de Dano: Químico (Veneno).

Efeito: O mesmo da magia Ferrões Venenosos (mas não é considerado mágico).

Contra Medidas: Teste de Esquiva com dificuldade de H-2 para evitar cair na armadilha.

PISO ESCORREGADIO

(NOVATO)

Descrição: O piso desta área está lubrificado com óleo, ao tentar atravessar você escorrega e logo você tem dificuldades para sequer se levantar de novo.

Funcionamento: A área está escorregadia deixando os personagens presos no local onde mau conseguem se locomover, além disso a armadilha consiste em cansar e deter o avanço dos invasores até que algo chegue como um terrivel monstro ou mesmo a faisca em um pavio colocado em algum lugar da sala cujo em contato com o produto escorregadio irá pegar fogo e deixar a sala em chamas (lembrando que se for esse o caso, uma tocha de um personagem que acaba de cair também pode dar inicio ao fogo na sala).

Regras

Percepção: Teste de Dificuldade Fácil (bônus de +2 a +4.) da Especialização Armadilhas.

Gatilho: O personagem tenta se movimentar na área de risco.

Ataque: Alvos Surpresos.

Alvo: Todos os personagens que estiverem adjacentes ao personagem ativador.

Dano: Nenhum.

Efeito: Qualquer criatura em combate ou movimento na área deve ter sucesso em um teste de Habilidade –2 (ou Habilidade +1 caso possua a perícia Esporte). Se falhar, vai cair e estará indefesa até se levantar. Cada tentativa de ficar de pé gasta uma ação de movimento e exige um novo teste.

Ficar imóvel e lançar magias dentro da área não exige testes. Obviamente, a armadilha não tem efeito contra criaturas voadoras.

Contra medidas

1 - Um personagem que voe, levite, ande pelas paredes ou faça algo do tipo (a menos que a parede também esteja escorregadia) pode passar pela área e com uma corda puxar os aliados para o local onde podem ser levantar.

2 - Personagens com poderes mágicos podem criar uma ponte de gelo ou coisa do tipo, já outros personagens podem usar pedras ou tábuas/troncos de madeira para atravessar a área com mais facilidade, ou mesmo se arrastarem pelo chão furando o chão ou parede pra ajudar a se locomover.

LAMINA ESCONDIDA

(NOVATO)

Assim que os personagens entram na área, um mecanismo faz uma imensa lamina saltar de uma fenda na parede. Ela atinge até 1d-2 personagens e causa 1d+2 de dano. É permitido fazer um teste para se esquivar.

Regras

TIPO: Mecânica, Ataque Surpresa

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste da Especialização Armadilhas (Normal) para perceber e teste com dificuldade igual a Habilidade do criador da armadilha para desarma-la (H-2).

GATILHO: Ao passar pela área.

EFEITO: Todos dentro de um quadrado de 3m por 3m serão surpreendidos por uma imensa lâmina que salta da parede atingindo até 1d-2 personagens que estejam ao seu alcance, causando um dano de 1d+2.

NEGAR EFEITO: Teste de Esquiva com dificuldade de H-2 para evitar cair na armadilha.

ARMADILHA DA GAIOLA (LUTADOR)

Como o nome sugere, esta armadilha é uma gaiola de metal ou madeira forte que cai do teto sobre vítimas descuidadas. Dependendo do material, a gaiola pode ser muito difícil de quebrar; muitas armadilhas deste tipo tem pesos extras em cima para impedir que as criaturas capturadas escapem levantando a gaiola.

Regras

TIPO: mecânico; Ataque Surpresa

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste Especialização Armadilhas (Normal) ou Teste de H-2.

GATILHO: Passar em Baixo do Local onde Esta Armada a Gaiola.

EFEITO: Efeito alvos múltiplos, todos dentro de um quadrado de 3m por 3m, ficam presos.

NEGAR EFEITO: Teste de Esquiva -2.

ESPECIAL: Quebrar a Gaiola Teste F-2, Dureza 60 PVs (FD 1d+2).

ARMADILHA DE BOLSA DE COLA (NOVATO)

Esta armadilha faz uso de várias bolsas de cola lançadas ou deixadas cair sobre os jogadores que entrem em determinada área. Cada vez que essa armadilha é disparada usa quatro bolsas de cola e abrange uma área de 3m por 3m.

Regras

TIPO: mecânico; Ataque Surpresa

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste Especialização Armadilhas (Normal) ou Teste de H-2.

GATILHO: Passar no Local onde Esta Armada a Armadilha.

EFEITO: Efeito alvos múltiplos, todos dentro de um quadrado de 3m por 3m, ficam presos.

NEGAR EFEITO: H-2. Desligar botão escondido (Teste de Especialização Armadilhas)Teste de Esquiva com dificuldade igual a H do criador.

ESPECIAL: Escapar da Cola Teste F, Dureza 15 PVs(FD 1d+0).

ARMADILHA DA FLECHA DAS FADAS

(NOVATO)

Esta modificação de uma armadilha de flecha comum que incorpora uma forte flecha do sono que causa dano não letal e causa um suave desmaio em sua vítima.

Regras

TIPO: mecânico; Ataque Surpresa

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste Especialização Armadilhas (Normal) ou Teste de H-2.

GATILHO: Passar em Baixo do Local onde Esta Armada a Gaiola.

EFEITO: Efeito alvos múltiplos, todos dentro de um quadrado de 3m por 3m, ficam presos.

ATAQUE: 1d+H do criador da Armadilha. Se superar a FD do alvo, este deve fazer um teste de R ou cairá em Sono profundo por 1d minutos.

NEGAR EFEITO: Teste de Esquiva com dificuldade igual a H do criador.

ARMADILHA DE PARALISIA (NOVATO)

Essa armadilha mágica utiliza a magia paralisia. Como a magia, afeta um ou mais criaturas humanoides.

Regras

TIPO: mágico; Ataque Surpresa

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste Especialização Armadilhas (Difícil) ou Teste de H-4 . Cancelamento de Magia PMs = o dobro dos gastos pelo criador da magia (10 PMs).

GATILHO: Passar pelo local.

EFEITO: Efeito alvos múltiplos, todos dentro de um quadrado de 3m por 3m, Ficam paralisados, por 1d6 turnos.

NEGAR EFEITO: Teste de R (Se o criador tiver Magia Irresistível terá o Redutor de R).

PÊNDULO (NOVATO)

Um Objeto pesado preso ao teto vai de encontro ao alvo da armadilha.

Regras

Tipo: Mecânica

Local de Aplicação: Teto

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: Uma grande lâmina ou serra pendurada no teto, quando ativada, desce e ataca os alvos com FA=2D6. Pode atingir até três vítimas que estejam em fila.

ROCHA (NOVATO)

Descrição em um corredor ingrime e estreito uma rocha esferica da largura do corredor cai do teto e vai em direção ao alvo.

Regras

Tipo: Mecânica, teste de Esquiva H-2 para escapar.

Local de Aplicação: Teto

Área Atingida: Uma pedra esférica que cai do teto sobre a vítima com FA=3D6. Caso caia sobre uma escada ou rampa, ela rola até encontrar uma parede ou obstáculo, atingindo tudo em seu caminho.

CORREDOR DE LÂMINAS (LUTADOR)

"Uma lamina despenca do teto na frente de todos assim que vocês entram no corredor. Depois de alguns instantes, várias outras começam a despencar de modo semelhante, transformando a passagem pelo corredor num verdadeiro desafio."

Corredores de Lâminas são úteis e práticos, bonspara fazer os jogadores perderem alguns PVs. Normalmente é formado por 4 ou 5 lâminas, mas um Mestre pode colocar uma única para personagens mais fracos ou mais para personagens mais poderosos.

É normal também o painel de controle ficar depois da ultima lâmina, de modo que um vilão fugindo possa ativá-la para atrasar os jogadores.

Onde Colocá-la: Normalmente, um Corredor de Lâminas fica instalado em um... er... corredor. Um Mestre malvado (como eu) a colocaria no único corredor pra saída ou entrada, ou talvez pra algum local importante (como uma sala de tesouros).

Alvo: Um personagem se torna alvo de uma lâmina ao tentar trespassá-la para chegar ao outro lado. Ele deve realizar um teste de FD normal contra a FA da lâmina.

Dano: FA= 1d+2, Cada lâmina causa 1d+2 pontos de dano por Corte ao personagem. Esse é o dano de CADA lâmina que atingir o personagem

Ativação: Assim que o personagem entra no corredor.

Desarme: Desarmar um Corredor de Lâminas requer um teste de Habilidade -1 para encontrar os controles (o teste se torna H+1 caso o personagem possua Visão Aguçada, de Sentidos Especiais). O teste para desarme é um teste normal de Habilidade.

DARDOS (LUTADOR)

"Um dardo é disparado diante dos seus olhos, passando a poucos centímetros de sua testa. Ao se recuperar, você percebe que esta parte da masmorra não é como as outras: aqui as paredes lançam dardos."

A típica parede que lança dardos (ou flechas) pode ser bem interessante combiná-la com algum veneno paralisante e impor um redutor a Habilidade para se esquivar.

Eu gosto particularmente desta armadilha, ela é rápida, é fácil de colocar em um lugar e pode ser incrementada com coisas do tipo "vocês notam que os dardos são lançados por pequenos orifícios vindos de estátuas esculpidas diretamente na parede, representando homens caçando com os arcos em punho" (eu já cheguei a usar bocas de dragões em uma situação onde as flechas estavam pegando fogo e também bolas ao estilo porco-espinho).

Onde Colocá-la: Dardos cabem em qualquer lugar, de verdade. Você pode colocá-los na parede, no chão, numa porta...

Alvo: Um personagem que passe em frente ao local escolhido para os dardos se torna o alvo. O alvo deve realizar um teste de FD contra a FA dos dardos.

Dano: FA: 1d+5. Dardos causam pouco dano, apesar de tudo: 1d-1 (mínimo 1) por Perfuração.

Ativação: Assim como o alvo, um personagem que passar em frente aos dardos acaba ativando-o. É possível também colocar os dardos em outras situações, como abrir uma arca ou uma porta.

Desarme: Desarmar os dardos é praticamente impossível (veja bem, quando eu disse que uma armadilha precisa ser desarmada, eu não disse que não podia ser praticamente impossível). O jeito mais simples é passar no teste de FD ou simplesmente receber o dano. Considere que em qualquer uma das opções o personagem conseguiu atravessar o espaço dos dardos.

Efeitos: Venenos paralisantes são uma boa opção para ampliar uma armadilha de dardos, assim como dardos pegando fogo (que iriam causar ano extra por fogo) ou dardos mais velozes (que acabariam aumentando a FA da armadilha)

GOSMA PEGAJOSA

(LUTADOR)

"Assim que entram na sala percebem que o chão é diferente, grudando os pés de todos e impedindo-os de se mover. Isso não seria problema se não fossem alguns morcegos zumbis que acabam de se levantar na frente de vocês."

Uma armadilha original (variar é legal) que pode colocar os personagens em alguns apuros dependendo dos oponentes colocados.

Onde Colocá-la: Aconselho principalmente a colocá-la depois de algo como um escorregador ou alguma outra passagem que faça os personagens ficarem caídos.

Alvo: Quem passar na área onde esta a gosma.

Dano FA: Esta é uma armadilha que não ataca, ela simplesmente depende dos testes do alvo.Também não causa dano, mas os monstros devem causar.

Ativação: Assim que cair sobre a gosma o personagem terá ativado a armadilha.

Desarme: O meio de desarme da gosma é o teste de Força.

Efeito: Um personagem preso na Gosma não pode realizar Esquivas e nem se mover. Um personagem que passe na área da gosma deve realizar um teste de R-1 ou fica preso e obrigado a realizar um teste de F por rodada até que seja bem-sucedido e fique livre.

Obviamente, a armadilha não tem efeito contra criaturas voadoras.

PEDRA ROLANTE (LUTADOR)

Depois de um pequeno barulho, um pouco de poeira se solta do teto e cai sobre vocês. Instantes depois uma rampa é revelada e uma enorme pedra cobrindo quase todo o corredor despenca e avança na direção de vocês."

Armadilha a la Indiana Jones, onde pedras que rolam se tornaram clássicas no filme. É legal ver a cara dos jogadores imaginando como fugir da enorme pedra que rola.

Onde Colocá-la: Corredores longos e retos são os melhores locais, mas é legal ver quando ela aparece numa curva usando as paredes para desviar e virar (paredes redondas são mais recomendadas nessas situações).

Alvo Normalmente o grupo todo...

Dano: FA: A pedra não rola FA, ela simplesmente esmaga tudo que ficar na frente.

Dano: Absurdos 5d+3 de dano por esmagamento.

Ativação: Coisas como alavancas ou degraus funcionam bem como ativadores para Pedras Rolantes.

Desarme: Desarmar aqui não é a melhor opção. O melhor mesmo é arranjar um lugar para se esconder e deixar a pedra passar (o Mestre pode colocar portas fechando-se ou buracos ativados um pouco mais a frente, obrigando os jogadores a correr em direção a rocha. Vãos nas paredes também funcionam, em regras o mestre deve pedir testes de H para conseguir entrar nos lugares seguros).

Efeito: O grupo sofre dano e é esmagado. Precisa mais?

RAIO MÁGICO (NOVATO)

"Tudo seria mais simples se a estátua da sala não começasse a brilhar e disparar raios coloridos na direção de todos."

Raios mágicos são úteis e poderosos, sendo que a maioria deles ficam em locais como templos e torres de feiticeiros.

Onde Colocá-la: Locais onde a magia existe são boas opções, principalmente quando quem lança o raio é um objeto como uma estátua ou um quadro.

Alvo: O raio só pode atingir um alvo dentro da área de efeito por vez.

Dano: Raios Mágicos atacam com qualquer magias do Manual 3D&T Alpha, geralmente Petrificação ou Desmaio. Se a magia exigir um valor de H para sua ativação, considere o valor de H do mago que criou a Armadilha Mágica. (H-3 na média contra novatos).

Ativação: É normal ativar um Raio Mágico ao entrar num aposento ou mexer em algo que não é seu.

Desarme: Destruir a estátua ou objeto é um bom meio de desativar um Raio Mágico. Caso isso não seja possível, um Cancelamento de Magia basta.

Efeito: É normal que cada armadilha de Raio Mágico possa lançar apenas uma magia, normalmente algo debilitante como Desmaio ou Petrificação, mas existem versões que lançam magias de cura ou que invocam criaturas.

VENENO (NOVATO)

"Você percebeu que abrir aquela arca não foi uma boa coisa depois que uma nuvem de gás asfixiante cobre todos."

Uma armadilha simples e funcional, que impõe redutores aos alvos.

Onde Colocá-la: Em baús ou arcas.

Alvo: Quem abrir o baú ou a arca.

Dano: FA: 1d+8.

Ativação: O simples ato de abrir o baú ou a arca.

Desarme: Teste (Normal) de Especialização Armadilhas, sem a especialização não são permitidos testes.

Efeito: O alvo sofre -1 em F, R e H durante uma quantidade de horas igual a 10 - o valor de R do alvo. Ou mais, dependendo do Mestre.

BAÚ EXPLOSIVO (CAMPEÃO)

Descrição: Ao entrar na sala você pode ver um baú, ele está fechado e será necessário um pouquinho de força para abri-lo pois ele parece estar emperrado.

TIPO: Mecânica - Ataque Surpresa.

PERCEPÇÃO/DESARME: Teste (Difícil H-4) de Especialização Armadilhas, sem a especialização não são permitidos testes.

GATILHO: O Baú está carregado de pólvora, ao tentar abri-lo um arame irá puxar o gatinho de uma pistola presa no interior do baú que dispara e provoca uma grande explosão.

EFEITO: A explosão tem FA igual a H (de quem preparou a Armadilha) +1d para cada 2 Kg de pólvora gastos no interior do baú (no caso máximo 10 Kg para FA=5+5d).

NEGAR EFEITO: O dano se reduz em 1d para cada 3m de distância do ponto de impacto. Alvos que consigam uma esquiva recebem +2 em sua Força de Defesa para evitar o dano.

ESPECIAL: As vantagens desta armadilha são que não é possível se esquivar completamente da explosão, e ela pode apanhar muitos alvos ao mesmo tempo.

CRIE ARMADILHAS

CAÇADOR { Manual do Aventureiro Alpha, página 1d+21 }

Exigências: Sobrevivência e uma entra as seguintes : Arena (Ermos), Inimigo (animais), Código de Honra do Caçador ou Ma Fama; proibido para elfos.

Função : atacante

Armadilha imobilizadora: você pode gastar um turno para fazer uma armadilha imobilizadora. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, ficará paralisada e indefesa. A criatura pode fazer um teste de Força por turno para tentar se soltar.

Armadilha Mortal: você pode gastar um turno para fazer uma armadilha mortal. A primeira criatura que se aproximar da armadilha deve fazer um teste de H-2. Se falhar, sofrerá o mesmo efeito de um ataque corpo-a-corpo seu (role sua FA contra a FD da criatura).

Busca e Apreensão: você recebe um bônus de +1 em sua FA quando luta com o objetivo de capturar sua presa viva. Além disso, quando reduz sua presa a 0 PVs, você pode fazer com que ela ignore qualquer resultado quase morto ou morto, ficando inconsciente em vez disso.

Crítico Aprimorado (inculto): quando você faz um acerto crítico contra um oponente com a desvantagem Inculto, sua Força ou PdF é triplicada (em vez de duplicada).

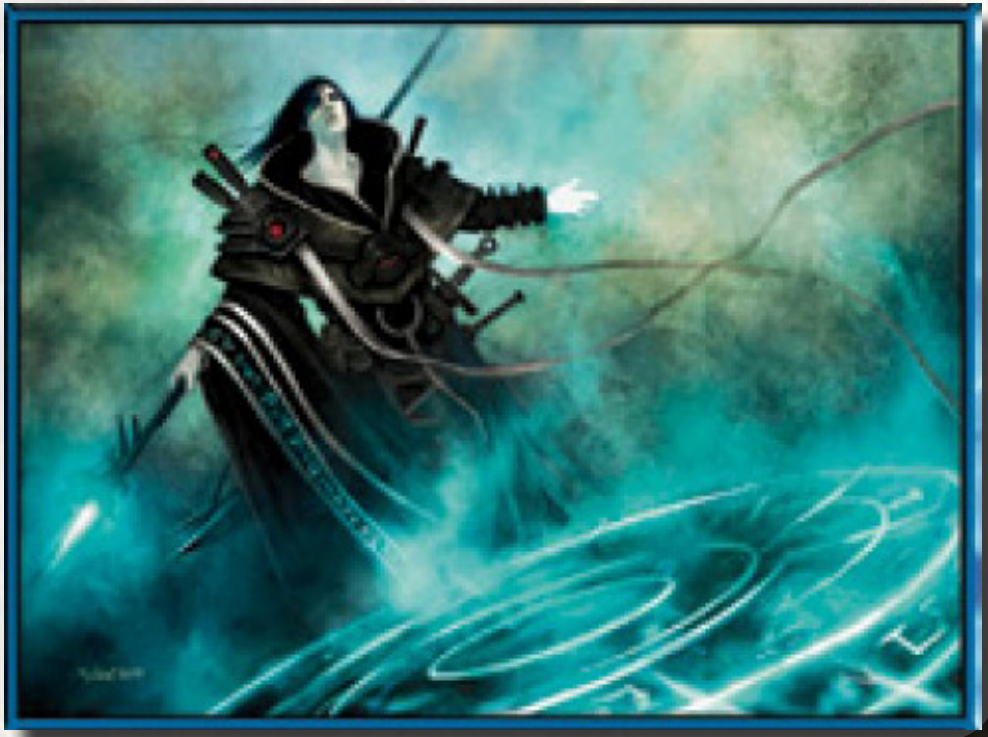
CRIE ARMADILHAS MAGICAS

SABOTADOR ARCANO {Manual do Aventureiro, página 1d+100}

Exigências: Crime: capacidade de lançar magias.

Função: Dominante.

Armadilhas Mágicas: você pode lançar uma magia oculta em uma área ou objeto. Os PM desta magia ficam “presos” (você não pode recuperá-los, mesmo com descanso), até que ela seja ativada ou você cancele o efeito. A magia



é ativada quando alguém tocar na área ou objeto. Para preparar uma armadilha mágica, você deve gastar os PM e ser bem-sucedido em um teste de Crime (Fácil, Médio ou Difícil, a sua escolha). Qualquer personagem com a perícia Crime tem direito a um teste (dificuldade igual a que você escolheu) para notar que há algo de errado.

Armadilheiro: em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 2 PMs, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Necromancia Rebelde: você sabe que, na resistência de guerrilha, não se pode desprezar qualquer ajuda. Uma vez por dia, você pode gastar uma ação e 5 PMs para erguer inimigos (ou aliados!) mortos como zumbis que lutarão ao seu lado até o final do combate. Os zumbis têm as mesmas características que possuíam quando vivos (com PV restaurados ao máximo), mas não podem usar nenhuma vantagem. Eles apenas atacam os seus inimigos, da forma mais direta possível.

SOBREVIVA A ARMADILHAS

INVASOR DE TUMBAS {Manual do Aventureiro, página 1d+68}

Exigências: Crime, Esportes ou Sobrevivência.

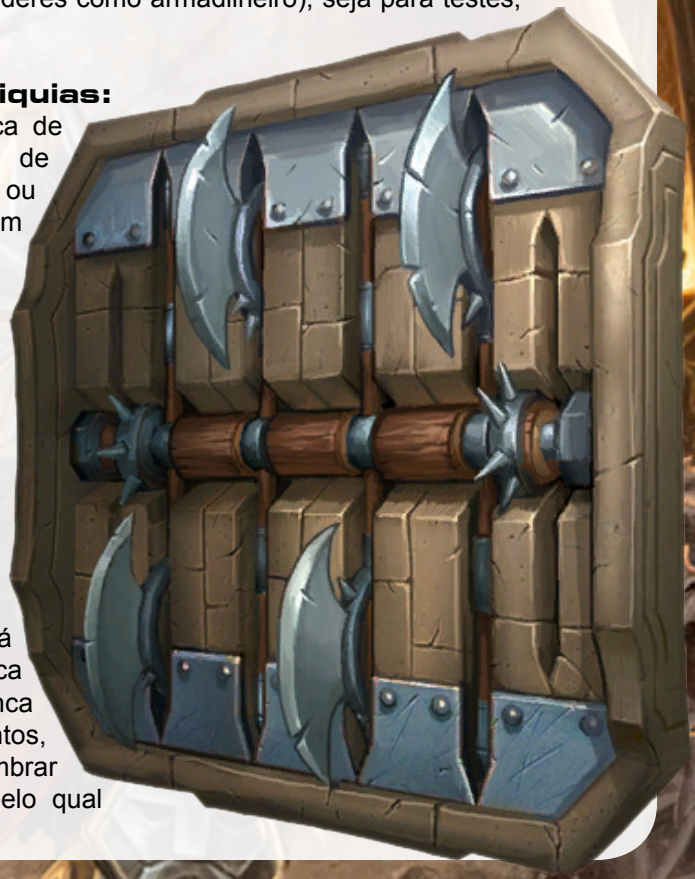
Função: dominante.

Detectar Armadilhas: você recebe um bônus de +2 em sua H contra armadilha (e contra poderes como armadilheiro), seja para testes, seja para calcular FD.

Faro para Reliquias: você pode farejar a presença de uma passagem secreta ou de qualquer item valioso (100 PE ou mais) que esteja a até 10m sem necessidade de testes.

Infiltrador Treinado: você pode gastar 1 PM para comprar um sucesso automático em testes da pericia Crime. Você pode usar este poder um numero de vezes por dia igual a sua Habilidade.

Mente Labiríntica: você está acostumado com a lógica confusa dos tuneis. Você nunca se perde em cavernas e labirintos, e sempre é capaz de se lembrar perfeitamente do caminho pelo qual passou.



Licença de uso

Este trabalho foi licenciado com a Licença Creative Commons Atribuição – Não Comercial - Sem Derivados 3.0 Não Adaptada. Para ver uma cópia desta licença, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/ ou envie um pedido por carta para Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Site de Referência
http://nonplusrpg.blogspot.com/

Contato
nonplusrpg@hotmail.com

NON PLUS RPG

Coloque Armadilhas nas suas aventuras.
Elas serão mais emocionantes.
Adaptação
3D&T ALPHA