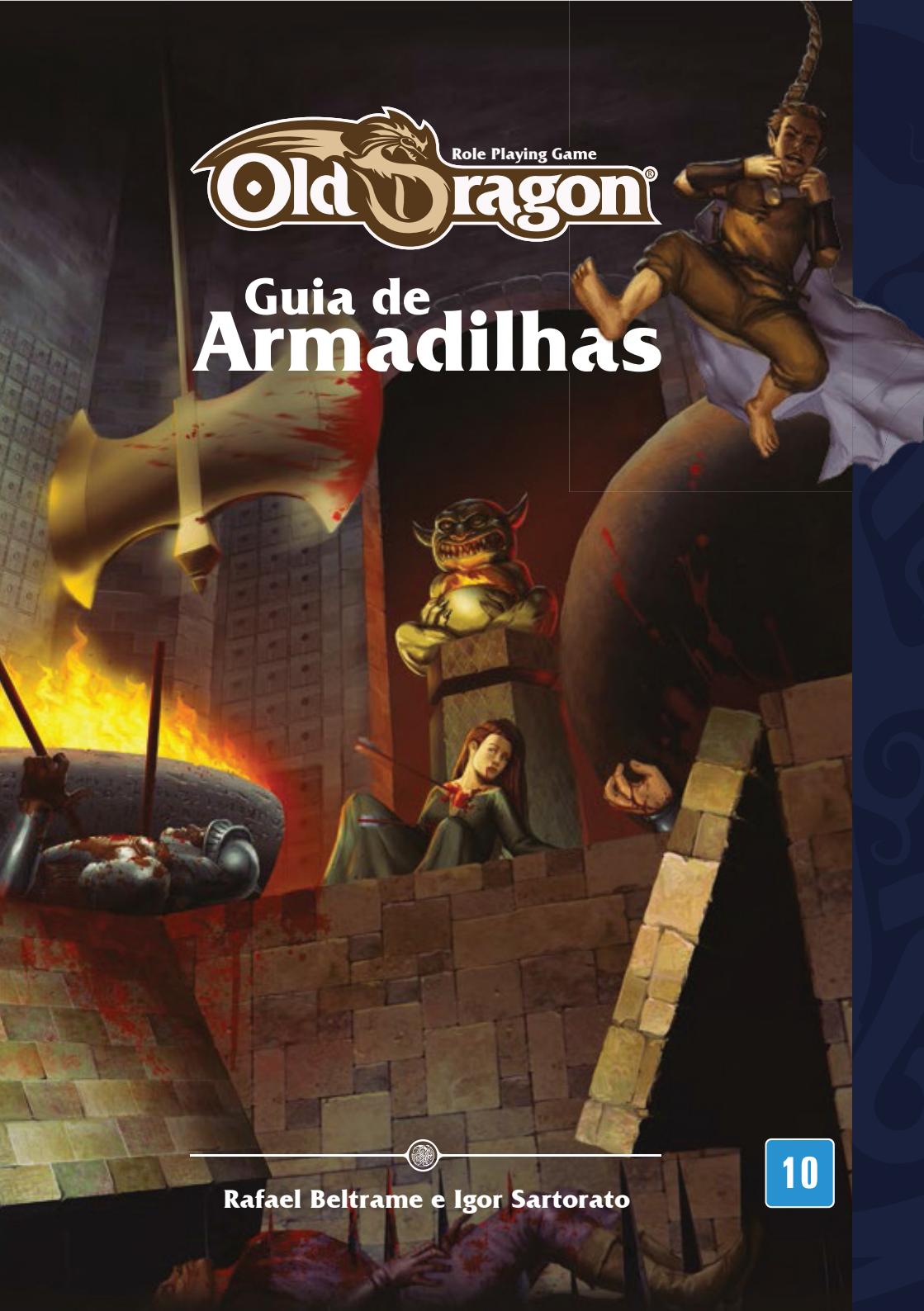




# Guia de Armadilhas



Rafael Beltrame e Igor Sartorato

10

# **GUIA DE ARMADILHAS**

**IGOR SARTORATO & RAFAEL BELTRAME**

**REDBOX**  
EDITORIA

Direitos cedidos para esta edição à  
REDBOX EDITORA  
Avenida 13 de Maio, 33 - 4º andar - Lj 406  
Rio de Janeiro/RJ CEP 20031-920  
Tel. 21 3174-2222  
[redbox@redboxeditora.com.br](mailto:redbox@redboxeditora.com.br)  
[www.redboxeditora.com.br](http://www.redboxeditora.com.br)

## **Dados internacionais de catalogação na publicação**

---

B453f

Beltrame, Rafael  
O Forte das Terras Marginais / Rafael  
Beltrame. - Palmas : Redbox, 2011.  
60 p. : il. ; 21cm.

ISBN 978-85-912114-4-9

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura.
3. "Roleplaying games". I. Beltrame, Rafael.
- II. Título

CDD - 793.93  
CDU - 794.046.2:792.028



APRESENTA:

# GUIA DE ARMADILHAS

IGOR SARTORATO & RAFAEL BELTRAME

1<sup>a</sup> EDIÇÃO - NOVEMBRO/2014

## Créditos

**Edição Geral:** Antonio Sá Neto

**Direção de Arte & Design Gráfico:** Dan Ramos

**Revisão:** Helen Bampi

**Diagramação:** Antonio Sá Neto

**Design de capa:** Dan Ramos

**Ilustração da Capa:** Bruno Balixa

**Ilustrações:** Felipe Pep

## Agradecimentos

**Rafael Beltrame** - Gostaria de agradecer à Gary Gygax e Jim Ward por ensinar que nem tudo o que reluz é ouro, ao amigo Igor Sartorato por compartilhar mais um livro comigo, ao Rafael "Clérigo" pela ajuda no início do projeto e à Redbox por mais um produto de qualidade que trará muito alegria aos Mestres e desespero aos personagens. **Igor Sartorato** - Muitas são as pessoas que merecem meus agradecimentos. Primeiro, agradeço à minha família por todo o apoio que sempre me deram, e em especial ao meu irmão, responsável por me introduzir ao mundo da fantasia e quem primeiro me mostrou o que era um RPG. Segundo, à Daiane, minha eterna companheira de aventuras. Aos amigos Antonio e Rafael, por me chamarem para este projeto - é muito legal trabalhar com vocês. E por fim, a meu grande amigo Yuuji, que me mostrou o quão terríveis e legais armadilhas podem ser.

Baseado nas regras originais criadas por E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes de regras deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

1<sup>a</sup> impressão ::Janeiro 2015 :: 500 exemplares



# Sumário

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Introdução .....                | 5   |
| <br>                            |     |
| 1. Armadilhas .....             | 7   |
| 1.1 Armadilhas Simples .....    | 9   |
| 1.2 Armadilhas Complexas .....  | 33  |
| 1.3 Armadilhas Mágicas .....    | 96  |
| 1.4 Armadilhas em Objetos ..... | 108 |
| 1.5 Falsas Armadilhas .....     | 115 |
| <br>                            |     |
| 2. Enigmas e Desafios .....     | 118 |
| 2.1 Enigmas e Desafios .....    | 119 |
| 2.2 Desafios de Taverna .....   | 128 |
| 2.3 Charadas .....              | 130 |
| <br>                            |     |
| 3. Perigos Naturais .....       | 132 |





# Introdução



**A**rmadilhas, charadas, enigmas, desafios naturais... todas essas coisas são tão emblemáticas das grandes aventuras quanto os terríveis monstros e oponentes ou os magníficos tesouros encontrados pelos heróis das histórias. Portanto, nenhuma aventura estaria completa sem eles!

Este livro traz um seleção destes desafios, divididos em 3 categorias, todos descritos de forma simples e resumida para simplificar a vida do mestre.

Em “Armadilhas” você encontra os mecanismos terríveis e truques diabólicos usados para tentar ferir ou matar os personagens. Elas ocupam a maior parte des livro e possuem fichas completas para o seu melhor entendimento bem como uma ou mais ilustrações para que você como mestre ou você jogador possa entender perfeitamente como funcionam e como podem ser evitadas.

No capítulo 1 “Armadilhas” detalharemos cada um dos itens da ficha de armadilhas.

Os “Enigmas e Desafios” são aqueles desafios que não resultam em ameaça física direta aos personagens, e que podem ser resolvidos completamente apenas com atenção e raciocínio.

Este é o tema do capítulo 2, onde traremos alguns exemplos de situações do tipo “decifra-me ou devoro-te” tão comuns nas mais diversas mitologias, obras literárias e por que não nas nossas aventuras.

“Perigos Naturais” são aquelas ameaças que não são feitas pelas mãos de criaturas inteligentes, mas sim colocadas contra os personagens pela própria natureza.

Se derrotar um dragão pode ser o ponto épico de uma aventura, imagine se este dragão for derrotado durante uma erupção vulcânica? Só depende de você e do que você encontrar no nosso capítulo 3.

Mas o mais importante é que esses desafios são todos apresentados como uma forma de desafio aos jogadores, e não um desafio às suas planilhas!

Toda armadilha, perigo natural ou enigma pode ser evitado ou contornado de alguma forma caso os jogadores sejam cuidadosos, criativos e pensem rápido, na melhor tradição Old School de se jogar RPG!

## Nota do Editor

Em um tempo onde a internet não era nem uma notícia longínqua, em que a inocência nos fazia acreditar em praticamente qualquer coisa que um primo ou amigo mais viajado conseguia dizer, era difícil ou praticamente impossível conseguir material de jogo que não fosse uma cópia clandestina daquilo que jogávamos.

A caixa era vermelha, mas todo material na mesa reluzia em tons de cinza que ainda assim coloriam as tardes monótonas do primário na década de 80.

Coincidentemente o primeiro tom de cor das nossas mesas coube a um livro desengonçado, com ar de caseiro, arte “diferente” e um personagem que, se hoje me cheira a goblin, por muito tempo foi tido como um alienígena.

Tratava-se de Grimtooth (ou Grintófe no nosso inglês de “época”), o personagem que estrelou uma série de livros sobre armadilhas lançado ao longo dos anos 80 pela Flying Buffalo.

O Livro Azul da minha mesa de RPG logo virou “as páginas cinza” da nossa pasta-de-papel-de-carta, e as tardes de RPG perderam sua inocência. Os corredores jamais foram os mesmos: cada curva revelava uma forma nova de morrer e as dungeons se transformaram em cemitérios de personagens.

Foi nessa época que incluí no meu vocabulário o termo “Fábrica-de-viúvas”, que fiz questão de incluir neste Guia. Foi nesse tempo que aprendemos que a vara de 3 metros é o item indispensável para todo viajante (porque toalha só serve pra enxugar sangue, se é que vocês me entendem). Foi na companhia de Grimtooth que nosso jogo passou a separar definitivamente os homens dos meninos.

Muitos anos depois, quando surgiu a oportunidade de fazermos um suplemento sobre armadilhas para o Old Dragon, me pareceu claro que eu deveria homenagear aquele livro amaldiçoado dos anos 80. Eu deveria homenagear a arte diferente, “suja”, eloquente e com a pitada de humor que a equipe da Flying Buffalo deu ao Grimtooth.

Foi assim que nasceu na minha cabeça a ideia deste suplemento. Reeditamos uma série de armadilhas presentes naqueles livros, refizemos algumas, alteramos o funcionamento de outras, mas ainda mais importante, organizamos, testamos, acrescentamos e melhoramos muito do material da época, com ideias novas e com as experiências que eu e principalmente os dois autores possuem como mestres de RPG.

Esperamos que gostem do livro, que entendam o projeto gráfico, e que curtam lê-lo e maniquetar contra seus personagens, da mesma forma que quatro crianças faziam na década de 80.

E se você não teve o prazer (ou a sorte) de jogar RPG naquela época, estejam inteiramente à vontade de sentirem saudade de uma época que nunca conheceram.

O Editor.

# Capítulo 1

## Armadilhas

**A**rmadilhas podem ser encontros tão interessantes e memoráveis quanto monstros e NPCs, mas para que isso ocorra é bom ter algumas coisas em mente.

Primeiro, ao invés de espalhar armadilhas de forma aleatória, pense no motivo delas estarem ali. Em geral, existem 3 razões para se colocar uma armadilha: proteger algo, impedir que alguém entre (ou, mais raramente, saia) de um local, ou atrair e matar bisbilhoteiros.

Neste último caso, a armadilha em geral sempre está ligada a algum tipo de chamariz que está lá apenas para atrair a atenção, possivelmente em um local sem muito propósito.

As armadilhas também devem poder ser evitadas pelos habitantes do local de alguma forma, afinal, ninguém gostaria de cair na própria armadilha o tempo todo!

Além disso, não use armadilhas com o intuito de deliberadamente matar os personagens de seus jogadores!

Elas devem estar na aventura justamente para serem vencidas ou evitadas

com engenhosidade e astúcia. Armadilhas impossíveis de serem desarmadas ou evitadas são chatas e injustas.

Dê uma chance dos jogadores descobrirem a armadilha e tentarem contorná-la, coloque-a em um local que ainda que aparentemente normal, tenha aquele toque de algo que está errado (quem sabe aquela sala vazia contenha o esqueleto de algum aventureiro do passado?).

Lembre-se: armadilhas são desafios aos jogadores e não aos números em suas planilhas!

Para entender como as armadilhas deste livro são descritas observe o detalhamento de cada um dos itens a seguir:

### Nome

Um nome para facilitar a identificação de cada armadilha

### Descrição

Uma pequena descrição de como é a armadilha e como ela funciona. O mestre pode usar esta descrição para criar seu modo de descrevê-la aos jogadores da sua mesa.



## Classificação

Todas as armadilhas deste guia são classificadas quanto ao seu perigo e letalidade.

Este sistema não tem nenhuma ligação com o nível indicado que os personagens devem ter ao enfrentá-la, mas servirá para que você como mestre, possa identificar de modo rápido quais armadilhas possuem potencial de matar personagens de forma mais rápida ou quais causarão apenas impecilhos.

💀 Perigoso

💀💀 Potencialmente fatal

💀💀💀 Fábrica de Viúvas

## Gatilho

Tão importante quanto a armadilha em si é sua forma de ativação, o gatilho que desencadeia seus efeitos e potenciais danos.

O gatilho implica não só na função da armadilha, como na forma de evitá-la e desarma-la, e algumas vezes está ligada intimamente ao tipo de armadilha.

Pense em porque a armadilha está lá, e então determine o gatilho com base nisso. A armadilha protege um tesouro? Então retirar a jóia do pedestal pode ser o gatilho que aciona a armadilha.

Gatilhos comuns são placas de pressão no chão, botões, maçanetas, alavancas, fios esticados em uma passagem, abrir ou fechar portas, retirar ou colocar objetos de um local, etc.

As armadilhas apresentadas aqui trazem sugestões de gatilhos, mas não se prenda a isso; se você acreditar que uma armadilha ficaria melhor com um gatilho diferente do descrito, vá em frente!

A maioria das armadilhas só são ativadas uma única vez, após o que devem ser rearmadas manualmente por alguém. No entanto, podem existir casos em que a armadilha se rearma sozinha automaticamente. Cabe ao Mestre decidir quando se aplica um caso ou outro.

## Efeito

O que ocorre com quem sofre os efeitos da armadilha? Morre, leva dano? Sofre algum ferimento permanente? Tudo isso é respondido na descrição do efeito.

## Contramedidas

Toda armadilha possui uma contramedida que pode ser utilizada para evitá-la ou proteger-se de seus efeitos. Essas são, em geral, atitudes que qualquer personagem pode tentar realizar.

No entanto, se um jogador pensar em alguma contramedida não prevista para a armadilha permita que ele tenha sucesso, desde que ela seja plausível e bem executada.

Mais importante, as contramedidas nunca devem ser uma rolagem de JP, mas sim uma ação que possa ser apenas descrita. Se um personagem precisa rolar uma JP é porque a armadilha já foi ativada e já realizou seu efeito.

## Variações

Algumas ideias opcionais para que você varie o funcionamento das armadilhas.

Caso elas existam, serão demonstradas neste campo e você como mestre pode usá-las para ampliar exponencialmente o número de armadilhas presentes neste livro ou para que você se inspire e crie suas próprias variações.



**ARMADILHAS  
SIMPLES**

# ARMADILHA DE AGULHA

Uma agulha escondida salta de um orifício picando o personagem.

## Classificação



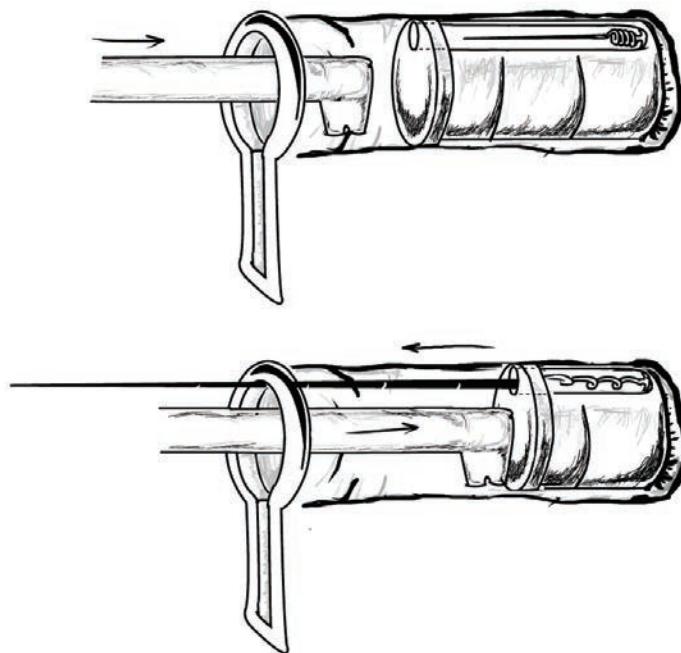
**Gatilho** Geralmente escondida em uma fechadura que ao tentar ser aberta ativa a armadilha.

**Efeito** Qualquer um manipulando o objeto recebe 1 de dano da agulha.

**Contramedidas** Manoplas ou luvas grossas protegem as mãos da agulha.

**Variação** 1. A agulha está envenenada.

ARMADILHA SIMPLES





# ARMADILHA DE APRISIONAMENTO

Ao ativar um gatilho, algo aprisiona o aventureiro.

## Classificação

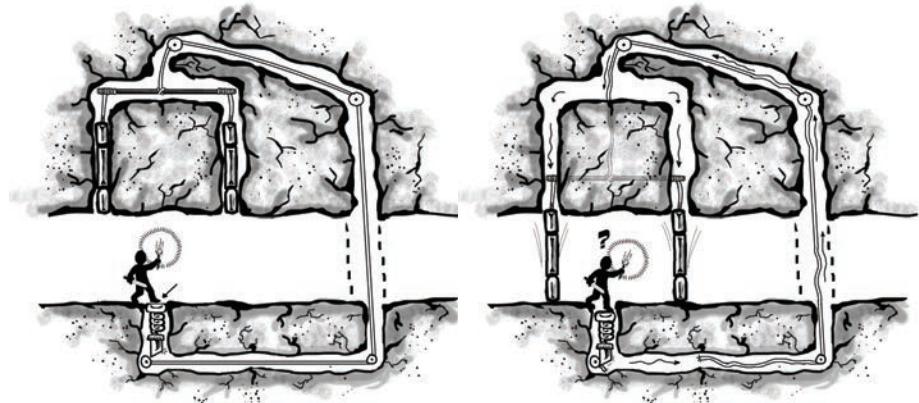


**Gatilho** Geralmente uma placa de pressão, ou retirar um objeto de seu local.

**Efeito** Existem vários tipos de armadilha de aprisionamento.

- Cúpula: Uma cúpula de metal cai sobre o aventureiro, ou fecha-se a partir de dois hemisférios que saem do chão. Uma JP (DES) com redutor de -1 permite escapar do aprisionamento.
- Jaula: Uma jaula de metal cai sobre o aventureiro. Uma JP (DES) com redutor de -1 permite escapar do aprisionamento.
- Laço: Um laço escondido no chão, que ao ser pisado, enrosca-se no tornozelo do aventureiro e o ergue pendurado no teto.
- Porta: Portas de metal ou pedra surgem do teto, chão ou parede, trancando as entradas de uma sala, ou a passagem de um corredor.
- Grades: Grades surgem do teto, chão ou parede, trancando as entradas de uma sala, ou a passagem de um corredor.

**Contramedidas** Detectar o gatilho e evitá-lo. Colocar algo sob a passagem para impedir a porta/grade de fechar. Jaulas e cúpulas podem tentar ser erguidas.



# ARMADILHA DE URSO

Um par de mandíbulas de metal que se fecham violentamente quando um gatilho em seu centro é pressionado.

**Classificação** 

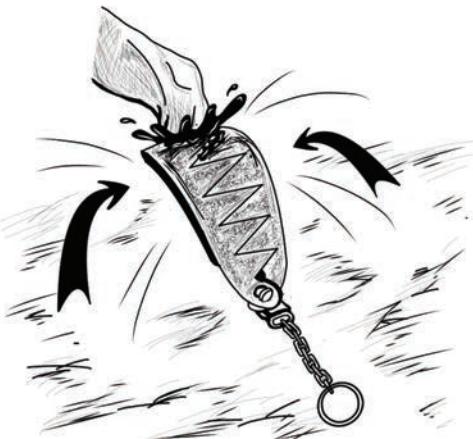
**Gatilho** Pressionar o centro da armadilha.

**Efeito** Essas armadilhas são formadas por duas mandíbulas de metal presas por uma mola e com um botão de ativação no centro. Esse botão ao ser pisado faz as mandíbulas se fecharem sobre o pé da vítima. Geralmente são usadas para caçar ursos ( $1d8$  de dano), mas modelos menores são usados para caçar lobos ( $1d6$  de dano), ou até mesmo doninhas ( $1d4$  de dano). Além do dano, a vítima presa só consegue se deslocar com metade da velocidade até que consiga abrir as mandíbulas e se soltar, o que necessita das duas mãos e um teste de Força.

**Contramedidas** Detectar a armadilha, que pode ser facilmente desarmada com um bastão.

**Variação**

1. A armadilha está camuflada, coberta por folhas, panos, etc.
2. A armadilha está amarrada ou acorrentada a uma estrutura fixa.





# O BLOCO DE PEDRA

Um enorme bloco de pedra cai do teto.

Classificação

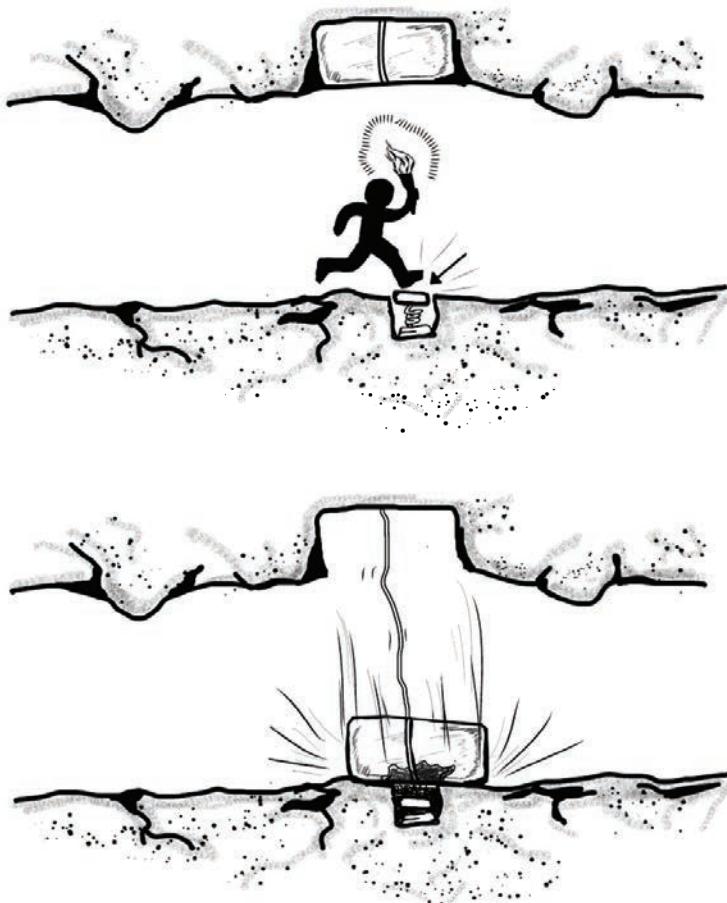


Gatilho *Placa de pressão no chão.*

Efeito *Um bloco de pedra cai sobre o aventureiro que ativar o gatilho e não passar em uma JP (DES). Dependendo do tamanho, pode causar de 2d6 a 4d6 de dano, e talvez prenda-lo sob o bloco.*

Contramedidas *Encontrar e evitar o gatilho.*

Variação 1. *O bloco pode bloquear a passagem de um corredor.*



# ARMADILHA ELÉTRICA

Ao tentar abrir a porta, uma forte descarga elétrica atinge o aventureiro.

Classificação



Gatilho

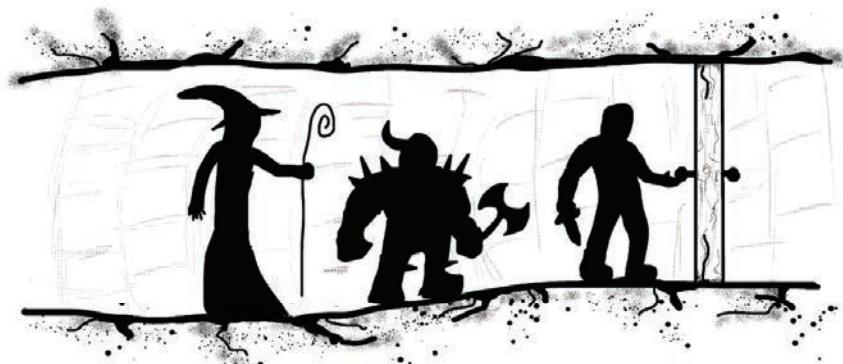
Uma maçaneta.

Efeito

Qualquer um que tocar na porta sofre  $2d8+3$  de dano elétrico. Se alguém a 1,5m de distância da vítima estiver usando armadura de metal, um arco voltaico estende-se a este, que também sofre o dano.

Contramedidas

Usar algum material isolante para abrir a porta. Abrir a porta sem tocar o chão ou paredes (pisando sobre uma tábua grossa, por exemplo), nem estar usando armadura de metal.





# ARMADILHA DE DARDO OU FLECHA

Um dardo ou flecha é disparado por uma mola ou besta escondida.

## Classificação



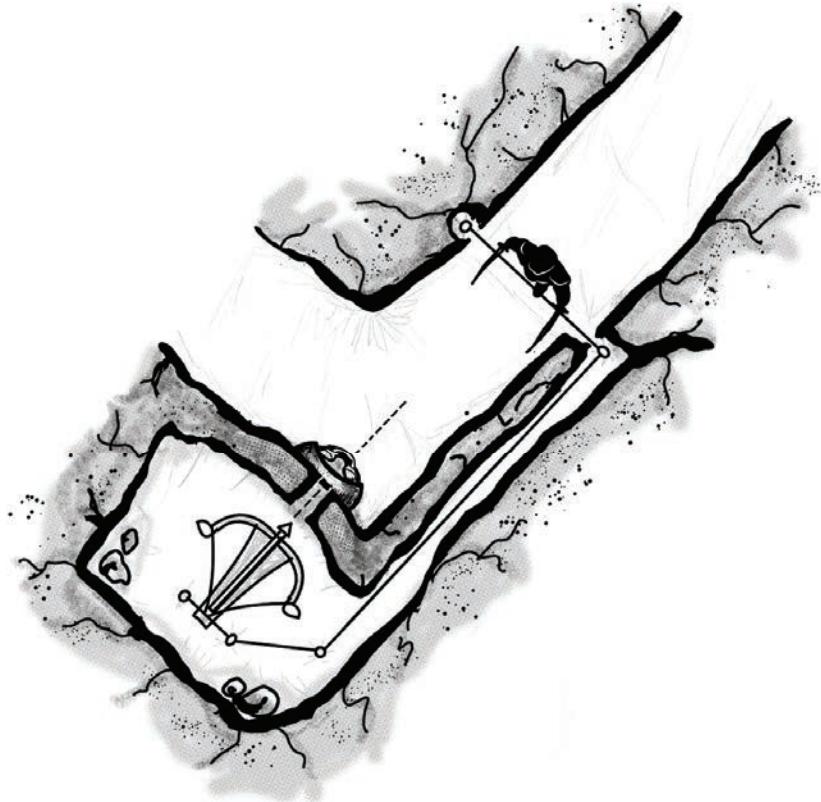
**Gatilho** Um fio esticado, placa de pressão no chão, ou abrir uma porta.

**Efeito** Ao ativar o gatilho, um dardo ( $1d3$  de dano) ou flecha ( $1d6$  de dano) é disparado, geralmente na direção do gatilho. Uma JP (DES) bem sucedida evita ser atingido. Caso erre o primeiro alvo, a flecha ou dardo pode atingir o próximo aventureiro que estiver atrás.

**Contramedidas** Evitar o gatilho. Proteger-se com um escudo.

**Variação**

1. O dardo ou flecha pode estar envenenado.
2. Não uma, mas um voleio de flechas ou dardos é lançado, com cada projétil do voleio causando o dano citado. Eles podem visar o mesmo alvo ou uma grande área, atingindo múltiplos alvos.



# ARMADILHA DE ESTACAS

Uma estaca surge repentinamente de uma superfície ou está fixa e embutida em um local como um fosso ou uma parede.

## Classificação

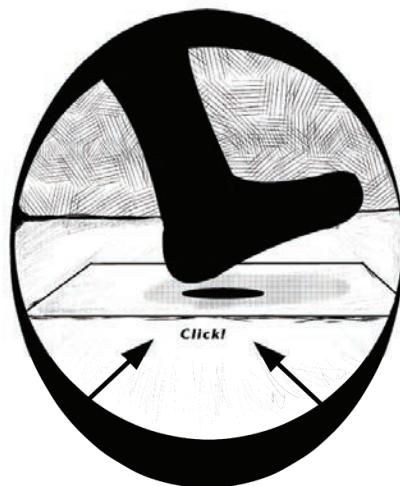


**Gatilho** Um fio esticado, botão ou placa de pressão no chão.

**Efeito** Estacas podem ser fixas ou retráteis. Estacas fixas são geralmente colocadas no fundo de armadilhas de fosso (aumentando o dano destas em 1d6+2), ou em paredes ou pisos logo após um fio esticado com o intuito de fazer o aventureiro tropeçar e cair sobre as estacas. Estacas retráteis surgem de uma superfície tocada pelo alvo quando um gatilho é acionado (1d6 de dano).

**Contramedidas** Evitar o gatilho. Cair sobre as estacas protegendo-se com um escudo de metal.

**Variação** 1. As estacas podem estar envenenadas.





# A BOLA GIGANTE

Uma enorme bola de pedra ou metal que vem rolando na direção dos aventureiros.

## Classificação

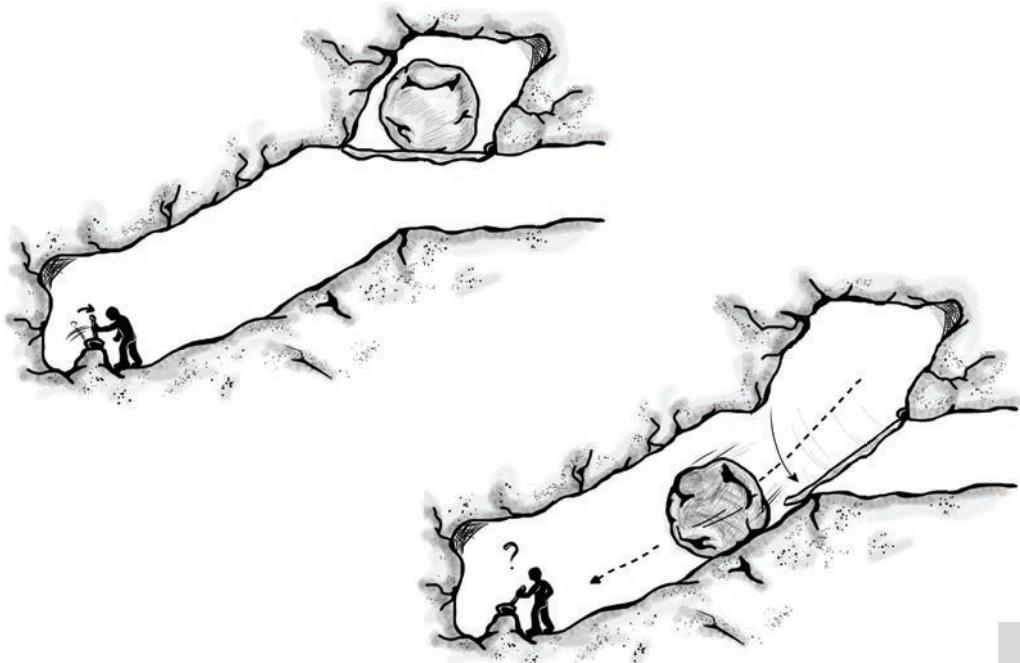


**Gatilho** Placa de pressão, puxar uma alavanca ou retirar um objeto de um pedestal.

**Efeito** Essa armadilha quase sempre encontra-se em um corredor, não raro inclinado. Ao ativa-la, a enorme bola vem rolando em grande velocidade para cima de quem a ativou, acelerando a cada turno. O mestre deve determinar a duração da armadilha em turnos, baseado no comprimento do corredor (mas nunca inferior a 3 turnos). Para fugir da bola uma JP (DES) deve ser realizada todo turno, mas a partir do segundo turno uma penalidade cumulativa de -1 é imposta (-1 no 2º turno, -2 no 3º, etc).

**Contramedidas** Evitar o gatilho. Estar afastado quando a armadilha for ativada.

- Variação**
1. Podem haver nichos nas paredes ou chão do corredor onde os personagens podem se proteger enquanto a bola passa por eles.
  2. O corredor acaba em um beco sem saída.
  3. O corredor possui um fosso, no qual a bola cai, encerrando a fuga.



# ARMADILHA DE ESTREPES

Um objeto feito de dois ou mais pregos metálicos, arranjados de forma que uma extremidade sempre aponta para cima ou um tetraedro de pedra também pode ser utilizado.

|               |  |
|---------------|--|
| Classificação |   |
| Gatilho       | Nenhum; geralmente eles apenas são colocados no chão.  |
| Efeito        | Qualquer um andando sobre estrepes sofre 1 de dano para cada 1,5m deslocados (arredonde para cima). Qualquer um que sofra esse dano fere os pés e passa a se deslocar pela metade por um dia inteiro, ou até ser curado. |
| Contramedidas | Qualquer um pode passar com atenção para evitá-los, movendo-se à metade de seu deslocamento.   |
| Variação      | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Os estrepes estão envenenados.</li><li>2. Pontas que funcionam como estrepes saltam de orifícios no chão quando uma placa no chão é pisada.</li></ol>                           |





# O Fio Cortante

Um arame fino e afiado, ou talvez um fio com cerol, esticado atravessado em um corredor ou passagem, normalmente à altura do pescoço de um homem.

## Classificação

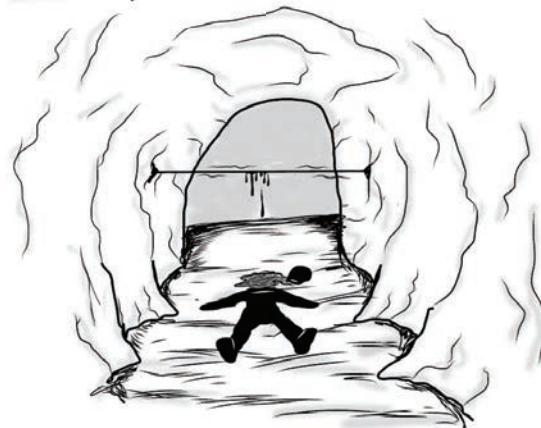
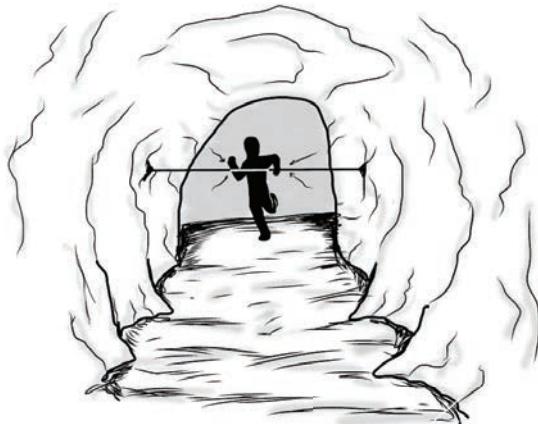


**Gatilho** Nenhum, o fio está lá e atinge qualquer um que atravessá-lo. A escuridão de uma dungeon torna difícil notá-lo.

**Efeito** Aquele que atravessar o fio andando sofre  $1d4$  de dano. Qualquer um que atravessá-lo correndo sofre  $1d8$  de dano.

**Contramedidas** Um elmo fechado evita qualquer dano, e uma busca cuidadosa irá denunciar a armadilha na passagem.

**Variação** 1. O fio afiado é colocado à altura das pernas de um homem.



# ARMADILHA DE TROPEÇO

Um arame ou fio fino e resistente, esticado atravessado em um corredor ou passagem, na altura dos tornozelos de um homem.

## Classificação

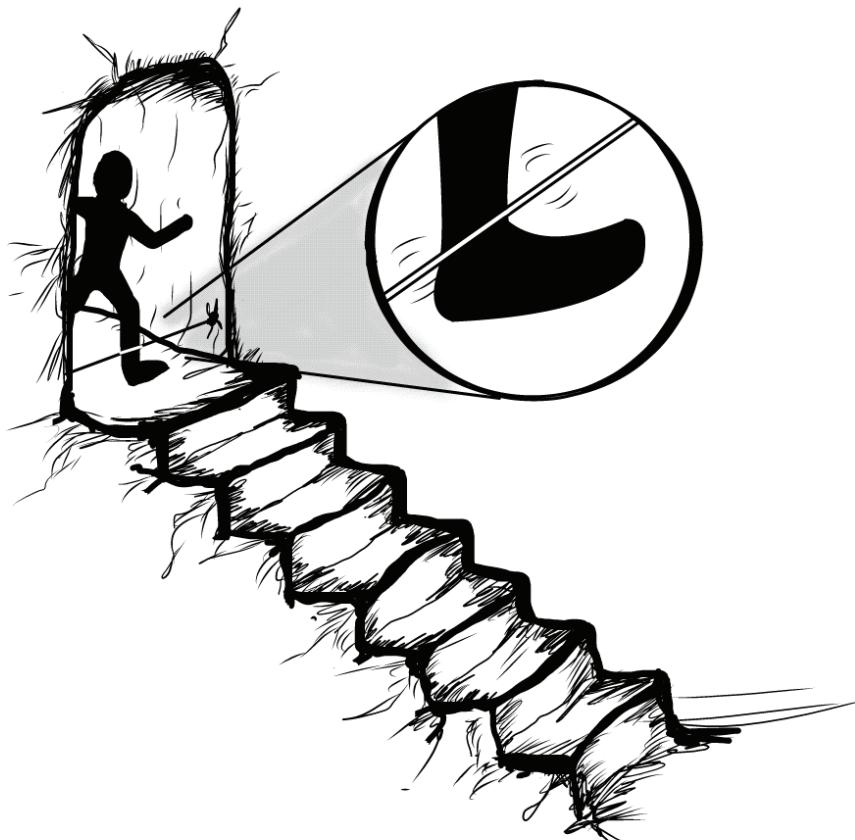


**Gatilho** Nenhum, o fio está lá para que tropeçem nele. A escuridão de uma dungeon torna difícil notá-lo.

**Efeito** Aquele que tropeçar no fio andando precisa ser bem sucedido em uma JP (DES) ou cair e sofrer  $1d2$  de dano. Qualquer um que estiver correndo quando tropeçar cai automaticamente e sofre  $1d4$  de dano.

**Contramedidas** Uma busca cuidadosa irá denunciar a armadilha na passagem.

**Variação** 1. Há um fosso aberto após o fio.





# O Fosso

Um fosso no chão, geralmente escondido por um alçapão.

## Classificação

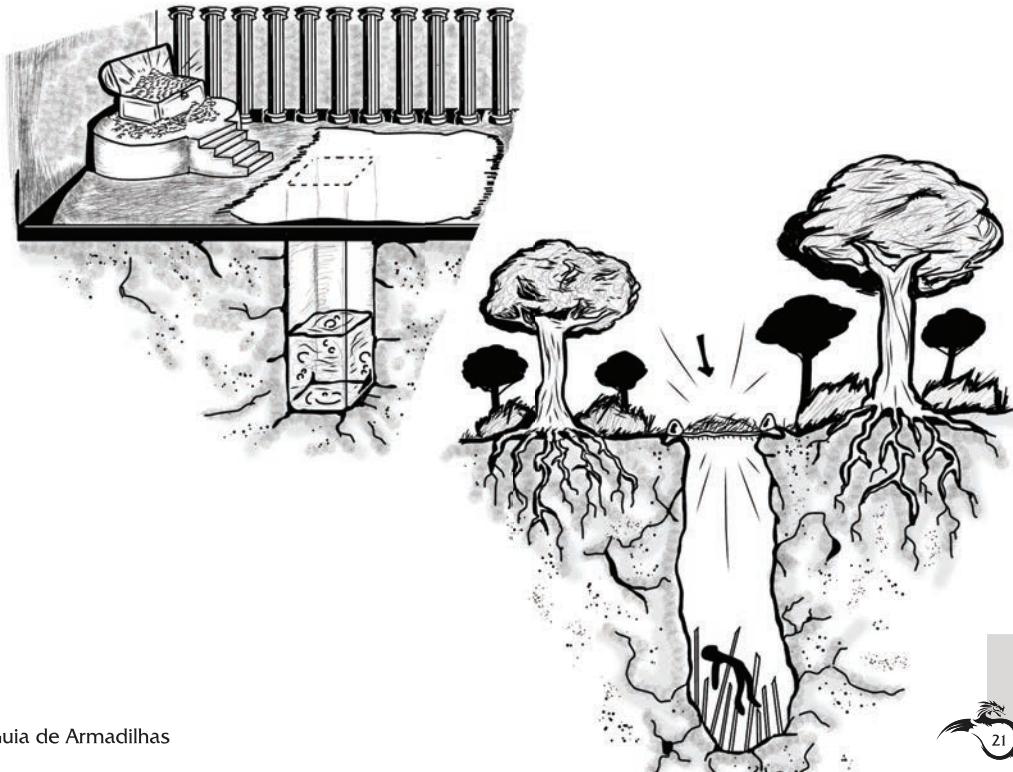


**Gatilho** Uma alavanca, uma placa de pressão no chão, ou nenhum.

**Efeito** O fosso pode ser permanentemente aberto, camuflado (com um piso falso, galhos e folhas, ou um tapete) ou escondido por um alçapão que se abre quando um gatilho é acionado. A profundidade pode variar, e cada 3m de queda causa  $1d6$  de dano.

**Contramedidas** Testar o caminho com uma vara de 3m. Detectar o gatilho.

- Variação**
1. O alçapão fecha-se novamente, trancando a vítima dentro do fosso.
  2. Há estacas no fundo do poço ( $+1d6+2$  de dano).
  3. No fundo do poço há serpentes, aranhas, insetos venenosos, ou até mesmo água e animais marinhos.
  4. O fosso está cheio de ácido, ou é preenchido por água ou areia após a queda da vítima.
  5. O fosso pode levar até um nível inferior da dungeon.



# ARMADILHA DO GÁS

*Pequenos orifícios liberam um tipo de gás perigoso.*

**Classificação** 

**Gatilho** *Abrir uma tranca ou fechadura, mover uma maçaneta, ou mover um objeto.*

**Efeito** *Ao ativar o gatilho, o gás é expelido sobre o alvo, que tem direito a uma JP (CON) para evitar seus efeitos. Gases podem ter uma ampla gama de efeitos:*

- Cegueira: O alvo perde a visão por 1d4 horas.

- Corrosivo: Gás clorídrico ou sulfúrico corrói como ácido, causando 2d4 de dano regressivo até ser neutralizado. Para esse tipo de gás é exigida uma JP (DES), mas apenas para reduzir o dano à metade.

- Fraqueza: A Força do alvo é reduzida em 10 pontos, até o limite de 3, por 2d4+2 turnos.

- Inflamável: O gás incendeia-se na presença de qualquer chama, explodindo e causando 1d10 de dano numa área de 3mx3mx3m. Para esse tipo de gás é exigida uma JP (DES), mas apenas para reduzir o dano à metade.

- Letárgico: O alvo desloca-se à metade da velocidade normal, e a cada turno tem 50% de chance de não agir, por 2d4+2 turnos.

- Medo: O alvo entra em pânico e foge correndo por 2d4+2 turnos. Há 60% de chance do alvo soltar qualquer objeto que esteja carregando.

- Náusea: O alvo fica nauseado e perde toda sua Destreza na CA e recebe uma penalidade de -2 nos ataques. O efeito dura 1d4 turnos.

- Obscurcimento: Este gás escuro espalha-se por uma área de 3mx3mx3m, obscurecendo totalmente a visão na área. Todos os ataques nessa área sofrem -4 de penalidade.

- Paralisante: O alvo fica completamente paralisado por 1d3 horas.

- Riso: O alvo entra em um acesso de risos compulsivo, não conseguindo realizar nenhuma ação por 2d4+2 turnos.

- Sonífero: O alvo cai em um sono pesado, quase comatoso, por 10 min.

- Sufocante: Este gás impede a respiração normal, causando sufocamento (como descrito no OD Manual Básico). Só é efetivo em salas preenchidas pelo gás.

- Vapor: Vapor d'água escaldante queima a pele causando 1d6 de dano. Para esse tipo de gás é exigida uma JP (DES), mas apenas para reduzir o dano à metade.

- Venenoso: Pode causar dano, dreno de atributo, ou morte instantânea. Veja “Veneno”.

**Contramedidas** *Prender a respiração (exceto para vapor, gás corrosivo, de obscurcimento e inflamável). Evitar o gatilho.*

**Variação** 1. A sala tranca-se e é preenchida pelo gás, exigindo uma JP (CON) todo turno até conseguir escapar.

2. O gás é concentrado, impondo um redutor na JP ou negando-a totalmente.



# O JATO DE FOGO

*Um orifício do qual é projetado um jato de chamas.*

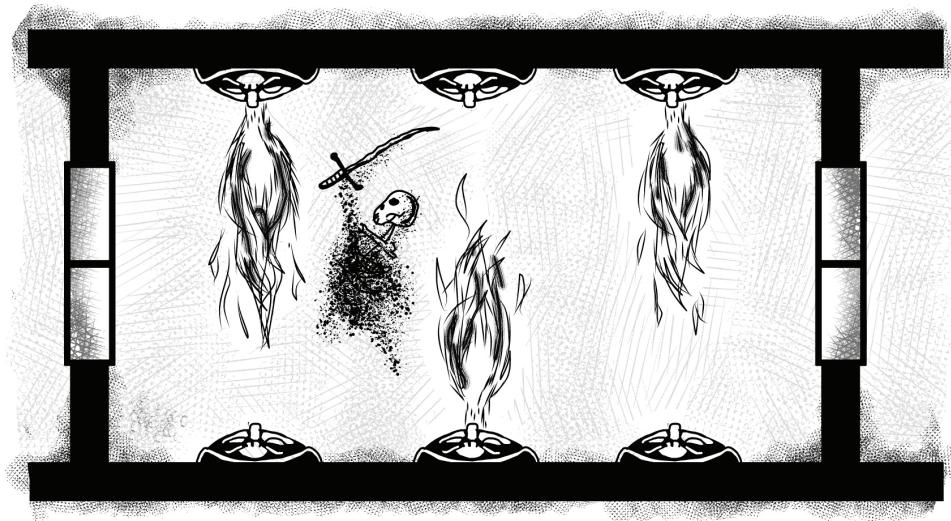
**Classificação**

**Gatilho** *Uma placa de pressão no chão ou abrir uma porta.*

**Efeito** *Um jato de fogo, normal ou mágico, é expelido por um orifício quando o gatilho é ativado. O jato causa 1d6 de dano e pode incendiar roupas e cabelos.*

**Contramedidas** *vitar o gatilho. Proteger-se com um escudo de corpo, ou envolver-se em um cobertor ou capa molhado.*

- Variação**
- O jato de chamas é intermitente, disparando sozinho a intervalos regulares ou irregulares de tempo.*
  - Há uma variedade de um jatos, formando uma verdadeira parede de fogo (1d10 de dano).*
  - O aventureiro é atingido por um jorro de óleo antes do jato de chamas ser disparando, garantindo que o alvo continue em chamas.*





# A LÂMINA CEIFADORA

Uma lâmina salta horizontalmente da parede, na altura do pescoço de um homem, decapitando os desavisados.

Classificação   

**Gatilho** Uma placa de pressão no chão ou um fio esticado no corredor.

**Efeito** Aquele que acionar o gatilho deve passar em uma JP modificada pela Destreza, ou ser decapitado (morte instantânea).

**Contramedidas** Passar abaixado, ou ser um anão ou halfling.

**Variação** 1. A lâmina é colocada à altura das canelas de um homem, aleijando as vítimas e forçando que no mínimo um outro sobrevivente seja usado para deslocar o ferido pela área da armadilha.



# ARMADILHA DE LANÇAS

Uma lança surge de uma superfície ou é disparada por uma mola.

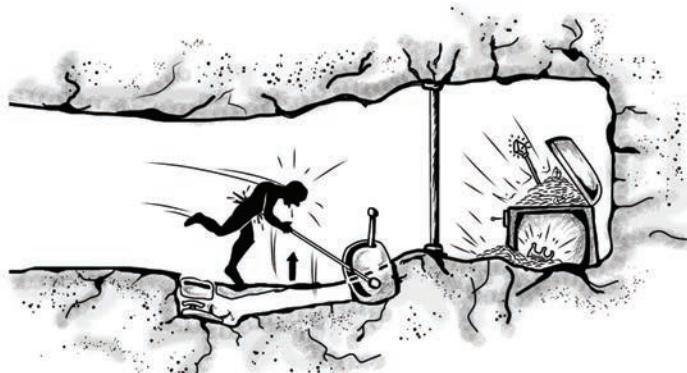
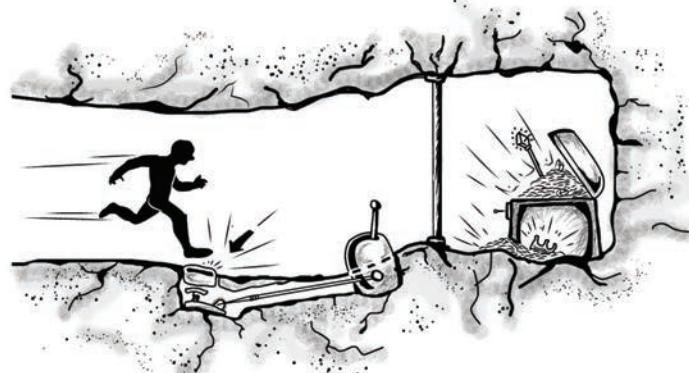
**Classificação** 

**Gatilho** Um fio esticado, abrir uma porta, botão ou placa de pressão no chão.

**Efeito** Lanças podem ser disparadas ou retráteis. Lanças causam 1d6 de dano, e as disparadas sempre podem ser esquivadas com uma JP (DES).

**Contramedidas** Evitar o gatilho. Proteger-se com um escudo.

- Variação**
1. As lanças podem estar envenenadas.
  2. As lanças podem formar uma espécie de grade, bloqueando o caminho.





# ARMADILHA DO ÓLEO ESCORREGADIO

Um orifício no teto ou parede que despeja um jato de um óleo viscoso e escorregadio.

## Classificação

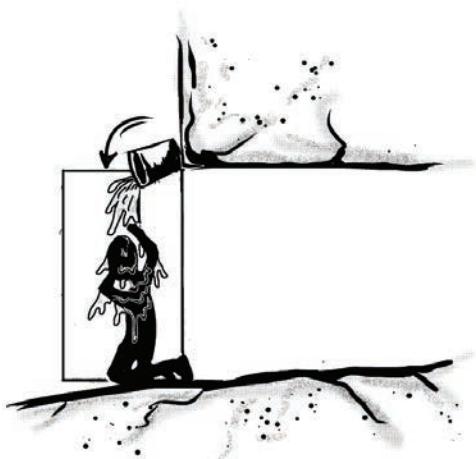


**Gatilho** Placa de pressão no chão, ou abrir uma porta.

**Efeito** O jato atinge o personagem, que deve fazer uma JP (DES) com -3 de penalidade. Se falhar, o óleo torna impossível correr sem cair, e não conseguirá segurar nenhum objeto, que cairá no chão. Caso passe na JP, o aventureiro desvia parcialmente e apenas a penalidade de locomoção se aplica.

**Contramedidas** Alguém atingido pode andar à metade de seu movimento normal sem problemas. Água e sabão eliminam o óleo.

**Variação** 1. Ao invés de óleo, um jato de ácido atinge o aventureiro, causando 1d4 de dano regressivo.



# O PÊNDULO

Um pêndulo com um peso ou lâmina na extremidade, que atinge violentamente aquele que acionar o gatilho.

|               |   |
|---------------|---|
| Classificação | 💀💀  |
| Gatilho       | Abrir uma porta, uma alavanca ou uma placa de pressão no chão.  |
| Efeito        | Ao ativar o gatilho, um pêndulo oscila na área, alcançando não só quem o ativou, mas uma grande área em linha. Pêndulos podem ter apenas um bloco (1d6 de dano) ou então uma lâmina (1d8 de dano) em sua extremidade, mas sempre arremessam seu alvo no sentido da oscilação. |
| Contramedidas | Tentar agarrar-se à haste/corda do pêndulo. Travar o pêndulo de alguma forma impedindo-o de balançar.   |
| Variação      | 1. Múltiplos pêndulos são acionados ao mesmo tempo, um ao lado do outro.<br>2. Não há um gatilho; os pêndulos passam pela área de forma intermitente.   |





# PLATAFORMAS SUSPENSAS

Uma série de plataformas de madeira suspensas por correntes, que formam um caminho de uma borda a outra de um penhasco.

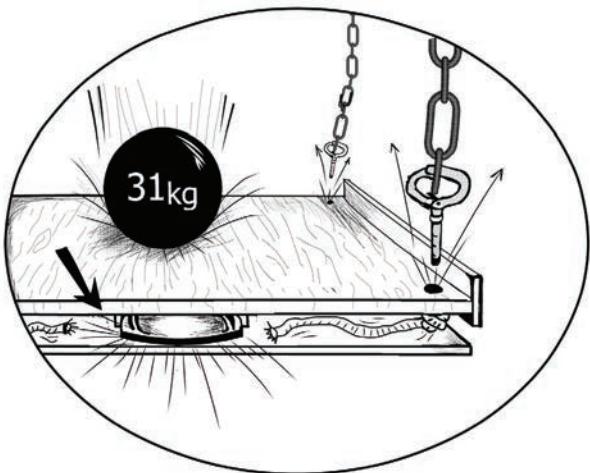
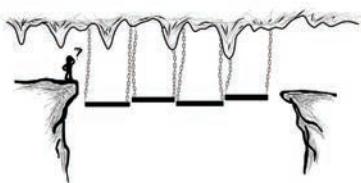
Classificação

Gatilho *Uma das plataformas.*

Efeito *Uma das plataformas é preparada de modo que se mais de 30kg estiver sobre ela, a plataforma inteira despencará. Além de cair com quem saltar sobre ela, ainda deixa um grande espaço a ser saltado até a próxima plataforma.*

Contramedidas *Atravessar o penhasco sem utilizar as plataformas. Testar as plataformas com algo pesado.*

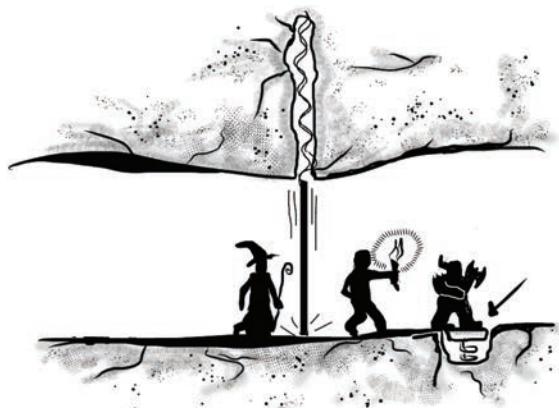
Variação 1. *Mais de uma plataforma está preparada para cair.*  
2. *Uma sala inteira formada por essas plataformas, protegida por monstros armados de arcos. Os monstros sabem quais são as plataformas perigosas.*  
3. *Plataformas de madeira boiando na água, ou de pedra boiando na lava, que começam a afundar com o peso de personagens sobre elas.*



# PORTA DE CRISTAL

Uma porta de cristal grosso e resistente que bloqueia uma passagem, e que só é notada quando é tarde demais.

| Classificação | 💀  |
|---------------|--|
| Gatilho       | Uma placa de pressão no chão após a passagem.  |
| Efeito        | Ao acionar o gatilho, uma grossa placa de cristal desce silenciosamente do teto bloqueando a passagem sem que os aventureiros percebam. A porta de cristal é tão transparente que só é notada estando muito próximo, e tão resistente que tentar quebrá-la com armas é inútil. |
| Contramedidas | Detectar o gatilho e evitá-lo. Colocar algo sob a passagem para impedir a porta de fechar. O cristal pode ser cortado por um diamante.   |
| Variação      | 1. Após a porta de cristal trancar a sala sem alarde, a sala é preenchida por gás venenoso.  |





# SALA COMPACTADORA

Uma sala cujo teto ou paredes começam a se mover, esmagando aqueles em seu interior.

## Classificação



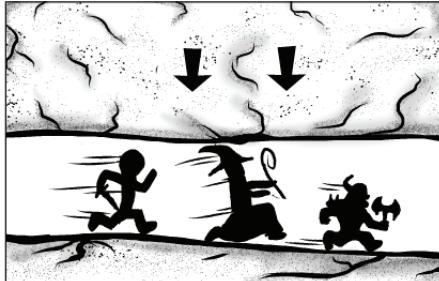
**Gatilho** Uma placa de pressão no chão, uma maçaneta ou mover um objeto.

**Efeito** Ao ativar o gatilho, a sala se tranca e o teto começa a descer lentamente, ou as paredes começam a se aproximar. O mestre deve determinar quantos turnos levará para a sala esmagar a todos: esse é o tempo que os aventureiros terão para encontrar um meio de sair da sala (forçando ou destruindo a porta, arrombando a fechadura, etc). Se não conseguirem sair antes do tempo determinado, os aventureiros são esmagados e morrem.

**Contramedidas** Objetos resistentes como barras de metal, blocos de pedra ou mesmo móveis resistentes podem ser utilizados para tentar segurar as paredes e atrasar o esmagamento em  $1d3$  turnos.

**Variação**

1. Há estacas no teto ou paredes, causando  $1d6$  de dano no turno anterior ao esmagamento.
2. Um longo corredor cujo teto vai baixando. Os personagens devem atravessá-lo correndo antes de serem esmagados, o que leva 3 turnos. No primeiro nenhum teste é necessário, mas caso tomem outra ação que não correr nesse turno, uma penalidade de -1 nas próximas JP é aplicada. No segundo uma JP (DES) deve ser realizada devido a correr abaixado; caso resulte numa falha, a próxima JP será realizada com uma penalidade de -2. No terceiro turno, uma JP (DES) deve ser realizada para conseguir atingir a porta de saída enquanto rasteja, ou ser esmagado e morrer.



# ARMADILHA DE SOTERRAMENTO

Após entrarem em uma sala sem saída, uma laje de pedra tranca a entrada e um alçapão no alto da sala começa a despejar grande quantidade de areia na sala.

## ARMADILHA SIMPLES

## Classificação

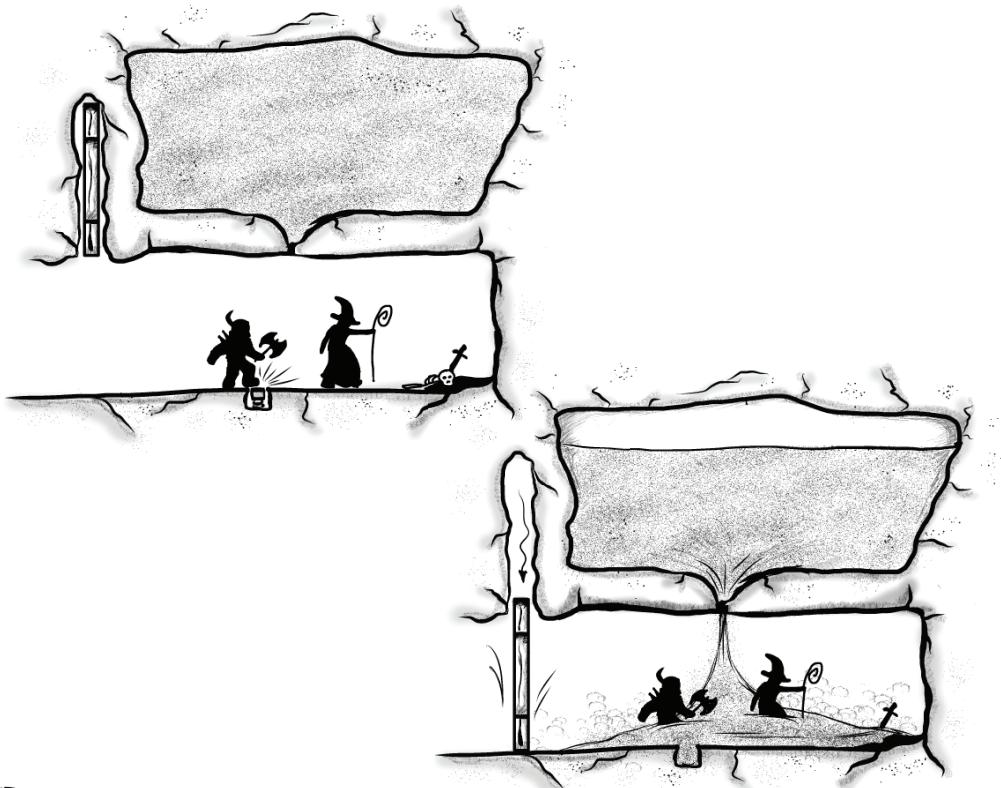


**Gatilho** Uma placa de pressão no centro da sala.

**Efeito** Cairá areia suficiente para encher a sala até próximo da boca do alçapão, durante 10 turnos. Após 3 turnos sendo coberto de areia, é necessário um teste de Força para conseguir se mover. Após 6 turnos, o personagem começa a sufocar.

**Contramedidas** Caso não se desesperem, os personagens podem esperar haver um determinado nível de areia na sala, e então sair debaixo dela para a superfície da areia. O próprio peso da areia caindo a vai compactando, e a areia não é fofa o suficiente para eles afundarem nela completamente. Se continuarem fazendo isso, poderão sair pelo alçapão de onde veio a areia.

**Variação** 1. Troque a areia por lama, água, cascalho ou outra substância e os soterrados terão ainda mais problemas.





# ARMADILHAS COMPLEXAS



# O CORREDOR ROTATÓRIO

Um corredor de metal de 5m de altura e 1,5m de largura, recoberto de espinhos nas paredes.

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

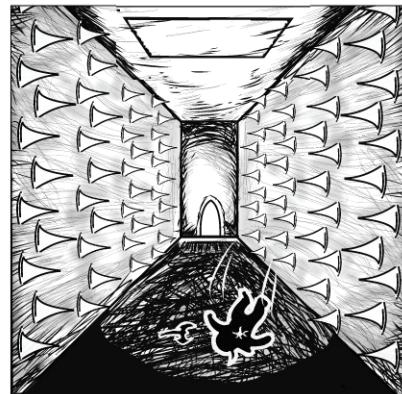
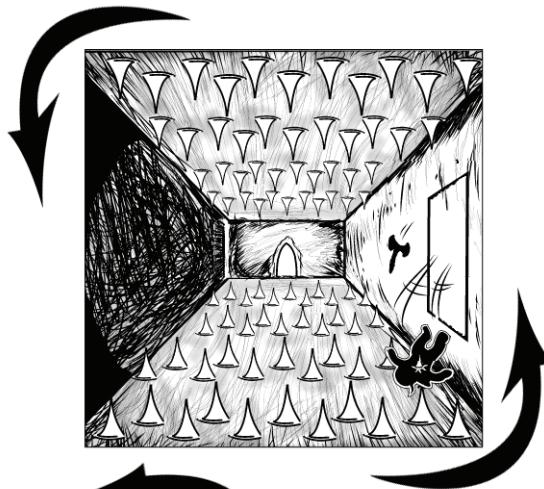
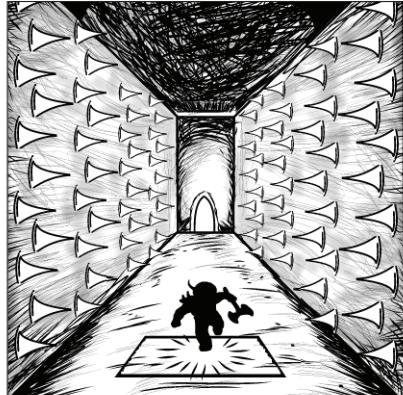


**Gatilho** Uma placa de pressão no chão.

**Efeito** Ao pisar no gatilho, o corredor inteiro irá virar 90°, arremessando os personagens nos espinhos (1d6 de dano). Alguns espinhos reativam a armadilha, que irá virar novamente 90° e fazer com que o grupo caia novamente, desta vez na área sem espinhos (1d6 de dano).

**Contramedidas** Detectar o gatilho e evitá-lo.

**Variação** 1. O corredor pode ser longo e a armadilha se repetir várias vezes.





# A PORTA TEIMOSA

Após passar por uma porta (aberta ou trancada) o grupo se depara com um corredor. A porta seguinte é de aço e está fechada, não abrindo de modo algum.

## Classificação

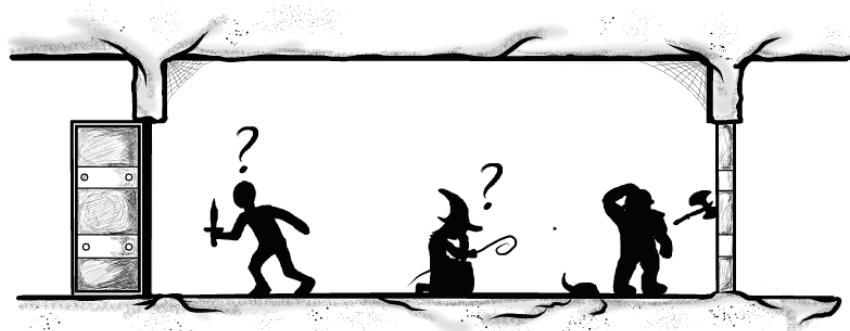


**Gatilho** Deixar a primeira porta aberta.

**Efeito** A porta de aço só abrirá quando a porta pode de onde os personagens vieram estiver fechada.

**Contramedidas** Fechar as portas pela qual passar, algo que muitos grupos esquecem.

**Variação** 1. O teto pode começar a descer, enquanto o grupo tenta descobrir como abrir a porta.



# O SALTO DO FOSSO

O grupo precisa pular um fosso para chegar do outro lado. [Pular o poço aciona uma série de armadilhas, atingindo vários personagens de cada vez]

## ARMADEIRA COMPLEXA

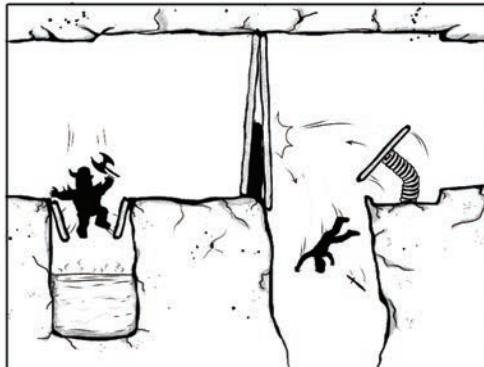
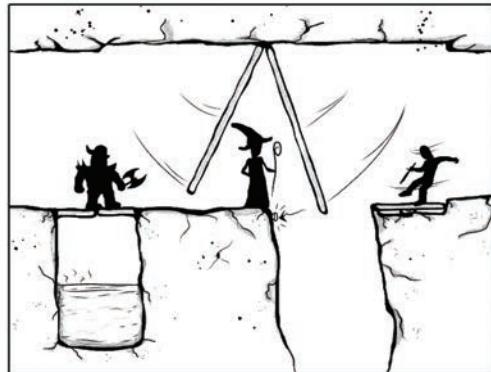
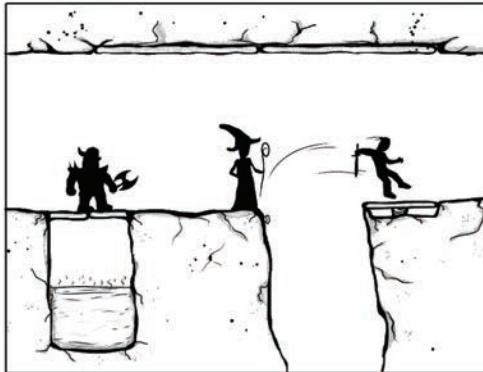
**Classificação** 

**Gatilho** A extremidade do piso do outro lado do fosso.

**Efeito** Após saltar o fosso, o primeiro herói aterrissa em um mecanismo que libera duas placas do teto, esmagando quem estiver na outra beirada do fosso (2d6 pontos de dano, JP [DES] para levar metade do dano). Uma das placas é maior que a outra, de forma que após descer ela pressiona um botão na base do poço do lado de onde os aventureiros vieram, acionando a terceira armadilha - o piso 1,5m antes do fosso se abre, fazendo quem estiver ali fazer uma JP (DES) ou cair em um poço de ácido (morte em 3 rodadas). Por fim, após ser acionado, o piso onde o primeiro aventureiro pisou irá ejetá-lo através de um sistema de molas, lançando-o no fosso (JP [DES] para evitar).

**Contramedidas** Não pisar na borda posterior ao atravessar o fosso. Verificar a existência do botão que aciona a armadilha do ácido e evitar que a placa o pressione.

**Variação** 1. placa do teto pode arremessar o segundo personagem no fosso.





# O ARRANCA-PÉS

Uma seção do piso afunda ao ser pisada, liberando uma lâmina impulsionada por molas.

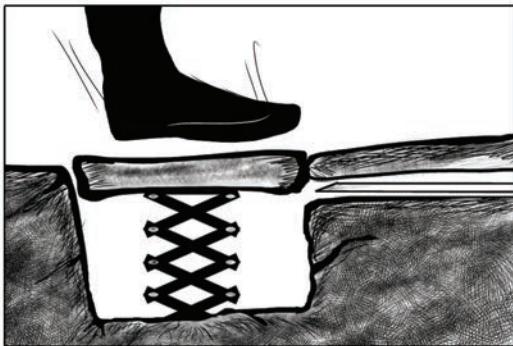
Classificação

**Gatilho** Pisar no bloco móvel do piso.

**Efeito** Ao pisar no bloco que é sustentado por uma mola, este afunda liberando uma lâmina afiada de forma violentíssima contra a perna do personagem. A lâmina causa  $1d6$  de dano e decepa o pé de qualquer um que não esteja usando botas de metal.

**Contramedidas** Detectar o bloco móvel e evita-lo.

**Variação** 1. Ao invés de uma lâmina, pisar no bloco libera um jorro de ácido ( $1d4$  de dano regressivo) ou fogo ( $1d6$  de dano).



# BURACO DO GANANCIOSO

Um buraco na parede, em cujo fundo está uma chave ou outro objeto atrativo.

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

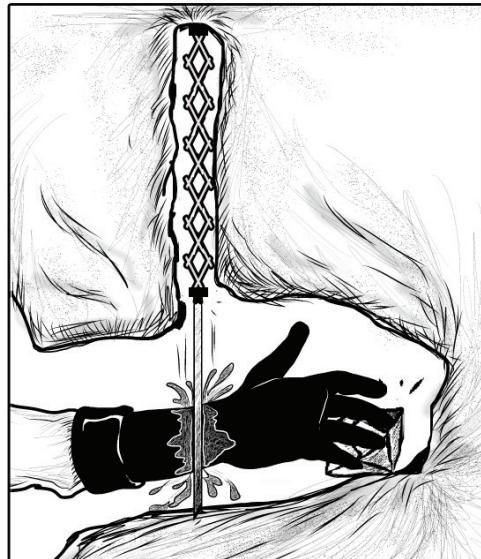
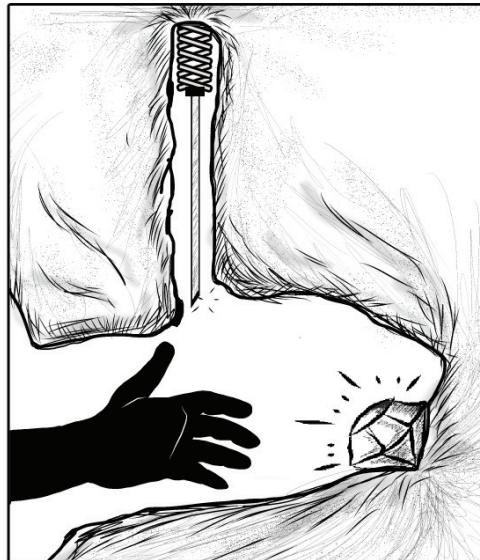


**Gatilho** Retirar o objeto no fundo do buraco de seu apoio.

**Efeito** Se algum personagem enfiar o braço para pegar o objeto, uma lâmina descerá causando 1d6 de dano e decepando sua mão.

**Contramedidas** Pegar o objeto utilizando algum instrumento de metal que sirva para puxar a chave.

**Variação** 1. Ao invés de uma lâmina, painéis fecham-se prendendo a mão do aventureiro e mantendo-o no local, enquanto outra armadilha é acionada no recinto.





# BURACO DO CURIOSO

Uma parede qualquer tem um buraco, que emana uma luz fraca. [Uma luz chama a atenção para espiar por um buraco, que esconde uma armadilha]

## Classificação



**Gatilho** Encostar na parede para espiar no buraco.

**Efeito** A pressão da testa faz com que uma agulha atinja o olho do personagem ( $1d3$  pontos de dano), cegando-o. O ferimento faz com que o personagem receba uma penalidade de -1 em todos os testes físicos em um período de um mês, até que se acostume com a perda do olho.

**Contramedidas** Verificar armadilhas na parede antes. Não apoiar na parede para averiguar o buraco.

**Variação** 1. Um par de agulhas fura os dois olhos do personagem.



# CAIR E QUICAR

Uma seção de piso que gira em falso, com espinhos na metade superior de um lado e também na metade inferior do outro lado, com um fosso abaixo.

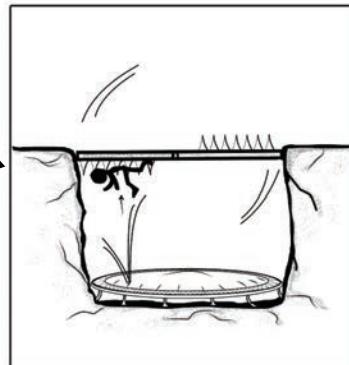
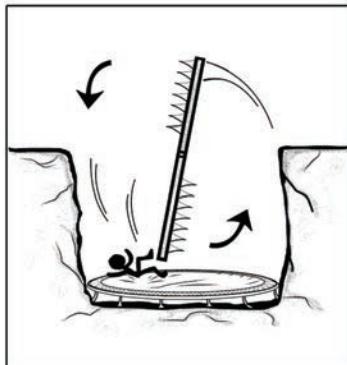
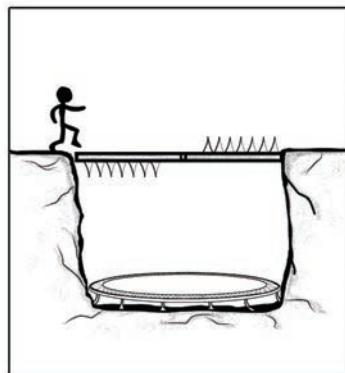
## ARMADILHA COMPLEXA

Classificação 

**Gatilho** Pisar na primeira metade do piso falso.

**Efeito** Pisar no início do piso falso o fará girar violentamente, derrubando quem estava sobre ele em um fosso. No fundo desse fosso há uma espécie de cama-elástica que amortecerá a queda, mas fará o personagem ser arremessado novamente para o alto, bem a tempo de ser atingido pela superfície com espinhos do piso giratório ( $2d6+2$  de dano)

**Contramedidas** Nenhuma. Não pisar no piso falso





# CÂMARA DO TESOURO

Um túnel vertical estreito leva a uma antecâmara de uma falsa sala do tesouro.

Classificação

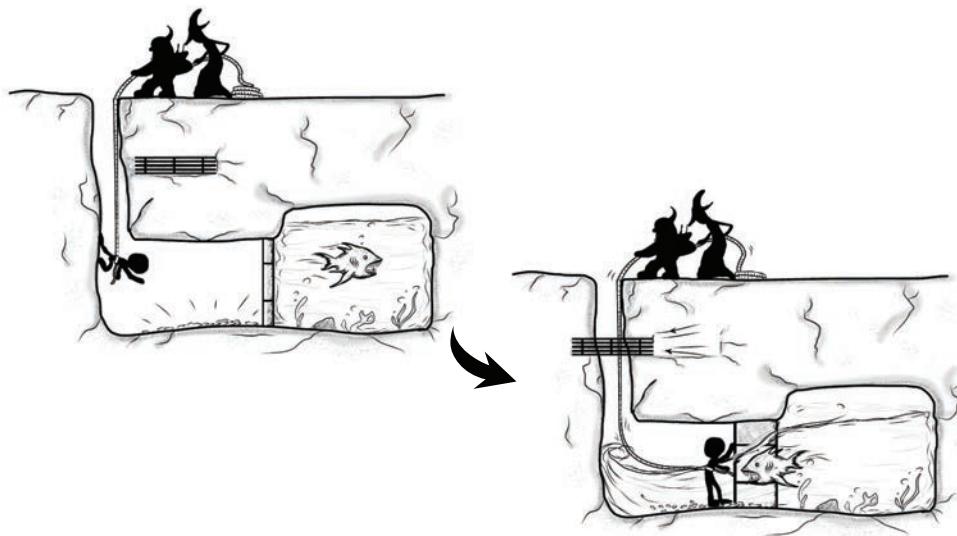
**Gatilho** Abrir a porta da falsa câmara do tesouro.

**Efeito** Só um personagem por vez consegue passar pelo túnel, escalando ou usando uma corda. O fim do túnel dá em uma antecâmara com alguns tesouros espalhados formando uma trilha até a uma única porta no local, dando a entender que caíram ao serem retirados ou levados para lá. A sala depois da porta na verdade está cheia de água e com uma criatura marinha agressiva. Ao abrir a porta, a água entrará violentamente (JP bônus de DES para não cair) preenchendo até a metade da altura da sala, permitindo à criatura atacar os personagens. Além disso, abrir a porta fará com que um conjunto de lanças atravesse o túnel, bloqueando-o como uma grade. Se houver alguém nessa seção do túnel no momento, ele pode jogar-se túnel abaixo para evitar as lanças, ou levar 5d6 de dano e ficar preso à parede. Há ainda 30% de chance de que as lanças cortem a corda utilizada para descer pelo túnel.

**Contramedidas** Ouvir ruídos na porta revela um som de água. Bloquear os orifícios de saída das lanças no túnel.

**Variação**

1. Ao invés de lanças, é disparada uma lâmina que corta qualquer corda e tampa totalmente o túnel.
2. Há mais de uma criatura na água.



# CHUVA GELATINOSA

Um alçapão abre-se no teto, precipitando um mortal cubo gelatinoso sobre as vítimas.

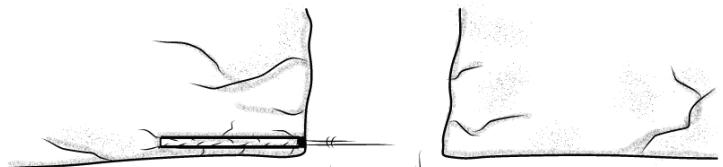
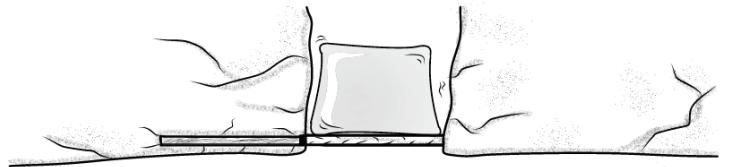
## ARMADILHA COMPLEXA

Classificação    

Gatilho    Uma placa de pressão no chão.

Efeito    Ao pisar na placa um compartimento libera um cubo gelatinoso sobre a vítima da armadilha. Uma JP modificada pela Destreza evita ser automaticamente fagocitado pelo cubo. O cubo normalmente tem a mesma largura do corredor, bloqueando-o totalmente.

Contramedidas    Nenhuma.





# CÔMODO IMANTADO

Uma sala ou corredor com piso e paredes imantados.

Classificação



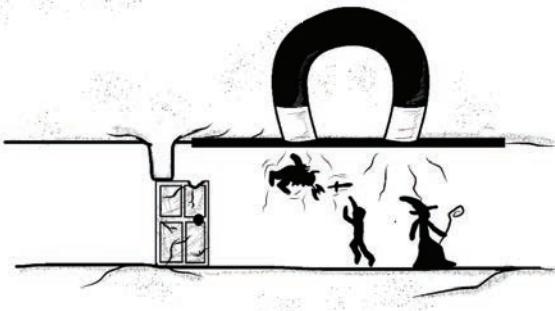
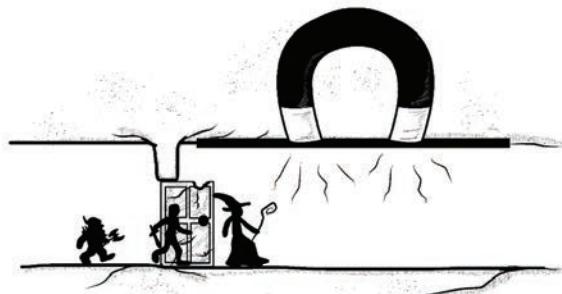
Gatilho Entrar no cômodo.

Efeito O piso e paredes de uma sala ou corredor são feitos de poderosos imãs, queatraem qualquer coisa metálica não-preciosa. Armas de metal, fivelas de cintos, etc., ficarão presas. Personagens com armaduras de metal ficarão presos ao chão ou paredes, imóveis, até que alguém os ajude a sair das armaduras, que estarão irremediavelmente presas à sala.

Contramedidas As paredes de metal ou de uma pedra preta incomum (imã) dão uma dica da existência da armadilha. Testar o piso com algo de metal antes de entrar denunciará a natureza da armadilha. Alguns objetos de metal presos na sala podem denunciar sua natureza.

Variação

1. Após prender os aventureiros, um gás venenoso preenche a sala.
2. O cômodo imantado é o degrau de uma escada, que também é um gatilho que libera um fluxo de lava, ácido ou pedras escada abaixo (seja o que for, levará dois turnos para atingir o degrau com o gatilho). Qualquer um usando botas de metal (como de uma armadura completa) fica preso no degrau.
3. Apenas o teto é imantado, atraindo qualquer um utilizando armadura de metal. Ao bater violentamente no teto e ficar preso, o corpo do aventureiro pressiona um botão escondido que abre um fosso com estacas abaixado dele.



# CORREDOR DE ESPINHOS

Aparenta um corredor comum, com espinhos posicionados na parede ao fim do caminho. [Um corredor que se gira e se torna um poço]

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

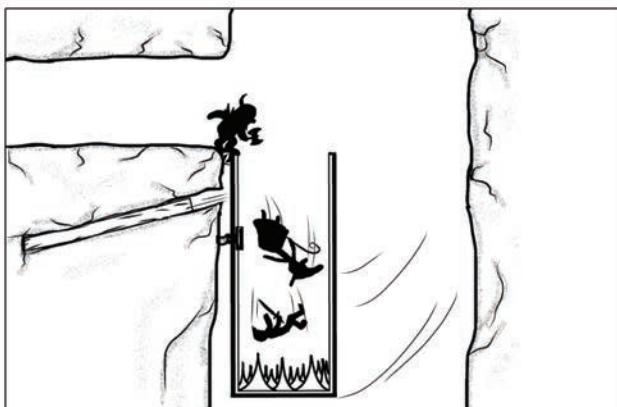
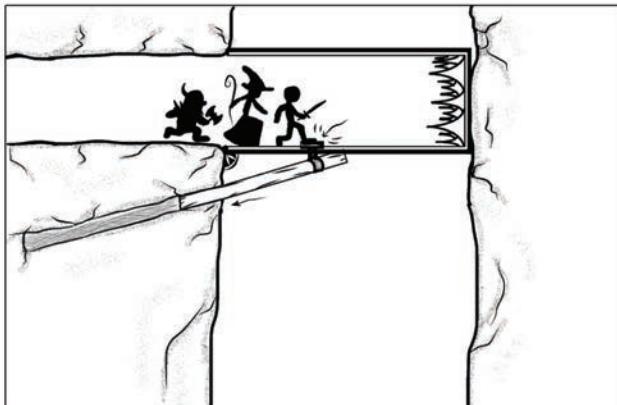


**Gatilho** Uma pedra escondida no piso aciona o mecanismo.

**Efeito** O corredor vira 90º para baixo, atuando como um poço, causando 1d6 de dano a cada 3 metros de queda, mais 1d6+2 dos espinhos.

**Contramedidas** Verificar a existência do mecanismo de gatilho.

- Variação**
1. O mecanismo é acionado pelo peso dos aventureiros.
  2. Os espinhos podem estar envenenados.





# CORREDOR-GANGORRA

Um trecho de corredor com um tesouro ao fundo, preso apenas a um eixo de sustentação central, que pende quando peso demais é colocado na sua metade final.

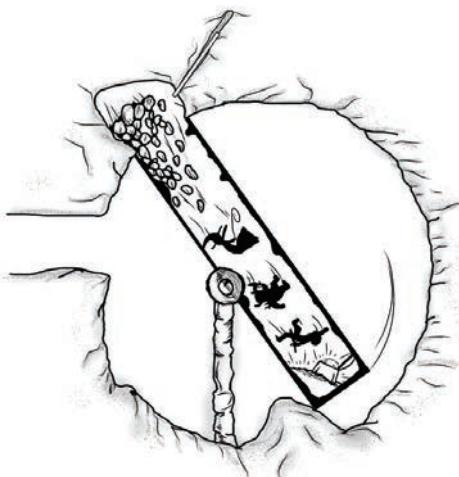
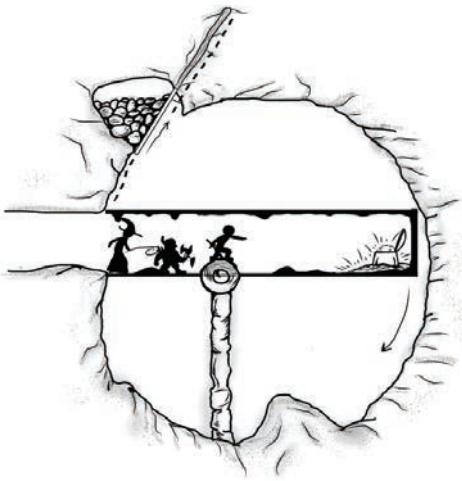
Classificação

**Gatilho** Colocar peso demais após o eixo de sustentação do corredor.

**Efeito** O corredor é feito de modo que mantenha o equilíbrio com o peso do tesouro em seu final, mas caso 70kg ou mais seja adicionado após o eixo de sustentação, o corredor ele pende, derrubando que estiver neste trecho em direção ao fundo ( $2d6$  de dano pela queda). Ao mesmo tempo, a outra extremidade do corredor dará para um compartimento escondido que se abrirá derrubando pedras para soterrar os personagens no fundo do corredor. As pedras causam  $3d6$  de dano e é necessário passar em um teste de Força para sair debaixo delas.

**Contramedidas** Um aventureiro cauteloso sente o piso tremer ao caminhar vagarosamente em direção ao fundo do corredor. Alcançar o tesouro sem pisar na segunda metade do corredor ou enviar um halfling para recolher o tesouro não ativa a armadilha. Um escudo reduz o dano das pedras pela metade. Amontoar as pedras na outra extremidade faz o corredor voltar à posição normal.

**Variação** 1. Ao invés de pedras o corredor é preenchido com ácido.

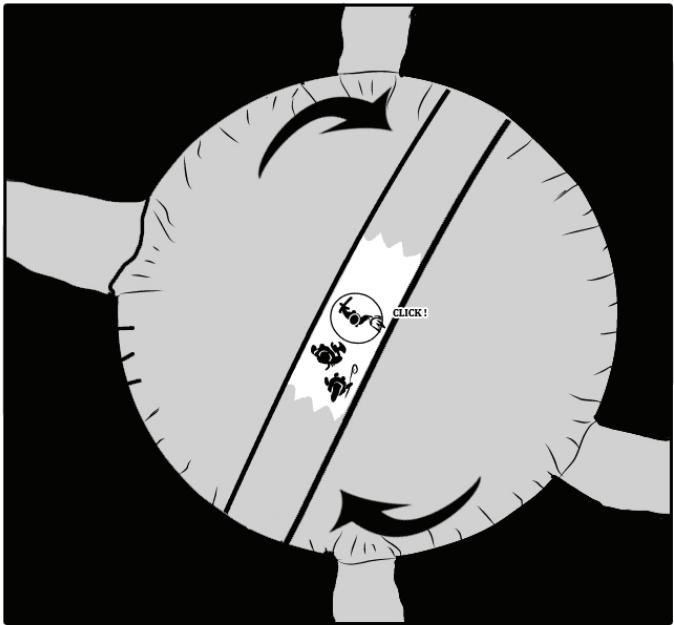
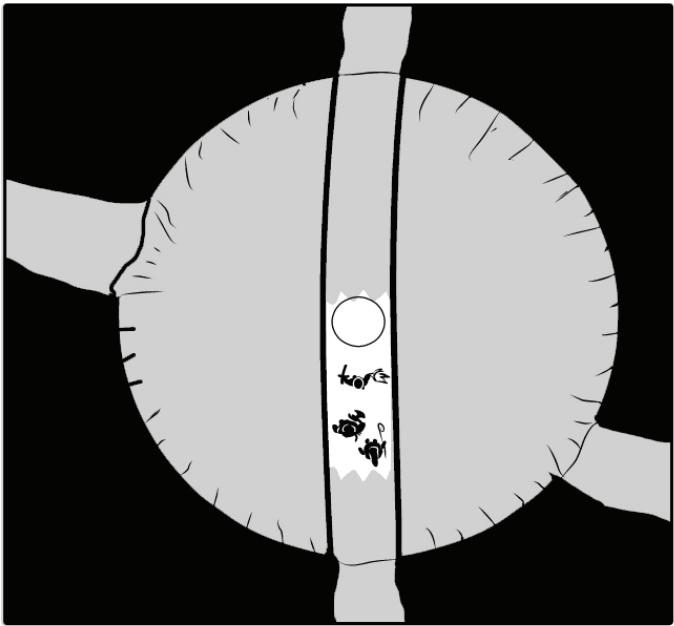




# CORREDOR MÓVEL

Um longo corredor que gira desapercebidamente, tornando o mapeamento do caminho quase impossível.

| Classificação |  |
|---------------|--|
| Gatilho       | <i>Uma grande placa de pressão no centro do corredor.</i>  |
| Efeito        | <p>O corredor é longo o suficiente para que iluminação normal ou visão no escuro não alcance nenhuma de suas extremidades caso alguém esteja em seu centro.</p> <p>Ao acionar o gatilho, o corredor gira (sempre em um único sentido: horário ou anti-horário) lenta e desapercebidamente para quem nele estiver, conduzindo os personagens a uma sala sem saída.</p> <p>Ao retornar ao corredor (e portanto acionando a armadilha novamente), eles perceberão que não retornaram ao ponto de onde vieram.</p> <p>Pode ser uma porta que dá para outra sala, uma parede com uma passagem secreta, ou apenas um corredor perceptivamente diferente.</p>                                   |
| Contramedidas | <p>É muito difícil encontrar o gatilho, mas caso seja notado, pode-se saltar para evitá-lo. No entanto, o corredor pode levar a partes inexploradas da dungeon, logo o melhor é acioná-lo tantas vezes até mapear todas as rotas.</p>  |
| Variação      | <ol style="list-style-type: none"><li>1. Podem haver corredores móveis em sequência, complicando ainda mais o mapeamento.</li><li>2. O corredor pode levar realmente o grupo a ficar preso em um beco sem saída, até que alguém acione novamente o corredor por fora.</li><li>3. O corredor pode conduzir o grupo a outro corredor exatamente igual ao qual eles vieram inicialmente, fazendo-os demorar para perceber que estão em outra seção da dungeon.</li><li>4. O corredor leva o grupo a uma sala com saída, mas move-se de forma que torna impossível retornar por onde vieram. Pisar no gatilho novamente não re-aciona a armadilha, forçando-os a seguir em frente.</li></ol> |



# CORRENTE NO TETO

Uma corrente pendurada no teto. [O teto esconde um líquido perigoso, que cairá no personagem logo que a corrente for puxada]

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

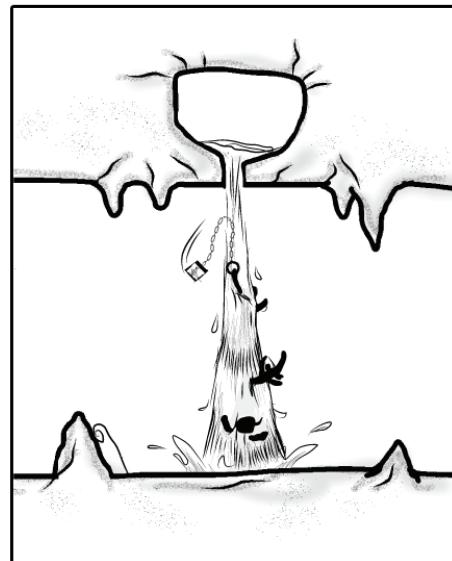
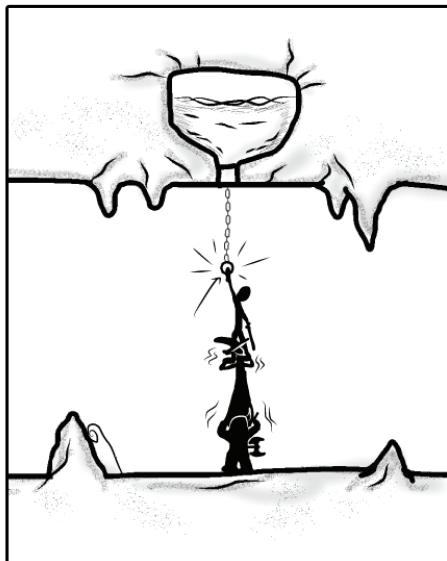


**Gatilho** Puxar a corrente.

**Efeito** A corrente está presa em um tipo de tampão, que impede que um líquido perigoso (ácido: 1d4 pontos de dano regressivo em um raio de 1,5m) caia do teto até o chão.

**Contramedidas** Não puxar a corrente. Puxar a corrente sem estar diretamente em baixo do buraco.

**Variação** 1. Ao invés de ácido, o líquido é um óleo escorregadio, que concede penalidade de -1 em todas as rolagens que envolvam habilidades físicas.





# FALSO DEGRAU

Um degrau em uma escada que cede ao peso do corpo revelando uma armadilha.

## Classificação

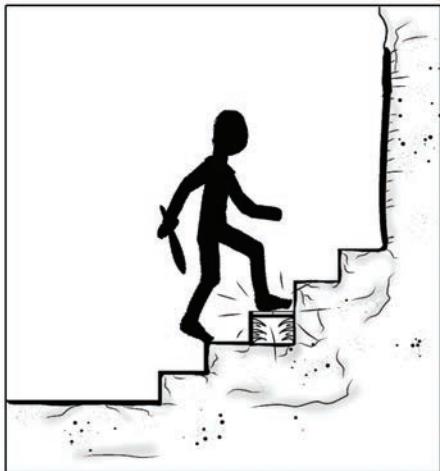


**Gatilho** Pisar no degrau falso.

**Efeito** Ao ser pisado a superfície do degrau abre fazendo o pé do personagem adentrar um compartimento com espinhos. Os espinhos causam  $1d6$  de dano e são virados para baixo, fazendo o pé ficar preso. O pé pode ser puxado para fora com um teste de Força bem sucedido, mas isso causa adicionais  $1d6+1$  de dano.

**Contramedidas** Evitar o degrau falso. Usar botas de metal.

- Variação**
1. Há ácido no degrau ao invés de espinhos.
  2. Há uma substância grudenta no degrau que cola o pé do personagem no local, ao invés de espinhos.



# Os Discos Dourados

Uma sala com grandes discos dourados em cada parede, piso e teto. O disco do piso esconde uma perigosa armadilha.

**Classificação** 

**Gatilho** *Retirar o disco dourado do piso.*

**Efeito** *Cada um dos discos é feito de ouro e sua borda tem uma rosca como de um parafuso, que é utilizada para prendê-los nas paredes. Suas superfícies possuem relevos que podem ser usados como apoios para desrosqueá-los. Os discos das paredes e teto podem ser retirados com algum trabalho e valem 1.000 po. O disco do piso, no entanto, mostra-se muito mais grosso que os demais, e portanto mais valioso (10.000 po), dando muito mais trabalho para ser retirado. O disco do piso, no entanto, é a trava que prende um enorme pistão, que é liberado quando o disco ser totalmente desrosqueado. O pistão esmagará violentamente contra o teto quem estava soltando o disco, matando-o automaticamente. Qualquer um a 2m de diâmetro em torno pode realizar uma JP (DES) para escapar do pistão.*

**Contramedidas** *Desconfiar do fato do disco do piso ser mais grosso e não retirá-lo. Olhando com cuidado é possível notar uma cobertura de gesso sobre o chão escondendo o recorte do pistão no piso.*

**Variação**

1. O pistão está escondido em um dos outros discos.
2. Quando um dos discos é retirado, o orifício libera um jorro de gás venenoso ou sais ácidos (2d4 de dano regressivo).





# ESCADA DO TETO ESMAGADOR

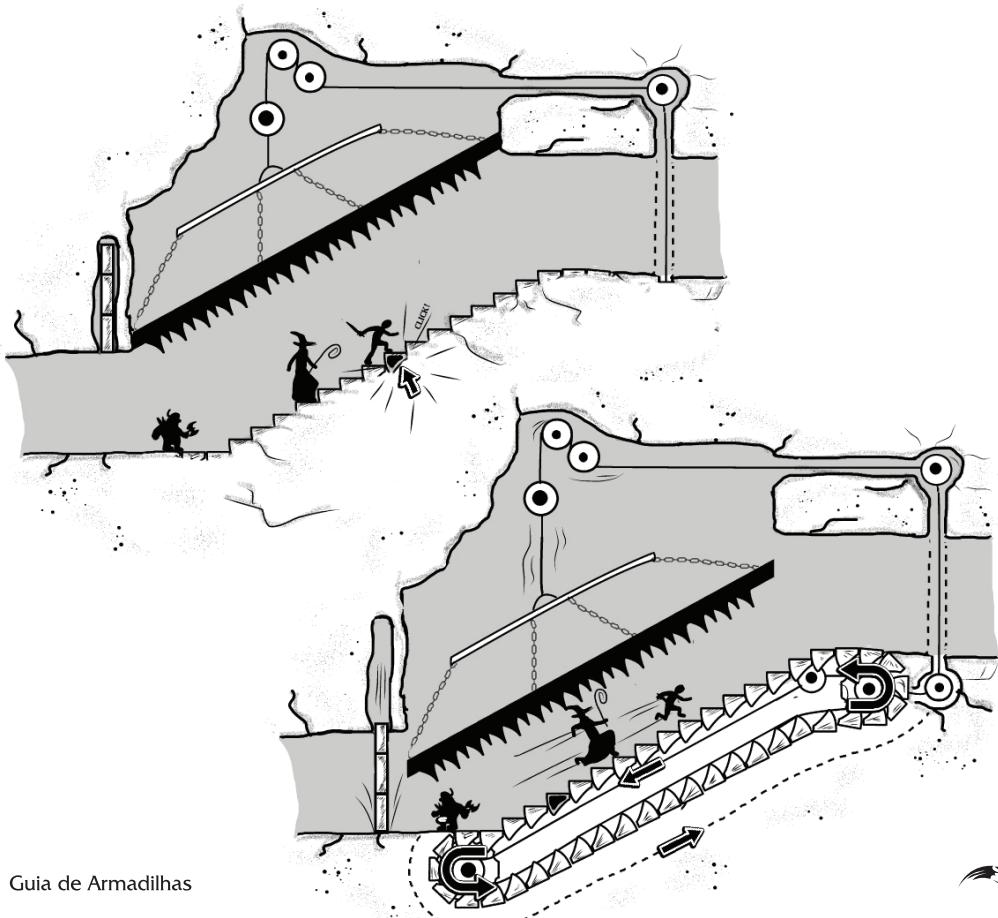
Uma escada que aparenta levar ao andar de cima, e um teto repleto de espinhos. [Subir as escadas ativa suas engrenagens, que fazem o teto esmagar os personagens]

Classificação

Gatilho Um dos degraus no centro da escada.

Efeito Esta armadilha é composta de complexos mecanismos e roldanas. Assim que o gatilho é ativado, a porta por onde o grupo veio se fecha, e a escada se torna solta, de modo que cada passo para subir faça com que os degraus desçam. Assim, o esforço de tentar subir faz com que a escada “gire” como uma esteira, que por sua vez, faz o mecanismo do teto abaixá-lo para cravar os espinhos nos personagens (1d6 pontos de dano por rodada, ou “morte” caso não consigam sair dali).

Contramedidas Tentar alcançar o fim da escada com saltos, ou efeitos mágicos como “voo”.



## ELOS NO TETO

Um fosso cheio de ácido no meio de um corredor, cujo único modo de atravessar parece ser pendurando-se nos grandes elos presos ao teto por correntes.

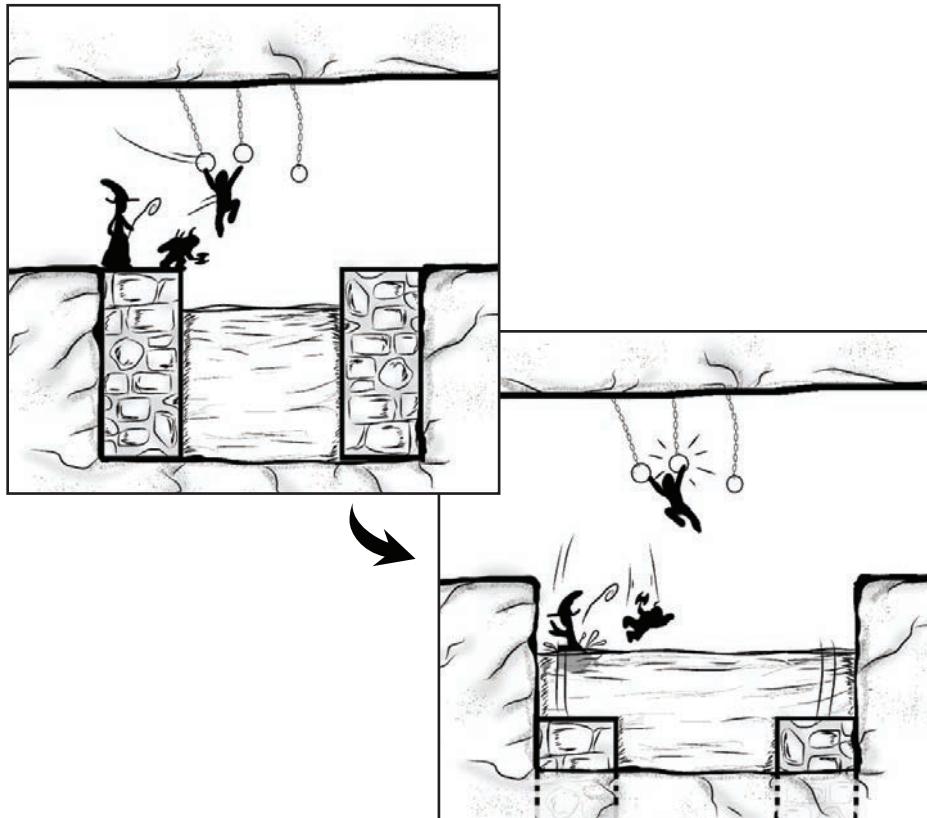
**Classificação** 

**Gatilho** Puxar o elo central aciona o mecanismo.

**Efeito** Ao puxar a corrente presa ao elo central, as seções de piso imediatamente anterior e posterior ao fosso retraem-se, alargando ainda mais o fosso, e afastando suas bordas 3m das correntes no teto. É necessário uma JP (bônus de DES) para pular das correntes para a borda afastada. Cair no ácido causa 3d4 de dano regressivo por rodada.

**Contramedidas** Atravessar o fosso sem usar os elos, ou evitar a corrente com o gatilho.

- Variação**
1. O fosso é cheio de lava e causa morte instantânea.
  2. O fosso é profundo e com estacas.





# ESCADA DESLIZANTE

Uma escada que leva até um nível abaixo daquele que o grupo se encontra. [Os degraus se retraem e a escada vira um “tobogã”, levando até espinhos]

## Classificação



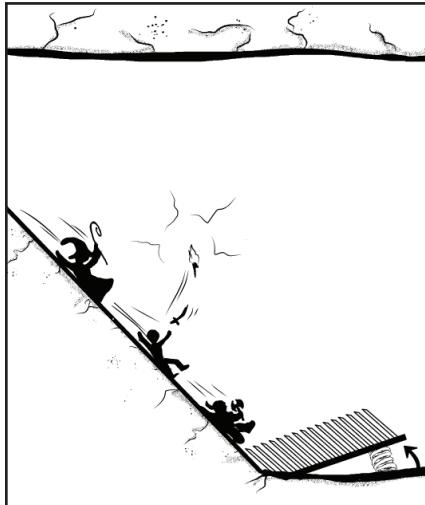
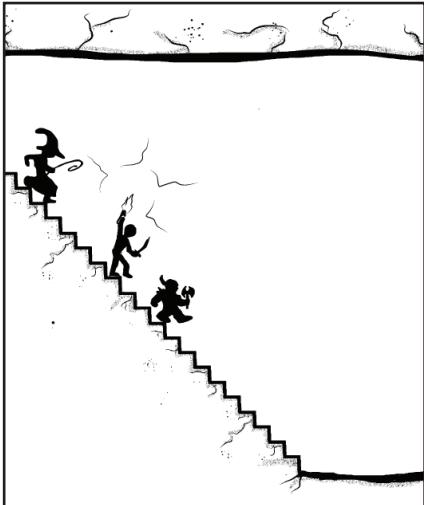
**Gatilho** Um dos degraus.

**Efeito** Os degraus se retraem para dentro da estrutura, tornando-se um “tobogã”. O personagem desliza em direção a um conjunto de lâminas que salta do teto ( $1d6$  ponto de dano).

**Contramedidas** Verificar a existência do mecanismo de gatilho, utilizar algum tipo de barra de ferro para segurar o conjunto de lâminas no momento em que ele descer.

**Variação** 1. Os últimos degraus girarão apenas  $45^\circ$ , de forma a cortarem o herói ( $2d4$  pontos de dano a cada 3 metros de queda)

2. Os degraus podem estar cobertos de uma substância escorregadia, facilitando a queda e dificultando o retorno.



# ESCADA ESCORREGADIA

*Preso na parede interna do fosso, a 1,5m do personagem, uma escada parece ser o único caminho a seguir, mas com degraus móveis e escorregadia, ela provocará uma grande queda.*

## Classificação

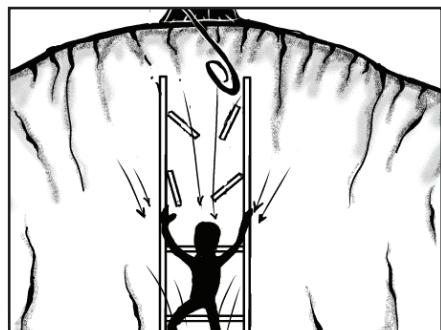
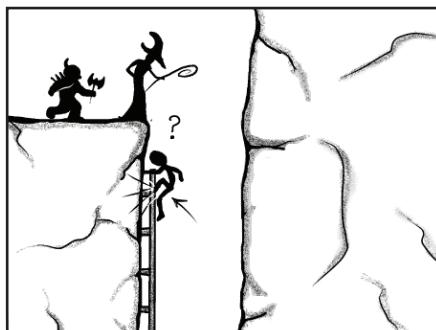
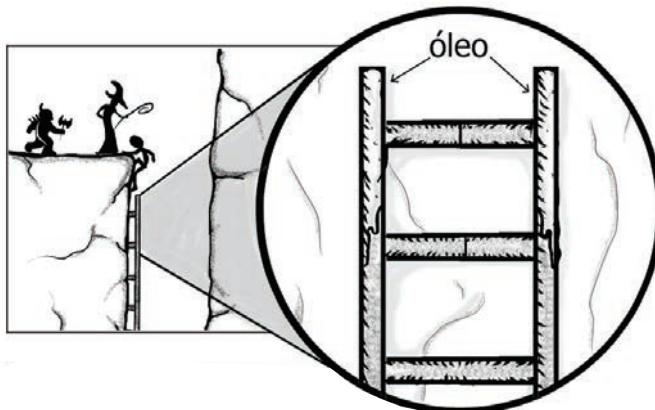


**Gatilho** Pular até a escada.

**Efeito** Assim que o personagem pular e alcançar a escada, ele não conseguirá segurar em suas laterais, devido a uma substância oleosa que escorre. Os degraus da metade superior da escada são móveis, de forma que assim que um peso seja colocado neles, escorregarão para baixo (ainda que presos nas laterais da escada). A queda causará  $4d6$  pontos de dano.

**Contramedidas** Luvas de couro (ou outro tipo de luva própria para escalada) permitem que o personagem faça uma JP (DES) para evitar metade do dano. Estar preso a uma corda pode evitar a queda, e alcançar a escada com uma vara ou objeto semelhante pode detectar o deslizamento dos degraus.

**Variação** As laterais da escada estão cobertas por óleo e um fino mas cortante pó de vidro. Personagens sem luvas receberão um adicional de  $1d4$  pontos de dano.





# ESCADA MOLA

Uma escada rente a parede interna de um poço é o único modo de descida. Do lado oposto da parede interna, espinhos percorrem toda sua extensão.

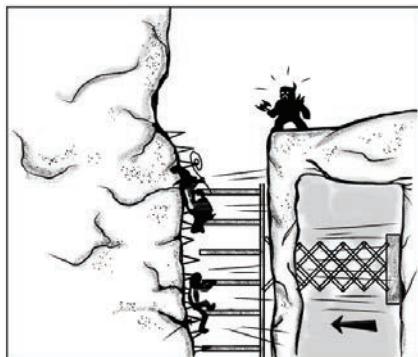
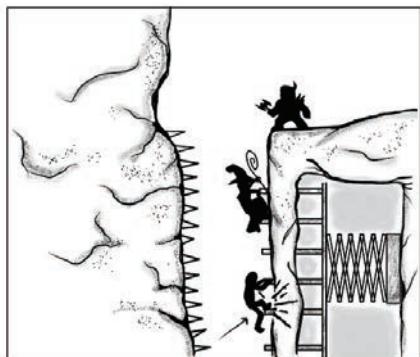
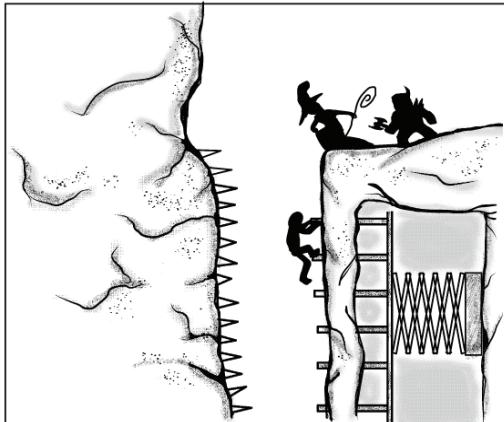
## Classificação



**Gatilho** Os últimos degraus da escada.

**Efeito** Pressionar um dos últimos degraus da escada faz com que um sistema de molas projete a escada, de forma a prensá-la contra os espinhos ( $1d6+1$  de dano). Os personagens devem passar em uma JP para não caírem após o golpe, sofrendo um adicional de  $1d6$  pontos de dano a cada 3m de queda. O personagem mais próximo do chão não será lançado contra espinhos, mas sim, contra um portal que o levará até o teto logo acima do poço, em queda livre até atingir o solo ou outro personagem.

**Contramedidas** Usar um escudo nas costas pode impedir o dano dos espinhos. Amarra-se no topo ou ainda, nos primeiros degraus, pode evitar a queda após o teleporte.



# ESPINHOS E PLACAS

Um corredor simples, com o teto baixo. [Armadilhas de espinhos e placas que são ativadas em sequência]

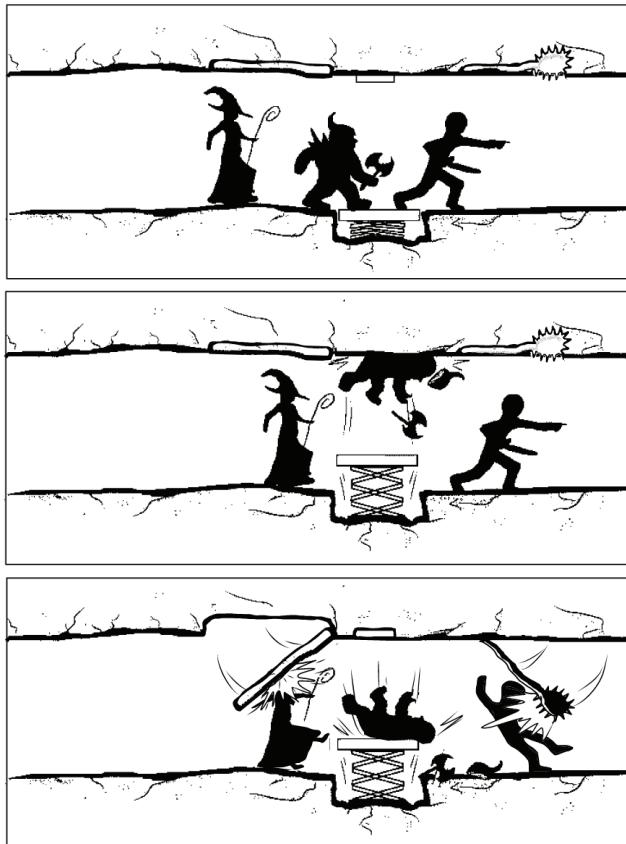
## Classificação



**Gatilho** Pisar em uma placa no chão.

**Efeito** O segundo personagem ao pisar em uma placa específica (o gatilho) será ejetado violentamente em direção ao teto (dano 1d6, JP com bônus de CON para não ficar atordoado por 1d4 turnos), ativando duas armadilhas simultaneamente. Às suas costas uma placa no teto salta com a força contida da mola e acerta outro personagem na cabeça (dano 1d6, JP com bônus de CON para não ficar atordoado por 1d4 turnos), enquanto à sua frente um pêndulo com espinhos cai do teto, acertando quem estiver ali (1d6+2 de dano).

**Contramedidas** Averiguar o piso antes, com pesos ou medidas semelhantes.





# ESPINHOS NA CACHOEIRA

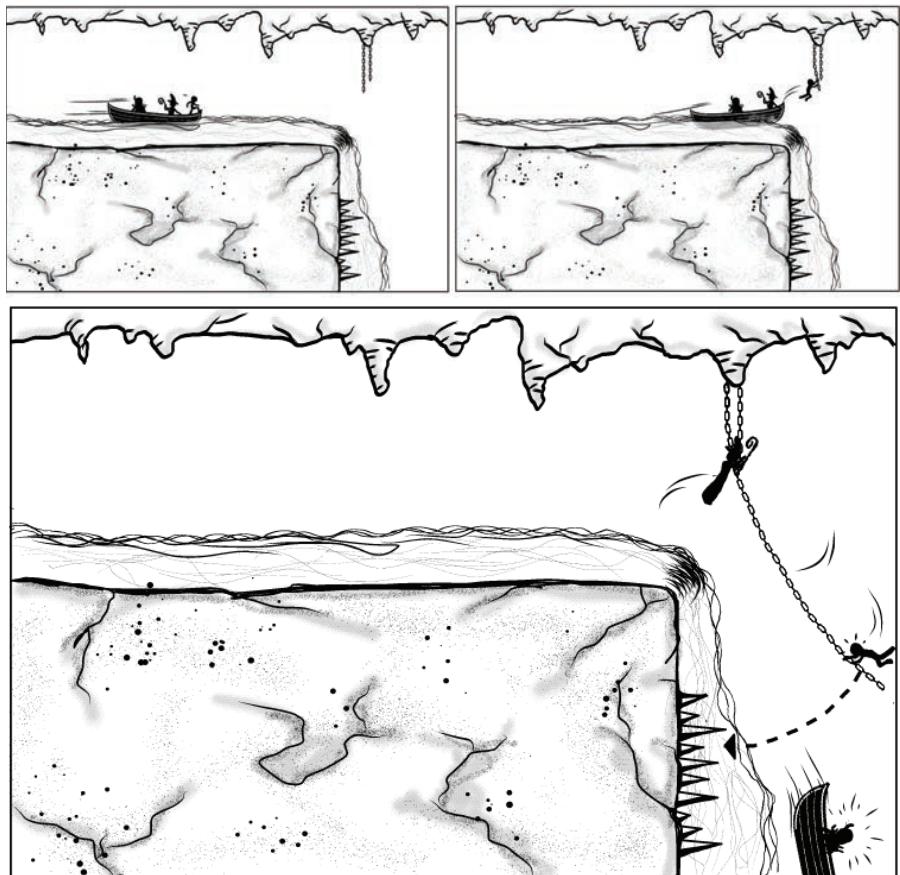
O grupo desce pela correnteza, até avistar uma cachoeira. Uma das correntes pendem do teto, em um ponto logo antes da queda.

Classificação

Gatilho *Pendurar-se nas correntes.*

Efeito As correntes na verdade não estão presas no teto. Assim que forem puxadas, elas se estenderão, permitindo que o personagem vá de encontro a borda vertical da cachoeira, que esconde uma série de espinhos (dano 1d6, JP (DES) para não cair).

Contramedidas Uma das correntes é mais curta, para que cada personagem se choque contra uma porção dos espinhos. Se ambos segurarem na corrente curta, apenas um receberá dano.



## FALSO APOIO

Um lago ou outra massa d'água, infestada com tubarões ou outras feras, onde há uma corda amarrada a um penhasco, que parece uma salvação, mas é na verdade uma armadilha.

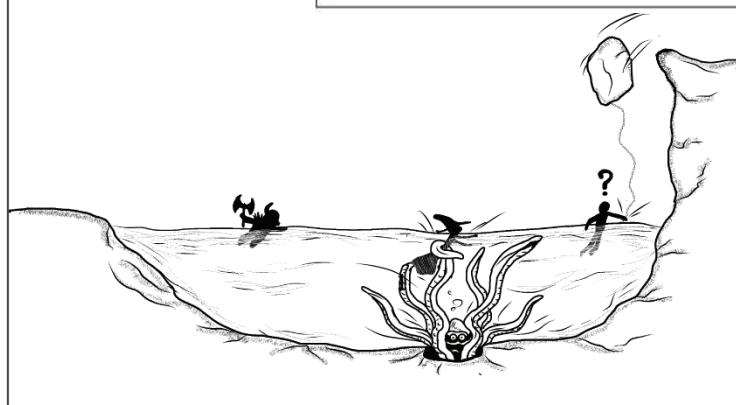
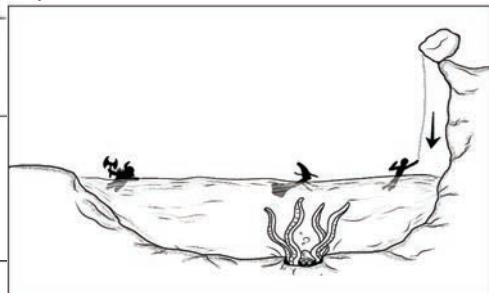
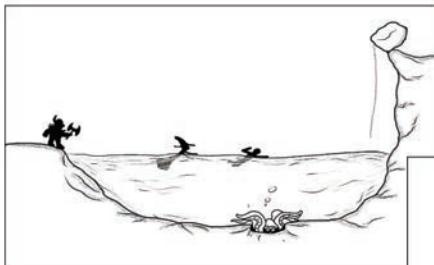
### ARMADILHA COMPLEXA

Classificação 

Gatilho *Tentar subir pela corda.*

Efeito Ao entrar na massa d'água os personagens não vem as feras, apenas a corda para subir do outro lado. Assim que estiverem nadando, as criaturas os atacarão. Se tentarem se pendurar na corda, descobrirão que a corda está presa em um enorme bloco de pedra solto, que cairá com o peso do personagem, causando  $3d6$  de dano em todos a 2m, ou metade no caso de uma JP (DES) com penalidade de -2.

Contramedidas Escalar sem auxilio da corda, nem apoioando-se no pedaço de rocha solta.





# FALSO BURACO

Um buraco com 2m de profundidade. Alguns ossos e moedas se encontram no fundo. [O fundo é falso, e o herói cai em um fosso mais fundo, com lâminas nas paredes]

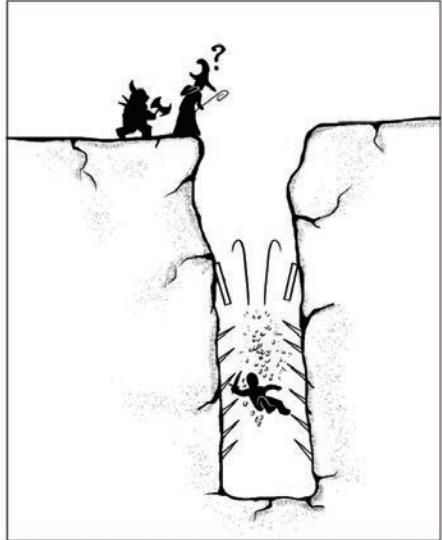
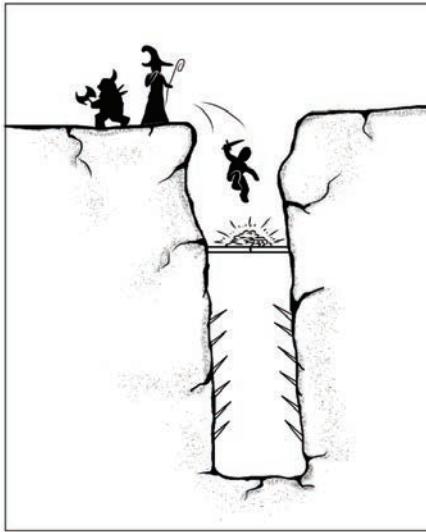
Classificação

Gatilho *Pisar no fundo falso.*

Efeito O fundo desse buraco tem ossos e algumas moedas coladas para atrair os heróis. Assim que um deles pisar no fundo, este se abrirá e levará o personagem a uma queda de 12m (4d6 de dano), cortando-se em lâminas presas nas paredes (+1d6 a cada 3m). Caso sobreviva à queda, escalar de volta pode ser um problema, ainda mais com as lâminas, que podem cortar-lhe novamente.

Contramedidas Prender-se a uma corda, no momento de descer o buraco.

Variação 1: As bordas internas do fundo falso são afiadas e possuem um sistema de mola, de forma que após a queda do personagem, o fundo falso feche novamente, cortando a corda. Ele só poderá ser aberto pelo lado de fora.  
2: O fundo do poço é repleto de água, onde vive uma perigosa criatura.



# FALSO ESMAGAMENTO

Uma sala com duas portas tranca-se e paredes móveis ameaçam esmagar seus ocupantes, mas ela oculta um perigo muito maior.

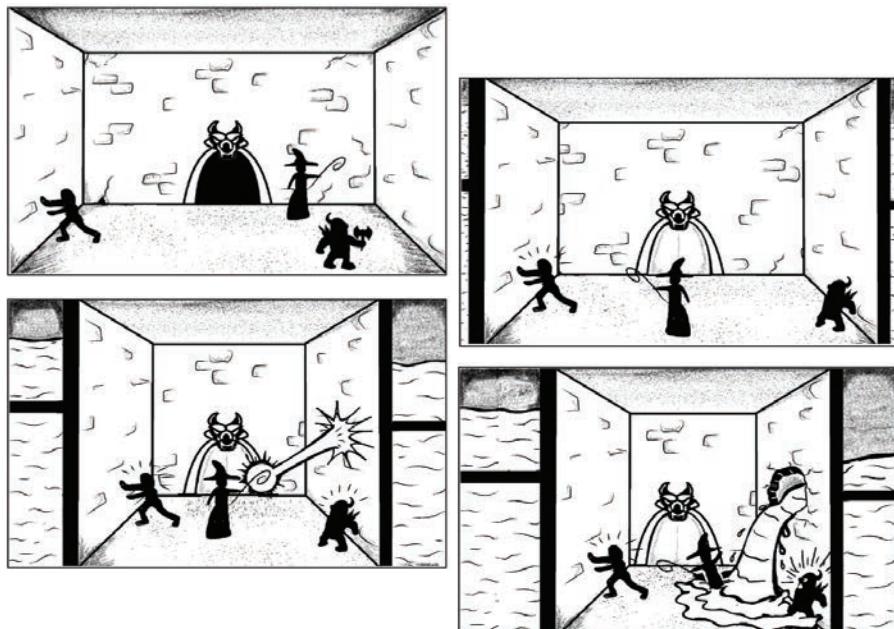
**Classificação** 

**Gatilho** A maçaneta da porta de saída da sala.

**Efeito** Ao testar a maçaneta da porta de saída da sala, ambas as portas trancam-se automaticamente e as paredes laterais movem-se em direção ao centro, como um compactador. Essas paredes na verdade são bem frágeis e não esmagarão os personagens, ao contrário, ao encontrar qualquer resistência maior (como armas e objetos usados para conter as paredes, ou os corpos dos personagens) pedaços dela ruirão. No entanto, atrás dessas paredes há grandes reservatórios de óleo, que começará a entrar na sala pelos pedaços ruidos das paredes. Se houver fogo na sala (tochas, lanternas, etc) há 25% de chance por rodada do óleo incendiar e explodir, matando todos no recinto e destruindo as portas. Mesmo que não haja fogo, o óleo preencherá toda a sala, afogando seus ocupantes.

**Contramedidas** Travar a porta de entrada aberta. Arrombar a porta de saída sem girar a maçaneta.

**Variação** As paredes movem-se até bem próximo do centro, mas não se tocam. Se nada for feito, elas simplesmente param ali por um tempo e então retornam ao seu lugar sem maiores acontecimentos.





# FALSO MARTELO

Uma sala com um pedestal no centro, encimado por uma grande gema. Um enorme martelo de pedra pende em direção da gema. A haste do martelo está presa na parede do fundo da sala, mas há espaço suficiente para mover-se ao lado da haste sem dificuldade.

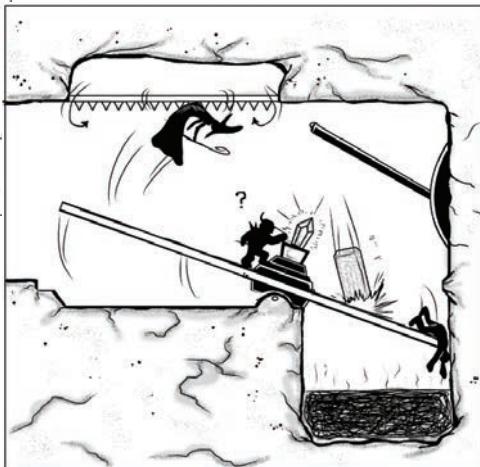
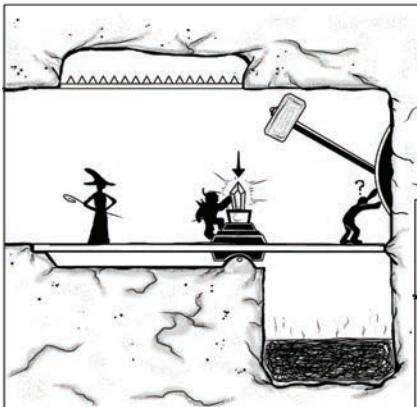
Classificação

**Gatilho** Tentar retirar a gema do pedestal.

**Efeito** A gema é fixa ao pedestal, e tentar movê-la fará com que a cabeça do martelo solte-se, caindo no chão do fundo da sala. Todo o piso da sala é móvel, fixado apenas no centro. O peso do martelo fará o piso pender, fazendo aqueles que estiverem no fundo da sala cair em um fosso com ácido (JP bônus de DES ou 2d4 de dano regressivo), ao mesmo tempo que catapulta quem estiver na entrada da sala em direção a espinhos escondidos no teto (1d6 de dano, sem JP).

**Contramedidas** Não tocar na gema. Fixar o piso na frente da sala com pregos de ferro.

**Variação** O fosso é cheio de lava (1d10 de dano por rodada, +2 rodadas para apagar o fogo), que incendeia o piso móvel.



# FOSSO COM COLUNAS

Um fosso extremamente largo, com colunas espaçadas a 3m uma da outra sendo o único caminho até o outro lado.

## ARMADILHA COMPLEXA

**Classificação** 

**Gatilho** Saltar sobre as colunas.

**Efeito** Para saltar e alcançar cada coluna os personagens necessitam ser bem sucedidos em um teste de Destreza, ou cairão no fosso e sofrerão o dano da queda (mínimo 3d6). Além disso, cada coluna apresenta seu próprio perigo.

- Coluna 1: sua superfície está coberta com uma substância escorregadia. É necessário uma JP (bônus de DES) para não escorregar e cair após conseguir alcançá-la.

- Coluna 2: normal.

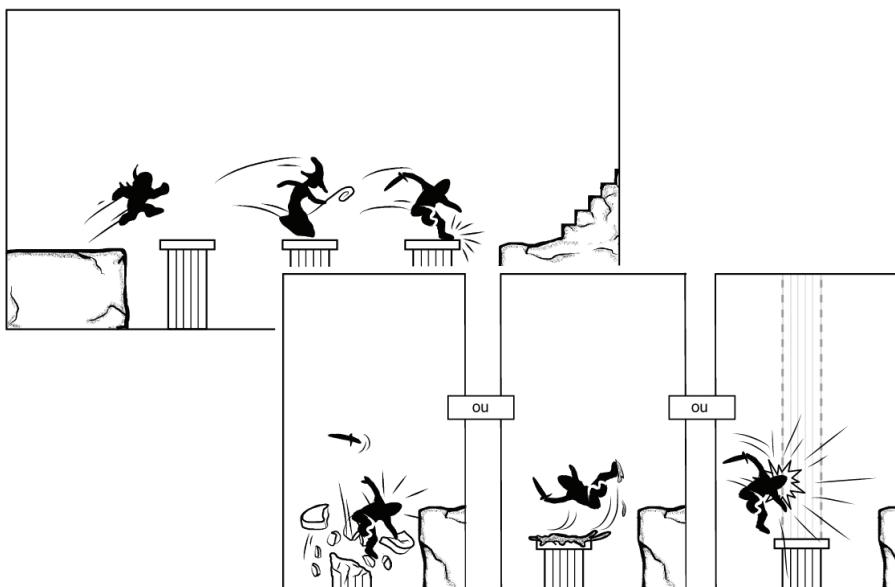
- Coluna 3: assim que alguém pisar sobre ela, a coluna desmorona, causando o dano normal de queda mais 1d4 pelos escombros. Uma JP (bônus de DES) pode ser feita para saltar para outra coluna antes de cair.

- Coluna 4: esta coluna é na verdade completa até o teto, mas sua metade superior está invisível. É impossível saltar sobre ela.

**Contramedidas** Atravessar o fosso sem usar as colunas (voando, etc). Testar as colunas com uma vara de 3m revela os perigos individuais de cada uma.

**Variação**

- 1: O fundo do fosso é preenchido por lava, ácido, espinhos ou criaturas.
- 2: Há muitas colunas de cada tipo no fosso, mas com um único caminho seguro de colunas do tipo 2 levando até o outro lado.





# FOSSO COM ÓLEO E TOCHA

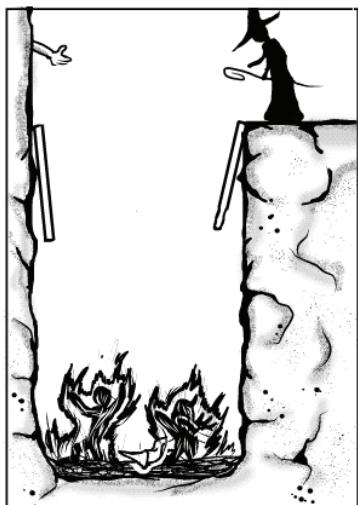
Um suporte dourado em forma de uma mão na parede segura firmemente uma tocha. Ao ser movido, o suporte que parece fácil de soltar da parede mostra-se uma alavanca que aciona a armadilha.

Classificação

Gatilho *Mover o suporte de tocha.*

Efeito *Ao tentar arrancar o suporte dourado, ele move-se para baixo como uma alavanca, abrindo um fosso de 3mx3mx3m (1d6 de dano) em frente à parede em que está fixo. Aqueles que caírem no fosso perceberão que seu fundo possui 10cm de óleo, que os encharcará completamente. Na rodada seguinte à queda, a mão dourada se abrirá, derrubando a tocha dentro do fosso e inflamando o óleo (1d6 de dano por turno).*

Contramedidas *Não mexer no suporte. Usar uma arma para arrancar o suporte da parede, batendo de baixo para cima.*



# GANGORRA

Uma sala com teto abobadado e uma rocha esférica ao fundo.

Gatilho: Adentrar a sala.

## Classificação

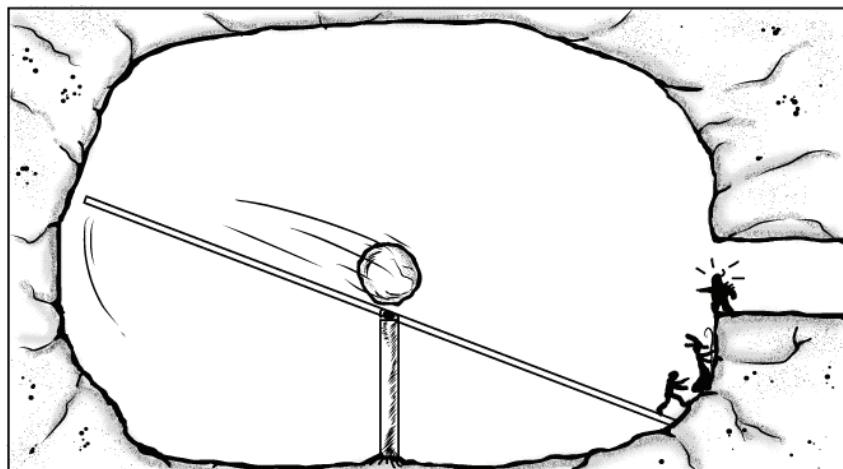
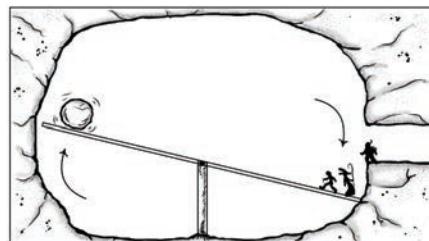
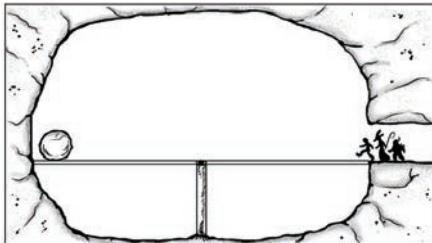


**Gatilho** Adentrar a sala.

**Efeito** O piso da sala é fixo apenas no centro, funcionando como uma gangorra. Ao entrar na sala, o peso do personagem faz seu lado do piso ceder, catapultando a rocha que correrá pela abóbada e cairá em sua direção, causando  $2d6$  de dano (JP bônus de DES para evitar o dano).

**Contramedidas** Testar o piso pode revelar que ele é móvel.

**Variação** A rocha é grande demais para ser catapultada, ao invés rolando rapidamente em direção ao personagem, causando  $3d6$  de dano, sem JP.





# LAJES E ALAVANCAS

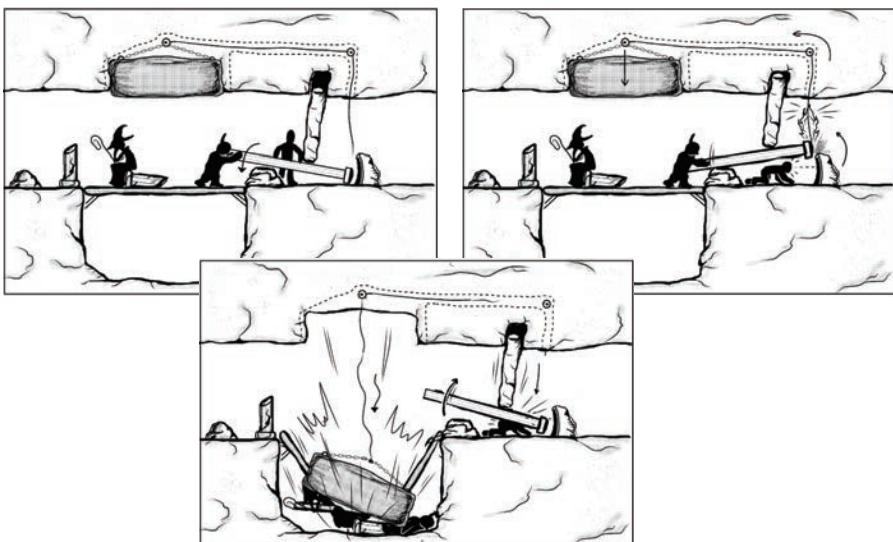
Uma laje de pedra bloqueia a passagem. Há uma alavanca colocada abaixo da laje, permitindo erguê-la o suficiente para alguém passar por baixo da laje.

Classificação

**Gatilho** Usar a alavanca para erguer a laje de pedra.

**Efeito** O cabo da alavanca fica abaixo de um enorme bloco de pedra escondido no teto, e acima de um fosso escondido no chão. A extremidade da alavanca que está depois da laje na verdade funciona como uma pederneira e isqueiro, que produz faíscas assim que ela for usada para erguer a laje. As faíscas aterão fogo em uma corda imersa em óleo que está esticada depois da laje, e sustenta o bloco de pedra no teto acima do início da alavanca. Levará dois turnos para a corda pegar fogo e o bloco de pedra despencar. No entanto, leva um turno para alguém esgueirar-se sob a laje e ver a corda pegando fogo, e mais um caso decida voltar ou atravessar totalmente. Quando a corda pegar fogo liberando o bloco de pedra, esse atingirá quem estiver erguendo a alavanca, causando  $3d6$  de dano. Quem estiver atrás destes também pode ser atingido, mas é permitido uma JP (DES) para evitar. O piso falso sobre o fosso é forte o suficiente para agüentar os personagens, mas o impacto do bloco de pedra fará ele se romper, aprisionando todos que foram atingidos pelo bloco de pedra, que tampará o fosso, e causando mais  $2d6$  de dano pela queda. Quando o bloco cair, o impacto do bloco fará qualquer um soltar a alavanca, fazendo a laje esmagar quem ainda estiver sob ela, causando  $3d6$  de dano e deixando-o preso sob ela.

**Contramedidas** Usar outro modo para erguer a laje que não a alavanca.



# LÂMINA ATIVADA POR MOLA

Uma porta comum, que abre sendo puxada. [Uma lâmina atinge o personagem assim que ele abre a porta]

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

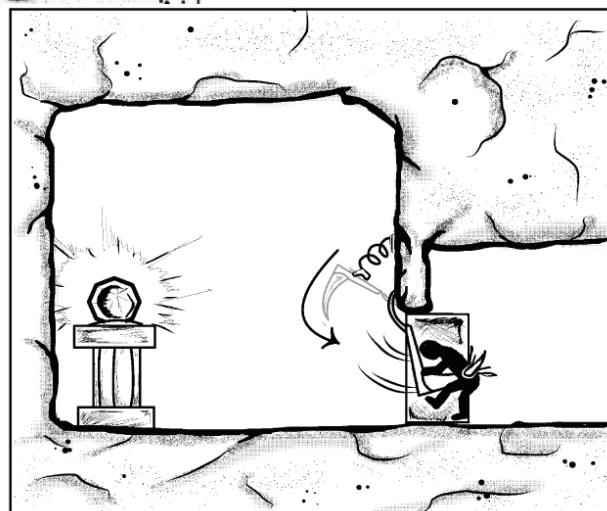
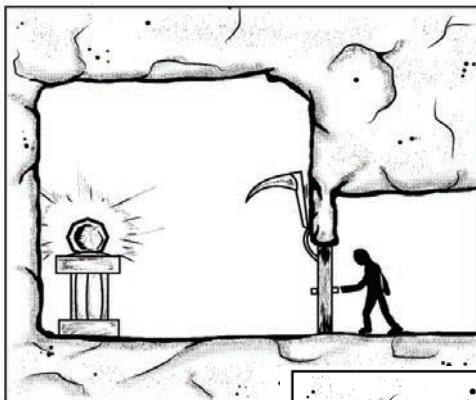


**Gatilho** Abrir a porta.

**Efeito** Ao abrir a porta, um mecanismo de mola solta rapidamente uma afiada lâmina, causando 1d10 pontos de dano.

**Contramedidas** Abrir a porta com um escudo na frente (isto pode danificar o escudo).

**Variação** Uma placa cheia de espinhos envenenados atinge o personagem (2d6 pontos de dano). Eles são construídos com a ponta serrilhada, de forma que desprendê-los da placa causa mais 1d4 pontos de dano (mais ou menos como a armadilha da página 15).





# LÂMINAS NA CORRENTEZA

A correnteza leva os heróis rio abaixo. [No fim, eles encontram lâminas presas em uma grade]

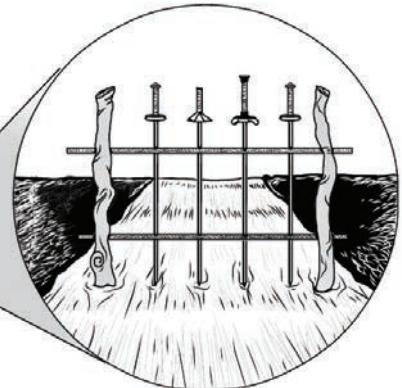
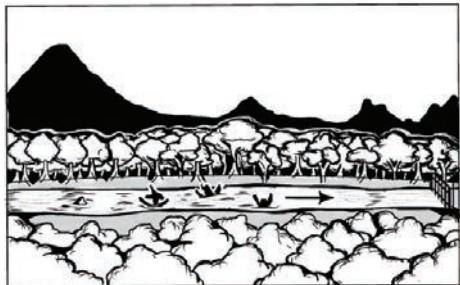
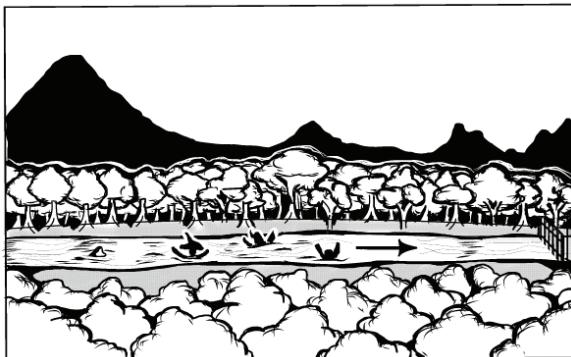
**Classificação** / (por causa da variação)

**Gatilho** Chegar até o ponto das lâminas.

**Efeito** Os heróis estão descendo uma forte correnteza, e no fim do trajeto, separam com uma grade com lâminas afiadas ( $2d6 +1$  pontos de dano no primeiro personagem, +2 pontos para cada personagem que seguir, pren-sando-o contra as grades - até um máximo de +6).

**Contramedidas** Colocar um escudo na frente (mesmo assim, o Mestre pode dar algum dano por contusão).

**Variação** As lâminas estão mais espaçadas, de forma que os personagens caem em uma catarata após cortarem-se nas lâminas. Dano da queda de  $1d6$  a cada 3m, ou metade no caso de uma JP bem sucedida.



# LANÇAS E ESPINHOS

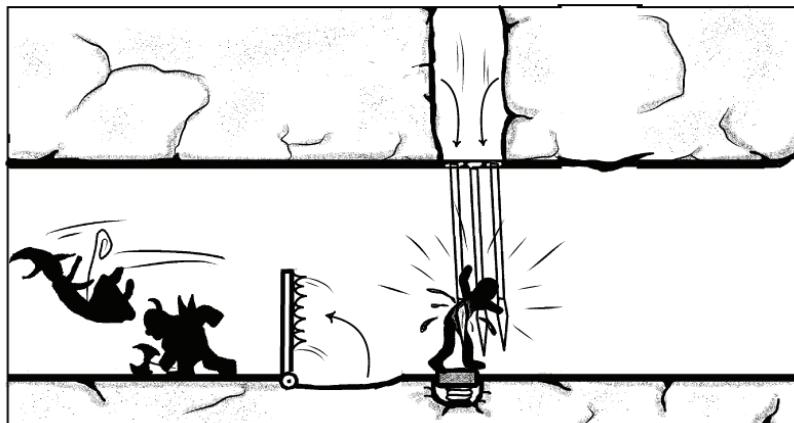
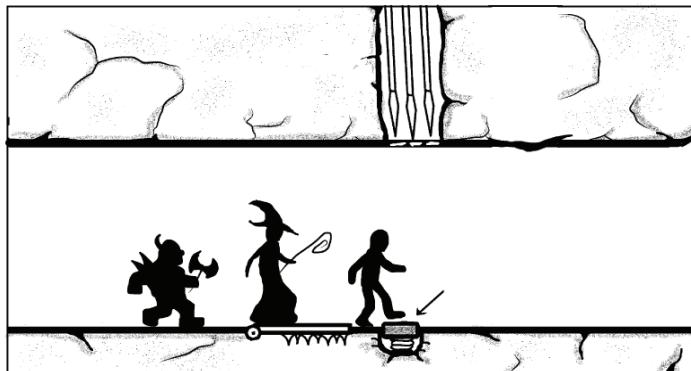
Lanças saltam do teto, enquanto uma placa com espinhos ergue-se atrás.

Classificação    

**Gatilho** Uma placa de pressão no chão.

**Efeito** Quando o gatilho é acionado, uma seqüência de lanças saem do teto em direção ao personagem. Ao mesmo tempo, o piso diretamente atrás do personagem ergue-se, liberando uma placa cheia de espinhos na direção do personagem. As lanças causam  $1d6$  de dano, mas uma JP (DES) pode ser feita para evitá-las. No entanto, caso essa JP seja bem sucedida, como a única fuga das lanças é ir para trás, o personagem é automaticamente atingido pelos espinhos, que causam  $1d6$  de dano. Se houver alguém sobre a seção do piso que se ergue quando a armadilha é ativada, este é arremessado para trás, e sofre  $1d3$  de dano.

**Contramedidas** Descobrir o gatilho e evitá-lo.





# MATADOR DE ARROMBADORES

Uma porta trancada ou barrada que ao ser arrombada libera um pistão.

## Classificação

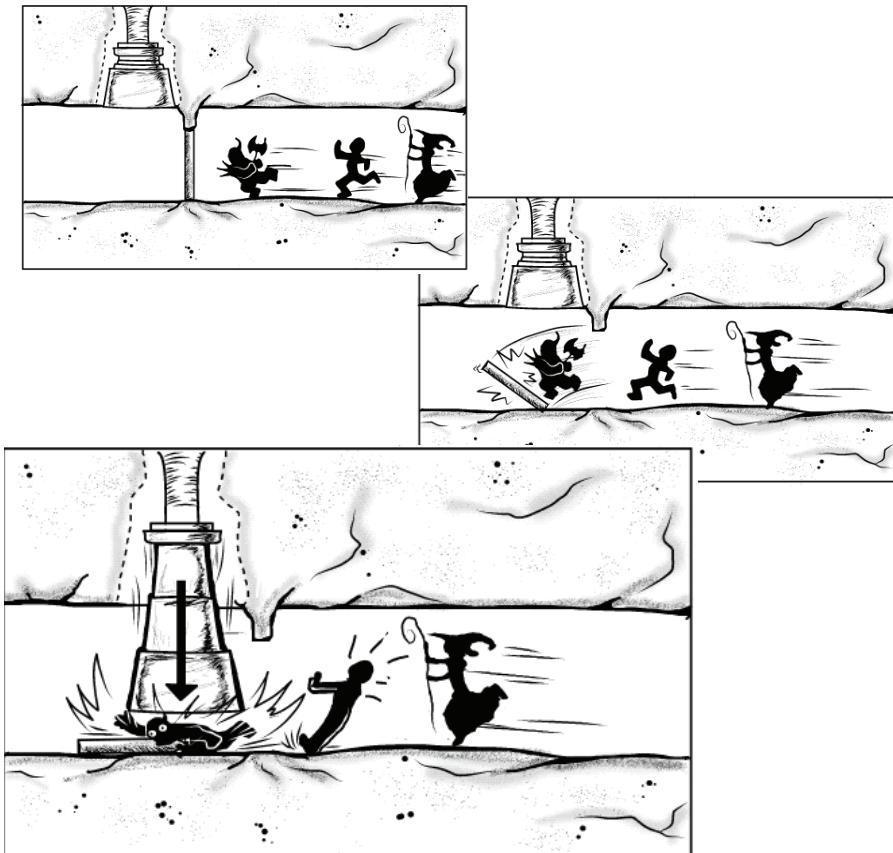


**Gatilho** Abrir a porta violentamente.

**Efeito** Ao abrir a porta bruscamente, um fio preso a esta libera um pistão que sai do teto em grande velocidade em direção às costas de quem abriu a porta, causando  $1d8+1$  de dano.

**Contramedidas** Abrir a porta menos ou devagar fará o pistão descer também menos ou devagar.

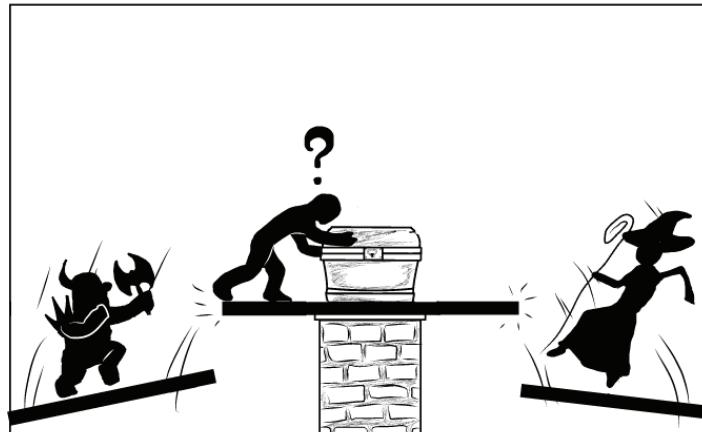
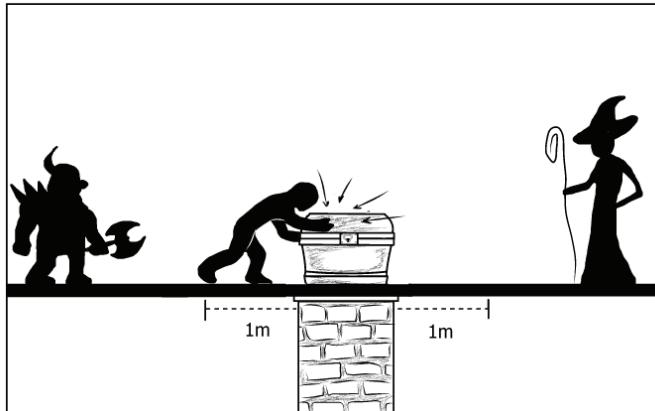
**Variação** O compartimento do pistão guarda um tipo de ácido, que cai sobre quem estiver atrás de quem abriu a porta ( $1d4$  de dano regressivo).



# MATADOR DE PARANÓICOS

*Um baú no meio de uma sala, cujo único ponto seguro é próximo a onde está o baú.*

|                    |  |
|--------------------|--|
| ARMADILHA COMPLEXA | <b>Classificação</b> <br><b>Gatilho</b> <i>Abrir o baú ou tentar retirá-lo do local.</i><br><b>Efeito</b> <i>Quando o baú é aberto ou movido, um arame é puxado, acionando uma armadilha de alçapão que pega toda a sala, exceto o ponto onde está o baú. Qualquer um distante mais de 1m do baú sofre 2d6 de dano pela queda.</i><br><b>Contramedidas</b> <i>É possível encontrar o arame que ativa a armadilha saindo do fundo do baú para o chão. Abrir o baú estando próximo a ele, e sem retirá-lo do local.</i><br><b>Variação</b> <i>1: O fosso possui estacas no fundo.<br/>2: O fosso leva a um nível inferior da dungeon.</i> |
|--------------------|--|





# MORTE GELATINOSA

Um alçapão abre-se no piso, revelando um fosso no fundo do qual reside um cubo gelatinoso.

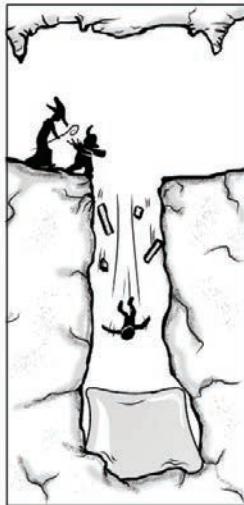
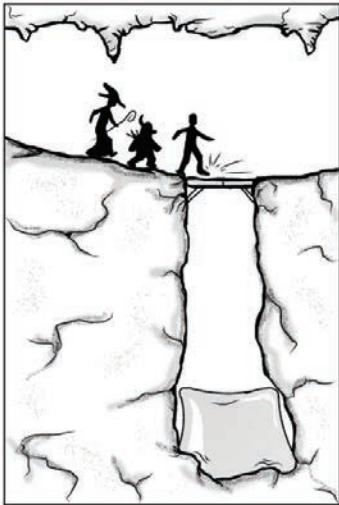
Classificação

**Gatilho** Pisar sobre o piso falso que cobre o fosso.

**Efeito** Ao acionar a armadilha uma JP modificada pela Destreza pode ser realizada para evitar a queda no fosso. Qualquer um que cair no fosso acaba dentro do cubo gelatinoso e é automaticamente fagocitado. O cubo normalmente tem a mesma largura do fosso, sendo que o único caminho para escapar dele seja para cima.

**Contramedidas** Detectar o fosso antes de acioná-lo.

**Variação** O cubo pode estar parado no meio do fosso. A vítima cai 5m e atinge o cubo, levando 3 rodadas dentro da criatura (1d4 de dano por rodada) enquanto a gravidade o puxa através da gosma. Após atravessar o cubo, cai mais 6m até o fundo do fosso (2d6 de dano), onde há estacas (+1d6 de dano).



# O POÇO FÁCIL

Um fosso com 12m de altura, mas de apenas 1,5m de largura. Saltar para o outro lado aciona uma armadilha de pêndulo.

## ARMADILHA COMPLEXA

### Classificação

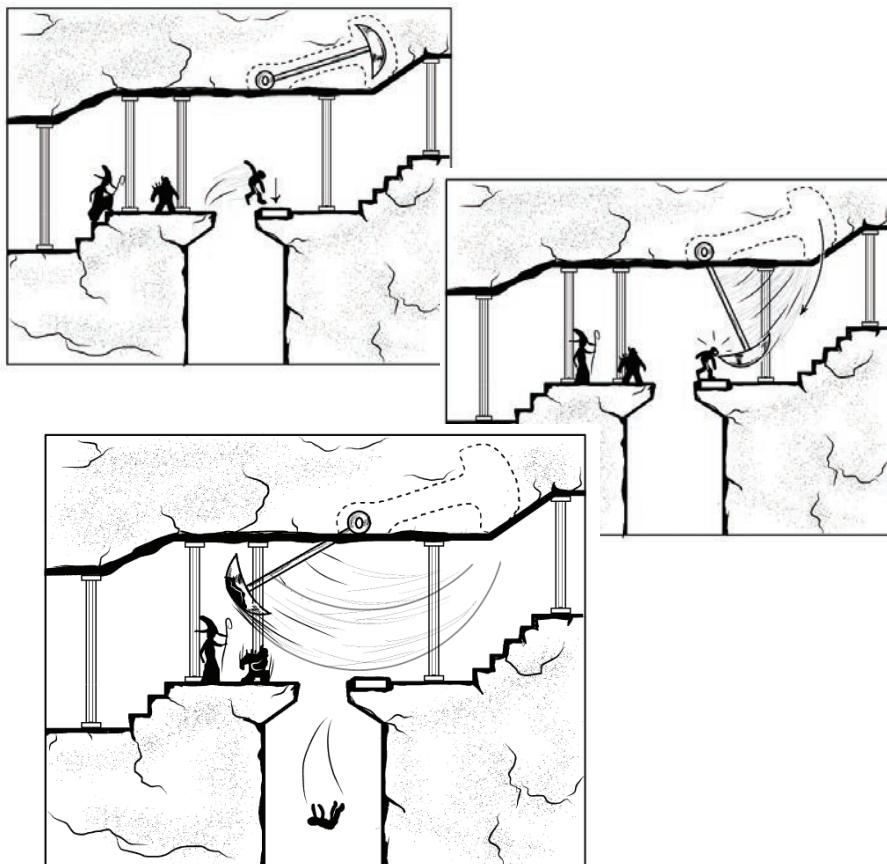


**Gatilho** Piso na borda oposta do fosso.

**Efeito** Quando ao menos 40kg são postos em cima da borda oposta do poço, um pêndulo cai rapidamente e bate no alvo (1d4 de dano), derrubando-o no poço. Como o alvo acabou de saltar, seu tempo de reação é muito curto para evitar o pêndulo, levando-o à queda.

**Contramedidas** Tentar agarrar-se ao pêndulo permite uma JP (DES) para não cair no poço. Saltar caindo deitado do outro lado evita o pêndulo.

**Variação** O pêndulo é uma lâmina afiada, causando 1d8 de dano.





# PEDRA ROLANDO ESCADA ABAIXO

Um corredor íngreme leva até uma sala alta. Lá existe uma escadaria com uma estátua tipo “Hércules” segurando um “planeta”.

## Classificação

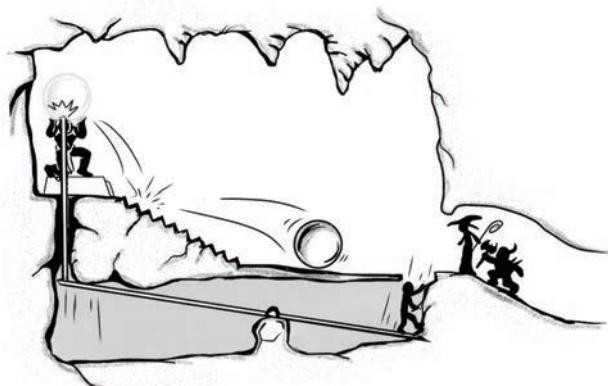
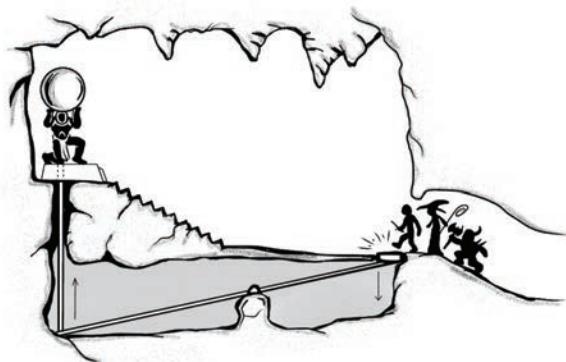


**Gatilho** Mecanismo escondido no piso.

**Efeito** Ao entrar na sala, o personagem ativa um mecanismo no chão, que irá empurrar a pedra que a estátua segura, de forma que esta role escada abaixo ( $2d6$  de dano, JP (CON) para evitar ficar tonto por  $1d4$  rodadas).

**Contramedidas** Averiguar o piso antes, com pesos ou medidas semelhantes.

**Variação** Ao invés de ser acionada por uma placa de pressão, a armadilha funciona como uma espécie de gangorra. Assim que o personagem pisa no gatilho, ele cai em um buraco (piso falso), e a pedra rola até cair dentro do buraco (possivelmente prendendo-o, além de causar dano).





# PISCINA COM ÓLEO

Uma sala de piso mais baixo, cheia com 1m de líquido, como uma piscina. Há apenas uma entrada e uma de saída, em lados opostos da sala.

ARMADILHA COMPLEXA

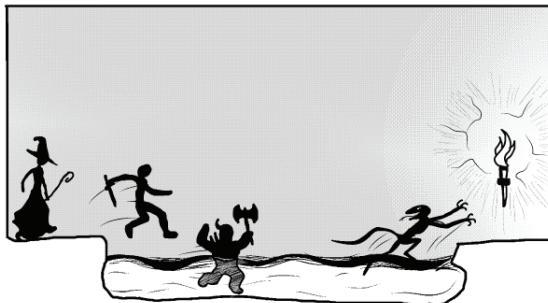
## Classificação



**Gatilho** Inimigos em fuga atravessam a sala e ao chegar do outro lado jogam uma tocha, acendendo o óleo na superfície da piscina.

**Efeito** A piscina é cheia de água, com apenas uma camada de óleo boiando sobre ela. O óleo em combustão causa  $1d6$  de dano por rodada em quem tentar atravessar a sala andando.

**Contramedidas** Se submergirem na água é possível atravessar a piscina sem se queimar.





# PISO DE GELO QUEBRADIÇO

Um baú está no centro de uma sala congelada. Logo acima, um tubo com 6 metros de diâmetro se localiza bem ao centro.

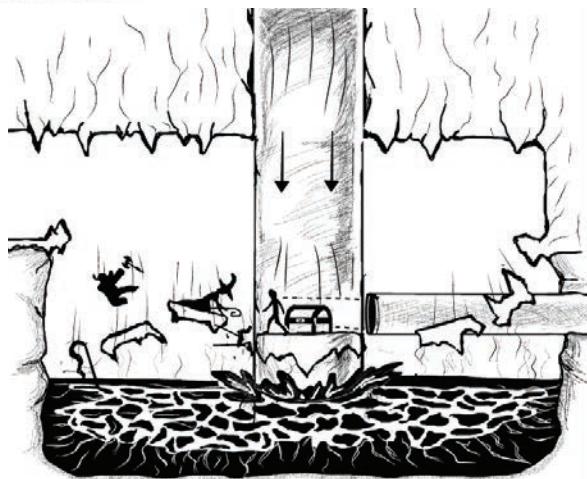
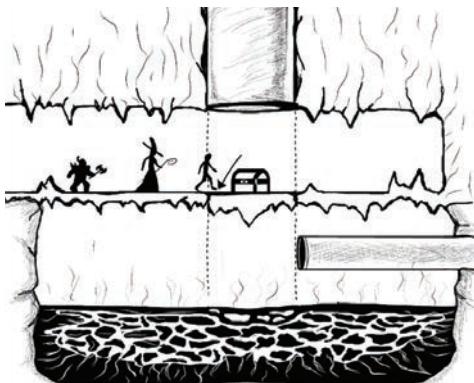
Classificação



Gatilho Área adjacente ao baú.

Efeito Chegar perto do baú faz com que um enorme cano de metal desça do teto, atingindo o centro da sala violentamente. Todo o piso quebrará, e personagens do lado de fora do tubo cairão em um rio de lava, morrendo instantaneamente. Aqueles dentro do tubo cairão em um túnel, e a menos que passem em uma JP (DES), não alcançaram os túneis de saída escondidos (isto é, se perceberem a tempo que existem tais túneis!).

Contramedidas Não confiar em uma sala que não tem nada além de um baú em seu centro.



# PISO DESLIZANTE

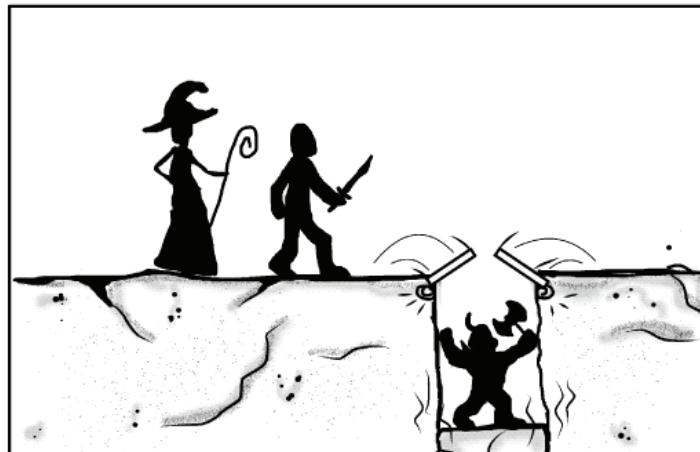
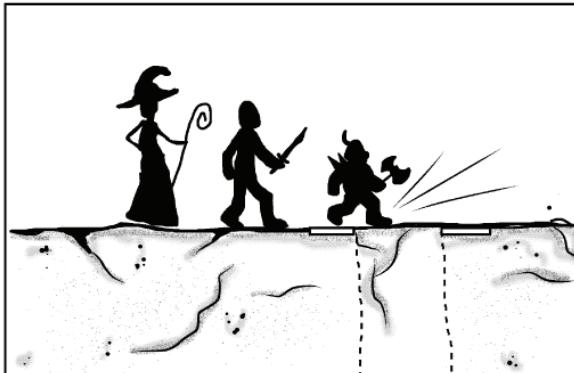
Uma seção do piso é móvel, deslizando para baixo.

Classificação 

Gatilho *Pisar na seção deslizante do piso.*

Efeito *Ao pisar na região deslizante, o peso do personagem faz o piso afundar, ao mesmo tempo em que libera as molas que forcão as seções anterior e posterior a se fecharem sobre o personagem. Uma JP (bônus de DES) pode ser feita para evitar 1d6 de dano ao ser atingido pelas seções que se fecham. De qualquer modo, o personagem estará preso no compartimento do chão, enquanto seu próprio peso mantém a plataforma abaixada e as portas do alçapão fechadas.*

Contramedidas *Ao checar o piso é possível notar as partes não fixas ao chão.*





# PISO FALSO

Um piso comum, como os outros.

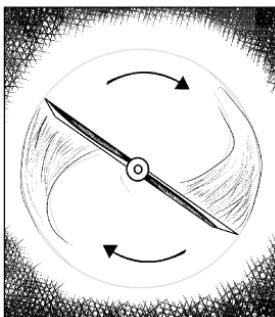
## Classificação



**Gatilho** Pisar em uma seção do piso aciona um dispositivo de pressão.

**Efeito** Uma seção do assoalho é formada por chapas de metal camufladas para se assemelhar ao tipo de assoalho mais comum no lugar (madeira, pedra, etc). Um gatilho (geralmente no meio da extensão da armadilha) faz com que as chapas girem 90° revelando-se lâminas que cortam os pés dos aventureiros, causando 1d6 pontos de dano a cada 3m percorridos, e diminuindo o valor de movimentação em 1 ponto até que os ferimentos curem.

**Contramedidas** Botas de metal.



# PISO GIRATÓRIO

Uma sala comum, com lanças presas na parede oposta à entrada do recinto.

## ARMADILHA COMPLEXA

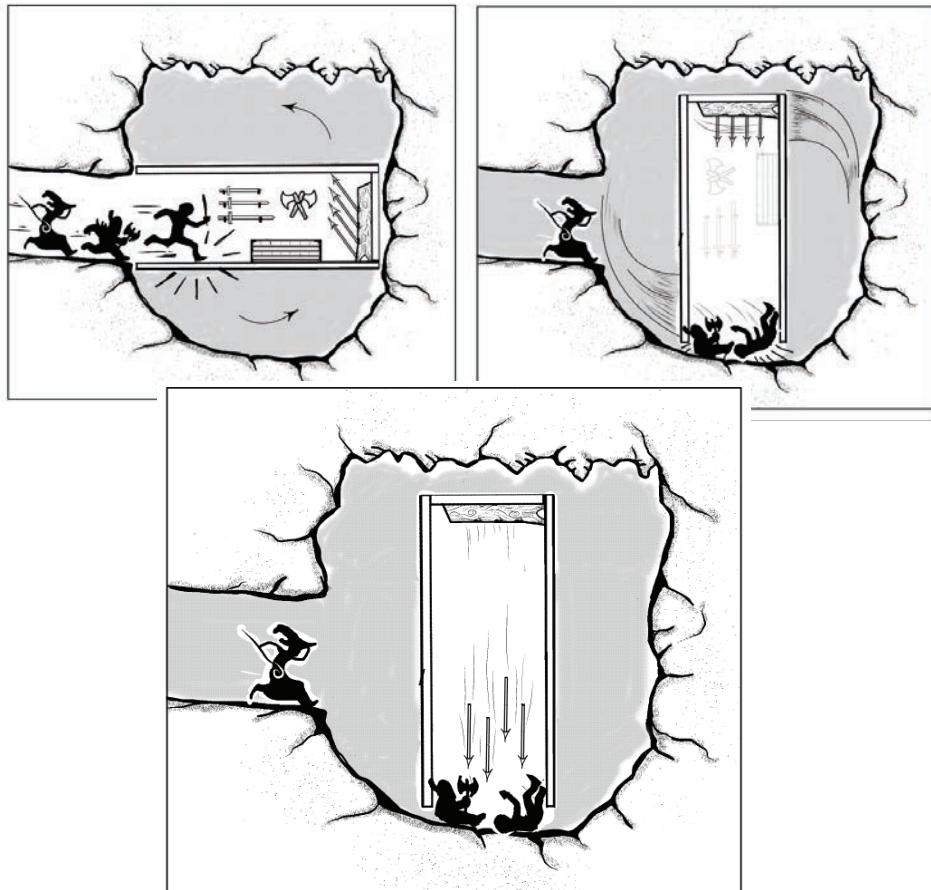
### Classificação



**Gatilho** Pisar no chão giratório.

**Efeito** Após abrir uma porta, o personagem se depara com uma sala comum, com lanças apontando para ele, presas na parede oposta. Ao pisar dentro da sala, seu peso faz com que toda a sala gire 90°, de forma que o faz despencar em um poço ( $1d6$  pontos de dano a cada 3m) e que as lanças caiam em cima dele ( $1d6$  pontos de dano).

**Contramedidas** Averiguar o piso da sala antes, de forma que um peso revele a mobilidade do mesmo.





# PISO QUE AFUNDA

No fim do corredor, existe um baú fechado.

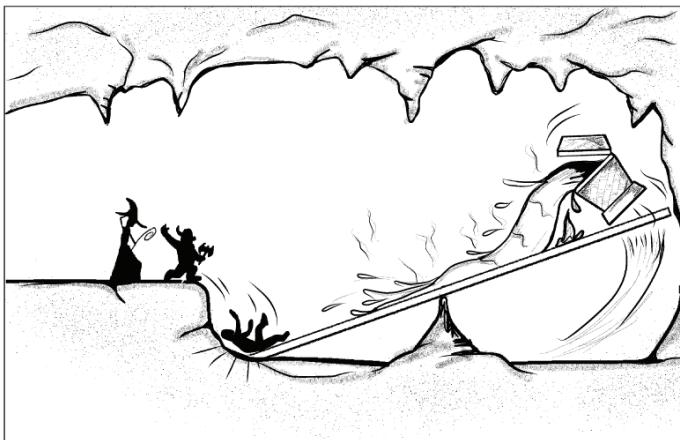
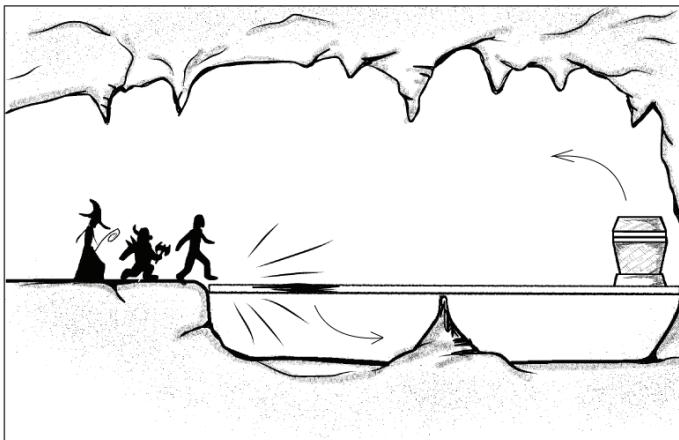
## Classificação



**Gatilho** Pisar em um ponto determinado do chão.

**Efeito** Assim que alcança o ponto de gatilho, a longa placa do chão irá entortar, como uma gangorra. O personagem cairá no chão, no caso de não passar em uma JP (DES). Assim que o baú for levantado pela outra ponta da placa do chão, ácido escorrerá do baú, causando  $1d4$  pontos de dano regressivo.

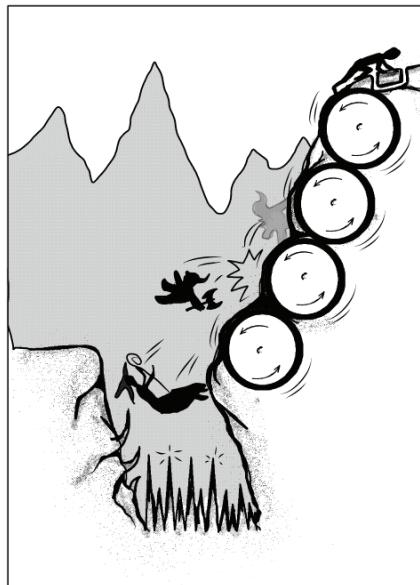
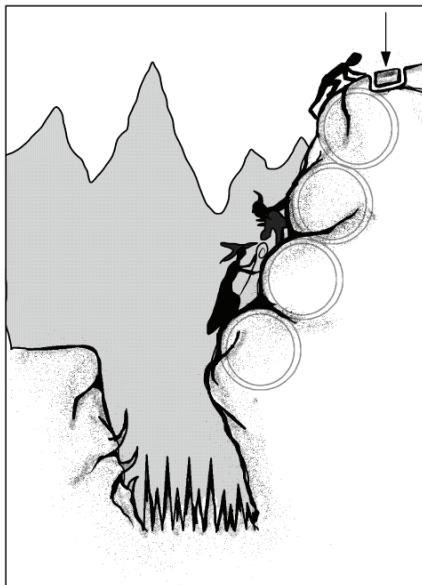
**Contramedidas** Procurar por armadilhas no solo. Ser içado por algum personagem que não tenha caído na armadilha.



# PISO ROLANTE

Após atravessar um poço perigoso (lava, ácido, espinhos, etc), o grupo deve subir um morro íngreme.

| ARMADILHA COMPLEXA | Classificação | 💀  |
|--------------------|---------------|--|
|                    | Gatilho       | <i>Piso no topo da subida.</i>   |
|                    | Efeito        | Quando um personagem subir até o topo da subida íngreme, ele dispara um mecanismo, que faz com que o piso do começo da subida revele uma série de rolos, em toda sua largura. Quem estiver subindo deve fazer uma JP (DES) para evitar cair no poço. |
|                    | Contramedidas | Se apenas um personagem atravessar o poço e chegar no topo da subida íngreme, a armadilha será revelada para os outros. Se o primeiro personagem tiver uma corda amarrada na cintura, pode ajudar com que os outros não caiam.                       |





# Poço com Cordas

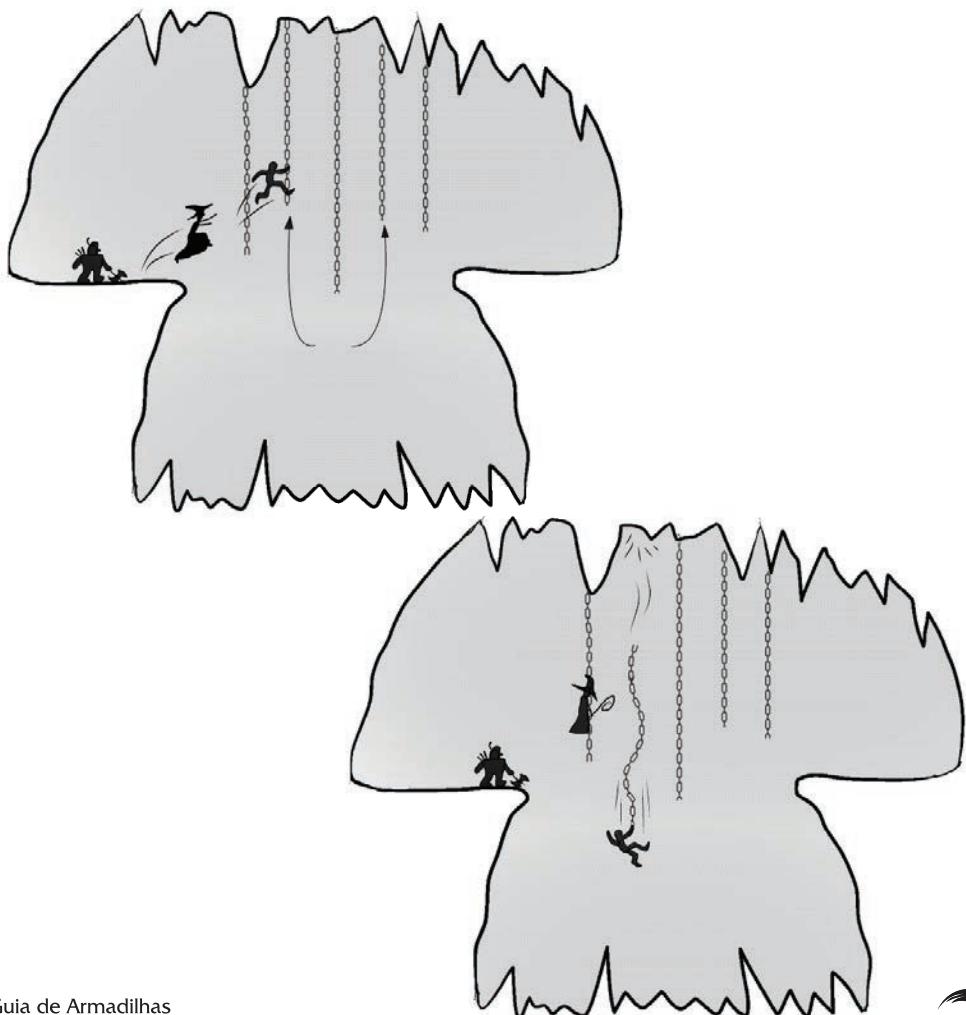
Um poço longo e largo, com 5 cordas penduradas no teto sendo o único meio aparente de atravessar o poço.

Classificação

**Gatilho** Saltar para pegar a 2<sup>a</sup> e 4<sup>a</sup> cordas.

**Efeito** A segunda e quarta cordas são ilusões ou soltam-se com o peso. É necessário um bom balanço nas cordas reais para alcançar de uma à outra, necessitando uma JP (DES) para conseguir.

**Contramedidas** Amarrar uma corda de segurança à cintura antes de tentar atravessar.



## PONTE COM SINOS

Uma simples ponte de madeira sobre um fosso, com sinos escondidos em sua superfície inferior.

### ARMADILHA COMPLEXA

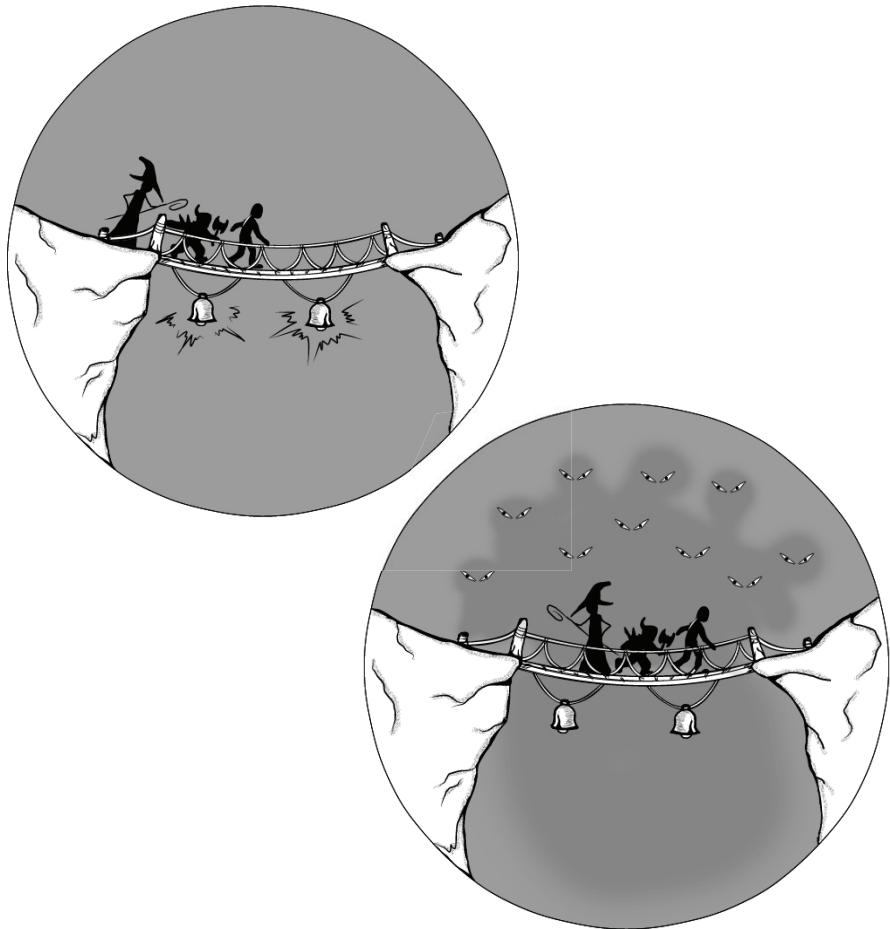
#### Classificação



**Gatilho** Andar sobre a ponte.

**Efeito** Andar sobre a ponte fará os sinos tocarem, fazendo bastante barulho e atraindo a atenção de tudo o que estiver por perto.

**Contramedidas** Atravessar o fosso sem usar a ponte, ou detectar os sinos e retirá-los antes que toquem.





# PONTE-GAIOLA

*Uma ponte com corrimão de metal que transforma-se em uma jaula suspensa.*

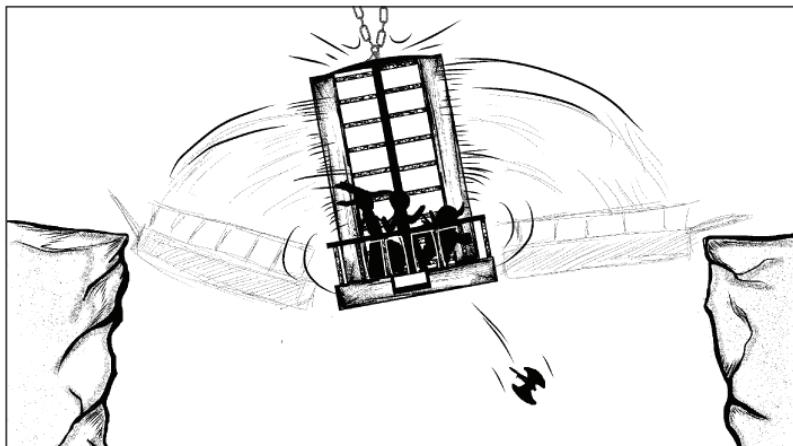
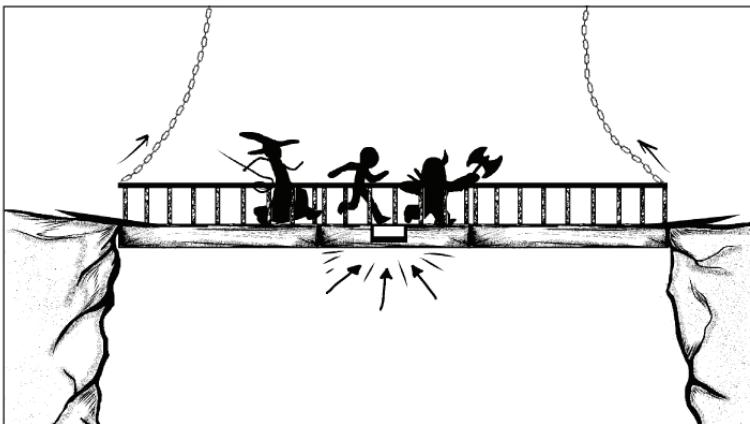
## Classificação



**Gatilho** *Pisar em uma placa no centro da ponte.*

**Efeito** *Ao pisar no gatilho, as correntes que sustentam as extremidades da ponte erguem-se, dobrando a estrutura sobre si mesma, a transformando em uma gaiola. A gaiola prenderá todos que estiverem na ponte. Uma JP (bônus de DES) pode ser realizada para pular antes da gaiola se fechar, mas apenas quem estiver na extremidade da ponte consegue alcançar o solo, os demais só podem pular no fosso.*

**Contramedidas** *Evitar a placa central que ativa a armadilha.*



# PONTE INVISÍVEL

*Uma ponte que liga dois lados de um grande penhasco, mas que não pode ser vista normalmente.*

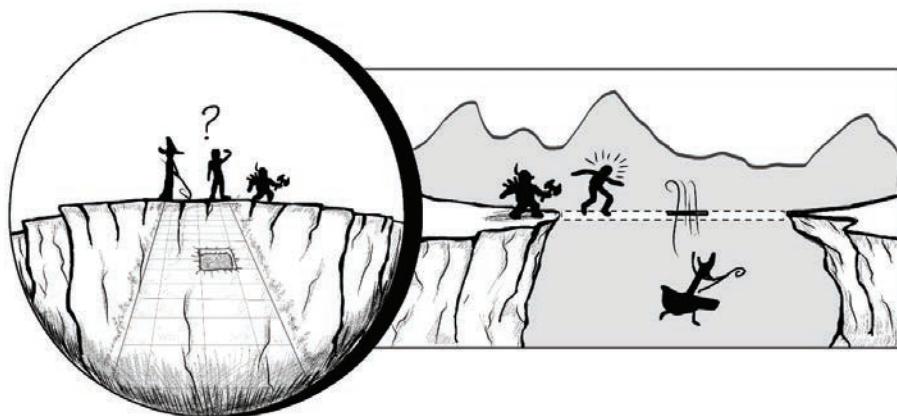
**Classificação** 

**Gatilho** Nenhum.

**Efeito** Apesar de parecer um desfiladeiro vazio, há uma ponte atravessando a greta. A ponte é camuflada de tal forma que ao ser vista diretamente ela parece se fundir com a paisagem do penhasco, criando uma ilusão de ótica de não haver nada lá.

**Contramedidas** Testar o espaço com uma vara para encontrar a ponte. Ao pender a cabeça no penhasco para olhar, tem-se um ângulo do qual é possível enxergar a ponte.

**Variação** Ao invés de uma ponte, há um piso inteiro tornado invisível magicamente. Abaixo se pode observar um grande precipício. No entanto, em alguns locais do piso há buracos que levam a uma queda para a morte certa.





# POR ÁGUA ABAIXO

Um caminho com um penhasco de um lado e uma parede do outro leva a uma porta reforçada. A porta, na verdade, veda uma sala cheia de água.

Classificação

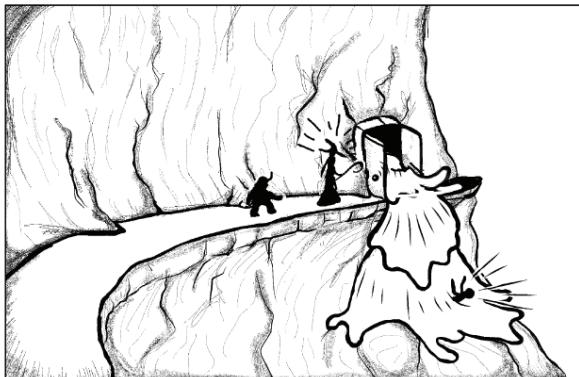
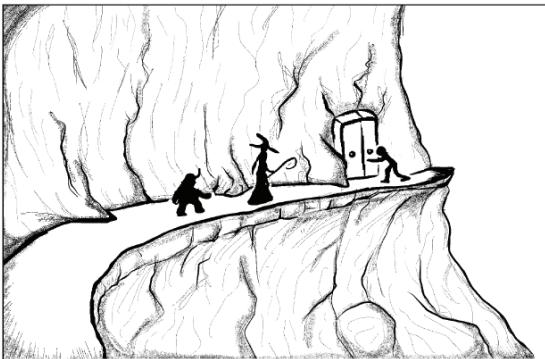
Gatilho *Destrançar a porta.*

Efeito *Ao destrancar a porta, a pressão da água empurra a porta e jorra furiosamente para fora, empurrando quem destrancou a porta direto para o penhasco. Aqueles que estiverem a até 1m da porta precisam passar em um JP (DES) para também não serem empurrados.*

Contramedidas *É possível perceber uma certa umidade vindo da parede sala. Amarrar-se a um local firme antes de destrancar a porta.*

Variação 1: O penhasco não é muito profundo, mas possui estacas em seu fim (3d6 de dano da queda + 1d6 das estacas).

2: Ao invés de uma sala cheia de água, a porta na verdade dá para uma enorme barragem em um rio submerso. Quando a água é liberada, ela varre violentamente todo o nível da dungeon, arrastando tudo e todos para fora, ou para níveis inferiores.



# PORTA DO SOTERRAMENTO

Uma porta em uma parede, ou alçapão no teto, que ao ser aberto causa um soterramento por pedras ou terra.

## ARMADILHA COMPLEXA

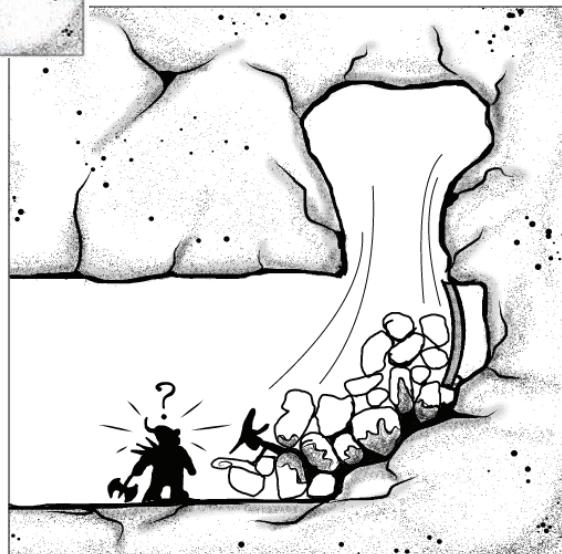
Classificação



**Gatilho** Abrir a porta ou alçapão.

**Efeito** A porta ou alçapão é apenas um chamariz: atrás deles não há um caminho, apenas uma sala preenchida pela terra ou pedras que irão soterrar aquele que os abrir. Abrir a porta libera o entulho sobre quem a abriu, causando 3d6 de dano e soterrando-o.

**Contramedidas** Não abrir a porta, ou abri-la de longe com uma corda amarrada na maçaneta.





# PUXANDO A CORRENTE

Dois buracos no teto, por onde descem correntes, uma por buraco. Uma é o caminho verdadeiro e a outra é uma armadilha.

## Classificação

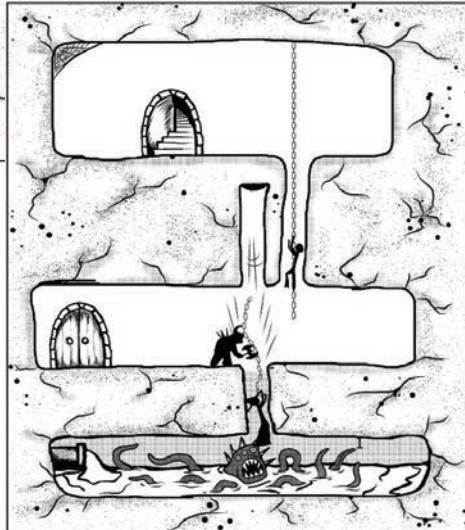
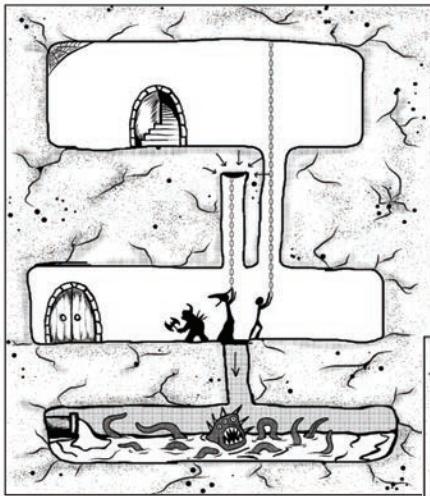


**Gatilho** Pendurar-se na corrente-armadilha.

**Efeito** Uma das correntes é firme e leva ao nível superior da dungeon. A outra se soltará de onde está presa assim que o personagem colocar seu peso para escalar, ao mesmo tempo que acionará um fosso que se abrirá sob os pés do aventureiro ( $1d6$  de dano pela queda).

**Contramedidas** Puxar as correntes com força para testá-las, sem ficar embaixo dos buracos (e portanto sem ficar sobre o fosso).

**Variação** O fosso pode conter estacas ou um monstro.



# SALA DA MORTE

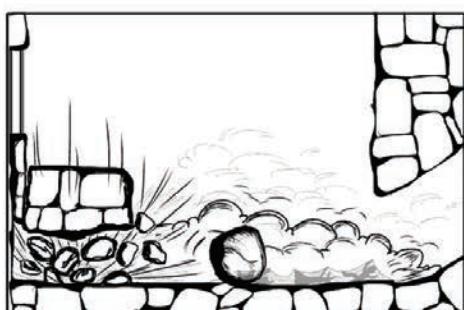
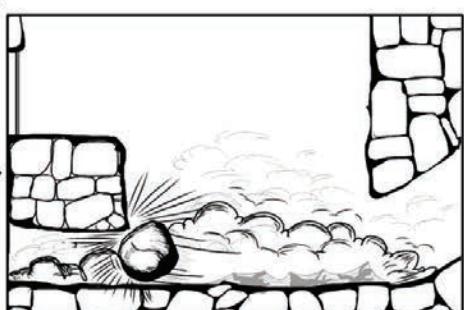
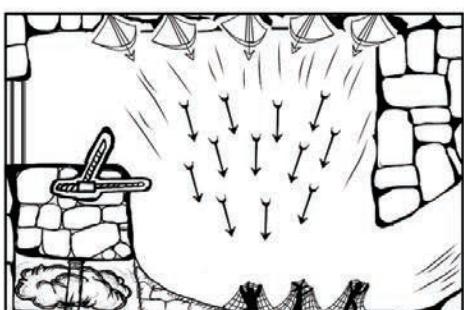
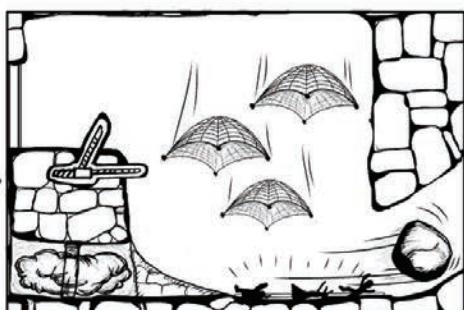
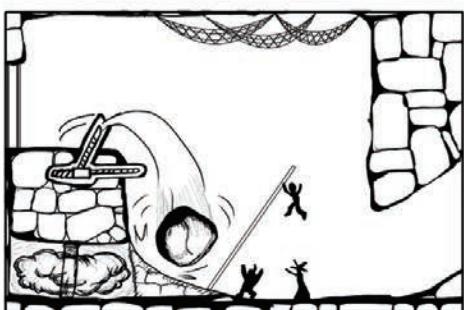
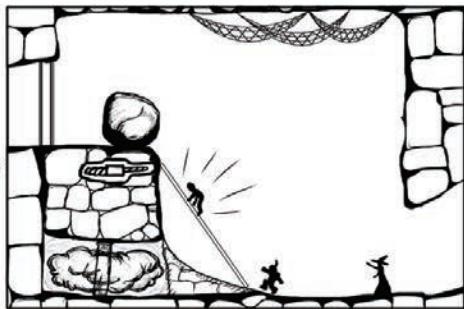
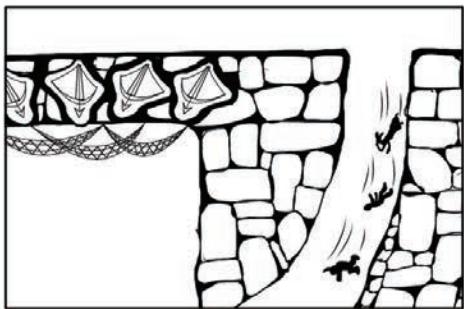
Uma longa seqüência de armadilhas, que inicia com um alçapão e termina com a provável morte de todo o grupo de aventureiros.

**Classificação** 

**Gatilho** Uma alavanca, maçaneta, ou uma placa de pressão no chão. A segunda parte da armadilha é disparada por um dos degraus da segunda metade da escada de madeira, que está solto e amarrado a um fio.

**Efeito** Ao acionar o gatilho, um alçapão abre-se sob os aventureiros, levando-os a um longo e sinuoso tobogã, que os conduz até uma sala em um nível abaixo da dungeon. Nesta sala há uma espécie de rampa íngreme demais para ser escalada, que leva a uma plataforma 10m acima sob a qual há uma enorme pedra semi-esférica, e atrás desta uma porta e única saída aparente da sala. Há também uma altíssima escada de madeira apoiada na rampa e conduzindo até a plataforma. Quando alguém estiver na metade de cima da escada, ou puxa-la para longe da rampa, puxará o degrau amarrado ao fio, disparando o segundo gatilho que inicia uma série de efeitos. Primeiro, um pistão empurra a escada, derrubando-a no chão (3d6 de dano pela queda em quem ativou o segundo gatilho, e dano de queda condizente com a altura para quem mais estiver na escada). No segundo turno, outro pistão arremessa a pedra para baixo, que danificará a rampa e rolará sobre quem estiver no chão, em seguida subindo tobogã acima. A pedra causa 4d6+5 de dano, JP (DES) para evitar, mas aqueles que caíram da escada fazem a JP com redutor de -2. Em seguida, redes com pesos cairão do teto sobre os aventureiros (veja “Rede” em “Armadilhas Simples”). No terceiro turno, bestas escondidas no teto dispararão contra os aventureiros, cada um sendo atingido por 1d6 flechas (1d6 de dano cada). No quarto turno a pedra retorna pelo tobogã, atingindo automaticamente quem ainda estiver preso nas redes. Ela atingirá a rampa que se despedaçará, liberando um gás venenoso na sala (veja “Gases” em “Armadilhas Simples”). Por fim, com a destruição da rampa, a plataforma em frente à porta colapsa (3d6 de dano em quem estiver sob ela).

**Contramedidas** Detectar o gatilho e não aciona-lo. As redes no teto da sala dão uma boa dica da existência da armadilha. Não utilizar a escada para alcançar a porta. Anões examinando a rampa percebem que ela é menos resistente que o restante das paredes e sustenta a plataforma acima. É possível livrar-se das redes com uma arma de lâmina utilizando um turno inteiro pra isso. Voltar pelo tobogã, o que é praticamente impossível sem o uso de magia.



# SALA GIRATÓRIA

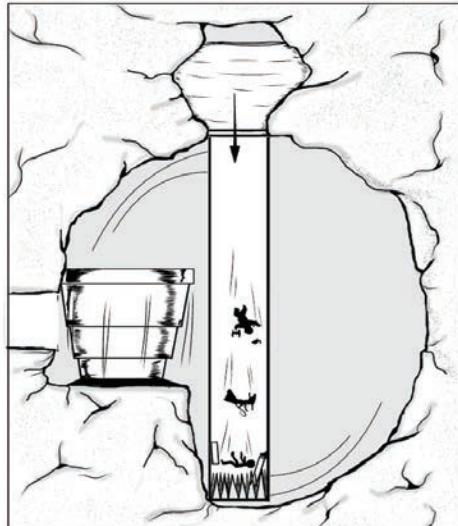
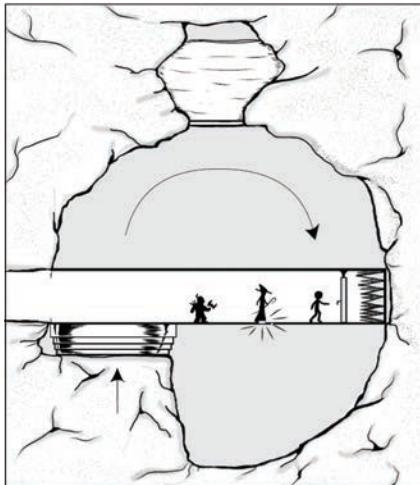
O fim de um corredor, com uma porta de madeira.

Classificação 

Gatilho *Dispositivo no chão que gira a sala.*

Efeito O corredor termina em uma porta simples, de madeira. Ao se aproximar 3m da porta, acionarão um mecanismo que faz com que o corredor inteiro gire 90°, de forma que o grupo caia em direção a porta. Atrás da porta existe uma série de espinhos, que causarão 2d6 pontos de dano (personagens que caírem sobre os que estiverem na frente têm direito a uma JP (DES) para evitar metade do dano). Olhando para cima, a única saída parece ser uma porta no teto, que na verdade leva até uma sala cheia de água. Assim que a porta for aberta (é preciso muita força para tal), a água jogará o personagem de volta até os espinhos (desta vez, receberá 3d6+2 pontos de dano).

Contramedidas Detectar o gatilho antes de acioná-lo.





# SALA PORCO-ESPINHO

Uma sala ou corredor cheia de orifícios nas paredes, teto e piso. Quando a armadilha é acionada, estacas em diferentes ângulos e comprimentos começam a crescer destes orifícios.

## Classificação

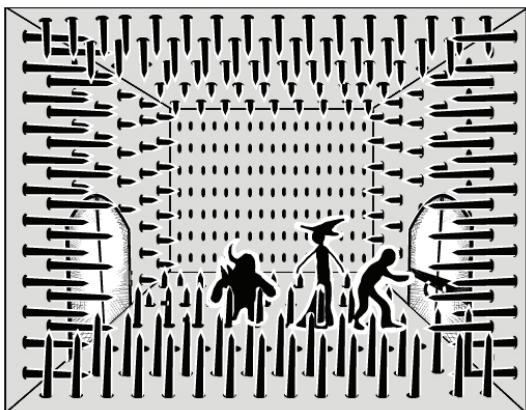
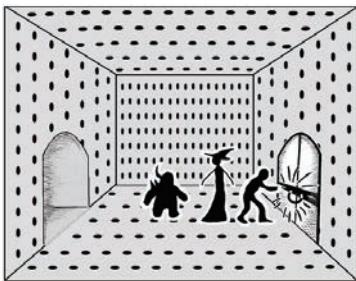


**Gatilho** Desde uma placa de pressão no chão, a uma maçaneta ou mover um objeto.

**Efeito** Ao ativar o gatilho, as estacas começam a sair lentamente de todos os lados da sala, crescendo por várias rodadas até formar um verdadeiro emaranhado de espetos. Uma JP (DES) evita ser atingido pelas estacas na 1<sup>a</sup> rodada, na 2<sup>a</sup> rodada é necessário passar em JP com redutor de -1, na 3<sup>a</sup> rodada é necessário passar em JP com redutor de -2, e assim por diante. As JP continuam a cada rodada que durar o processo de crescimento das estacas (normalmente qualquer coisa entre 3 e 10 rodadas) para todos aqueles que permanecerem na área da armadilha. A primeira falha em uma JP significa 1d6 de dano, uma segunda falha significa 2d6 de dano, uma terceira 3d6 de dano, e assim por diante. Qualquer um ferido pela armadilha está também preso no lugar pelas estacas e precisará encontrar um modo de se soltar caso sobreviva.

**Contramedidas** Personagens pequenos recebem um bônus de +1 nas suas JP. Escudos também adicionam seus bônus de defesa nas JP. Machados ou outras armas pesadas podem servir para quebrar as estacas.

**Variação** O gatilho é a maçaneta de uma porta trancada. Ao testarem a maçaneta, não só a armadilha é acionada, como também a porta pela qual entraram na sala é trancada.



## SALTANDO A LAVA COM A CORDA

Uma corda pendurada no teto, presa em um suporte no lado de onde o personagem chega. Ela aparenta ser a única forma de atravessar.

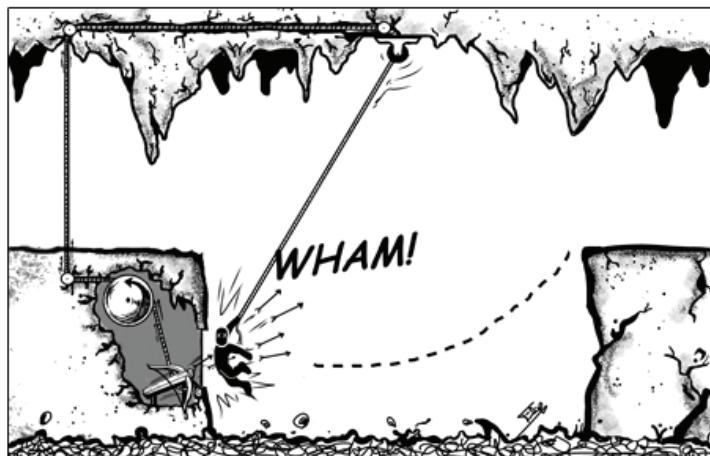
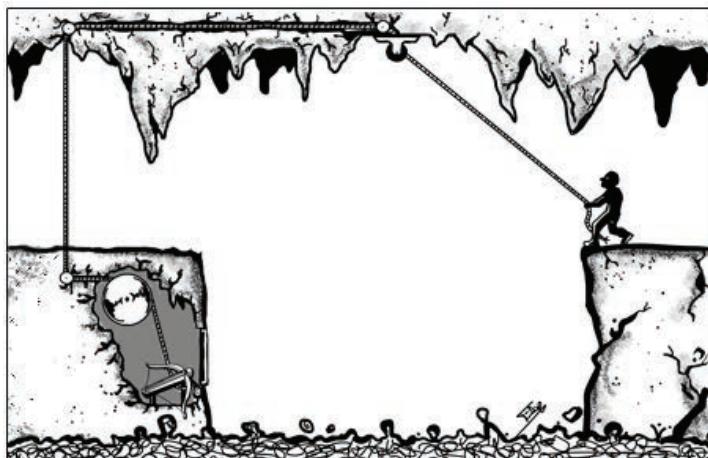
### ARMADILHA COMPLEXA

Classificação 

Gatilho *Pendurar-se na corda.*

Efeito *Ao se pendurar na corda para atravessar o poço, o apoio no teto se desloca, de forma que a corda fique maior do que aparentava. Assim, o personagem bate na parede interna do poço (1d6 de dano, e deve passar em teste de FOR para não cair na lava), disparando uma armadilha de flechas (3d6 de dano).*

Contramedidas *Amarrar um peso na corda, jogando-o antes a fim de testar a resistência.*





# SEQUÊNCIA “TETO-PISO-PAREDE”

O fim de um corredor revela uma passagem secreta. Várias armadilhas que atingem personagens em diferentes lugares.

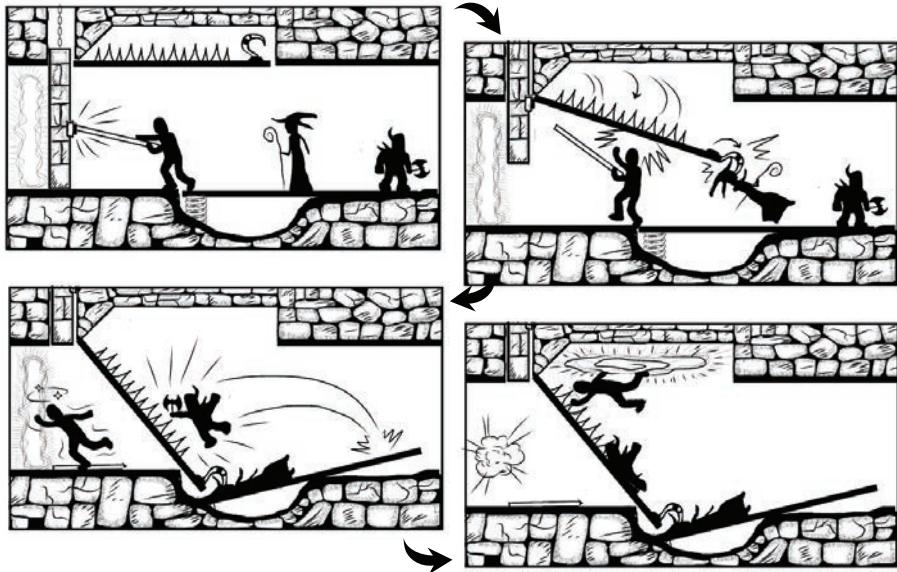
Classificação

Gatilho *Pressionar o mecanismo na parede.*

Efeito Quando o primeiro personagem pressionar o mecanismo na parede, esta se elevará, como se fosse revelar uma passagem secreta. Contudo, ela libera uma grande placa presa no teto, que poderá acertar ( $1d6$  pontos de dano) o segundo personagem que desmaiaria com o impacto, a menos que seja bem sucedido em uma JP (CON). O terceiro personagem será atingido por uma foice afiadíssima vinda do teto que caiu, que estava aprisionada por uma mola, recebendo  $2d6$  pontos de dano, ou metade, caso seja bem sucedido em uma JP (DES). Quando a placa atingir o chão, o piso solto catapultará o quarto personagem em direção aos espinhos, recebendo  $1d6$  pontos de dano. Após levantar a parede, o “caminho secreto” revela um portal, que levará o personagem que entrar direto para os espinhos da placa que caiu. A placa é muito pesada, e seu posicionamento bloqueia a passagem de volta para os personagens 1 e 2, de forma que o único caminho a tomar é pelo portal (e consequentemente, receberão um dano de  $2d6+2$  pela queda em cima dos espinhos).

Contramedidas Posicionar-se de forma mais espaçada pode evitar que os companheiros caiam na armadilha.

Variação O teto esconde também um recipiente com ácido, que pode atingir os personagens 3 ou 4, causando mais  $1d4$  de dano regressivo.





## SOTERRADOR

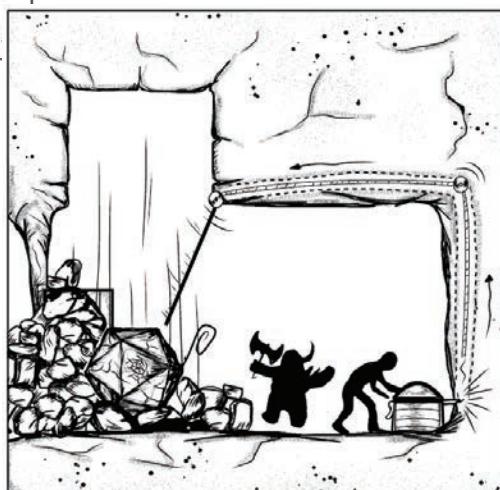
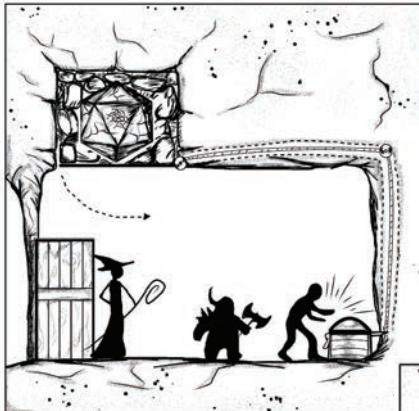
Uma sala de 3mx3m com um baú ao fundo que ao ser aberto causa um soterramento em metade da sala.

**Classificação**

**Gatilho** Abrir o baú ou tentar retirá-lo do local.

**Efeito** Ao abrir ou mover o baú, o teto da sala cede no ponto próximo à porta, liberando centenas de grandes pedras. Quem estiver a mais de 1,5m do baú é atingido pelas pedras, sofrendo 3d6 de dano e sendo soterrado sendo necessário um teste de Força para se sair debaixo das pedras. Quem estiver a menos de 1,5m do baú não sofre dano algum, mas fica preso no fundo da sala pelo teto desabado.

**Contramedidas** É possível encontrar o arame que ativa a armadilha saindo de trás do baú para a parede.





# TEIAS E PAVIOS

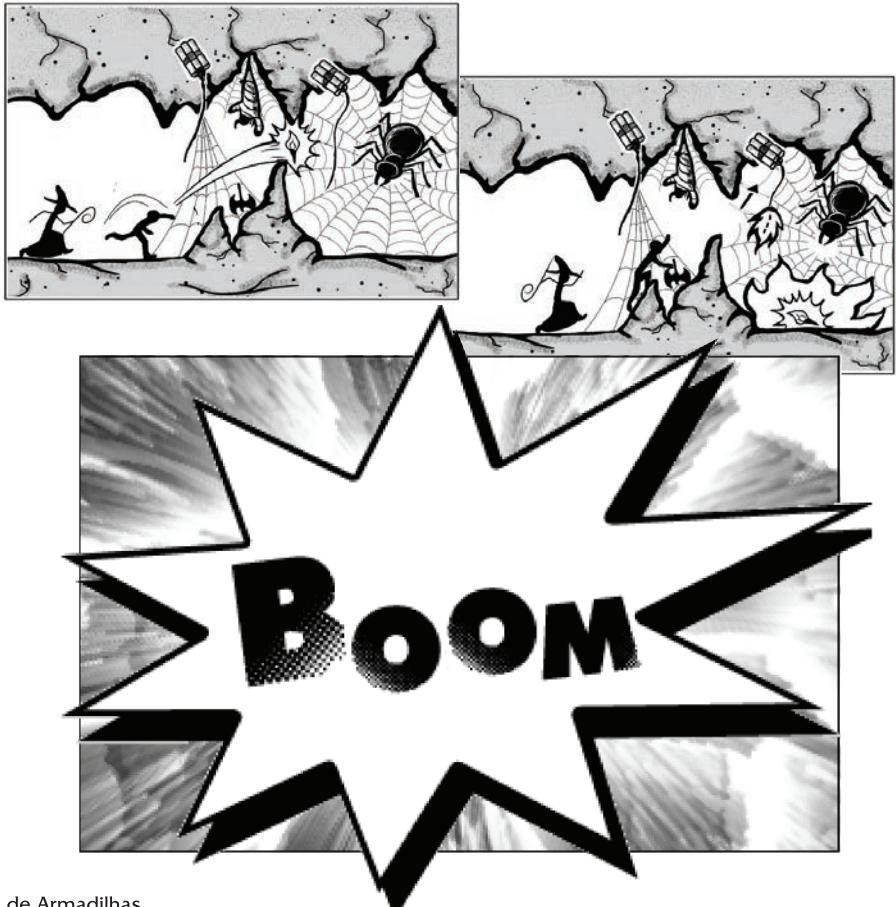
Uma sala ou corredor cheio de teias que escondem pavios.

Classificação

Gatilho *Botar fogo nas teias.*

Efeito O local é ocupado por uma ou mais aranhas gigantes, e é completamente coberto por teias que impedem a travessia da passagem. As aranhas atacarão qualquer um que se aproximar de suas teias. Escondidos entre as teias existem pavios ligados a explosivos escondidos nas paredes. Se as teias forem queimadas, os pavios serão acesos e as explosões causarão dano em todos na área ( $4d6$  a  $10d6$  de dano, JP [DES] para levar metade).

Contramedidas Cortar as teias ao invés de queimá-las.





# ARMADILHAS MÁGICAS



# ATRATOR DE TELEPORTE

Um cristal mágico que atrai qualquer um que se teleporte.

**Classificação**

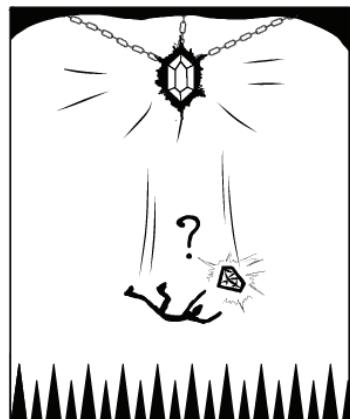
**Gatilho** Usar qualquer forma de teleporte mágico.

**Efeito** Normalmente usado em locais de onde não se quer que os aventureiros escapem, esse cristal mágico incrustado no teto atrai qualquer coisa teleportada magicamente para a sala onde ele está. O cristal não pode ser retirado sem ser danificado, possui 10 pontos de vida, e destruir o cristal causa uma explosão mágica de  $3d6$  de dano em  $3m$  [JP (DES) para metade], mas desativa a armadilha.

**Contramedidas** Não se teleportar.

**Variação**

- O cristal pode estar em uma sala sem saídas.
- O cristal pode estar em uma sala com monstros.



## CAMINHO DAS PEDRAS

Um grande fosso de lava separa duas salas. Na lava, uma seqüência de pedras circulares formam um caminho até o outro lado, e saltar de uma a outra aparenta ser uma tarefa simples.

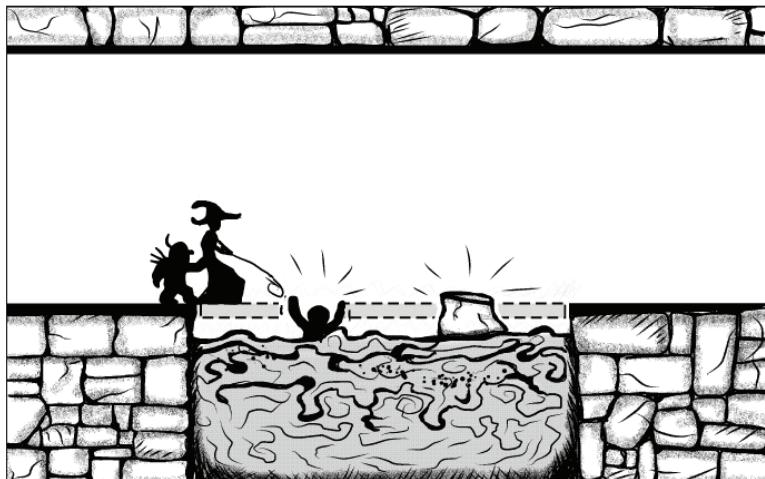
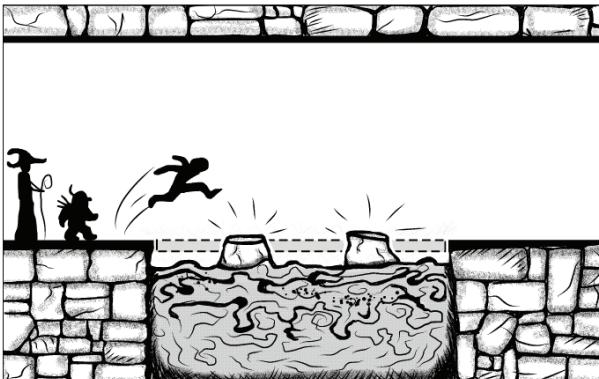
### Classificação



**Gatilho** Pular sobre qualquer uma das pedras.

**Efeito** Realmente há lava nessa sala, e seu calor pode ser facilmente sentido, no entanto o magma se encontra abaixo do piso da sala, que está invisível! As “pedras” são na verdade buracos no piso, escondidos com ilusões. Qualquer um que pule sobre uma das pedras cairá pelo buraco direto dentro da lava, morrendo no ato.

**Contramedidas** Testar as pedras e a lava com uma vara de 3m revela a ilusão. Para atravessar em segurança basta andar sobre a “lava”, isso é, o piso invisível.





# CÍRCULO DE PARALISIA

Um salão alto e sem iluminação, cuja única entrada é por um buraco no teto. Logo abaixo da entrada há um grande círculo místico que paralisa qualquer um que pisar nele.

Classificação

Gatilho *Pisar no círculo místico.*

Efeito *Os personagens provavelmente descerão por cordas através do buraco no teto, caindo sobre o círculo e ficando paralisados. Como o local é escuro, não conseguirão ver o círculo mágico até estarem relativamente próximos, exatamente sobre ele.*

Contramedidas *Balançar-se nas cordas para cair fora do círculo.*

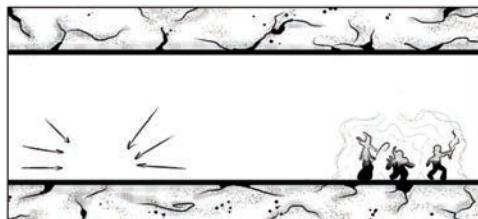
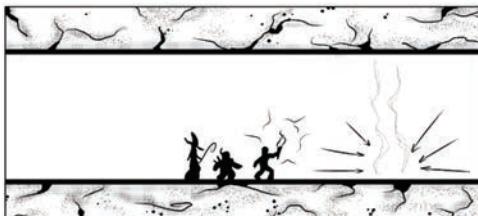


# CORREDOR DO RETORNO

Um corredor muito longo e tediosamente igual, com uma área de teleporte que faz com que os personagens voltem ao meio do corredor sem perceber. No início do corredor está escrito as palavras “Ade Cor Ter”.

## Classificação

|               |  |
|---------------|--|
| Gatilho       | <i>Passar pela área de teleporte.</i>  |
| Efeito        | <i>Os personagens não percebem que foram teleportados para um ponto anterior do corredor, o que faz parecer com que o corredor é infinito. É possível retornar normalmente ao início do corredor.</i>  |
| Contramedidas | <i>É possível detectar a área de teleporte com Detectar Magia ou atirando alguma coisa em sua direção. As palavras “Ade Cor Ter” são a chave do enigma: é “retroceda” escrito ao contrário. Caso os personagens andem de costas o teleporte não será acionado.</i>   |
| Variação      | <ol style="list-style-type: none"><li><i>1: Há uma segunda área de teleporte pouco após a entrada do corredor, que só é ativada caso estejam se dirigindo a esta. Isso faz com que o corredor pareça infinito para os dois lados.</i></li><li><i>2: “Retroceda” pode indicar que tudo o que é necessário fazer é fechar a porta da entrada, e então abri-la novamente e voltar. Ao fazer isso, outro efeito de teleporte leva os personagens à sala do outro lado do corredor.</i></li></ol> |





# ESCURIDÃO MÁGICA

Uma escuridão mágica permanente que cobre uma determinada área.

Gatilho: Geralmente nenhum, a escuridão já está no local.

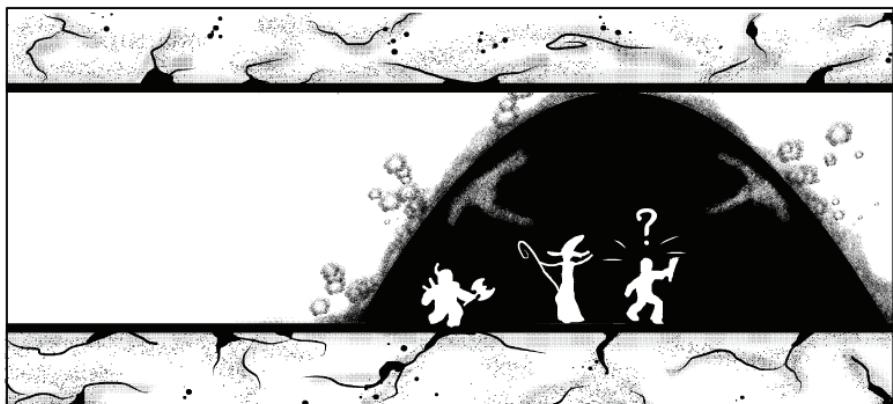
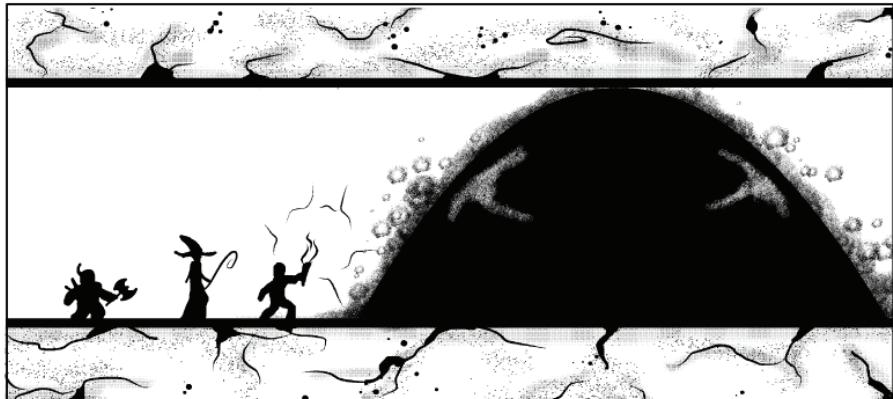
## ARMADILHA MÁGICA

**Classificação** Adiciona mais uma a outra armadilha

**Gatilho** Geralmente nenhum, a escuridão já está no local.

**Efeito** A escuridão por si só não é exatamente uma armadilha, no entanto ela pode ser utilizada para esconder uma armadilha verdadeira, dificultando ou impedindo que esta seja descoberta ou evitada.

**Contramedidas** Uma magia Luz ou Luz Contínua dissipá a escuridão.



# FOSO COM BARREIRA INVISÍVEL

Um pequeno fosso cheio de ácido no meio de um corredor, com uma parede invisível na outra extremidade.

## ARMADILHA MÁGICA

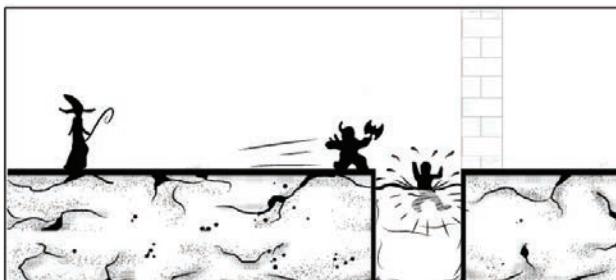
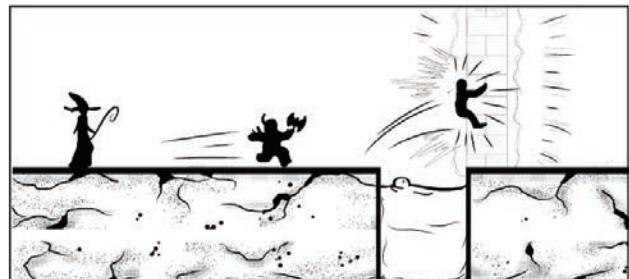
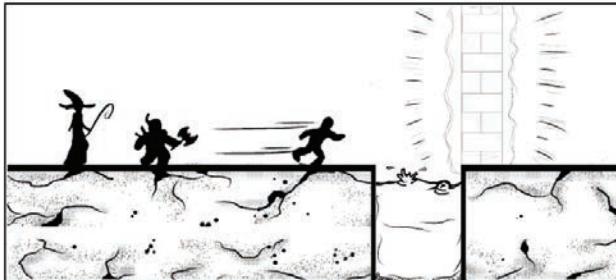
Classificação 

Gatilho *Saltar sobre o fosso.*

Efeito *Ao saltar o fosso o personagem dá de encontro à barreira invisível, caindo dentro do ácido ( $2d4$  de dano regressivo).*

Contramedidas *Testar o outro lado com uma vara de 3m antes de saltar denuncia a barreira. Dissipar Magia e Desintegrar destroem a barreira.*

Variação *O fosso é cheio de lava e causa  $2d10$  de dano +2 rodadas para apagar o fogo.*

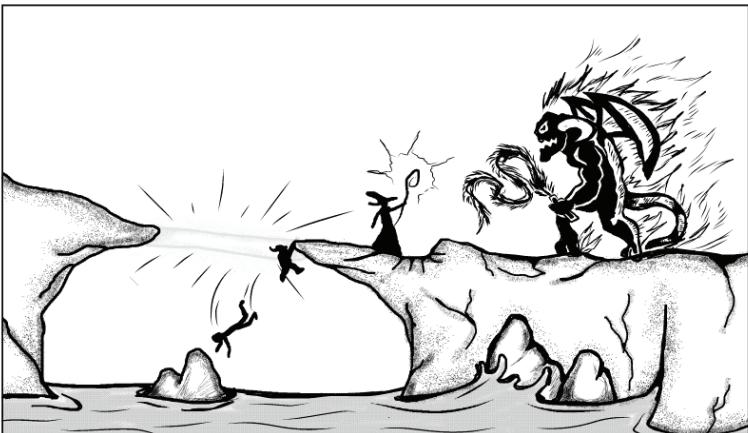
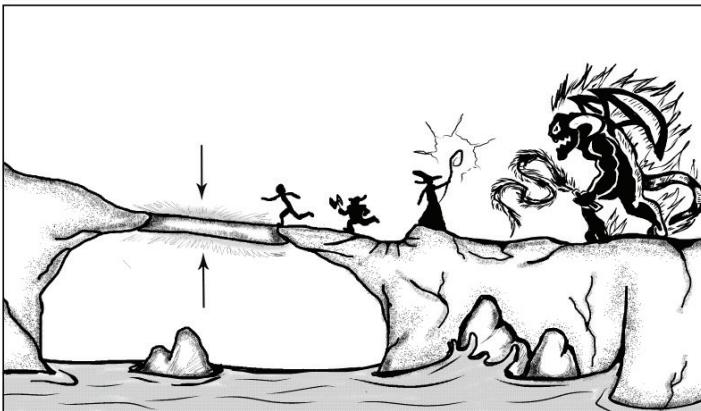




# ILUSÃO E INVISIBILIDADE

Uma magia permanente de ilusão ou invisibilidade que camufla uma área ou objeto.

|               |   |
|---------------|---|
| Classificação | <i>Adiciona mais uma</i> <i>a outra armadilha</i>   |
| Gatilho       | <i>Geralmente nenhum, a magia já está no local ou objeto.</i>   |
| Efeito        | <i>A ilusão ou invisibilidade por si só não é exatamente uma armadilha, mas podem ser utilizadas para esconder uma armadilha verdadeira (como um fosso), dificultando ou impedindo que esta seja descoberta ou evitada. Paredes invisíveis também podem ser um grande problema; qualquer um correndo em direção a uma parede invisível sofre 1d4 de dano pelo choque.</i> |
| Contramedidas | <i>Uma Dissipar Magia anula a ilusão ou invisibilidade. Detectar Magia, Detectar Invisibilidade ou Visão da Verdade são úteis para perceber o engodo.</i>   |



# MONSTRO ILUSÓRIO

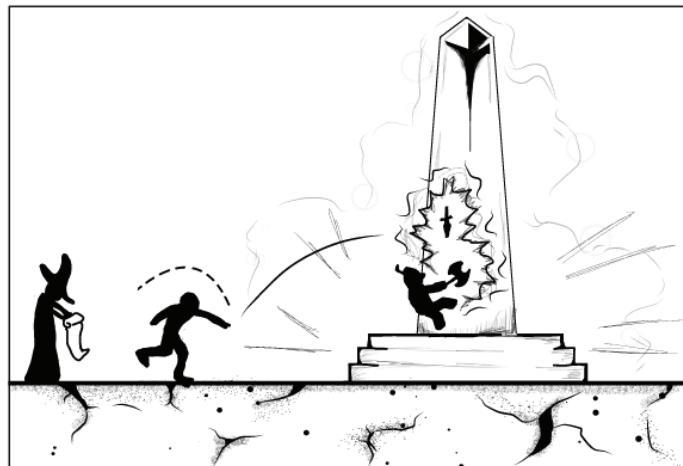
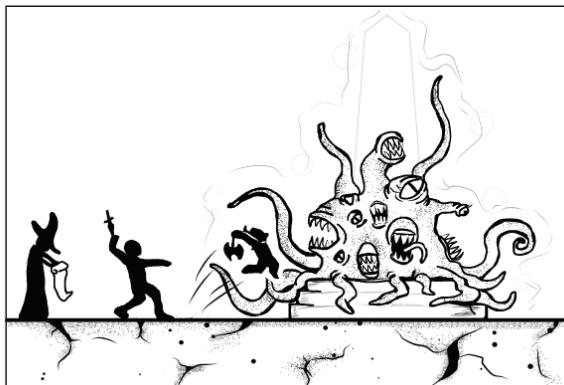
Um monstro ilusório atrai os aventureiros para a verdadeira armadilha.

**Classificação** 

**Gatilho** Atacar o monstro com uma arma de metal.

**Efeito** A ilusão do monstro esconde uma pilastra de metal imantada, que prende qualquer arma de metal usada para atacar o falso monstro. Um teste de FOR com redutor de -10 é necessário para soltar a arma.

**Contramedidas** Atacar a pilastra com uma arma não de metal, ou à distância. Não atacar imediatamente mostrará que há algo errado com o monstro, que não avança. Variação: Além de prender a arma, a pilastra libera uma descarga elétrica (veja “Armadilha elétrica”).





# Poço Reverso

Um trecho com teto alto e repleto de espinhos.

Classificação

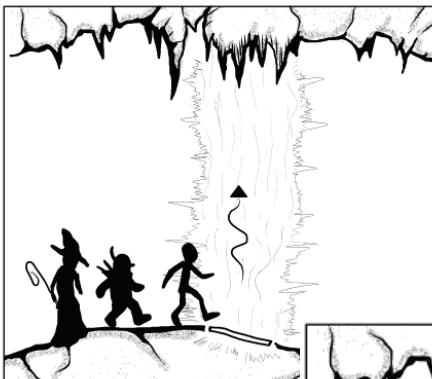


Gatilho *Pisar na área do poço reverso.*

Efeito *Diretamente abajo dos espinhos existe uma magia de “reverter gravidade”. Quando alguém pisar no chão nessa área será como se estivesse “caindo pra cima”, direto nos espinhos, sofrendo 1d6 de dano pela “queda” e 1d6 de dano pelos espinhos.*

Contramedidas *Saltar a área do poço reverso. Colocar um escudo na frente divide à metade o dano pelos espinhos.*

Variação *Após o poço reverso há um alçapão escondido. Assim, se alguém descobrir o poço reverso e tentar pular, irá cair numa armadilha normal de fosso.*



# SALA INDESTRUTÍVEL

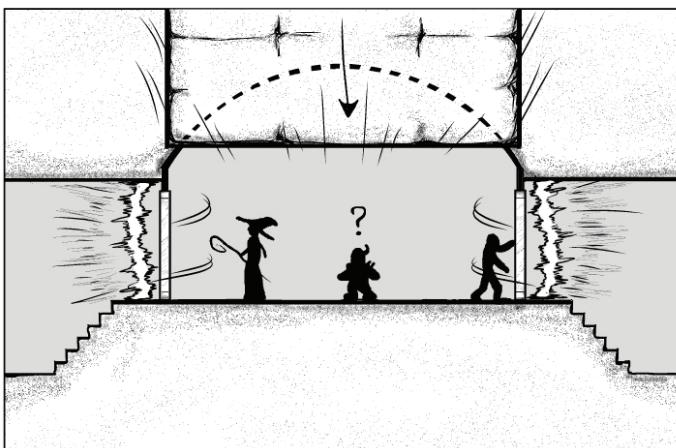
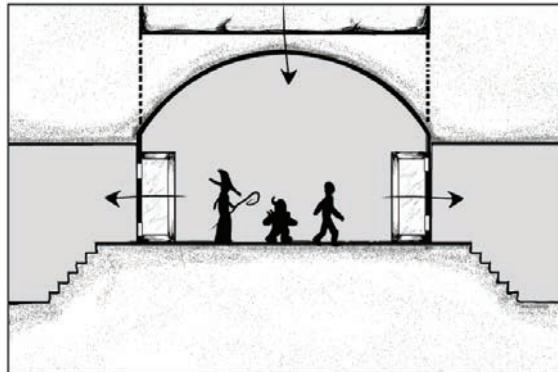
Uma sala vazia com uma porta que abre para dentro e se fecha sozinha se não for segurada. Assim que a porta for fechada, uma voz fantasmagórica diz: "Huahaha! Bem-vindos a minha sala indestrutível, mortais. Vocês não têm escapatória!".

**Classificação** 

**Gatilho** Entrar na sala e fechar a porta.

**Efeito** Juntamente com a voz, muralhas de energia fecham as passagens atrás das portas, que ainda podem ser abertas para dentro da sala, mas fecham-se numa grande velocidade se não forem seguradas. O teto começa a descer lentamente e esmagará todos se não for impedido (morte automática).

**Contramedidas** Como a sala, incluindo as portas, não pode ser destruída, ao abrir a porta (que se abre para dentro) e mantê-la aberta, ela prenderá o teto. Assim que o teto for travado, as muralhas de energia desaparecem e o teto volta à sua posição normal.





# TELEPORTE

Uma área, portal mágico, círculo místico, ou arco em um corredor que ao ser atravessado teleporta o personagem a um outro local.

## Classificação



**Gatilho** Atravessar o arco/portal ou pisar no círculo/área.

**Efeito** Ao ativar o gatilho, o personagem é automaticamente teleportado para um outro local, normalmente uma área perigosa dentro da própria dungeon.

**Contramedidas** Identificar o gatilho, que normalmente possui alguma runa mágica, e testar com uma pedra ou outro objeto.

**Variação** O personagem pode ser teleportado para cima de outra armadilha, como um fosso com espinhos por exemplo, que é ativada automaticamente.





# ARMADILHAS EM OBJETOS



# A CORDA CORTANTE

Um longo poço divide o corredor. No centro, a dois metros de distância da borda, pende uma corda vinda do teto.

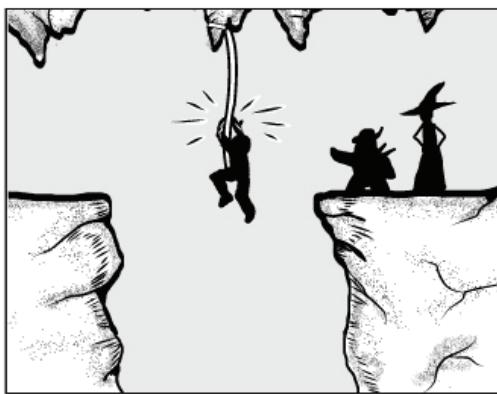
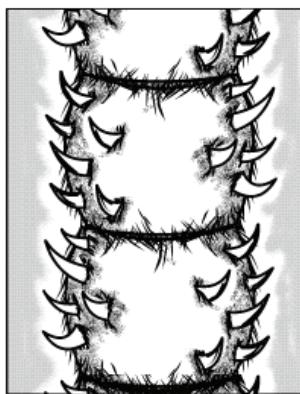
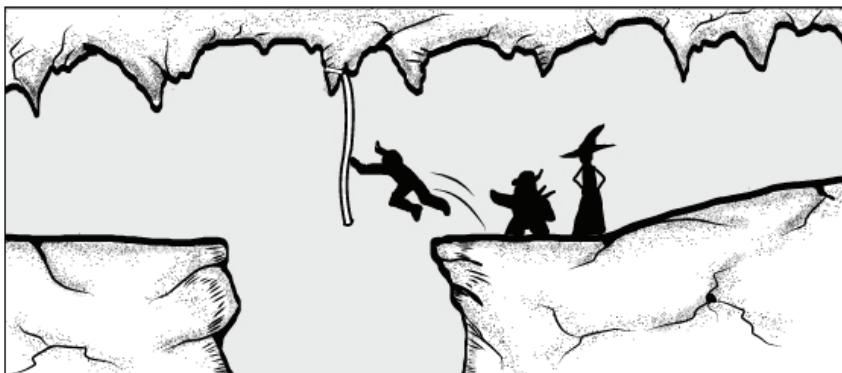
## Classificação



**Gatilho** Pular e agarrar a corda.

**Efeito** O personagem salta para pegar a corda, que em seu interior esconde uma série de rebarbas de metal, que rasgarão a pele do herói ( $1d6+2$  pontos de dano, e toda a jogada de dados que envolver suas mãos sofrerão uma penalidade de -2).

**Contramedidas** Puxar a corda para si, com um ganhou ou algo assim, e verificar a consistência da corda.



# ADESIVO

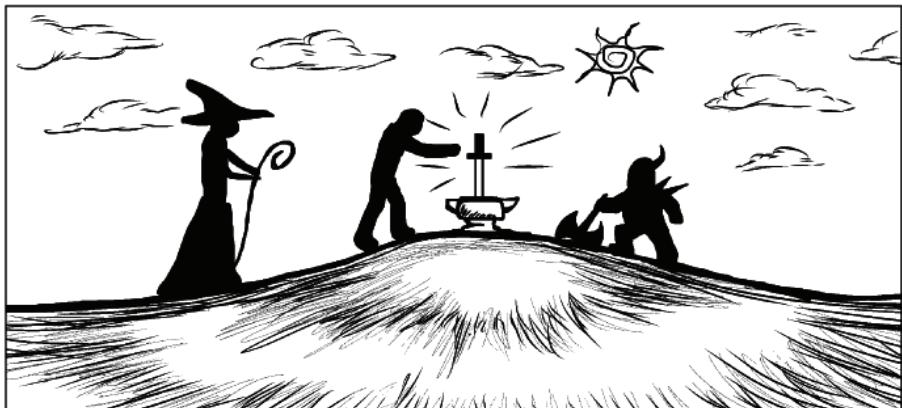
*Um objeto pesado coberto por um poderoso adesivo.*

Classificação 

**Gatilho** *Tocar no objeto.*

**Efeito** *Uma poderosa substância adesiva cobre um objeto pesado, como um baú, estátua, coluna ou porta. Qualquer um que tocar o objeto fica colado a ele e ficará impedido de usar as mãos. Se o objeto for pesado demais, o aventureiro não consegue sair do lugar; caso contrário move-se como se estivesse com carga pesada ou maior.*

**Contramedidas** *Manoplas ou luvas podem ser retiradas e deixadas grudadas no objeto.*





# ARCO DECEPADOR

*Um arco com cerol decepan tena corda.*

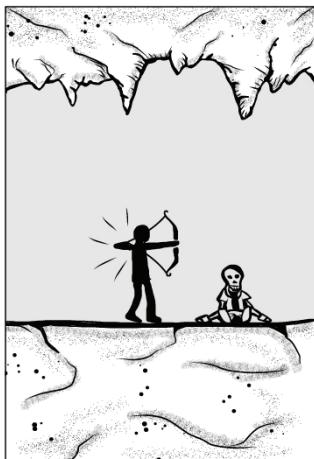
**Classificação**

**Gatilho** *Puxar a corda do arco.*

**Efeito** *Um arco encontrado pelos aventureiros contém cerol na sua corda, tornando-a extremamente cortante. Se alguém tentar puxar a corda do arco, terá seus dedos cortados, sofrendo 1d4 de dano.*

**Contramedidas** *Analizar cuidadosamente o arco antes de utilizá-lo. Usar luvas grossas.*

**Variação** *O arco pode ser mágico, ou emanar uma falsa aura mágica.*



# PONTE INSTÁVEL

*Uma ponte de tábuas e cordas aparentemente normal que desaba repentinamente.*

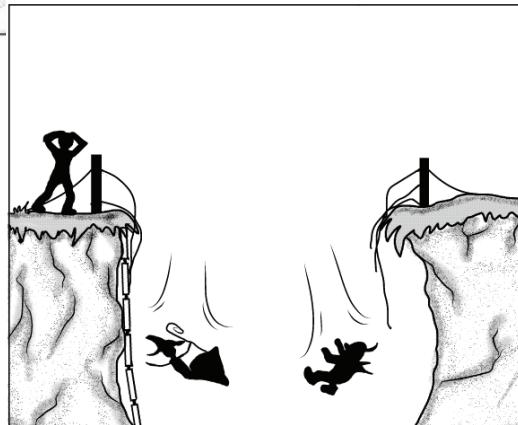
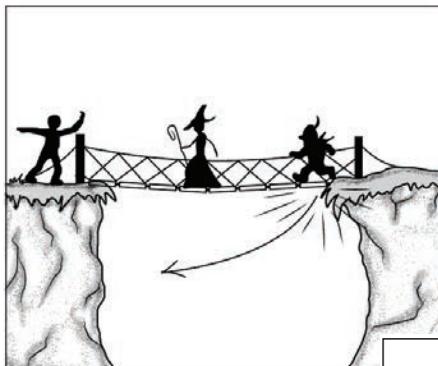
**Classificação** 

**Gatilho** A ponte é feita para aguentar uma quantidade máxima de peso (normalmente algo entre 60-100kg). Quando este peso é excedido no meio da ponte, uma de suas extremidades desprende-se.

**Efeito** Os personagens que estiverem sobre a ponte quando ela arrebentar podem fazer uma JP modificada pela Destreza para se agarrar a uma das cordas e evitar cair no fosso abaixo, sofrendo apenas 1d6 de dano pelo impacto com a parede. Aqueles que caírem sofrem o dano de acordo com a altura da queda.

**Contramedidas** Não sobrecarregar a ponte, ou então atravessar a passagem sem utilizá-la.

**Variação** 1: No fundo do fosso sob a ponte pode haver estacas, uma piscina de ácido, ou um poço de lava.  
2: Não uma, mas as duas extremidades se desprendem.





# PORTA-ARMADILHA

*Uma porta preparada para ser uma armadilha em si mesma.*

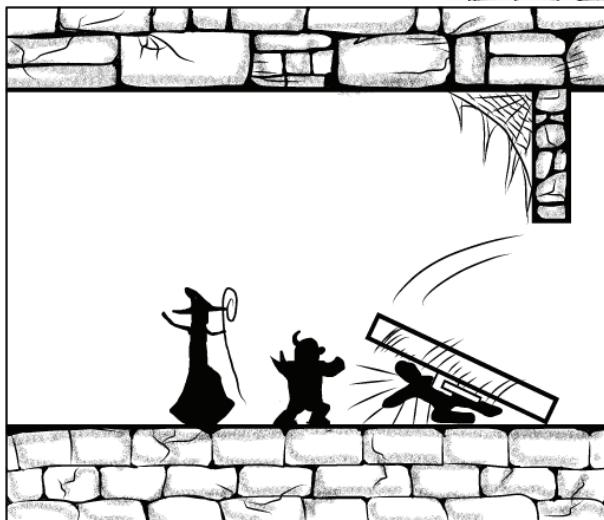
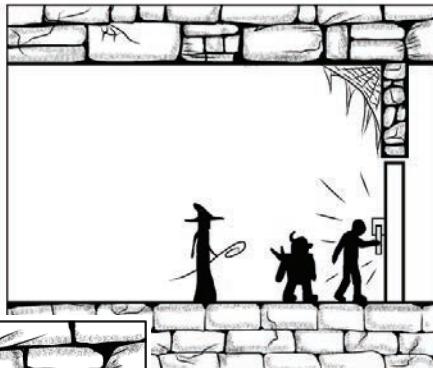
**Classificação**

**Gatilho** Tentar abrir a porta, ou atravessa-la no caso de portas de mão única.

**Efeito** Existem vários tipos diferentes de portas-armadilhas.

- **Porta com mola:** Essa porta tem uma mola que a faz abrir-se violentamente, atingindo quem estiver à sua frente, causando  $1d6$  de dano.
- **Porta de mão única:** Esta resistente porta de metal só pode ser aberta por um dos lados e fecha-se naturalmente se deixada aberta.
- **Porta que desaba:** Uma pesada porta que está solta do batente, caindo sobre quem tentar abri-la, causando  $1d8$  de dano.

**Contramedidas** Testar a porta com uma vara. Portas de mão única podem ser travadas abertas com pinos de ferro.



# TOCHA ASSASSINA

*Uma tocha com uma lâmina escondida em seu interior.*

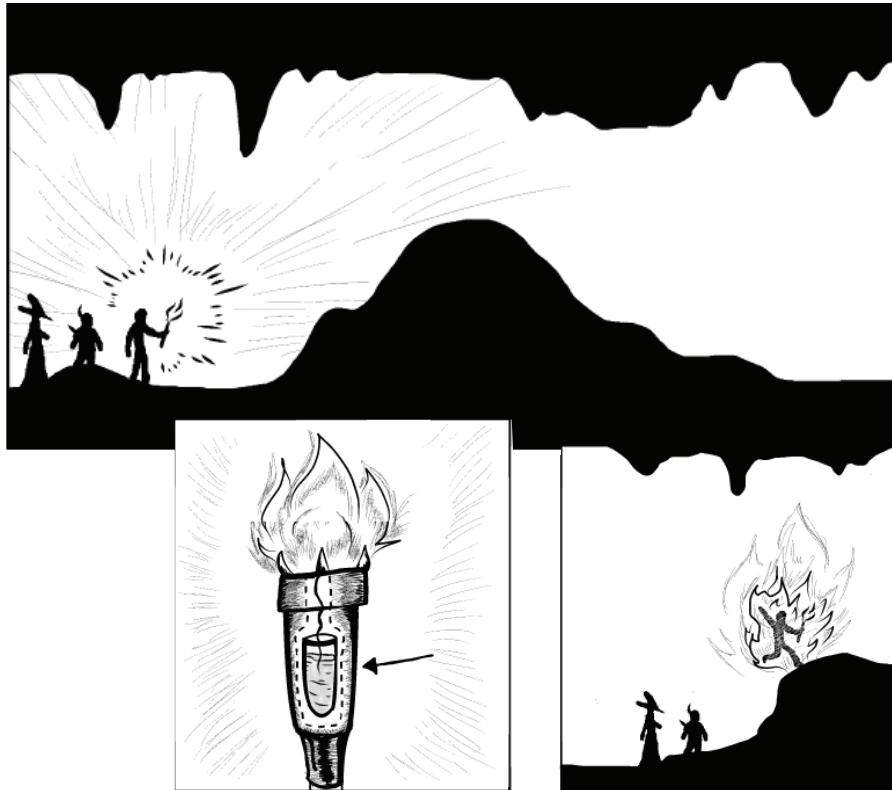
**Classificação** 

**Gatilho** Queimar a tocha por 1h.

**Efeito** Após queimar por 1h, o fogo danificará um arame no interior da tocha que mantém seguro uma lâmina impulsionada por potentes molas. A liberação dessa lâmina causa  $1d4$  de dano ao carregador da tocha e decepará todos os dedos de sua mão.

**Contramedidas** Usar manoplas de metal. Analisar a tocha revela uma fresta, escondida por cera marrom, por onde sai a lâmina.

**Variação** Ao invés de uma lâmina, o interior da tocha é preenchido com magnésio ou outra substância altamente inflamável. Após queimar por 1h a tocha irá irromper completamente em chamas rápida e violentamente, causando  $1d6$  de dano a todos em 1m de raio.



# FALSAS ARMADILHAS

Falsas armadilhas são coisas construídas para parecerem com armadilhas, mas que na verdade são completamente inofensivas. As únicas funções dessas armadilhas falsas é deixar os aventureiros paranóicos e atrair sua atenção para algo totalmente insignificante enquanto algo importante passa despercebido.

## CONTAGEM REGRESSIVA

Uma sala com um estranho aparato na parede, com um único botão e o número “10” escrito. Quando o botão é apertado, a sala se tranca completamente, e o aparato inicia uma contagem regressiva.

**Classificação** 

**Gatilho** Apertar o botão.

**Efeito** Numa das paredes da sala há um pequeno compartimento com um objeto retangular do tamanho de um livro, com um botão no centro e o número “10” escrito. Se o botão for apertado, grades de ferro se fecham num barulho alto, bloqueando as portas, magicamente o número começa a diminuir (9,8,7...) e duas paredes opostas vão se fechando contra os personagens. Ao apertar o botão, as paredes retornam a sua posição original e a numeração volta ao 10, e o ciclo se inicia novamente.

**Contramedidas** Apenas esperar. O que os personagens não sabem é que na verdade, ao chegar no zero, as paredes param antes de se fechar por completo (ficam a 1m de distância uma da outra) e as grades se abrem.

## CORREDOR REPETITIVO

Um trecho de corredor que parece se repetir indefinidamente.

**Classificação** 

**Gatilho** Nenhum.

**Efeito** Um trecho de corredor, com algum tipo de mobília ou adorno (pedestais, estátuas, etc) se repete de tempos em tempos em um corredor absurdamente longo. Apesar de serem trechos diferentes de um mesmo corredor, são construídos de forma a serem completamente idênticos, fazendo os aventureiros terem a impressão de já terem passado por aquele lugar, ou de estarem presos em um tipo de armadilha de teleporte.

**Contramedidas** Pegar alguma coisa de um trecho e carregar consigo vai mostrar que na verdade tratam-se de áreas diferentes, mas muito parecidas.



## PLACA DE FAZER “CLIC”

Uma placa de pressão no chão, que ao ser pisada faz um som de “clic”.

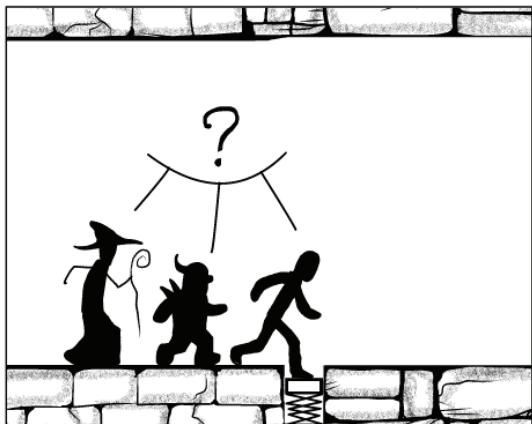
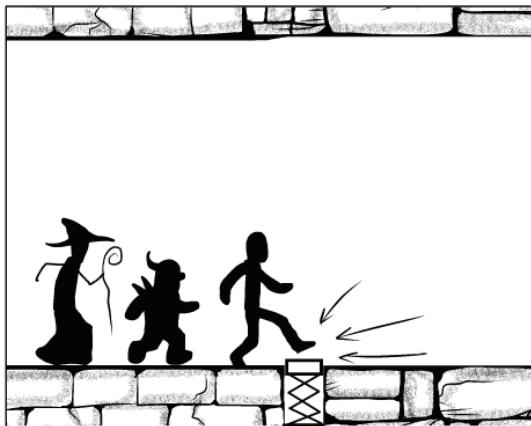
ARMADILHA FALSA

Classificação

Gatilho *Pisar na placa.*

Efeito *Essa placa de pressão se parece com o gatilho de tantas outras armadilhas, mas na verdade é totalmente inofensiva. A única função dela é deixar os personagens paranóicos, ou despreparados para uma armadilha de verdade, afinal, por que procurar mais se já acharam o gatilho de uma armadilha?*

Contramedidas *A placa pode ser detectada e evitada.*





## Capítulo 2

# Enigmas e Desafios



**E**nigmas e desafios lógicos são obstáculos a serem resolvidos com raciocínio e atenção. De certo modo, eles são como jogos inseridos dentro de um jogo de RPG. Geralmente envolvem lógica, matemática, boa memória e percepção aguçada.

É importante que eles não sejam difíceis demais de serem respondidos, pois toda a diversão está justamente nos jogadores conseguirem resolve-los com um pouco de esforço. Um enigma quase impossível de ser respondido por seus jogadores só fará o ritmo do jogo esfriar e dispersar a atenção. Do mesmo modo, enigmas demasiadamente fáceis não são desafios para ninguém.

Alguns defendem que personagens de Inteligência alta deveriam ter mais facilidade para resolver esse tipo de obstáculo, no entanto isso não é verdade. Alguém com inteligência alta não é necessariamente um especialista em todos os campos de conhecimento. Deixe que os jogadores resolvam os enigmas por si mesmos, sem rolagens. No máximo, separe uma ou duas dicas para entregar aos personagens de maior Inteligência, mas sem lhes dar a resposta de mão beijada.

É interessante também que resolver os enigmas e desafios lógicos não seja imprescindível para a continuidade da sessão, a menos que haja alguma garantia de que os jogadores conseguirão resolve-lo. Melhor é que eles guardem algum tipo de “bônus”: uma passagem secreta que leva a algum tesouro ou conhecimento útil, um atalho, ou que escondam uma dica para os personagens.

Assim como as armadilhas, eles devem sempre possuir uma razão para existirem em determinado local, e sua função é a de dificultar o acesso a algum objeto, local ou informação.





# A CRIA ESTELAR, O BANDIDO E O TESOURO

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Um mago louco quer montar uma masmorra cheia de perigos para guardar seu tesouro. No entanto, precisa atravessar a margem de um rio subterrâneo que separa a entrada da caverna e a masmorra. Ele tem que levar uma Cria Estelar de Cthulhu, um bandido e um pouco do seu ouro (como chamariz). No seu pequeno bote ele só pode levar um de cada vez. O problema é que, se deixados sozinhos, a Cria Estelar se alimentaria do bandido, e o bandido ficaria tentado a roubar o ouro. Como ele deve fazer para que a Cria não pegue o bandido, nem este pegue o tesouro?

**Resposta:** Primeiro o mago levaria o bandido, já que a Cria Estelar não se alimenta de ouro. Depois, voltaria sozinho, pegaria o ouro e o levaria até a outra margem. Ele então traria o bandido de volta, pegaria a Cria Estelar e deixaria o bandido. Por fim, voltaria e levaria o bandido.

**Possível uso:** Essa cena estaria representada em um tabuleiro, no fim de uma masmorra ou torre de um mago louco. Se, por algum motivo, os personagens fizessem um movimento errado, a Cria Estelar de Cthulhu vai se materializar diante deles e combatê-los. Se vencerem, poderão tentar resolver o enigma novamente.

Esse enigma foi relatado pelo mago Mendor na festa das colheitas da vila de Gorbuon. Segundo ele, um guerreiro desastrado havia mexido nas peças sem ler a charada, fazendo com que o Devorador se materializasse diante do grupo e um terrível combate se iniciasse. Mendor, borrando-se de medo, havia se escondido embaixo da mesa onde estava a maquete, só saindo de lá quando o combate havia cessado e todos estavam mortos ou morrendo. Foi então que ele leu e decifrou a charada, moveu as peças de acordo e, repentinamente, grandes tesouros apareceram pelo salão. Até hoje ele lamenta não ter podido carregar mais coisas em sua pequena bolsa.

## A MOEDA FALSA

**Interrogações:** ???

**Descrição:** 9 moedas idênticas e uma balança de pratos estão em um pedestal. Na parede atrás delas está escrito: "Encontre a moeda falsa, que é mais leve. Mas cuidado, só poderás usar a balança duas vezes."

**Resposta:** Divida as moedas em grupos de três e pese dois grupos. Se o prato pender para um dos lados, essas três são verdadeiras e uma das três do outro prato é a moeda falsa. Se os pratos se igualarem, uma das três moedas que não foram pesadas é a falsa. Pese então duas desse grupo em que está a moeda falsa. Se uma pender, a outra é a falsa. Se os pratos se igualarem, a moeda falsa é a que não está na balança.

**Possível uso:** Os personagens precisariam descobrir qual é a moeda falsa, que deveria então ser colocada em algum mecanismo que abriria uma porta secreta. No entanto, caso a balança seja utilizada uma terceira vez, uma armadilha é acionada.



Ninguém queria que aquele halfling tivesse vindo com o grupo, mas ninguém foi capaz de despistá-lo ou fazê-lo desistir da ideia. Mas ainda bem que ele estava lá. Já tínhamos todos desistido de encontrar uma maneira de abrir a passagem, quando ele começou a pesar as moedas e descobriu a mais leve. Depois foi só colocá-la em um buraco que havia na parede, e a porta abriu-se bem lentamente. Gente boa aquele pequenino, no fim das contas.

## A OFERENDA

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Uma bacia de cobre envelhecida que repousa num pedestal decorado com rostos demoníacos contorcidos num escárnio maligno. Na borda da bacia se lê as seguintes palavras: “Uma oferenda deve fazer; algo que lhe mantém vivo, isso deve doar”.

**Resposta:** A doação pode ser de sangue fresco (5 PVs no total). Um sopro dado pelo aventureiro dentro da bacia também será aceita como doação.

**Possível uso:** A bacia pode estar antes de uma porta trancada e aparentemente intransponível, que se abrirá quando a oferenda for realizada. Pode encontrar-se também numa plataforma antes de um grande despenhadeiro. Assim que a doação for feita, a plataforma se moverá até o outro lado do abismo. Caso o doador seja o primeiro a pisar na plataforma, os outros ficarão pra trás, precisando fazer uma nova oferenda.

## A PINTURA

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Um quadro retrata uma criança e um adulto com vestes antiquadas, aparentemente da realza. Atrás do quadro está escrito: “Irmãos e irmãs eu não tenho. O pai do Duque é filho único de meu pai. O que sou do Duque?”. Abaixo destas palavras, está a assinatura de um certo Marko. Quem está representado no quadro?

**Resposta:** O pai do Duque, porque ele “não tem irmãos e irmãs”, sendo o filho único.

**Possível uso:** Os portões do mausoléu da família só abrem para o pai do Duque. Seu nome deve ser pronunciado para que o encanto permita a passagem. Ou então uma pista ou segredo está escondido em um outro quadro, este do pai do Duque, ou talvez em sua tumba, que só se abre caso pronuncie-se seu nome completo.

Era uma bela imagem, um menino feliz, que erguia suas mãos para o alto em direção a seu pai. Retiramos o quadro da parede e encontramos, atrás deste, um enigma. Após pensar um pouco, o clérigo Ranulf disse: é lógico! O passado sempre nos abre portas para o futuro.

## AS DUAS LUVAS DO NECROMANTE

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Muitos acham que necromantes lidam apenas com os mortos. Contudo, esquecem



que eles precisam entender dos vivos antes! Um necromante tem apenas dois pares de luvas, mas precisa operar três pessoas. Eles não podem ter contato um com o sangue do outro. Como o necromante poderá fazer isso usando apenas os dois pares de luvas (e sem magia)?

**Resposta:** Ele colocará os dois pares de uma vez. Após operar o primeiro paciente, ele retira o par de cima, virando-o ao avesso. Depois, opera o segundo paciente com o segundo par de luvas. Depois, coloca o primeiro par (agora virado) por cima do segundo par, e opera o terceiro.

**Possível uso:** Isto pode acontecer realmente. Os personagens (ou alguém necessitando de cuidados, talvez contratantes do grupo) podem estar nessa situação, e apenas os cuidados certos podem garantir sucesso na operação.

*Vida e morte andam de mãos dadas, mesmo que a segunda sempre queira dar um passo à frente.*

## AS DUAS MOEDAS

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Uma placa com espaço para serem encaixadas duas moedas, com os seguintes dizeres acima: “Tenho 110 peças de prata, e esta soma é obtida com apenas duas moedas, sendo que uma delas não é de ouro.”

**Resposta:** 1 PE e 1 PO - apenas uma das moedas não é de ouro.

**Possível uso:** Ao encaixar as moedas dos materiais corretos a fechadura mágica de uma porta secreta é aberta.

## A SENHA DO COFRE

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Um baú de metal reforçado tem no lugar da fechadura 5 letras desenhadas e, abaixo delas, 5 cilindros que podem ser girados para mostrar números de 0 a 9. Uma placa na tampa do baú contém as seguintes informações:

A letra “E” mais a letra “C” equivalem a 12. A letra “D” é um a mais que a letra “B”.

A letra “A” é um a menos que duas vezes a letra “B”.

A letra “B” mais a letra “C” equivalem a 9.

A soma de todas as letras é 32.

**Resposta:** A=9, B=5, C=4, D=6, E=8

**Possível uso:** O cofre é usado para guardar um item mágico poderoso ou outro tesouro importante. Em uma sociedade onde a maioria é analfabeta, mesmo com a resposta escrita na tampa ele ainda é extremamente seguro.

*Se aquele mago não estivesse conosco, ninguém teria conseguido abrir o cofre! Ele era o único que sabia contar acima de 10!*

# CINCO

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Há quatro alavancas em uma parede, e acima delas os dizeres: “Quantas vezes é possível subtrair 5 de 23?”

**Resposta:** Apenas uma vez. Depois disso você subtrairia 5 de 18, não de 23

**Possível uso:** A resposta para esta pergunta (1) indica a posição da alavanca correta a ser movida para abrir uma passagem secreta ou desarmar uma armadilha (talvez em outra parte da dungeon, o que torna o enigma mais tenso, já que os aventureiros não veriam nenhuma consequência ao mover a alavanca correta). Mover a alavanca errada pode acionar uma armadilha.

Estávamos diante de um corredor sem saída, tendo na parede quatro alavancas e um enigma escrito. O mago Urias leu a charada e foi logo puxar a terceira alavanca. Eu tentei avisá-lo para ter calma, mas já era tarde: ele moveu a barra e imediatamente um alçapão abriu-se sob seus pés, fechando-se logo em seguida. Puxei a alavanca de número 1 e uma parede secreta se abriu. Se eu tivesse puxado a número 3 novamente, será que teria conseguido deixar o alçapão aberto para salvar Urias? Acho que vou morrer com essa dúvida...

# DIA DA SEMANA

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Um dispositivo similar a um relógio de sol, mas com os dias da semana marcados no lugar das horas. Em uma placa lê-se o seguinte:

“Numa floresta viviam dois homens com características peculiares. O lenhador mente as segundas, terças e quartas-feiras; o caçador mente as quintas, sextas e sábados. Nos dias que não mentem, eles dizem a verdade. Certa vez, num encontro, eles conversaram:

- Olá, caçador! Ontem eu menti - disse o lenhador.
- Olá, lenhador! Eu também menti ontem - retrucou o caçador.

Em que dia aconteceu esse encontro? “

**Resposta:** O encontro aconteceu na Quinta-feira. Já que era dia do caçador mentir, ele estava mentindo que havia mentido no dia anterior e o lenhador falava a verdade.

**Possível uso:** Este enigma poderia estar em uma sala que se tranca e prende os personagens em um tipo de “extase temporal”. Enquanto não solucionarem a charada, o tempo não passará, e será impossível descansar e recuperar magias. A resposta ao enigma é usar uma fonte de luz para fazer o relógio de sol marcar a resposta correta.

“Há ladrões que não se castigam, mas que nos roubam o mais precioso: o tempo.” Napoleão Bonaparte



# DOIS PAIS

Interrogações: ??

**Descrição:** Dois pais levaram seus filhos para comprar um pão cada. Eles chegaram no bar, para degustar a comida, e colocaram três pães à mesa. Eles não comeram no caminho, jogaram fora ou algo assim. Como isso é possível?

**Resposta:** Eram apenas três pessoas - um avô, um pai e um filho. O “avô” é pai do “pai” e o “pai” é pai do “filho” e filho do “avô”.

**Possível uso:** A charada antecede uma câmara cheia de portas, cada uma com o retrato de um membro de uma numerosa família. Apenas as portas com o Avô, Pai e Filho devem ser abertas - as outras representam armadilhas

Triste é o pai que tem que enterrar seus próprios filhos.

# ELEVADOR

Interrogações: ??

**Descrição:** Há uma miniatura de elevador suspenso à meia-altura da parede por uma trava, e preso ao teto por uma corrente. Há também miniaturas de pedra de 24 crianças e 20 adultos, 15 das miniaturas dos adultos são fixas dentro do elevador, o restante descansa sobre um pedestal. Talhada na parede está a frase:

“O elevador pode levar ou 20 adultos ou 24 crianças. Se 15 adultos já estão no elevador, quantas crianças podem entrar?”

**Resposta:** Se no elevador cabem 20 adultos, 15 deles, correspondem a três quartos da lotação. Sobra, portanto, um quarto da lotação do elevador para as crianças. Quantas crianças correspondem a um quarto de 24 crianças? 6 crianças.

**Possível uso:** Os aventureiros precisam colocar a quantidade correta de miniaturas dentro do elevador, e então soltar a trava. Se acertarem, o elevador sobe e uma passagem secreta se abre. Se errarem, o elevador desce e uma armadilha é ativada.

**Variações:** Isto pode acontecer realmente, ou então ser um barco ao invés de um elevador.

# FAMÍLIA

Interrogações: ?

**Descrição:** Se a única irmã do único irmão da tua mãe tem um filho único, que parentesco tem essa criança contigo? (Se a pergunta for feita a uma mulher, deve ser: Se a única irmã do único irmão da tua mãe tem uma filha única, que parentesco tem essa criança contigo?).

**Resposta:** A criança é você mesmo.

**Possível uso:** A questão é feita por um oráculo, ou então ao observar antigos retratos, cujas

*molduras indicam décadas passadas, o grupo é surpreendido pelo retrato do patriarca de uma família que adquire vida e os interroga isto. Use como uma dica em um plot relacionado ao passado do personagem. Desvendar a charada pode dar algum tipo de vantagem vinda da linhagem do personagem, como um item que o auxiliará.*

*O conceito de família era algo quase abstrato para mim: nasci nas ruas, cresci em becos e me desenvolvi em ruelas e tavernas. Os únicos pais que tive foram a Sorte e o Infortúnio.*

## INDO PARA O VILAREJO

**Interrogações:** ??

**Descrição:** *Eu estava indo para o vilarejo quando encontrei, indo para o mesmo lugar, um homem com 7 esposas. Cada esposa tinha 7 sacos e cada saco tinha 7 gatos. Cada gato tinha 7 filhotes. Quantas pessoas estavam indo para a vila no total?*

**Resposta:** Nove. Um homem, sete mulheres e “eu” (“EU estava indo...”)

**Possível uso:** *O grupo está perdido em algum lugar inóspito, e um bardo errante (que adora charadas) se oferece para ajudar, caso decifrem seu enigma.*

*De todos os caminhos que poderíamos pegar, tivemos que escolher justo um que tivesse um bardo espertalhão?*

## JARDIM DE FLORES

**Interrogações:** ?

**Descrição:** *Os aventureiros encontram uma pista escrita por um velho botânico (ou jardineiro, ou elfo, ou druida, etc): “Meu jardim é muito grande, mas meu canteiro favorito é aquele onde todas as flores, menos duas, são rosas. Onde todas as flores, menos duas, são tulipas. Onde todas as flores, menos duas, são margaridas. Qual é meu canteiro favorito?”*

**Resposta:** Aquele em que houver apenas uma rosa, uma tulipa e uma margarida.

**Possível uso:** *No canteiro que corresponde à descrição, o velho botânico haveria enterrado um precioso tesouro. Para complicar a situação, certamente novas flores já teriam crescido e seria impossível encontrar o canteiro em que houvesse apenas uma rosa, uma tulipa e uma margarida. Contudo, os personagens poderiam tentar encontrar os livros do velho botânico, onde achariam os desenhos do jardim e dos canteiros na época em que o tesouro teria sido escondido ou então quadros onde aparecem os canteiros.*

*O velho olhou para o canteiro uma última vez. Sabia que em poucos anos tudo estaria mudado, mas confiava na sabedoria de quem encontrasse seu diário e atentasse para os detalhes das ilustrações que ele havia feito. Era um exímio desenhista, como requerido de todo botânico. Só esperava que os desenhos não chamasse a atenção daqueles que, no momento, buscavam seu tesouro. No futuro, certamente alguém de boa fé conseguiria desvendar a charada e revelar o segredo enterrado em seu jardim.*



# O CÃO NEGRO

**Interrogações:** ???

**Descrição:** Um cão negro está parado em uma encruzilhada, no pequeno vilarejo de Traibem. Nenhuma das tochas das ruas está acesa. Uma carroagem, também sem nenhuma luz, vai em direção ao cachorro, mas desvia-se a tempo sem atropelá-lo. Como foi possível que o condutor visse o cachorro?

**Resposta:** Nenhuma luz estava acesa pois era dia.

**Possível uso:** Um mendigo bêbado e velho acaricia um cão, seu único companheiro nas ruas frias e duras da cidade. Ele tem uma informação valiosa, mas apenas cederá à quem decifrar seu enigma.

O pior cego é aquele que não quer ver.

# OS ALQUIMISTAS

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Um velho alquimista propõe uma charada ao grupo:

Quatro Alquimistas sentam-se a jantar. Os nomes são Shelly, Frank, Corbin e Mel.

Os quatro colocam cartas na mesa com apenas os seus sobrenomes: Infinito, Radiano, Tissue, e Ósmio. Será capaz de descobrir os nomes completos dos alquimistas, sabendo apenas que:

\*Nenhum alquimista tem um sobrenome em que apareça a inicial do primeiro nome;

\*O sobrenome de Corbin é também um elemento;

\*O primeiro nome de Radiano contém um R;

**Resposta:** Corbin Ósmio (2<sup>a</sup> pista), Frank Radiano (3<sup>a</sup> pista, por exclusão da primeira solução), Mel Tissue e Shelly Infinito (1<sup>a</sup> pista, “Tissue” contém S, que é inicial de Shelly)

**Possível uso:** Os aventureiros precisam de uma poção mágica, e o único alquimista capaz de fazê-la não está disposto a entregá-la tão facilmente. Ele propõe um desafio, e caso eles não resolvam, levará uma boa porção do ouro do grupo (ou algum outro item de valor).

As vezes, a mente pode ser mais afiada que uma adaga.

# PORTA FALANTE

**Interrogações:** ??

**Descrição:** Uma enorme porta de madeira, reforçada com tiras de ferro, sem fechaduras e com uma enorme boca no centro. Assim que nota a presença de alguém ela começa a falar ininterruptamente com uma voz grave e monótona, fazendo perguntas e mais perguntas. No batente da porta há a seguinte inscrição:



Fale com a porta que fala  
a senha para se entrar.  
Mas lembre-se que uma vírgula  
pode a mensagem alterar.  
A senha é: tocha.

**Resposta:** Colocando uma vírgula no lugar certo, a mensagem fica assim:

Fale com a porta, que fala  
a senha para se entrar.

Ou seja, a porta que fala é que deve falar a senha. Cabe aos personagens fazer com que a porta diga a palavra "tocha", que é a senha.

**Possível uso:** A porta falante guarda a passagem para algum local importante construído a muito tempo pro um mago poderoso.

**Variação:** Ao invés da inscrição com a charada, a porta falante pode fazer uma charada qualquer para o grupo, que precisa respondê-la para a porta se abrir.

## REPARTINDO MAÇÃS

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Há 12 estátuas de crianças com um prato sobre as mãos estendidas. Além disso, em um pedestal encontram-se 9 maçãs de metal que podem desmontar-se em 4 partes. Uma placa acima do pedestal traz os seguintes dizeres: "Sábia é a mãe que reparte igualmente nove maçãs entre seus doze filhos".

**Resposta:** Divida seis maçãs ao meio, coloque cada uma dessas metades em uma estátua. As três maçãs que sobraram devem ser divididas em quatro partes cada uma, totalizando doze partes que devem ser repartidas entre as doze estátuas.

**Possível uso:** Ao colocar os pedaços corretos das maçãs em cada prato, estes abaixam-se com o peso e uma porta, passagem secreta ou portal mágico é aberto.

## SOMATÓRIO

**Interrogações:** ?

**Descrição:** Quando é possível adicionar 2 a 11 e obter 1 como resultado?

**Resposta:** Quando se adicionam 2h às 11h, resultando 13h ou, 1h da tarde em ponto.

**Possível uso:** A charada revela o horário em que um evento irá acontecer. Pode ser o alinhamento de alguns astros, um ataque a uma vila ou fortaleza, um encontro, o momento em que a sombra de um edifício revela o local onde um objeto está enterrado, o único momento em que uma porta mágica pode ser aberta, ou o que quer que passe pela cabeça do mestre.

Interceptamos a carta do inimigo, que estava toda codificada. Aos poucos interpretamos o conteúdo e descobrimos que anuncava um encontro entre o traidor e o inimigo. A última linha fazia aquela estranha pergunta. Quando entendemos seu significado, tudo ficou claro: o encontro aconteceria à uma hora da tarde. Por sorte, eram dez para uma naquele instante.



# TÁBUA DE RUNAS

Interrogações: ??

**Descrição:** Há nove pedras circulares enfileiradas, cada uma com uma runa diferente. Existe também uma placa de pedra coberta de runas similares às das pedras circulares, com alguns nichos que parecem perfeitos para as pedras menores serem encaixadas. A placa parece-se com a tabela abaixo e as pedras circulares possuem as runas como na imagem a direita.

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |                   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-------------------|
| U | O | T | I | F | D | Z | R | B | Runas nas         |
| R |   | Z | U | O | B | I | F | T | Pedras Circulares |
| I | B | F | Z | T |   | D |   | O |                   |
| T | I | O | B | D | F | U | Z | R | R T U             |
|   | Z | D | R | I | U | O |   | F |                   |
| F | U | R | T |   | O | B | D | I | I O D             |
| D | T | U |   | B | I | R |   | Z |                   |
| O | F | B | D | R | Z | T | I | U | F Z B             |
| Z | R |   | O | U | T | F | B | D |                   |

**Resposta:** A tábua de runas na verdade é um sudoku, mas com runas ao invés de números. Basta apenas encaixar a pedra com a única runa que falta em cada quadrante para resolver o enigma. Veja na imagem ao lado a tábua com as pedras circulares colocadas nos locais certos.

**Possível uso:** Encaixar as runas nas posições corretas pode ser a chave para abrir uma porta secreta ou portal mágico, ou mesmo desativar uma armadilha.

**Variação:** Podem haver mais pedras circulares e nichos na tábua, tornando a resolução mais difícil.

|          |          |          |          |          |          |   |          |   |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|---|----------|---|
| U        | O        | T        | I        | F        | D        | Z | R        | B |
| R        | <b>D</b> | Z        | U        | O        | B        | I | F        | T |
| I        | B        | F        | Z        | T        | <b>R</b> | D | <b>U</b> | O |
| T        | I        | O        | B        | D        | F        | U | Z        | R |
| <b>B</b> | Z        | D        | R        | I        | U        | O | <b>T</b> | F |
| F        | U        | R        | T        | <b>Z</b> | O        | B | D        | I |
| D        | T        | U        | <b>F</b> | B        | I        | R | <b>O</b> | Z |
| O        | F        | B        | D        | R        | Z        | T | I        | U |
| Z        | R        | <b>I</b> | O        | U        | T        | F | B        | D |

## DESAFIOS DE TAVERNA

A origem dos jogos-desafios de taverna é incerta. Alguns acreditam em lendas mirabolantes sobre jogos antigos, praticados por nações esquecidas. Outros pensam que são apenas desafios para evitar pagar a conta, e quem sabe, ganhar uns trocados extras. De uma forma ou de outra, esses jogos são comuns em diversos cantos dos reinos, sejam comunidades rurais ou luxuosas cidades, sempre atraindo curiosos e espertalhões.

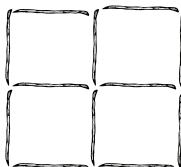
O Mestre não deve ter problemas em conseguir alguns gravetos (ou canetas, palitos, etc), moedas e dados. Estes desafios são muito mais interessantes se apresentados “ao vivo” aos jogadores.

### OSSOS DO DRAGÃO

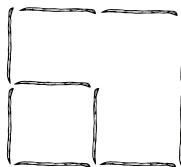
Estes desafios são feitos usando “ossos de dragão”, pequenos bastões retos de 10 centímetros, feitos de ossos (provavelmente de ovelhas ou porcos) retos e de peso semelhante. Acredita-se que originalmente eram usados por magos para testar o raciocínio de crianças nos vilarejos, permitindo que encontrassem aquelas com aptidão para as artes arcana.

#### 1. A Entrada da Masmorra

*Tirando apenas dois ossos, deve sobrar apenas dois quadrados.*



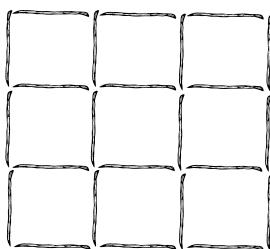
Desafio



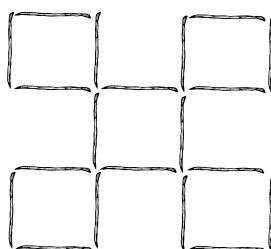
Solução

#### 2. Toca da Doninha

*Tirando apenas quatro ossos, o resultado deve ser cinco quadrados.*



Desafio

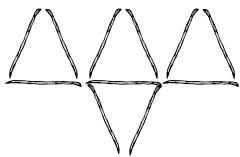


Solução

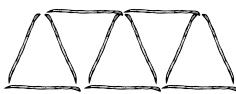


### 3. Dentes do Ogro

Movendo dois ossos, o deve resultar em cinco triângulos iguais.



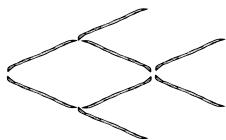
Desafio



Solução

### 4. Peixe voltando pra casa

Mova apenas 3 ossos, e faça o peixe voltar pra casa (ir para o outro lado).



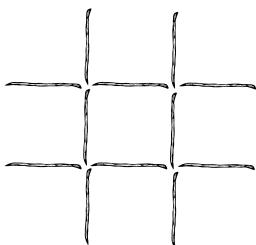
Desafio



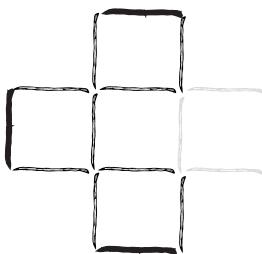
Solução

### 5. O Gatuno Foge das Grades

Mova apenas três ossos para formar três quadrados perfeitos.



Desafio



Solução

### 6. Esmola para Pobres

Neste jogo, é comum que o desafiador coloque uma moeda de cobre e exija que o desafiado faça o mesmo, em cima de sua moeda. Os expectadores contam até “10” (pelo menos, os que sabem como), e no fim da contagem, caso o desafiado não tenha resolvido o enigma, perde a moeda. Movendo apenas 2 ossos, faça com que as moedas fiquem do lado de fora da figura (a figura representa a “mão do mendigo”)



Desafio



Solução

## CHARADAS

**C**haradas podem ser utilizadas de várias formas em uma aventura. Elas podem estar escritas em uma parede e revelarem em sua resposta a palavra de comando que abre uma porta secreta, ou a palavra de ativação de um item mágico. Podem ser a senha cuja resposta correta os guardas esperam para abrir um portão. Ou podem ser utilizadas por monstros poderosos, como trolls e esfinges, como condição para permitir a passagem segura pelo caminho que guardam (em um clássico momento de “decifra-me ou te devoro!”).

A seguir há uma pequena seleção de charadas que podem ser usadas pelo mestre em momentos diversos:

*Tem raízes misteriosas,  
É mais alta que as frondosas  
Sobe, sobe e também desce,  
Mas não cresce nem decresce.*

R: Uma montanha.

*Sempre corre, mas nunca anda,  
As vezes murmura, mas nunca fala,  
Possui um leito, mas nunca dorme,  
Nasce, mas nunca morre.*

R: Um rio.

*30 cavalos brancos na colina avermelhada  
Primeiro cerceiam,  
Depois pisoteiam,  
Depois não fazem nada.*

R: Dentes.

*Sem asas volita,  
Sem vozes ele ulula,  
Sem dentes mordisca  
Sem boca murmura.*

R: O vento.

*Um olho no azul dum rosto  
Viu outro no verde de outro.  
“Aquele olho é como este olho”  
Disse o primeiro olho,  
“Mas lá em baixo é o seu lugar,  
Aqui em cima é o meu lugar.”*

R: O Sol sobre margaridas.

*Não se pode ver, não se pode sentir,  
Não se pode cheirar, não se pode ouvir.  
Está sob as colinas e além das estrelas,  
Cavidades vazias – ele vai encher-las.  
De tudo vem antes e vem em seguida,  
Do riso é a morte, é o fim da vida.*

R: O escuro.

*Caixinha sem gonzos, tampa ou cadeado,  
Lá dentro escondido um tesouro dourado,*

R: Um ovo.

*Em salões de mármore brancos como o leite,  
Envolta por uma pele macia como a seda,  
E dentro de uma límpida fonte,  
Uma maçã dourada está presente;  
Não há portas para essa fortaleza,  
Mas ladrões roubam seu ouro com certeza.*

R: Um ovo.

*Como a morte, não tenho calor,  
Vivo, mas sem respirar;  
Sem sede, sempre a beber,  
Encouraçado, sem tilintar.*

R: Um peixe.

*Sem pernas ficou sobre uma perna, duas  
pernas sentou próximo em três pernas,  
quatro pernas ganhou alguma coisa.*

R: Peixe em uma mesa pequena, um homem  
à mesa, sentado em um banco e o gato fica  
com as espinhas.



*Essa é a coisa que a tudo devora  
Feras, aves, plantas, flora.  
Aço e ferro são sua comida,  
E a dura pedra por ele moída;  
Aos reis abate, à cidade arruína,  
E a alta montanha faz pequenina.*  
R: O tempo.

*Qual é o animal que tem quatro patas de manhã, duas ao meio-dia e três à noite?*

R: O homem, pois ele engatinha quando pequeno (manhã), anda com as duas pernas quando é adulto (tarde) e usa bengala na velhice (noite).

*O que é maior do que Deus, os pobres têm e aos ricos faz falta. É o que os mortos comem, e se os vivos comerem acabam morrendo?*

R: Nada.

*O rato roeu a roupa do rei de Rutaria.  
Quantos erres tem nisso?*

R: Nenhum, não há “r” em “nisso”.

*O pai de Maria tem 5 filhas: Lala, Lelé, Loló, Lulú... Que filha da família está faltando nesta lista?*

R: Maria.

*Dois homens jogavam xadrez. De cinco partidas, cada um ganhou três. Como isso é possível?*

R: Estavam jogando separados, contra outros adversários mas não estavam jogando um contra o outro.

*Qual é o numero que lhe tirando a metade é igual a zero?*

R: 8. (apagando-se metade do número 8 sobra apenas um círculo, o símbolo do número zero)

*Quando alguém não sabe o que é,  
Então é coisa a ser encontrada.  
Mas quando alguém sabe o que é,  
Então não é nada.*

R: Uma Charada.

*Nunca fui, mas sempre serei.  
Ninguém nunca me viu, e nunca verão.  
Ainda assim, sou a esperança de todos.  
Quem sou eu?*

R: O amanhã.

*Dez e dez não são vinte. Mas com mais cinquenta são onze. Do quê estou falando?*

R: Das horas de um relógio.

*Se o amanhã de ontem era quinta-feira, que dia é o dia depois de amanhã de ontem?*

R: Sexta-feira.

*O que é que quanto mais cresce, menos se enxerga?*

R: A escuridão.

*O que é que quanto mais se retira, maior fica?*

R: Um buraco.

*Diga o que sou e eu desapareço. O que sou eu?*

R: O silêncio.



# Capítulo 3

## Perigos Naturais



Toda jornada é um desafio, e não só devido aos monstros e armadilhas que os personagens podem encontrar no caminho. Com um pouco de criatividade, um mestre habilidoso pode transformar características geográficas e climáticas em verdadeiros desafios a serem vencidos pelos jogadores.

A lista a seguir traz várias destas características que podem ser usadas para tornar o cenário em algo mais do que um simples palco para a ação, com sugestões de como utilizá-las em jogo.

### ÁGUA

**Classificação:** a

**Descrição:** Em certas situações os aventureiros precisam atravessar regiões cheias de águas.

**Periodicidade:** Permanente, sazonal ou aleatório.

**Efeito:** Áreas alagadas podem ser causadas por enchentes, ou então tratar-se de um rio, lago ou mesmo braço de mar que precisa ser atravessado. O efeito varia de acordo com a altura da água (essas regras aplicam-se apenas a criaturas não marinhas).

- **Canela:** Níveis de água abaixo da cintura

apenas impõem uma penalidade de -3 no deslocamento. Fora isso, pode esconder outros perigos (veja “Pântanos e alagadiços”).

- **Cintura:** Além da penalidade de movimento, personagens sofrem um redutor de -2 nos ataques e -2 na CA em ataques corpo-a-corpo. No entanto, ataques à distância contra eles sofrem -2 de penalidade.
- **Submersão total:** O movimento é reduzido à metade, e os personagens sofrem um redutor de -4 nos ataques e -2 na CA. Armas de arremesso são inúteis, e armas de contusão ou corte causam apenas metade do dano. Ataques de alguém de fora d'água entretanto sofrem -10 de penalidade. Se o personagem não tiver algum meio de respirar na água está sujeito a afogamento.

**Contramedidas:** Caminhar com cuidado e testar o caminho à frente com uma vara ou cajado. Sair rapidamente da água é muitas vezes o mais inteligente a se fazer.

### ALTITUDE

**Classificação:**

**Descrição:** Altitudes acima de 2.000m podem representar um grande problema para aqueles que não estão acostumados.

**Periodicidade:** Permanente.



**Efeito:** Personagens não acostumados a grandes altitudes, isso é, que não vivem em montanhas dessa altura, sentem as consequências da falta de oxigênio em alturas acima dos 2.000m. A cada hora realize uma JP (CON), no caso de falha o personagem sente-se cansado e recebe uma penalidade de -2 em todos os testes.

*Em altitudes acima dos 5.000m, a cada 5 horas realize uma nova JP (CON), no caso de falha, o personagem só consegue andar à metade do movimento normal e recebe -1 em todos os seus atributos.*

**Contramedidas:** Os personagens voltam ao normal caso desçam para uma altitude abaixo dos 2.000m e descansem por algum tempo. É possível aclimatar-se à altitude, vivendo por algumas semanas em regiões mais altas.

## AREIA E NEVE FOFAS

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Grossas camadas de neve ou areia, não compactadas, sobre o solo.

**Periodicidade:** Permanente ou sazonal.

**Efeito:** Areia e neve fofa fazem os pés afundarem e atrapalham o movimento. Qualquer um caminhando nesse tipo de terreno se desloca à metade da velocidade normal, e correr é inútil.

*No caso de camadas de neve muito grossas, a cada 15min caminhando semi-enterrado, uma JP (CON) deve ser realizada; no caso de falha é sofrido 1d4 pontos de dano devido ao frio e umidade.*

**Contramedidas:** Calçados em formato de raquetes impedem que os pés afundem, permitindo caminhar a 2/3 da velocidade normal.

## AREIA MOVEDIÇA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Uma poça de areia e água que, ao invés de criar lama, comporta-se como um material granuloso no qual as coisas afundam lentamente.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Um aventureiro que pisa em areia movediça atola até as canelas. Em 1d12+3 turnos ele afundará totalmente. Caso o personagem fique imóvel, transforme esse tempo de turnos para minutos; caso move-se bruscamente, o que inclui deslocar-se mais do que 2/3 do movimento normal, afundará no dobro da velocidade (conte cada turno de ação como dois).

**Contramedidas:** Não se mexer evita afundar na areia. Alguém fora da areia movediça deve prestar auxílio.

**Variação:** Nos desertos ocorre a areia movediça seca, que ao invés de água possui bolsões de ar sob a areia. Trate igual à areia movediça comum, mas quando algo termina de afundar, um grande jato de areia é expelido para o alto.

## CHUVA

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Chuvas fracas não passam de um pequeno incômodo, mas chuvas torrenciais podem mostrar-se verdadeiros problemas.

**Periodicidade:** Aleatório ou sazonal.

**Efeito:** Qualquer chuva é capaz de apagar qualquer fonte de fogo exposta a ela, exceto os maiores incêndios. Chuvas muito fortes também reduzem a visibilidade a 1d10+10 metros, dificultam a audição, e impõem um redutor de -2 em ataques à distância.



Não raro chuvas são acompanhadas de ventanias e relâmpagos (veja “Ventos” e “Relâmpagos”).

**Contramedidas:** Procurar abrigo da chuva.

## CORREDEIRAS

**Classificação:**

**Descrição:** Rios com correnteza forte e grandes pedras em seu leito.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Rios com corredeiras são difíceis de atravessar; para vencer a correnteza, um teste de FOR com redutor de -3 é necessário para nadar até o outro lado. Uma falha significa ser arrastado pelas águas, correndo risco de se afogar e se ferindo nas pedras (1d6 de dano por turno). Um novo teste de FOR com redutor de -3 pode ser realizado nos turnos seguintes para tentar se agarrar a uma pedra.

**Contramedidas:** O aventureiro pode tentar atravessar pelas pedras, o que pede uma JP (DES) com redutor de -2 devido à água as deixarem lisas. Além disso, usar uma corda

amarrada à cintura presa a um apoio (como uma árvore) pode salvar a vida de alguém atravessando um rio.

**Variação 1:** O rio pode ser subterrâneo, levando o aventureiro para um local sem espaço para respirar, começando o afogamento imediatamente.

**Variação 2:** Buracos em rochas no fundo do rio podem criar uma pressão que prende o aventureiro sob a água naquele local. Isso impede que ele sofra mais dano de bater nas pedras, mas inicia o afogamento imediatamente.

## DESMORONAMENTOS

**Classificação:**

**Descrição:** Desmoronamentos

**Periodicidade:** Aleatório.

**Efeito:** Desmoronamentos variam de acordo com sua gravidade. Independentemente disso, todo desmoronamento pode obstruir passagens e soterrar coisas.

- Avalanche:** Avalanches são enormes deslizamentos de terra e pedras, neve ou lama



que ocorrem em morros e montanhas onde esses materiais depositam-se de modo precário. Muitas vezes um ruído alto como gritos, rugidos, explosões (como as causadas pelas magias Relâmpago e Bola de Fogo), ou o som de batalhas é suficiente para iniciar uma avalanche. Com uma JP (DES) bem sucedida o aventureiro sofre 4d6 a 10d6 (decisão do mestre) de dano e é parcialmente soterrado (um teste de FOR ou ajuda externa permite livrar-se); falha significa morte por soterramento.

- Desabamento:** Locais fechados como ruínas e cavernas podem ter áreas instáveis, que desabam ao serem tocadas ou com barulhos altos. Tremores de terra também podem causar desabamentos. Se o colapso não ocorrer totalmente em uma grande área, o aventureiro pode realizar uma JP (DES) para fugir para uma área segura, ou sofrer 2d6 a 4d6 de dano e 50% de chance de ser soterrado.

- Deslizamento:** Deslizamentos de terra são como avalanches, mas em escala menor. Uma JP (DES) deve ser realizada ou sofrer 2d6 a 4d6 de dano e ser parcialmente soterrado (um teste de FOR ou ajuda externa permite livrar-se). Se o aventureiro estiver no topo da região do deslizamento, pode sofrer ainda o dano pela queda.

**Contramedidas:** Procurar um abrigo sólido o suficiente para não sucumbir ao peso do desabamento. Fazer silêncio e andar com cuidado em locais instáveis.

## ERUPÇÕES VULCÂNICAS

**Classificação:**

**Descrição:** Um vulcão em erupção, com explosão de lava, cinzas e pedras, acompanhado por tremores e enormes nuvens de fumaça.

**Periodicidade:** Sazonal ou aleatório.

**Efeito:** Erupções vulcânicas incluem um conjunto de eventos mortalmente perigosos, como escoamento de lava, tremores, cinzas, etc. Esses eventos geralmente alcançam uma extensa área em torno do vulcão.

- Chuva de pedras:** Rochas podem ser violentamente expelidas pelo vulcão, criando uma verdadeira chuva de pedras. Uma JP (DES) bem sucedida evita ser atingido e sofrer 1d6 de dano.
- Cinzas:** As cinzas expelidas por um vulcão podem ser em tal quantidade que chegam a soterrar em menos de uma hora aqueles que não abandonarem os arredores. Além disso, a cinza é quente e causa 1d3 de dano por turno.
- Fluxo de lava:** Verdadeiros rios de lava escoam da cratera em velocidades que variam de 1m/turno a 15m/turno (veja “Poço de lava”).
- Fumaça:** Erupções podem emitir muita fumaça, que age como gases de obscurecimento e sufocantes ao mesmo tempo (veja “Gases” no capítulo armadilhas). Além disso, a fumaça de vulcões é quente e perigosa, causando 1d4 de dano por quem madura das vias respiratórias por turno.
- Jorro de lava:** Grandes jatos de lava joram de fendas na encosta do vulcão, causando 1d10 de dano por turno e incendiando os atingidos, sendo necessário 2 turnos para apagar as chamas.
- Incêndios:** Vegetação e construções próximas atingidas por lava podem pegar fogo, criando incêndios que causam 1d10 de dano por turno.
- Tremores:** Erupções violentas quase sempre são acompanhadas de tremores de terra, que podem causar desabamentos (veja “Terremoto” e “Desmoronamentos”).

**Contramedidas:** Afastar-se da área aos primeiros tremores. Proteger boca e nariz

*com um pano molhado evita o dano por inalar fumaça.*

## ESPINHEIROS

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Áreas de mata muito cerrada, ou cobertas por espinheiros, geralmente a céu aberto.

**Periodicidade:** Geralmente permanente.

**Efeito:** Aquele que tentar atravessar normalmente a área sofre 1 de dano a cada 1,5m de avanço e tem seu deslocamento reduzido a  $\frac{1}{3}$  do normal. A vegetação densa impede que se veja barrancos, fossos ou despenhadeiros à frente.

**Contramedidas:** Atravessar a área à metade do deslocamento normal, com cuidado, e abrindo caminho com uma lâmina impede que seja sofrido dano, assim como evita que se caia em despenhadeiros.

## FONTES TÉRMICAS E SULFUROSA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Fontes de água quente, algumas vezes com altas concentrações de enxofre que as tornam altamente ácidas.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Nem todas as fontes de água desse tipo chegam a ser perigosas, mas algumas são mais quentes ou ácidas do que um homem pode suportar.

Fontes térmicas causam 1d3 de dano por turno no caso de imersão parcial, e 1d6 de dano por turno no caso de imersão total. Fontes sulfurosas causam a mesma quantidade de dano, mas continuam afetando o alvo mesmo se este sair da fonte, causando

dano regressivo.

**Contramedidas:** Utilizar uma embarcação para atravessar. O odor de enxofre pode ser sentido a certa distância das fontes sulfurosas.

**Variação:** Ao invés de uma fonte mediana, trata-se de um verdadeiro lago.

## FOSSO DE AREIA

**Classificação:** ☠ ☠ ☠

**Descrição:** Um fosso na areia em forma de cone, com paredes muito íngremes. Areia frequentemente cai da borda até o centro do cone, onde afunda sem tornar o fosso mais raso.

**Periodicidade:** Geralmente permanente.

**Efeito:** Um personagem andando próximo à borda de um fosso de areia deve passar em uma JP (DES) ou cair. O ângulo de inclinação desses fossos torna escalá-los de volta impossível, mas uma JP (DES) com redutor de -3 bem sucedida permite manter-se fora do centro do cone. Qualquer um que atinja o centro do cone começa a afundar e some na areia em 1d4 turnos.

**Contramedidas:** Ser retirado do cone por outros, com auxílio de uma corda.

## FUMAROLAS E SULFATARAS

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Fumarolas são colunas de vapor e gases que saem de fendas no solo em locais de atividade vulcânica. Sulfataras são fumarolas que emitem gases sulfurosos.

**Periodicidade:** Permanente, mas podem surgir ou desaparecer de acordo com a atividade vulcânica subterrânea.



**Efeito:** Os gases de algumas fumarolas são muito quentes, causando 1d4 de dano em quem atravessa-las. Sulfataras, emitem gases que além de quentes são ácidos e venenosos, causando 1d4 de dano regressivo e pedindo uma JP (CON) para não causar a perda de 2 pontos de Constituição.

**Contramedidas:** Evitar as colunas de gases. Sulfataras são detectáveis pelo forte odor de enxofre, e proteger boca e nariz com um lenço molhado evita envenenamento.

## FUMAROLA NEGRA

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Uma coluna borbulhante de água quente e gases que é expelida de fendas no fundo de lagos, mares e oceanos. Sua água rica em minerais apresenta uma cor turva e escura e pode emitir um brilho tênue.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Suas águas turvas são frequentemente tóxicas para organismos não adaptados. Atravessar uma fumarola negra pede uma JP (CON) para não perder 2 pontos de Constituição. Apesar disso, esses locais costumam ser o lar de diversas criaturas que se alimentam de bactérias e outros seres adaptados a suas águas tóxicas.

**Contramedidas:** Evitar a coluna de água.

## GASES NATURAIS

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Gases que se acumulam naturalmente em cavernas e minas.

**Periodicidade:** Permanente, mas às vezes podem ser totalmente queimados.

**Efeito:** Algumas vezes gases naturais se acumulam no fundo de cavernas e minas, tornando-as ambientes bastante perigosos,

pois a maioria desses gases não possui cor ou odor algum. Os tipos mais comuns de gases naturais são aqueles sufocantes (CO<sub>2</sub>), inflamáveis (metano), e venenosos (amônia, gás sulfídrico). Para mais detalhes consulte “Gases” no capítulo “Armadilhas”.

**Contramedidas:** Pequenos animais como ratos e canários podem ser usados para detectar a presença de gases em cavernas, pois morrem antes do que criaturas maiores. Alguns gases podem ter odores característicos.

## GÊISER

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Um violento jorro de vapor e água quente que sai de fissuras no solo.

**Periodicidade:** Os gêiser em si são permanentes. As erupções e os intervalos entre elas podem durar de alguns segundos a alguns minutos, mas são sempre constantes para um mesmo gêiser.

**Efeito:** A coluna de vapor e água quente causa de 1d6 a 5d6 de dano, variando com o tamanho do gêiser, em quem estiver sobre a fissura no momento da erupção. Uma JP modificada pela Destreza bem sucedida evita o dano.

**Contramedidas:** Observar a periodicidade das erupções para evitá-las.

## GELO FINO

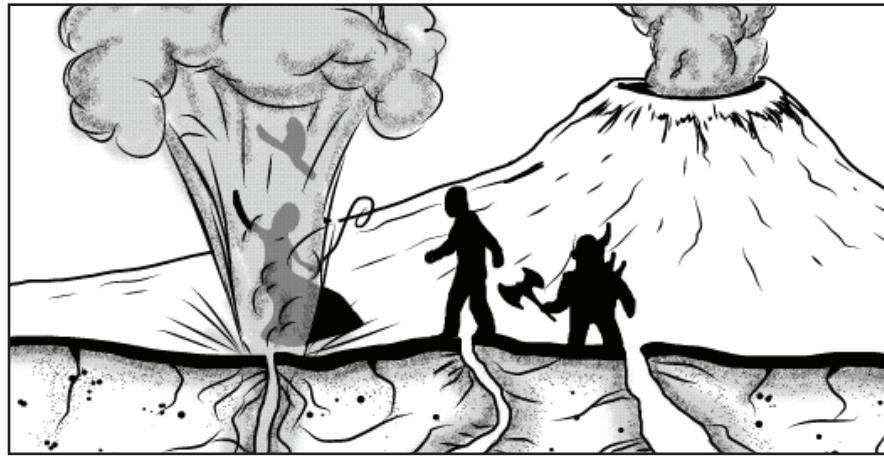
**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Uma camada de gelo fino e quebradiço que se forma sobre lagos.

**Periodicidade:** Durante o inverno em regiões temperadas, ou verão em regiões árticas.

**Efeito:** Caminhar sobre gelo fino faz com que ele se quebre e o personagem afunde na





*água gelada abaixo. Sair da água sem ajuda é muito difícil, já que o gelo à volta é liso e quebradiço. Além do risco de afogamento, o personagem começa a congelar. Ele suporta uma quantidade de turnos igual seu valor de Constituição, a partir disso começa a perder um ponto de Constituição por turno.*

**Contramedidas:** Testar o gelo com uma vara de 3m. Algumas vezes deitar sobre o gelo e rastejar evita que ele se quebre.

**Variação:** Algumas vezes neve se deposita na boca de gretas nas montanhas, escondendo o que pode ser uma queda mortal.

## GELO LISO

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Uma camada de gelo lisa e escorregadia sobre o piso ou superfície de lagos.

**Periodicidade:** Durante o inverno ou em regiões árticas.

**Efeito:** Aquele que tentar atravessar a área normalmente precisa realizar uma JP (DES) todo turno para não escorregar e cair. Quem tentar correr sobre o gelo liso cairá automaticamente, deslizando 1d10 metros à frente e

*sofrendo 1d3 de dano.*

**Contramedidas:** Atravessar a área com cuidado e a no máximo metade do deslocamento normal.

## GRANIZO OU SARAIVA

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Algumas vezes tempestades são acompanhadas de precipitação de pedras de gelo.

**Periodicidade:** Apenas durante tempestades, dura cerca de 15min.

**Efeito:** Enquanto as pedras menores não passam de um incômodo, chuva de pedras maiores que uma bola de gude causam 1d3 de dano por rodada de exposição. Mais raras e letais são chuvas de pedras do tamanho de limões ou maiores, que causam 1d6 de dano por rodada de exposição.

**Contramedidas:** Buscar um abrigo ou usar um escudo para proteger-se da chuva.

## MARÉS REPENTINAS

**Classificação:** ☠ ☠



**Descrição:** Marés que sobem muito em um espaço muito curto de tempo, pegando os desavisados de surpresa.

**Periodicidade:** Sazonal.

**Efeito:** Em alguns locais o nível do mar sobe muito (até 15m) em questões de minutos (tão pouco quanto 15min). Aventureiros que não conhecem o comportamento dessas marés são pegos de surpresa e correm o risco de sofrer afogamento (OD Módulo Básico, pg 64).

**Contramedidas:** Correr até um local seguro antes da maré alcançá-lo. Conhecer as marés do local é o único meio seguro de evitar ser pego de surpresa.

**Variação:** A maré repentina pode submergir uma caverna sendo explorada, alagando rapidamente toda ou grande parte da dungeon.

## MIRAGEM

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Imagens ilusórias que se formam naturalmente no horizonte, em locais planos onde há grande diferença de temperatura entre o ar e o solo.

**Periodicidade:** Aleatória.

**Efeito:** Miragens são comuns em desertos, regiões polares, e na superfície dos mares e oceanos. As imagens mais comuns são de oásis (desertos), construções e montanhas (desertos, geleiras e mares), ilhas, costas e navios (mares). O maior perigo das miragens é iludirem viajantes e fazê-los se perder.

**Contramedidas:** É muito difícil negar uma miragem sem um mapa acurado ou experiência prévia.

**Variação:** Um tipo de miragem chamada “fata morgana” pode mudar de aparência rapidamente, dando impressão de movimento, se formando inclusive acima do nível do solo em alguns casos, como se estivesse “voando”.

## NEVASCA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Grandes tempestades de neve que ocorrem em regiões muito frias.

**Periodicidade:** Aleatório ou sazonal.

**Efeito:** Nevascas possuem exatamente os mesmos efeitos que chuva (ver “Chuva”). Além disso, caso os personagens não estejam devidamente agasalhados, sofrem 1d4 de dano por minuto devido ao frio. Aqueles que ficarem parados muito tempo em uma nevasca podem acabar soterrados pela neve.

**Contramedidas:** Procurar abrigo da nevasca. Agasalhar-se adequadamente evita o dano por frio.

## NEVOEIRO

**Classificação:** ☠

**Descrição:** Uma neblina densa que se forma em dias frios e sem vento.

**Periodicidade:** Aleatório.

**Efeito:** Nevoeiros limitam a visão 3m, independente de fontes de iluminação. Fora desse alcance, apenas vultos indistintos podem ser percebidos, e algumas vezes nem isso se o nevoeiro for muito denso.

**Contramedidas:** Não há maneiras comuns de contornar um nevoeiro.

## PÂNTANOS E ALAGADOS

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Campos ou florestas alagadas.

**Periodicidade:** Permanente ou sazonal.



**Efeito:** Pântanos e áreas alagadas são locais muito perigosos, pois a água pode esconder diversos perigos, como buracos, atoleiros e gases naturais. Pântanos impõem um redutor de -3 no movimento.

- **Atoleiros:** Grandes poços de lama que reduzem o deslocamento a 1/3 do normal. Tentar atravessar um atoleiro mais rapidamente exige uma JP (DES) todo turno para não afundar e ficar preso na lama.
- **Buracos escondidos:** A água esconde a existência de buracos no solo. Se for um buraco pequeno, alguém pode torcer o pé sofrendo 1 ponto de dano e realizar uma JP (CON) para não ter seu deslocamento reduzido à metade. Buracos grandes podem submergir totalmente um personagem, que corre o risco de se afogar.
- **Gases naturais:** Eventualmente grandes bolhas de gases naturais liberados da matéria em decomposição conseguem escapar debaixo da água, principalmente quando o fundo é revirado pelos pés de alguém. Esses gases são inflamáveis e se atingirem uma tocha se incendeiam causando 1d6 de dano em quem for atingido.

**Contramedidas:** Caminhar com cuidado e testar o caminho a frente com uma vara ou cajado.

## PETRÓLEO

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Poças de petróleo que brota naturalmente do solo em alguns locais.

**Periodicidade:** Permanente, mas pode ser drenado.

**Efeito:** Em situações raras, petróleo brota do chão naturalmente, criando poças de óleo natural inflamável. Isso pode ocorrer a céu aberto (poças de óleo encharcando o solo de florestas e planícies), ou no subter-

râneo (verdadeiras piscinas de petróleo em cavernas e dungeons). Ao entrar em contato com fontes de fogo, esse petróleo pode se inflamar, criando chamas que causam 1d10 de dano por turno. Existe 25% de chance de que fagulhas de tochas caiam e acendam o óleo.

**Contramedidas:** Não utilizar fontes de fogo próximo a esses acúmulos de óleo.

**Variação:** Toda a extensão de uma dungeon pode estar coberta por alguns centímetros de petróleo.

## POÇO DE LAMA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Um poço no solo preenchido por lama quente e borbulhante, geralmente de cor branca, cinza ou avermelhada.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Um tipo de fonte sulfurosa com pouquíssima água, causa 1d3 de dano por turno no caso de imersão parcial, e 1d6 de dano por turno no caso de imersão total, continuando a causar dano regressivo mesmo após sair do poço de lama. Atravessar a lama andando reduz o deslocamento a 1/3 do normal. Tentar atravessar o poço mais rapidamente exige uma JP (DES) todo turno para não afundar e ficar preso na lama.

**Contramedidas:** Utilizar uma embarcação para atravessar. Lavar rapidamente a lama do corpo após sair extinguindo o dano regressivo. O odor de enxofre pode ser sentido a certa distância.

**Variação:** Ao invés de um poço mediano, trata-se de um verdadeiro lago de lama.

## POÇO DE LAVA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Uma fenda no solo preenchida



por lava.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Geralmente encontrados no subterrâneo, poços de lava são muito perigosos, e podem ser desde pequenas fendas passíveis de serem saltadas, até enormes caldeiras de vulcão. Tocar na lava causa 1d10 de dano por turno e faz a parte do corpo incendiarse, sendo necessário 2 turnos para apagar as chamas. Cair inteiramente em um poço de lava resulta em morte automática.

**Contramedidas:** Procurar um meio seguro de atravessá-los, como voando ou por pontes.

## PÓCOS DE PICHE

**Classificação:**

**Descrição:** Lagos de piche que se formam naturalmente.

**Periodicidade:** Permanente.

**Efeito:** Cair em um poço de piche é um destino terrível, pois é impossível uma criatura escapar sozinha dele. Quanto mais força alguém faz para se livrar, mais preso ao piche fica. Em 1d10+5 turnos a criatura afunda totalmente.

Caso o personagem fique imóvel, transforme esse tempo de turnos para minutos.

**Contramedidas:** Testar o caminho com uma vara de 3m. Ser salvo por terceiros com auxílio de uma corda.

**Variação:** O poço de piche pode estar coberto por areia, folhas ou água, camuflando sua existência até ser tarde demais.

## REDEMOINHO

**Classificação:**

**Descrição:** Um grande turbilhão na água,

geralmente em mares e oceanos.

**Periodicidade:** Aleatório ou permanente.

**Efeito:** Redemoinhos atraem as coisas na água para seu interior, e mesmo embarcações tem dificuldade para fugir deles. Qualquer um nadando a 20m de um redemoinho precisa realizar um teste de FOR todo turno para não ser puxado 1d10 metros em direção ao redemoinho. Qualquer um dentro do redemoinho começa a girar em direção ao centro, o que leva 1d3 turnos. Ao atingir o centro o personagem submerge imediatamente e pode afogar-se. É possível tentar escapar de dentro do redemoinho sendo bem sucedido em dois testes de FOR com penalidade de -4 consecutivos, mas lembre-se de que sair do redemoinho coloca o aventureiro dentro do raio de 20m do redemoinho, podendo ser atraído novamente.

**Contramedidas:** Evitar o redemoinho. Usando um bote os testes de FOR ainda são necessários, mas role apenas para o remador mais forte, e cada remador extra adiciona +2 no teste.

## RELÂMPAGOS

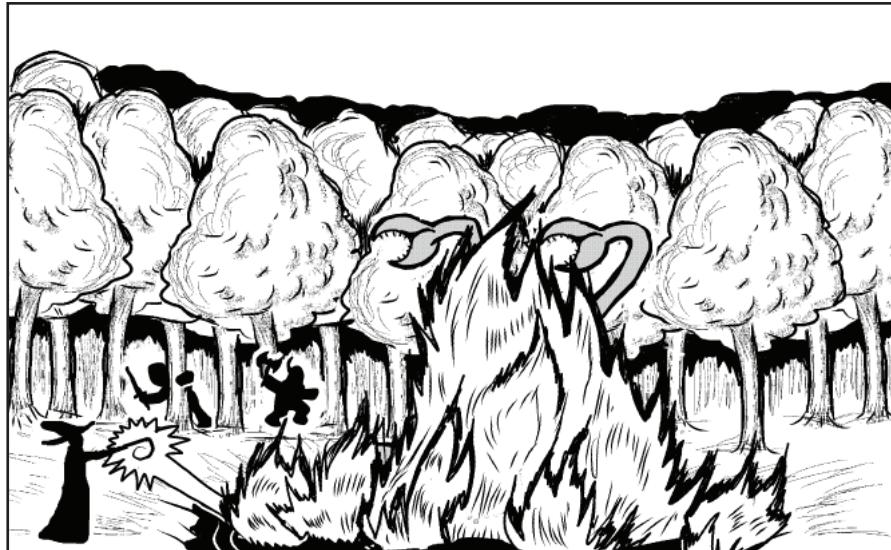
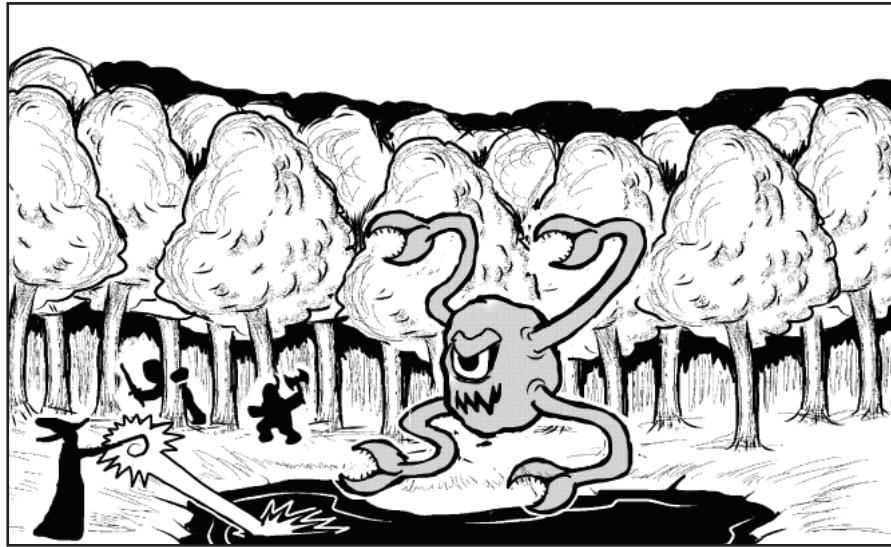
**Classificação:**

**Descrição:** Uma potente descarga elétrica atmosférica acompanhada de um trovão.

**Periodicidade:** Durante tempestades elétricas, ou acompanhando tempestades comuns.

**Efeito:** Pessoas em locais altos ou em campo aberto durante tempestades estão sujeitas a serem atingidas por raios. Nessas situações existe 5% de chance de um personagem ser atingido por um relâmpago, sofrendo 5d8 de dano, com direito a uma JP (DES) para reduzir o dano a metade. Se estiver no ponto mais alto da região, a chance aumenta para 10%. Se estiverem de armadura metálica, ou carregando grandes armas de metal, a







chance é de 20%, sem direito a JP.

**Contramedidas:** Evitar ficar exposto em locais abertos ou altos durante tempestades, principalmente carregando grandes quantidades de metal. Não se proteger sob árvores muito altas.

## TEMPESTADE DE AREIA

**Classificação:**

**Descrição:** Enormes nuvens de poeira criadas por fortes ventos, mais comuns em desertos.

**Periodicidade:** Aleatória.

**Efeito:** Tempestades de areia costumam apagar qualquer fonte de fogo exposta. Além disso, reduzem a visibilidade a  $1d10+10$  metros, dificultam a audição, impõem um redutor de -2 em ataques corpo-a-corpo e impedem completamente ataques à distância.

Personagens expostos à tempestade têm 50% de chance por turno de serem cegados pela areia, sofrem  $1d4$  de dano por minuto e estão sujeitos a sufocarem como se estivessem se afogando.

Exposição prolongada à tempestade pode acabar em soterramento pela areia. Algumas vezes são acompanhadas de relâmpagos (veja “Relâmpagos”).

**Contramedidas:** Procurar abrigo da tempestade. Proteger os olhos, boca e nariz, impede a cegueira e o sufocamento.

Proteger totalmente a pele com tecidos grossos evita o dano (armadura de metal não adianta, pois a areia entra pelos vãos).

## TERREMOTO

**Classificação:**

**Descrição:** Um tremor de terra que pode ser tão fraco a ponto de não passar de um incômodo, ou forte a ponto de destruir uma cidade.

**Periodicidade:** Aleatório.

**Efeito:** Tremores mais fracos são insignificantes, mas os mais fortes atrapalham o equilíbrio, sendo necessário passar em uma JP (DES) todo turno para conseguir manter-se em pé; se o personagem estiver correndo essa JP deve ser realizada com um redutor de -2.

**Contramedidas:** Procurar um abrigo verdadeiramente sólido, ou um local aberto como um pasto, e não tentar se mover.

**Variação:** Em locais fechados, como prédios e cavernas, tremores fortes podem causar desabamentos.

## VENTOS/VENTANIAS

**Classificação:** a

**Descrição:** Ventos podem ser brisas reconfortantes ou então ventanias e tornados destruidores.

**Periodicidade:** Aleatório, comumente acompanhando tempestades.

**Efeito:** Ventos de baixa intensidade não são problema, mas os de grande velocidade podem ser mortais. Todos os ventos fortes dificultam a audição, mas os demais efeitos variam com sua intensidade.

- Vento forte:** Ventos acima de  $50\text{km/h}$ , com duração de cerca de  $1d6x10\text{min}$ . Impõe uma penalidade de -2 em ataques à distância e 50% de chance de apagar chamas expostas. Criaturas voando têm seu movimento reduzido à metade.





- **Ventanias:** Ventos acima de 75km/h, com duração de cerca de 1d6 horas. Ataques à distância são impossíveis e chamas expostas são automaticamente apagadas. Qualquer um andando contra o vento tem seu movimento reduzido à metade e precisa realizar um teste de FOR para não ser derrubado. Criaturas voadoras precisam realizar um teste de FOR para não serem arremessadas 2d6x2m para trás.
- **Ciclones ou furacões:** Ventos acima de 100km/h, dura cerca de uma semana, mas os principais efeitos são sentidos nos um ou dois dias em que o centro da tempestade passa pelo local, quando árvores são derrubadas e casas destruídas. Audição totalmente comprometida, ataques à distância são impossíveis e chamas expostas são automaticamente apagadas. Qualquer um andando contra o vento tem seu movimento reduzido a metade e precisa realizar um teste de FOR para não ser derrubado e rolar 1d10x2m para trás. Criaturas voadoras precisam realizar um teste de FOR para não serem arremessadas 2d10x2m para trás e serem jogadas ao chão, sofrendo dano pela queda.
- **Tornados:** Ventos acima de 200km/h, que forma um cone violento de vento e dura cerca de 1d4x10min. O cone de um tornado move-se a de 30m a 50m por turno, e arranca árvores e construções do solo. Voar, ouvir e realizar ataques à distância é impossível e chamas expostas são automaticamente apagadas. Qualquer um tem seu movimento reduzido a metade e precisa realizar um teste de FOR para não ser derrubado e ser arrastado 1d10x2m em direção ao cone do tornado. Qualquer um em contato com o cone do tornado é erguido no ar por 1d10 turnos, subindo 3m por turno e sofrendo 3d6 de dano por turno, após o que é vio-

lentamente arremessado 1d10x3m para longe, sofrendo dano pela queda.

**Contramedidas:** Procurar um abrigo seguro. Casas fortes protegem de ventos fortes e ventanias, castelos e construções fortificadas são resistentes a ciclones, e apenas o subterrâneo é seguro quando se trata de tornados.

**Variação:** Tornados que se formam sobre as águas geram trombas d'água, que nada mais é do que a água sendo erguido pelos fortes ventos giratórios e formando uma espécie de coluna d'água ambulante.

## VULCÃO DE LAMA

**Classificação:** ☠ ☠

**Descrição:** Cones de lama seca que podem variar de menos de 2m a mais 500m de altura, que expelem lama e gases.

**Periodicidade:** Os vulcões de lama em si são permanentes, mas as erupções são aleatórias.

**Efeito:** A lama expelida por eles em geral tem baixas temperaturas, mas podem ser ácidas, causando de 1d3 (vulcões pequenos) a 1d10 (vulcões maiores) de dano regressivo. Geralmente emitem metano (trate como um gás inflamável; veja "Gases" no capítulo de armadilhas).

**Contramedidas:** Lavar rapidamente a lama do corpo após sair extingue o dano regressivo. Evitar os gases e não utilizar fontes de fogo perto deles.

**Variação:** Pode haver vários vulcões de lama pequenos em um mesmo local.



---

# Um calabouço cheio de perigos mortais!

Aventuras podem estar cheias de monstros horrendos, mas o que as tornam realmente desafiadoras são as armadilhas, enigmas e perigos naturais. Este é guia definitivo para esses desafios.

São mais de 100 armadilhas, com descrição, gatilho, efeito, contramedidas e nível de periculosidade (medido por caveiras!). Muitas são de uma engenhosidade maligna, para trucidar qualquer grupo incauto de personagens. Além disso, diversos enigmas e charadas (incluindo desafios de taverna) e vários perigos naturais, como chuva, corredeiras, areia movediça e muito mais completam o conjunto.

Jogadores, preparem os instintos e boa sorte nas Jogadas de Proteção!



**REDBOX**  
EDITORIA  
[redboxeditora.com.br](http://redboxeditora.com.br)

