

ARMADILHAS E PERIGOS

Um passo em falso numa tumba ancestral desencatilha uma série de lâminas afiadas que trespassam armadura e ossos. As vinhas aparentemente inócuas que pendem do teto na entrada de uma caverna enredam e sufocam àqueles tolos o bastante para adentrar as ruínas. Uma ponte de pedra estreita atravessa um fosso cheio de ácido que borbulha e chia.

Numa partida de D&D, os monstros são apenas um dos muitos desafios que os aventureiros enfrentam. Se algo pode feri-los, mas não é um monstro, então é uma armadilha ou perigo.

ARMADILHA OU PERIGO?

Qual a diferença entre uma armadilha e um perigo? As armadilhas são construídas com a intenção de ferir, destruir ou afastar intrusos. Os perigos têm origem natural ou sobrenatural, mas geralmente carecem do intento malicioso das armadilhas. Embora ambos apresentem riscos similares, um fosso coberto por um alçapão construído por um goblin é uma armadilha, enquanto o abismo profundo que divide as duas partes da caverna de um troglodita constitui um perigo.

As armadilhas normalmente ficam escondidas e seus riscos se tornam aparentes apenas quando são descobertas através de sentidos aguçados ou num passo descuidado. O risco de um perigo geralmente é mais aparente, mas o método para superá-lo também depende dos sentidos (quando há tempo) ou deve ser deduzido por personagens familiarizados com ambiente de risco.

A ligação mais comum entre as armadilhas e os perigos está no risco – tanto para os aventureiros quanto para os monstros. Por conta dessa similaridade, as armadilhas e os perigos apresentam regras, tratamento e apresentação similares.

PERCEBENDO

ARMADILHAS E PERIGOS

Quando o grupo tem linha de visão para uma armadilha, compare o valor de Percepção passiva de cada personagem com a CD da armadilha. Os PdJs com Percepção passiva igual ou superior à CD são capazes de perceber a armadilha ou outros aspectos relevantes dela. Outras perícias, como Exploração e Natureza, também podem fazer a diferença, permitindo que os PdJs percebam tipos específicos de armadilha ou perigo.

Os PdJs sempre podem realizar testes ativos de Percepção, usando uma ação mínima, para buscar armadilhas que não tenham percebido com seus valores passivos, mas a maioria dos PdJs prefere realizar um teste ativo somente quando algum aspecto da armadilha se torna aparente.

ATIVANDO

ARMADILHAS E PERIGOS

As armadilhas e os perigos agem mecanicamente, sem nenhuma inteligência, portanto, seu comportamento é previsível, ainda que parcialmente aleatório. Uma armadilha é construída para ser ativada diante de certas condições – por exemplo, quando uma criatura pisa numa pedra solta sobre um gatilho de pressão no chão, ou quando invasores entram num templo maligno sem posse do símbolo sagrado da divindade ao qual o local é dedicado. Quando são ativadas, as armadilhas e perigos podem atacar ou jogar iniciativa, agindo toda rodada em sua iniciativa.

ATAQUES E EFEITOS

O ataque de uma armadilha está limitado apenas pela imaginação de seu criador. Alguns exemplos: uma lâmina atravessa o corredor, realizando ataques corpo-a-corpo; labaredas explodem da parede em rajadas contíguas; escombros caem do teto em explosões de área; flechas são disparadas de fendas na parede, atingindo os personagens com ataques à distância.

Ataques provenientes de armadilhas usam as mesmas regras dos ataques de monstros, exceto que os ataques à distância e de área não provocam ataques de oportunidade.

REAGINDO A

ARMADILHAS E PERIGOS

Embora a melhor forma de reagir a uma armadilha seja evitá-la, isso nem sempre é possível. Nestes casos, restam aos personagens três opções: destruí-la, desarmá-la ou enganá-la.

Destruir uma armadilha ou perigo com uma arma ou ataque geralmente é muito difícil, quando não impossível – armadilhas de dardos, por exemplo, costumam ficar protegidas dentro da parede ou por magias de escudo; armadilhas mágicas têm o hábito de explodir quando atacadas; e são poucos os ataques capazes de abalar uma rocha enorme rolando corredor abaixo. Ainda assim, atacar ou destruir uma armadilha pode ser um bom meio de superá-la total ou parcialmente.

A maioria das armadilhas pode ser desarmada ou atrasada por meio da perícia Ladinagem – outras perícias e habilidades podem complementar estes testes. Quando um personagem atrasa uma armadilha, ela para de funcionar durante um determinado período (até o final do próximo turno do personagem, com 50% de chance por rodada de se reativar depois disso). Uma armadilha desarmada fica desligada até que alguém faça um esforço para consertá-la ou reativá-la. Enquanto estiver atrasada ou desarmada, desconsidere a armadilha.

Um personagem também pode enganar uma armadilha ou perigo. Conhecer a localização da armadilha e evitar seus gatilhos é a melhor forma de fazer isso, mas outros métodos mais sutis podem ser interessantes. Muitas armadilhas possuem contramedidas de segurança muito convenientes para que elas não precisem ser destruídas, atrasadas nem desarmadas, permitindo que personagens com perícias diferentes possam evitá-la ou até mesmo superá-la.

INSERINDO

ARMADILHAS E PERIGOS

As armadilhas e perigos se encaixam em um encontro como um monstro adicional. Cada armadilha ou perigo tem um nível (e um valor adequado de XP) e pode ser inserido como parte de um encontro com monstros para compor um encontro do nível adequado. Por exemplo, um encontro para cinco PdJs de nível 10 pode incluir quatro monstros e uma armadilha de nível 10. Superar a armadilha, assim como derrotar os monstros, concede 500 XP ao grupo.

FUNÇÕES DAS ARMADILHAS E PERIGOS

Embora uma armadilha ou perigo possam assumir o lugar de um monstro na criação de um encontro, elas não são monstros. Elas atacam de forma diferente e podem incluir efeitos debilitantes, além de serem difíceis de perceber inicialmente. Elas não tem que escolher dentre diversos tipos de ataque, nem deslocar-se para posições vantajosas e nem mesmo escolher seus alvos. Tipicamente, elas não realizam ações que não sejam estritamente definidas pelo seu projeto ou sua natureza. Essa é diferença fundamental entre uma armadilha ou perigo e um monstro.

Por causa dessas diferenças, as armadilhas e perigos possuem suas próprias funções, que estão parcialmente relacionadas às funções dos monstros. Assim como acontece com os monstros, elas dizem como a armadilha ou perigo deve se encaixar num encontro, como deve agir e como interage com as demais criaturas e com o terreno. Aqui, apresentamos quatro funções de armadilhas: detonador, espreitador, guardião e obstáculo.

DETONADOR

Um detonador é uma armadilha ou perigo que cria áreas de efeito nocivos ou ataca múltiplos alvos à distância de forma regular e pré-programada – elas disparam projéteis, criam rajadas explosivas e atiram torrentes de efeitos mágicos.

As armadilhas detonadoras costumam cumprir uma função similar à dos monstros artilheiros, mas também podem servir como reforço para os monstros de outras funções. Como são mais difíceis de danificar que a maioria dos monstros, as armadilhas detonadoras formam uma primeira ou segunda linha de defesa, atrás das quais se escondem os monstros artilheiros e controladores.

ESPREITADOR

As armadilhas espreitadoras atacam e depois desaparecem ou se dissipam, tornando-as mais difíceis de serem atingidas ou contra-atacadas. Alguns exemplos incluem uma armadilha de pêndulo que ataca e volta para dentro da parede a cada rodada ou partículas estranhas de energia do Pendor das Sombras que atacam a força vital da criatura mais próxima antes de desaparecer por alguns instantes.

Estas armadilhas cumprem a mesma função dos monstros espreitadores. Elas atacam e se afastam, e podem ser difíceis de serem atingidas sem um esforço conjunto dos personagens.

GUARDIÃO

Uma armadilha ou perigo do tipo guardião funciona como um alarme, alertando os guardas e monstros próximos ao mesmo tempo em que causa dano aos personagens. O ataque de um guardião normalmente dá início a um encontro, causando dano ou originando outros efeitos e soando um alarme. Depois disso, alguns guardiões continuam atacando e soando seus alarmes, enquanto outros se tornam inativos.

Um guardião pode complementar uma variedade de funções de monstros, mas costuma funcionar melhor com grupos de soldados, controladores e espreitadores. Esses tipos de monstros ganham tempo para se prepararem e organizarem suas defesas contra os invasores, agora enfraquecidos pela armadilha.

OBSTÁCULO

Como indica o nome, uma armadilha ou perigo desta função impede o deslocamento e pode paralisar ou atordoar uma criatura, a fim de atrasá-la. Os obstáculos são barreiras e perigos que podem ser superados, mas que para isso, exigem algum esforço, causam dano, ou as duas coisas. Alguns exemplos de armadilhas do tipo obstáculo são o chão eletrificado de uma câmara que só pode ser contornado depois da resolução de um enigma, símbolos mágicos que exigem um teste de Arcanismo para serem decifrados, ou uma grade que se fecha atrás dos personagens, conduzindo-os a um labirinto de corredores.

Os obstáculos complementam os brutos e guerrilheiros. Quando cuidadosamente colocados, eles oferecem aos brutos controle sobre o campo de batalha e permitem que as opções de deslocamento dos guerrilheiros se destaquem. Além disso, estes perigos podem ser extremamente poderosos quando utilizados em conjunto com soldados ou controladores, já que sua simples presença pode amplificar o controle do campo de batalha que caracteriza essas duas funções.

ARMADILHAS DE ELITE E SOLITÁRIAS

Assim como os monstros, as armadilhas podem ser designadas como ameaças de elite ou solitárias. É relativamente fácil converter qualquer armadilha ou perigo para uma versão de elite com alguns ajustes rápidos nas CDs e nos ataques. Muitas armadilhas e perigos apresentados nesta seção incluem formas de serem aprimoradas para elite.

Por outro lado, as armadilhas e perigos solitários são elementos raros e complexos que geralmente surgem apenas como desafios de perícia.

IMPROVISANDO

Existem mais de uma forma de abordar uma armadilha ou perigo. Até mesmo as melhores armadilhas apresentam falhas que podem ser exploradas. Muitas vezes, as melhores e mais divertidas ideias para se superar uma armadilha ou perigo surgem num lampejo de inspiração durante o jogo.

Lembre-se da primeira regra da improvisação: tente não dizer não. Quando um jogador sugere uma contramedida plausível para uma armadilha, mesmo que ela não esteja incluída na descrição da armadilha, tente imaginar a melhor forma de lidar com essa ideia usando as regras: um teste de perícia ou de atributo contra a CD apropriada, um ataque ou a utilização de um poder. Você sempre pode usar as CDs que estão incluídas na descrição da armadilha como exemplo para outras perícias e atributos.

Resumindo, sempre procure meios de recompensar soluções rápidas e divertidas quando se tratar de armadilhas e perigos. Enganar armadilhas, perigos e vilões (e até ao Mestre) é divertido para os jogadores, e acima de tudo, deixa o jogo mais divertido.



USANDO ARMADILHAS E PERIGOS

A inclusão e utilização de armadilhas e perigos em sua aventura é um trabalho artesanal ainda maior do que o exigido na utilização dos monstros. Algumas se comportam exatamente como um monstro, atacando no seu turno, enquanto outras atacam uma só vez, normalmente quando ativados. Existem ainda aquelas que se comportam como se fossem desafios de perícia, exigindo múltiplos sucessos para serem derrotadas antes que algo dramático aconteça.

EXEMPLOS DE ARMADILHAS E PERIGOS

Piso Falso **Guardião de Nível 1** Armadilha 100 XP

Um fosso coberto está escondido próximo do centro da sala. Um alçapão de madeira coberto por ladrilhos está pronto para abrir quando uma criatura caminhar sobre ele, derrubando a vítima num fosso com 3 m de profundidade.

Armadilha: Uma área de 2 por 2 quadrados no chão esconde um fosso de 3 m de profundidade.

Percepção

- ♦ CD 20: O personagem percebe o alçapão oculto.

Gatilho

A armadilha ataca quando uma criatura entra em um dos quatro quadrados que ela ocupa.

Ataque

Reação Imediata **Corpo a corpo 1**

Alvo: A criatura que ativou o gatilho

Ataque: +4 vs. Reflexos

Sucesso: O alvo cai no fosso, sofre 1d10 de dano e fica derrubado.

Fracasso: O alvo retorna ao último quadrado que ocupava e termina seu deslocamento.

Efeito: O alçapão oculto se abre e o fosso é revelado.

Contramedidas

- ♦ Um personagem adjacente a armadilha pode ativá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 10 (ação padrão). O alçapão se transforma num fosso.
- ♦ Um personagem adjacente a armadilha pode desarmá-la com um sucesso num teste de Ladinagem CD 25 (ação padrão), tornando seguro pisar sobre o alçapão.
- ♦ Um personagem pode saltar sobre o fosso com um sucesso num teste de Atletismo (CD 11, ou CD 21 sem impulso).
- ♦ Um personagem pode escalar para fora do fosso com um teste de Atletismo CD 15.

Transformando em Elite (200 XP)

- ♦ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2. O fosso agora tem 6 m de profundidade e está cheio de estacas envenenadas. Um personagem que cai no fosso sofre 3d10 de dano e 5 de dano venenoso contínuo (TR encerra).

Pêndulo com Lâminas **Espreitador de Nível 4** Armadilha 175 XP

Lâminas balançam pela sala num padrão aparentemente aleatório, cortando o ar em intervalos de 1,5 metro.

Armadilha: Todas as colunas de quadrados na câmara contém um pêndulo com lâminas. No seu turno, uma das lâmina, determinadas de forma aleatória, balança por uma coluna de quadrados, atacando todas as criaturas dentro dela.

Percepção

- ♦ CD 17: O personagem percebe pequenos cortes rasos pelo chão da sala, com intervalos de 1,5 m.

- ♦ CD 22: O personagem percebe pequenas fendas no teto da sala, correspondentes aos cortes no chão. Com um sucesso num teste de Exploração CD 15, o personagem reconhece esses sinais como uma armadilha de pêndulo com lâminas.
- ♦ CD 22: O personagem percebe as placas de pressão na entrada da sala.
- ♦ CD 27: O personagem avista o painel de controle escondido (se houver linha de visão).

Iniciativa +6

Gatilho

A armadilha joga iniciativa quando uma criatura ingressa em um dos seis quadrados com placas de pressão na entrada da sala. Usando uma ação padrão, uma criatura com a chave pode ativar a armadilha no painel de controle do lado oposto da sala.

Ataque

Ação Padrão

Corpo a corpo 1

Alvo: As criaturas numa coluna de quadrados determinada aleatoriamente a cada rodada.

Ataque: +9 vs. CA

Sucesso: 2d8+4 de dano e a armadilha realiza um ataque secundário contra o mesmo alvo.

Ataque Secundário: +7 vs. Fortitude

Sucesso: O alvo sofre 5 de dano contínuo (TR encerra), é empurrado 1 quadrado (na direção do balanço da lâmina) e fica derrubado.

Contramedidas

- ♦ Usando uma ação mínima e com um sucesso num teste de Exploração CD 22, um personagem pode detectar qual coluna de quadrados será atacada no próximo turno.
- ♦ Um personagem pode preparar uma ação para atacar um pêndulo (CA 15, outras defesas 12; PV 48). Quando um pêndulo é destruído, aquela coluna de quadrados se torna segura.
- ♦ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desativar o painel de controle. Ladinagem CD 22. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, em vez de uma lâmina, 1d4 +1 lâminas atacam a cada rodada.

Transformando em Elite (350 XP)

- ♦ Duas lâminas atacam a cada rodada, em iniciativas diferentes. Além disso, os inimigos dos personagens conhecem a lógica dos ataques das lâminas e podem evitar as colunas que serão atacadas.

Jato de Chamas Armadilha

Detonador de Nível 8 350 XP

Dois bocais escondidos liberam jatos de chamas.

Armadilha: Quando a armadilha é ativada, dois bocais ocultos nas paredes atacam a cada rodada durante sua iniciativa.

Percepção

- ♦ CD 24: O personagem percebe os bocais.
- ♦ CD 28: O personagem percebe o painel de controle do outro lado da sala.

Iniciativa +5

Gatilho

Quando uma criatura ingressa na área da rajada de um dos bocais, realize o primeiro ataque usando uma reação imediata. A armadilha joga então sua iniciativa, atacando a cada rodada.

Ataque

Reação Imediata ou Ação Padrão

Rajada contígua 3

Alvo: As criaturas dentro rajada

Ataque: +11 vs. Reflexos

Sucesso: 3d8+4 de dano flamejante e 5 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e nenhum dano contínuo.

Contramedidas

- ♦ Um personagem adjacente ao jato pode desarmá-lo com um teste de Ladinagem CD 24.
- ♦ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para desarmar o painel de controle. Ladinagem CD 28. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, a armadilha é desarmada. Num fracasso, o painel de controle explode (rajada contígua 3, 3d8+4 de dano) e a armadilha continua ativa.

Transformando em Elite (700 XP)

- ♦ Aumente a CD dos testes de Percepção e Ladinagem em 2.
- ♦ Aumente o número de bocais para 6, ou para 3, mas com uma rajada mais ampla (rajada contígua 5).

Campo de Chamas Eternas

Perigo

Detonador de Nível 18

2.000 XP

Conforme você se move adiante, o trêmulo e turvo calor à sua volta irrompe num campo em chamas ardentes.

Perigo: Quando um portal para uma região flamejante do Caos Elemental permanece aberto por muitos séculos, uma pequena área em torno dele pode ser imbuída com a magia das chamas eternas. Embora o local pareça normal para todos, exceto para os observadores mais experientes, trata-se de uma região perigosa para as criaturas desacostumadas com o coração flamejante do Caos Elemental. Um campo de chamas eternas geralmente abrange 20 quadrados contíguos.

Percepção

- ♦ CD 33: O ar trêmulo presente na área indica algum tipo de perigo.

Perícia Adicional: Arcanismo

- ♦ CD 29: O personagem reconhece a área como um campo de chamas eternas.

Gatilho

Quando uma criatura viva ingressa ou começa seu turno dentro da área, o perigo é ativado e ataca, explodindo em chamas ao redor da criatura (o resto da área permanece difícil de enxergar).

Ataque

Ação de Oportunidade Corpo a corpo 1

Alvo: Uma criatura viva dentro da área

Ataque: +21 vs. Fortitude

Sucesso: 2d10+5 de dano flamejante e 10 de dano flamejante contínuo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano.

Transformando em Elite (4.000 XP)

- ♦ Aumente o bônus de ataque em 2.
- ♦ O campo é tão poderoso que ignora resistência vs. flamejante.

Colapso Entrópico

Perigo

Guardião de Nível 23

5.100 XP

Uma camada de poeira rodopia pelo aposento, como se ninguém perturbasse esse lugar há muito, muito tempo.

Perigo: Quando uma criatura conjura uma magia ou carrega um item mágico para dentro de uma sala antiga e empoeirada, ela provoca um distúrbio temporário nas linhas do tempo. Embora a realidade se reafirme após alguns instantes, o dano à psique daqueles que vislumbraram além do tempo demora a cicatrizar. A poeira desta armadilha cobre 10 quadrados contíguos de uma sala.

Percepção

- ♦ CD 36: O personagem percebe que a poeira rodopiante brilha com uma luminescência fugaz.

Perícia Adicional: Arcanismo

- ♦ CD 32: O personagem percebe e identifica a poeira brilhante que antecede os colapsos entrópicos.

Gatilho

O perigo ataca quando um personagem carregando um item mágico ingressa num quadrado tomado pela poeira da armadilha ou quando um personagem num desses quadrados conjura uma magia.

Ataque

Ação de Oportunidade Explosão contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da explosão

Ataque: +29 vs. Vontade

Sucesso: 5d6+8 de dano psíquico e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Fracasso: Metade do dano e o alvo fica pasmo (TR encerra).

Especial: Criaturas imortais, autômatos e mortos-vivos são imunes aos efeitos do colapso entrópico.

Joa da Alma

Armadilha

Detonador Solitário de Nível 26

45.000 XP

Subitamente, a estranha joia multifacetada no centro da sala começa a emitir uma rajada de luz cegante.

Armadilha: Este cristal do tamanho de um punho geralmente fica incrustado numa estátua ou é colocado num pedestal no centro de uma sala. Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor da joia, ela começa a emitir rajadas de poder radiante de suas muitas faces.

Percepção

- ♦ CD 29: O personagem avista a estranha joia.

Perícia Adicional: Arcanismo

- ♦ CD 33: O personagem reconhece o cristal como uma joia da alma.

Iniciativa +8

Gatilho

Quando uma criatura invade uma área de 5 quadrados ao redor da joia, ela joga iniciativa e ataca.

Ataque

Ação Padrão Rajada contígua 5

Alvo: As criaturas dentro da rajada

Ataque: +29 vs. Fortitude

Sucesso: 4d10+5 de dano radiante, 5 de dano radiante contínuo e o alvo fica atordoado (TR encerra).

Efeito Posterior: O alvo fica pasmo (TR encerra).

Especial: Toda rodada, jogue 1d8 para determinar a direção da rajada. A rajada fica sempre centralizada em um dos quadrados do espaço da joia, começando pelo quadrado norte e movendo em sentido horário ao redor dela.

Contramedidas

- ♦ Um personagem pode tomar parte num desafio de perícia para retirar a joia da alma do seu soquete e desarmá-la. Ladinagem CD 37. Complexidade 1 (4 sucessos antes de 2 fracassos). Em caso de sucesso, o personagem retira a joia e desarma a armadilha. Num fracasso, a joia explode (explosão contígua 8, 4d10+5 de dano radiante e o alvo fica atordoado (TR encerra)).
- ♦ Um personagem pode atacar a joia (CA 33, outras defesas 29; PV 100; resistência 15 contra todos os tipos de dano). Quando é reduzido a 0 ponto de vida ou menos, a joia explode da mesma forma indicada acima. A destruição da joia desarma a armadilha.