



UNEARTHED ARCANA



DUNGEONS & DRAGONS

Armadilhas Revisitadas

Armadilhas - como projetar e sobreviver a elas - são o foco do Unearthed Arcana desta semana, que se expande sobre as regras de armadilhas no Guia do Mestre.

Unearthed Arcana: Armadilhas Revisitadas

Este Material é Playtest

O material aqui apresentado é para teste e para acender a sua imaginação. Esses mecanismos de jogo estão em forma de rascunho, utilizáveis em sua campanha, mas não refinados por iterações de design ou desenvolvimento completo de jogos. Eles não são oficialmente parte do jogo e não são permitidos nos eventos de D&D Adventures League. Se decidimos tornar este material oficial, ele será refinado com base em seus comentários e, em seguida, ele aparecerá em um livro de D&D.

As regras para armadilhas no Guia do Mestre fornecem as informações básicas que você precisa para gerenciar armadilhas na mesa de jogo. O material aqui se baseia nas regras que o Guia do Mestre fornece e mais orientação sobre a criação de armadilhas próprias.

Em vez de se concentrar nas armadilhas mecânicas ou mágicas, essas regras separam as armadilhas em duas categorias: armadilhas simples e armadilhas complexas.

Armadilhas Simples

Uma armadilha simples ativa e é então inofensiva. Um buraco escondido cavado na entrada de um covil goblin, uma agulha de veneno que aparece de uma fechadura, e uma besta armada para atirar quando um intruso pisa em uma placa de pressão são todas as armadilhas simples.

Descrevendo Uma Armadilha Simples

Armadilhas simples requerem três elementos para funcionar: um gatilho, um efeito que elas têm uma vez desencadeado, e as medidas que podem derrotá-las. Além disso, uma armadilha possui um nível e uma descrição geral da ameaça que ela representa.

Nível e Ameaça. O nível de uma armadilha é expresso com um intervalo de níveis para lhe dar uma idéia de sua força relativa (níveis 1-4, 5-10, 11-16 e 17-20). É então rotulado como uma ameaça moderada, perigosa ou mortal. O rótulo da armadilha mostra como a armadilha é poderosa comparada a outras de seu alcance de nível.

Gatilho. Uma armadilha simples tem um gatilho que descreve o que faz com que a armadilha ative. A descrição do gatilho inclui sua localização e a ação que faz com que ele seja ativado.

Efeito. O efeito de uma armadilha descreve o que acontece quando o gatilho é ativado. A armadilha pode disparar um dardo, desencadear uma nuvem de gás venenoso, causar a abertura de uma porta oculta, e assim por diante. O efeito especifica quem os alvos da armadilha,

seu bônus de ataque ou teste de resistência, e o que acontece em um sucesso ou falha em teste de resistência.

Contramedidas. Uma armadilha pode ser derrotada de uma variedade de maneiras. Esta seção da descrição de uma armadilha detalha os testes ou feitiços que podem detectá-la e desativá-la. Ela também especifica o que acontece, se houver algo, em uma tentativa falha de desativá-la.

Funcionamento de Uma Armadilha Simples

Ao gerenciar uma armadilha simples em jogo, comece por anotar os pontos de Percepção Passiva dos personagens. A maioria das armadilhas permite que as verificações de Sabedoria (Percepção) detectem seus gatilhos ou outros elementos que podem desviar sua presença. Se você parar para pedir testes, os jogadores podem suspeitar de um perigo escondido.

Quando uma armadilha dispara, aplique seus efeitos conforme especificado em sua descrição. Certifique-se das ações pretendidas dos jogadores antes que uma armadilha ative de modo que funcione na ação baseada em o que os jogadores querem fazer, melhor que um curso de ação que estão discutindo sobre ou considerando meramente.

Se os jogadores descobrem uma armadilha, esteja aberto a julgar suas idéias para derrotá-la. A descrição da armadilha é um ponto de partida para contramedidas, em vez de uma definição completa.

Os jogadores devem ser específicos em como querem derrotar a armadilha. Declarar o desejo de fazer um teste não é suficiente. Pergunte aos jogadores onde seus personagens estão posicionados e o que eles pretendem fazer para derrotar a armadilha. Um jogador não pode apenas dizer, "Eu uso ferramentas de ladrões para desativá-lo." Isso é muito obscuro. O jogador deve descrever algo como: "Eu uso as ferramentas do meu ladrão para examinar o bloqueio e tentar desativar a agulha venenosa dentro dela." A última coisa que você quer é confusão sobre onde os personagens estão localizados se uma armadilha é ativada.

Como padrão, superar uma armadilha simples não oferece recompensa de ponto de experiência. Se os personagens descobrem a armadilha e a evitam ou desativam ela, sua recompensa está em se esquivar de um elemento ameaçador da masmorra. Se eles tropeçam nele, eles devem lidar com as consequências de uma situação mais perigosa.

Exemplo de Armadilhas Simples

Aqui estão exemplos de armadilhas simples que você pode usar para preencher suas aventuras ou como modelos para suas próprias criações.

Armadilha de Urso

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça perigosa)

Uma armadilha de urso se assemelha a um conjunto de mandíbulas de ferro que se fecha quando pisarem, apertando a perna de uma criatura. A armadilha é cravada no chão, deixando a vítima imobilizada.

Gatilho. Uma criatura que pisa na armadilha de urso aciona-a.

Efeito. A armadilha faz um ataque contra a criatura desencadeadora. O ataque tem um bônus de ataque de +8 e causa 5 (1d10) dano perfurante em uma batida. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem. Uma criatura atingida pela armadilha tem sua velocidade reduzida a 0. Ela não pode se mover até que ela se liberte da armadilha com um teste de força bem-sucedido (CD 15) feita por ela ou outra criatura adjacente à armadilha.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria CD 10 (Percepção) revela a armadilha. Uma CD 10 para teste de destreza feita com as ferramentas de ladrões desativa-a.

Armadilha de Besta

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça perigosa)

Uma armadilha de besta é a favorita de kobolds e de outras criaturas que confiam em armadilhas para defender seus covis. Consiste em um fio que atravessa um corredor e conectado cuidadosamente a um par de bestas pesadas escondidas. As bestas são destinadas a disparar no corredor em qualquer pessoa que aciona o fio.

Gatilho. Uma criatura que caminha através do fio aciona a armadilha.

Efeito. A armadilha faz dois ataques contra a criatura desencadeadora. Cada ataque tem um bônus de ataque +8 e causa 5 (1d10) de dano penetrante em uma batida. Este ataque não pode ganhar vantagem ou desvantagem.

Contramedidas. Uma verificação de Sabedoria de CD 15 (Percepção) revela o fio. Um teste de Destreza CD 15 feito com ferramentas de ladrões desativa o fio, mas um resultado 5 ou menor no teste aciona a armadilha.

Queda do Portão

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça mortal)

Algumas pessoas que constroem masmorras, como magos loucos em busca de novas vítimas, não têm intenção de permitir que seus visitantes façam uma fuga fácil. Esta armadilha é diabólica porque faz com que um portão caia a alguma distância da placa de pressão. A porta pode fechar a entrada da masmorra, que fica a centenas de metros de distância. Os aventureiros não sabem que estão presos até que decidam voltar para a cidade.

Gatilho. Uma criatura que pisa na placa de pressão dispara essa armadilha.

Efeito. A armadilha faz com que um portão de ferro caia do teto, bloqueando a saída do labirinto.

Contramedida. Um teste de Sabedoria CD 20 (Percepção) revela a placa de pressão. Um teste de Destreza de CD 20 feita com ferramentas de ladrões desabilita, mas um resultado no teste de 5 ou menos dispara a armadilha.

Explosão impetuosa

Armadilha simples (nível 5-10, ameaça perigosa)

O templo de Pyremius, um deus do fogo, é atormentado por ladrões que buscam roubar as opalas de fogo coletadas pelos sacerdotes em tributo ao seu deus. Um mosaico no chão da entrada para o santuário interno entrega uma repreensão ardente aos intrusos.

Gatilho. Qualquer pessoa que pise no mosaico faz com que o fogo entre em erupção. Aqueles que usam abertamente símbolos sagrados de Pyremius não acionam esta armadilha.

Efeito. Um cone de 4,5m de fogo irrompe, cobrindo a placa de pressão e a área ao redor dela. Cada criatura no cone deve fazer um teste de resistência de Destreza de CD 15, recebendo 24 (7d6) de dano de fogo em uma falha, ou metade desse dano se for bem sucedido.

Contramedida. Um teste de Inteligência CD 15 (Investigação) revela cinzas e marcas de queimadura fraca na forma do cone de fogo criado por esta armadilha. Um teste de Inteligência CD 15 (Religião) permite que uma criatura destrua a armadilha desfigurando uma runa chave no mosaico; Se este teste não for bem sucedido, a armadilha será ativada. Um Dissipar Magia (CD 15) bem sucedido sobre as runas destrói a armadilha.

Armadilha de Rede

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça perigosa)

Goblins, com sua propensão para escravizar seus inimigos, preferem armadilhas que deixam intrusos intactos para trabalhar nas minas dos goblins ou em qualquer outro lugar.

Gatilho. Um fio amarrado em um corredor é aparelhado em uma rede grande. Se o fio arrebentar, a rede cai sobre o intruso. Um sino de ferro também é preso ao fio. Ele toca quando a armadilha é ativada, alertando os guardas próximos.

Efeito. Uma rede que cobre uma área de 3 por 3 metros centrado no fio cai para o chão e o sino toca. Qualquer criatura dentro desta área deve ter sucesso em um teste de resistência de Destreza de CD 15 ou ficará presa. Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força de CD 10 para tentar se libertar ou outra criatura presa na rede. Causar 5 de dano cortante à rede (CA 10) também libera uma criatura sem prejudicar a criatura.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria de CD 15 (Percepção) revela o fio e a rede. Um teste de Destreza de CD 15 feita com ferramentas de ladrão desativa o fio sem deixar cair a rede ou tocar a campainha; Falhar neste teste faz com que a armadilha seja ativada.

Armadilha de Fosso

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça moderada)

Esta armadilha consiste em um poço profundo de 3 metros, escondido por uma tela esfarrapada coberta com folhas e sujeira. Este tipo de armadilha é útil para bloquear a entrada do covil de um monstro e geralmente tem bordas estreitas e seguras ao longo de seus lados.

Gatilho. Qualquer pessoa pisando na tela pode cair no poço.

Efeito. A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Destreza de CD 10. Em um teste bem-sucedido, a criatura agarra na borda do poço ou instintivamente retrocede. Caso contrário, a criatura cai no poço e recebe 3 (1d6) de dano de queda.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria de CD 10 (Percepção) revela a tela. Uma borda de 30 cm de largura em torno da borda do fosso é segura para atravessar.

Agulha Venenosa

Armadilha simples (nível 1-4, ameaça mortal)

Uma pequena agulha envenenada escondida em uma fechadura é a maneira perfeita de desencorajar os ladrões de saquear um tesouro. Tal armadilha é geralmente colocada em um baú ou na porta de uma câmara do tesouro.

Gatilho. Qualquer pessoa tentando arrombar ou abrir o bloqueio aciona a armadilha.

Efeito. A criatura desencadeadora deve fazer um teste de resistência de Constituição de CD 20. Em caso de falha, a criatura recebe 14 (4d6) de dano de veneno e é envenenada por 10 minutos. Enquanto envenenada dessa maneira, a criatura fica paralisada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é envenenada.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria de CD 20 (Percepção) revela a agulha, mas somente se um personagem inspecionar a fechadura. Um teste de Destreza de CD 20 feito com ferramentas de ladrão desativa a agulha, mas um resultado de 10 ou menos no teste dispara a armadilha.

Lâmina Cortante

Armadilha simples (nível 5-10, ameaça perigosa)

Estas lâminas mortais varrem para baixo através de uma câmara. Uma alavanca de madeira ativa esta armadilha quando é puxada. Kobolds particularmente amam este estilo de armadilha, pois eles colocam criaturas maiores em perigo.

Gatilho. Quando a alavanca é puxada, a armadilha é ativada.

Efeito. Cada criatura média ou maior em uma área de 1,5m de largura e 6 metros de comprimento deve fazer um teste de resistência de Destreza de CD 15, recebendo 14 (4d6) de dano cortante em uma falha, ou metade do dano em um bem sucedido.

Contramedidas. A alavanca não está escondida. Um teste de Inteligência de CD 15 (Investigação) revela marcas de raspagem e manchas de sangue na área de efeito da armadilha. Um teste de Destreza de CD 15 feito com as ferramentas de ladrão desativa a alavanca.

Sono das Eras

Armadilha simples (nível 11-16, ameaça mortal)

Uma placa de pressão desencadeia um feitiço que ameaça enviar intrusos para um sono profundo. Os guardiões da masmorra podem então dispor dos dormentes.

Gatilho. Pisar na placa de pressão dispara esta armadilha.

Efeito. Quando ativada, esta armadilha lança um feitiço de sono centrado na placa de pressão usando um espaço de magia de nível 9.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria de CD 20 (Percepção) revela a placa de pressão. Um teste de Inteligência de CD 20 (Arcanismo) feito a até 1,5m da placa de pressão desativa a armadilha, mas um resultado de 10 ou menor no teste aciona a armadilha. Um Dissipar Magia

CD 19 bem sucedido lançado na placa de pressão destrói a armadilha.

Projetando Armadilhas Simples

Você pode criar uma armadilha simples usando as seguintes diretrizes. Você também pode adaptar as armadilhas do exemplo modificando os valores de CDs e dano, com base no nível de ameaça para a armadilha.

Objetivo

Antes de mergulhar nos detalhes de sua armadilha, pense no seu propósito. Por que alguém iria construir essa armadilha? Qual é o seu propósito? Pense no criador da armadilha, no propósito do criador e na localização que a armadilha protege. As armadilhas têm contexto no mundo, e esse contexto impulsiona a natureza e os efeitos da armadilha.

Descritos abaixo estão alguns dos propósitos que uma armadilha pode ter. Use-os para inspirar a criação de suas próprias armadilhas.

Alarme. Uma armadilha de alarme é projetada para alertar os ocupantes de uma área de intrusos. Pode fazer com que um sino ou um gongo soem. Este tipo de armadilha raramente envolve um teste de resistência.

Atrasar. Essas armadilhas servem para retardar os intrusos, dando aos habitantes de uma masmorra tempo para montar uma defesa ou fugir. Um fosso escondido é o exemplo clássico desta armadilha. Um fosso 3 metros de profundidade normalmente causa pouco dano e é fácil de escapar, mas retarda os intrusos. Outros exemplos incluem paredes que desmoronam, um portinhola que caia do teto, e um mecanismo de travamento que fecha e barra uma porta. Essas armadilhas, quando ameaçam personagens diretamente, geralmente requerem um teste de resistência de Destreza para evitar.

Restringir. Uma armadilha de contenção tenta manter suas vítimas no lugar, deixando-as incapazes de se mover. Essas armadilhas são mais úteis quando combinadas com uma patrulha de guarda regular, mas em antigas masmorras os guardas podem ter desaparecido há muito tempo. Essas armadilhas geralmente requerem um teste de resistência para evitar, mas algumas não permitem testes. Além de causar dano, elas também tornam uma criatura incapaz de se mover. Um teste de força subsequente, bem-sucedido (use o CD de resistência) ou dano contra a armadilha pode quebrá-la e libertar o cativo. Exemplos incluem uma armadilha de urso, uma gaiola que cai de um teto, ou um dispositivo que arremessa uma rede.

Matar. Essas armadilhas são projetadas para eliminar intrusos. Eles incluem agulhas envenenadas que brotam quando uma fechadura é adulterada, explosões

de fogo que encham um quarto, gás venenoso, e assim por diante. Os testes de resistência - geralmente Destreza ou Constituição - permitem que as criaturas evitem ou atenuem os efeitos da armadilha.

Nível e Letalidade

Antes de criar os efeitos de uma armadilha, pense no seu nível e na sua letalidade.

As armadilhas são divididas em quatro faixas de níveis, 1-4, 5-10, 11-16 e 17-20. A escala de nível de uma armadilha dá-lhe um ponto de partida para a sua potência.

Para calibrar ainda mais a força da armadilha, escolha se é uma ameaça moderada, perigosa ou mortal dentro da sua faixa de nível. É improvável que uma armadilha moderada mate um personagem e seja o tipo de armadilha mais fraca. Armadilhas perigosas causam dano suficiente para que um personagem atingido por um está precise de uma cura. Uma armadilha mortal pode reduzir uma criatura a 0 pontos de vida em um tiro, e deixa a maioria das criaturas precisando de um descanso curto ou longo.

Consulte as seguintes tabelas ao pregar os efeitos de uma armadilha. A tabela CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque fornecem diretrizes para CD de resistência de uma armadilha, CD de testes e bônus de ataque. A CD do teste é o número padrão usado para qualquer teste usado para interagir com a armadilha.

A tabela Gravidade de dano por nível lista o dano típico que uma armadilha causa em determinados níveis de personagem. O dano listado supõe que a armadilha danifica uma criatura. Use d6 para danos em vez de d10 para armadilhas que podem afetar mais de um personagem de cada vez.

O Equivalente de Feitiço por Nível lista o nível de espaço de magia que é apropriado para o nível de personagem dado o perigo representado pela armadilha. Um feitiço é um grande atalho para usar ao projetar uma armadilha, se a armadilha duplica o feitiço (um espelho que lança a pessoa encantada sobre quem olha para ele) ou usa seus efeitos (um dispositivo alquímico que explode como bola de fogo). Note que a entrada Mortal para personagens acima do nível 17 sugere a combinação de uma magia de nível 9º e 5º em um efeito. Neste caso, escolha duas magias, ou combine os efeitos de uma conjuração usando um espaço de 9º e 5º níveis.

CDs de Resistência de Armadilha e Bônus de Ataque

Nível de Perigo	Resistência/Teste de CD	Bônus de Ataque
Moderado	10	+5
Perigoso	15	+8
Mortal	20	+12

Grau de Dano Por Nível

Nível do Personagem	Moderado	Perigoso	Mortal
1° – 4°	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5° – 10°	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11° – 16°	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17° – 20°	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

Conjuração Equivalente Por Nível

Character Level	Moderado	Perigoso	Mortal
1° – 4°	Truque	1°	2°
5° – 10°	1°	3°	6°
11° – 16°	3°	6°	9°
17° – 20°	6°	9°	9° + 5°

Gatilhos

Um gatilho é a circunstância que precisa acontecer para ativar a armadilha.

Decida o que faz com que a armadilha seja ativada e determine como os personagens podem encontrar o gatilho. Aqui estão alguns exemplos de gatilhos:

- uma placa de pressão que, quando pisada, ativa a armadilha
- um fio que serve como mola para a armadilha quando arrebitado, geralmente quando alguém anda através dele
- uma maçaneta que ativa uma armadilha quando é virada de forma errada
- Uma porta ou baú que aciona uma armadilha quando é aberto

Um gatilho geralmente precisa estar escondido para ser eficaz. Caso contrário, evitar a armadilha é trivialmente fácil.

Um gatilho requer um teste de Sabedoria (Percepção) para simplesmente revelar sua natureza. Os personagens podem encobrir uma armadilha escondida por uma rede coberta de folhas se localizarem o poço através de uma folga nas folhas. Um fio é frustrado se manchado, como uma placa de pressão.

Outras armadilhas exigem inspeção e dedução cuidadosas para aviso. Uma maçaneta abre uma porta quando virada para a esquerda, mas ativa uma armadilha quando virada para a direita. Uma armadilha tão sutil requer uma verificação bem-sucedida de Inteligência (Investigação) para notar. O gatilho é óbvio. Entender a sua natureza não é.

A CD do teste, independentemente do seu tipo, depende da habilidade e cuidado tomado para ocultar a armadilha. A maioria das armadilhas requer um teste de CD 20 para detectar, mas uma armadilha mal feita ou construída às

pressas tem um CD de 15. Armadilhas excepcionalmente desonestas podem ter um CD de 25.

Você deve então colocar algo que os personagens aprendam com um teste bem sucedido. Na maioria dos casos, o teste revela a armadilha. Em outros casos, ele descobre pistas úteis, mas ainda requer alguma dedução. Os personagens podem ter sucesso no teste, mas ainda acionar a armadilha se eles não conseguirem entender o que aprenderam.

Percepção e Investigação

Um teste de sabedoria (Percepção) que revela um fio não diz aos jogadores o que acontece se arrebitam o fio. Eles percebem antes de errar, mas ainda precisam decidir o que fazer a seguir. A natureza do item não está em questão, mas você não pode esconder ela. Um teste bem sucedido revela-a.

Um teste de Inteligência (Investigação) revela que as marcas de desgaste e o padrão de desgaste mostram que uma maçaneta pode girar em ambos os sentidos, mas é mais frequentemente girada no sentido horário. Os jogadores ainda devem decidir como abrir a porta. O item é óbvio, mas sua verdadeira natureza é obscurecida. Um teste bem-sucedido revela as pistas que apontam para o propósito do item.

Efeitos

Projetar efeitos de uma armadilha é um processo direto. As tabelas para CDs de resistência, bônus de ataque, dano e similares dão um ponto de partida para a maioria das armadilhas simples que causam dano.

Para armadilhas com efeitos mais complexos, o melhor ponto de partida é usar a tabela Equivalente por nível para encontrar a melhor correspondência para o efeito pretendido da armadilha. As magias são um bom ponto de partida porque são peças compactas de design de jogo que fornecem efeitos específicos.

Depois de ter escolhido o efeito que a armadilha causa, escolha seu dano, bônus de ataque e CD de resistência. Se você estiver usando uma mágica como ponto de partida, verifique se você precisa ajustar seus efeitos para se adequar à natureza da armadilha. Por exemplo, você pode facilmente alterar o tipo de dano que um feitiço causa ou o teste de resistência que ele requer.

Desarmando Armadilhas Simples

Armadilhas simples requerem um teste de capacidade única para desarmar. Imagine como a armadilha opera, e depois pense sobre como os personagens podem superá-la. Nem todas as armadilhas podem ser desarmadas de uma forma tradicional. Uma armadilha escondida de fosso é desarmada eficazmente quando os personagens a observam. Os personagens podem simplesmente andar em torno dele ou descer de um lado, atravessá-lo e subir o outro lado.

Depois de determinar como uma armadilha pode ser desarmada, escolha a combinação de habilidade e perícia

adequadas que os personagens podem usar. Na maioria dos casos, um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrão, um teste de Força (Atletismo) ou um teste de Inteligência (Arcanismo) podem superar uma armadilha.

Um teste de Destreza feito com ferramentas de ladrão pode aplicar-se a qualquer armadilha com um elemento mecânico. As ferramentas de ladrão podem ser usadas para desabilitar com segurança um fio ou placa de pressão, desmontar um mecanismo de agulha venenosa ou parar uma válvula de vazamentos de gás venenoso em uma sala.

Testes de força são úteis para armadilhas que podem ser destruídas ou retidas através da força bruta. Uma lâmina de corte pode ser quebrada, um teto em colapso mantido no lugar, uma rede rasgada.

Armadilhas mágicas podem ser desativadas por alguém que pode minar a magia usada para alimentá-las. Um teste de Inteligência (Arcanismo) permite a um personagem descobrir as funções da armadilha e como desativar sua magia. Uma estátua que arrota um jato de chama mágica pode ser desativada quando um de seus olhos de vidro é quebrado, interrompendo a magia que lhe dá poder.

Finalmente, decida se há algum inconveniente para uma tentativa falhada de desarmar a armadilha. Em caso afirmativo, escolha um limite para o resultado do teste ou decida se qualquer falha ativa a armadilha. Se o resultado atinge esse limiar ou inferior, a armadilha é ativada. Esta opção é uma ferramenta útil para fazer uma armadilha se ser perigosa mesmo se os personagens descobrirem. Uma armadilha que pode ser desativada sem qualquer perigo é como um monstro que não pode lutar. Claro, use a lógica para orientar suas decisões. Este elemento torna uma armadilha interessante, mas não deve vir ao custo de fazer seu jogo se sentir ilógico ou arbitrário. Por exemplo, digamos que sua armadilha é uma seção do chão que se abre para enviar personagens caindo em um fosso. Se o ladino tentando desarmar o fosso fica ao lado da armadilha, não faz sentido para o ladino cair na armadilha ativa. Claro, você pode remediar isso, especificando que o personagem deve inclinar-se sobre a armadilha ou ter um pé sobre ela para alcançar e desativar o mecanismo.

Colocação de Armadilhas Simples

Contexto é tudo com armadilhas. Uma armadilha que derrube um personagem de lado é uma inconveniência no trajeto típico da floresta. E é um perigo potencialmente mortal em uma trilha estreita que abraça o lado de uma face do penhasco imponente.

Pontos de controle e passagens estreitas que levam a lugares importantes em uma masmorra são um bom local para armadilhas, especialmente as armadilhas que servem como alarmes ou restrições. Estas armadilhas evitam os

intrusos antes que eles possam chegar a um local crítico, dando aos habitantes da masmorra a chance de montar uma defesa.

Cofres de tesouro, portas para abóbadas, e qualquer outra barreira ou recipiente que detém um tesouro valioso é o local ideal para uma armadilha de assassinar. Neste caso, a armadilha é a linha final de defesa que pode eliminar um ladrão ou intruso.

Armadilhas de alarme, uma vez que não representam uma ameaça física direta, são ideais para áreas que são usadas pelos habitantes de uma masmorra. Se um duende tropeçando ativa uma armadilha de alarme, não há nenhum dano real feito. O alarme soa, os guardas chegam, eles repreendem o duende desajeitado, e então eles redefinem a armadilha. Naturalmente, uma armadilha de alarme que é acionada em acidente com muita frequência pode deixar de gerar uma resposta rápida dos defensores.

Acima de tudo, coloque armadilhas logicamente e com consideração ao tempo e esforço necessários para fazê-las. Se suas aventuras são semeadas com muitas armadilhas, o jogo é interrompido enquanto os jogadores procuram cada centímetro quadrado de um calabouço para encontrar fios e placas de pressão.

Tudo bem se os jogadores deduzirem corretamente a presença de uma armadilha. Isso significa que sua armadilha foi colocada logicamente e os jogadores estão envolvidos com o jogo.

Armadilhas Complexas

Uma armadilha complexa representa vários perigos para os aventureiros. Uma vez que uma armadilha complexa ativa, permanece perigosa rodada após rodada até que os personagens a evitem ou desativem. Algumas armadilhas complexas se tornam mais perigosas ao longo do tempo, à medida que ganham força ou ganham velocidade.

Armadilhas complexas também são mais difíceis de desativar do que as simples. Um único teste não é suficiente para desativar uma. Em vez disso, uma série de testes é necessária para desabilitar lentamente cada componente. A armadilha se degrada com cada teste até que os personagens finalmente a desativem.

As armadilhas mais complexas são projetadas para que possam ser desarmadas somente se você estiver disposto a arriscar os efeitos da armadilha. Por exemplo, num corredor cheio de lâminas de corte, o mecanismo que as controla está na extremidade oposta da entrada, ou uma estátua que banha uma área em energia necrótica só pode ser desabilitada enquanto permanece na zona de energia que emite.

Descrevendo Uma Armadilha Complexa

Armadilhas complexas se constroem em quatro partes de uma armadilha simples, adicionando elementos que tornam a armadilha uma ameaça mais dinâmica.

Nível e Ameaça. Uma armadilha complexa usa as mesmas faixas de nível e classificações para sua letalidade como faz uma armadilha simples.

Gatilho. Assim como uma armadilha simples, uma complexa tem um gatilho. Algumas armadilhas complexas têm vários gatilhos.

Iniciativa. Uma armadilha complexa tem turno como uma criatura. As armadilhas complexas são lentas (iniciativa 10), rápidas (iniciativa 20) ou muito rápidas (iniciativa 20 e 10).

Elementos Ativos. No turno de uma armadilha, ela ativa efeitos específicos que são detalhados em sua descrição. A armadilha pode ter vários elementos ativos, uma tabela em que você rola para determinar seu efeito aleatoriamente ou opções para você escolher.

Elementos Dinâmicos. Muitas armadilhas complexas apresentam uma ameaça mutável. A descrição da armadilha mostra como a armadilha muda ao longo do tempo. Geralmente, essas mudanças entram em vigor no final de cada um dos seus turnos ou em resposta às ações dos personagens.

Elementos Constantes. Uma armadilha complexa representa uma ameaça mesmo quando não é sua vez. Os elementos constantes descrevem essa partes da função da armadilha. A maioria faz um ataque ou força um teste de resistência contra criaturas que terminam os seus turnos dentro de certas áreas.

Contramedidas. Uma armadilha pode ser derrotada de uma variedade de maneiras. A descrição de uma armadilha detalha os testes ou feitiços que podem detectá-la e desativá-la. Ela também especifica o que acontece, se houver algo, em uma tentativa falha de desativá-la.

Desativar uma armadilha complexa é como desarmar uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa requer mais testes. Geralmente, requer três testes bem-sucedidos para desarmar um dos elementos de uma armadilha complexa. Muitas dessas armadilhas têm vários elementos, exigindo muito trabalho para desligar cada parte da armadilha. Geralmente, um teste bem-sucedido reduz a eficácia do elemento da armadilha, se não desativá-lo.

Funcionamento de Uma Armadilha Complexa

Uma armadilha complexa funciona como um monstro lendário. Quando ativada, os elementos ativos da armadilha agem em qualquer iniciativa 20 ou 10 (ou ambos, para armadilhas muito rápidas). Nessa contagem de iniciativas, depois de todas as criaturas com essa mesma iniciativa terem

ativado, os recursos da armadilha. Aplique os efeitos detalhados na descrição da armadilha.

Depois de resolver os efeitos dos elementos ativos da armadilha, verifique seus elementos dinâmicos para ver se algo muda sobre a armadilha. Muitas armadilhas complexas têm efeitos que variam ao longo de um encontro. Uma aura mágica pode causar mais danos quanto mais tempo ela estiver ativa, ou uma lâmina oscilante pode mudar qual área de uma câmara ela ataca.

Os elementos constantes da armadilha permitem que ela tenha efeitos quando não é a vez da armadilha. No final do turno de cada criatura, olhe para os elementos constantes da armadilha para ver se algum de seus efeitos acionam.

Exemplo de Armadilhas Complexas

Aqui estão exemplos de armadilhas complexas para inspirar suas próprias criações.

Caminho das Lâminas

Armadilha complexa (nível 1-4, ameaça perigosa)

Escondida dentro de uma pirâmide enterrada que marca a localização da cidade perdida de Cynidicea é o túmulo do rei Alexandre e da rainha Zenobia. A entrada para o túmulo é um longo corredor cheio de armadilhas, acessível apenas por portas secretas escondidas. O corredor tem 6 metros de largura e 48 metros de comprimento. É bem iluminado. Depois de 25 metros, o chão está quebrado e rachado e é terreno difícil até a marca de 40 metros.

Gatilho. Esta armadilha ativa assim que uma criatura não morta-viva entra no corredor, e permanece ativa enquanto qualquer criatura não morta-viva estiver dentro dela.

Iniciativa. A armadilha atua nas iniciativas 20 e 10.

Elementos Ativos. O Caminho das Lâminas inclui um conjunto de lâminas girando ao longo dos primeiros 25 metros da armadilha, esmagando pilares que batem para baixo do teto para o chão antes de subir de volta para o teto nos próximos 15 metros, e uma runa de medo em seu Final 9 metros.

Lâminas Giratórias (Iniciativa 20). As lâminas atacam cada criatura nos primeiros 25 metros do corredor, com um bônus de +5 para o ataque e causam 11 (2d10) de dano cortante em um acerto.

Pilar Aniquilador (Iniciativa 10). Cada criatura a 25-40 metros no corredor deve fazer um teste de resistência de Destreza CD 15, recebendo 11 (2d10) de dano de concussão e ser derrubado se falhar no teste, ou metade do dano em um teste bem sucedido.

Runa do Medo (Iniciativa 10). Cada criatura nos 9 metros finais do corredor deve fazer um teste de resistência de CD 15 de Sabedoria. Em uma falha no teste, a criatura tem medo da runa, e a criatura deve imediatamente usar sua reação para mover seu deslocamento para longe do final do corredor. A criatura assustada não pode se aproximar do final do corredor até que ela use uma ação para ter sucesso em um teste de resistência de Sabedoria de CD 15, que termina a condição amedrontado sobre si mesmo.

Elemento Dinâmico—Lâmina. As lâminas se movem com velocidade crescente, retardando somente quando atingem um alvo. Cada vez que as lâminas erram um ataque, aumente seu dano em 3 (1d6) e seu bônus de ataque em +2. Esses benefícios perduram até que as lâminas atinjam um alvo.

Elemento Dinâmico—Runa de Defesa. Alterar a runa do medo para desativá-la aumenta o poder da armadilha. Cada teste mal-sucedido aumenta o dano das pás e dano dos pilares em 5 (1d10) e aumenta o CD da Runa em 1.

Elemento Constante. As lâminas giratórias e a runa do medo afetam as criaturas que terminam seus turnos nas áreas dos elementos

Lâminas Giratórias. Qualquer criatura que termina sua vez na área da lâmina é alvo de um ataque: +5 de bônus 5 (1d10) de dano cortante a cada acerto.

Runa do Medo. Qualquer criatura que termine seu turno dentro de 30 metros da extremidade distante do corredor deve fazer um teste de resistência contra a runa do medo.

Contramedidas. Cada um dos elementos ativos da armadilha oferece contramedidas potenciais.

Lâminas Giratórias. Os personagens podem entortar as lâminas, danificar seus componentes, ou estudar seu padrão para evitá-los; As lâminas são desativadas se seu bônus de ataque total de ataques e tentativas de desativá-los atingir -8:

Inteligência (Investigação), CD 15. Este teste revela o padrão da lâmina. Com uma ação, uma criatura que pode ver as lâminas pode tentar este teste. Um sucesso impõe desvantagem sobre os ataques das lâminas contra a criatura, enquanto ela não estiver incapacitada.

Ataque. Uma criatura na área pode atacar a lâmina para amassar ela. A lâmina ganha vantagem no seu ataque contra a criatura. A criatura então ataca. As lâminas tem CA 15 e 15 pontos de vida. Acertar uma lâmina reduz seu bônus de ataque em 2.

Teste de destreza com ferramentas de ladrão, CD 15.

Criaturas podem usar ferramentas de ladrão na área atacada pelas lâminas para frustrar seu mecanismo. Um teste bem-sucedido reduz o bônus de ataque das lâminas em 2.

Pilar Aniquilador. Os pilares não têm contramedidas eficazes.

Runa do Medo. A runa pode ser desativada com três testes bem-sucedidos de CD 15 de Inteligência (Arcanismo) para interromper a runa. Cada teste requer uma ação. Uma criatura deve estar no final do corredor para realizar o teste, e somente uma criatura pode trabalhar nesta tarefa por vez. Uma vez que uma criatura tente um teste, nenhum outro personagem pode fazer o mesmo teste até o final do próximo turno dessa criatura. Alternativamente, a runa pode ser desabilitada com três fundições bem-sucedidas de dissipar magia (CD 13) visando a runa.

Esfera de Esmagamento Mortal

Armadilha complexa (nível 5-10, ameaça mortal)

O bobo da corte inventou uma armadilha mortal para frustrar qualquer um que procure roubar seu gorro mágico do tolo. O túmulo do bufão está localizado no final de um corredor de 3 metros de largura e 45 metros de comprimento que corre norte-sul com uma inclinação acentuada para baixo. A entrada para o túmulo é uma porta no fundo da encosta na extremidade sul da sala. Uma porta na parede oriental permite o acesso ao túmulo.

Gatilho. Esta armadilha ativa assim que a tampa do caixão do bufão é aberta. Um portal mágico abre no extremo norte do corredor e expeli uma gigante esfera de aço, que se choca abaixo a inclinação. Quando ela chega ao fundo da inclinação, um segundo portal brevemente aparece e teleporta a esfera de volta para o topo da inclinação para iniciar o processo novamente.

Iniciativa. A armadilha atua na iniciativa 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

Elementos Ativos-Esfera de Esmagamento Mortal (Iniciativa 10). A Esfera de Esmagamento Mortal é uma pedra esférica que quase enche o corredor. Cada criatura no corredor deve fazer um teste de resistência de Força de CD 20 quando a esfera ativa. Em uma falha, uma criatura toma 22 (4d10) de dano de concussão e é derrubada. Em um teste bem-sucedido, a criatura recebe metade do dano e não é derrubada. Objetos que bloqueiam a esfera, como um muro conjurado, levam o máximo de dano do impacto.

Elemento Dinâmico—Velocidade Assassina. Após a sua vez, a rocha ganha velocidade, representada pelo seu dano aumentado em 11 (2d10). Quando o dano for de 55 (10d10) ou maior, ela age tanto na iniciativa 20 quanto na 10.

Contramedidas. Há algumas maneiras que a armadilha pode ser desarmada.

Pare a Esfera. Parar a esfera é a maneira mais fácil de interromper a armadilha. Um muro de força pode pará-la facilmente e qualquer objeto que tenha pontos de vida suficientes para absorver danos da esfera sem ser destruído pode impedi-la.

Interromper os Portais. Qualquer portal pode ser neutralizado com três bem-sucedidos testes de Inteligência (Arcanismo) de CD 20, mas o processo de analisar um portal para interrompê-lo leva tempo. Pequenas runas no teto e no chão em ambas as extremidades do corredor abrem os portais. Uma criatura deve primeiro usar uma ação para examinar o conjunto de runas e, em seguida, usar uma ação subsequente para tentar vandalizá-las. Cada teste bem-sucedido reduz o dano da esfera em 11 (2d10), à medida que a esfera interrompida perde velocidade movendo-se através do portão ela falha.

Alternativamente, um conjunto de runas pode ser desabilitado com três testes bem-sucedidos de dissipar magia (CD 19) direcionado a qualquer uma das runas do conjunto.

Se o portal sul é destruído, a esfera bate na parede e para. Bloqueia a porta para o túmulo, mas os personagens podem escapar.

Tempestade Venenosa

Armadilha complexa (nível 11-16, ameaça mortal)

Esta armadilha diabólica foi construída para eliminar os intrusos que se infiltram em um templo yuan-ti. A armadilha é uma sala de 18 metros quadrados com portas de pedra de 1,5m de largura no meio de cada parede. Em cada canto da sala está uma estátua de 3 metros de altura de uma grande serpente, enrolada e pronta para atacar. Os olhos em cada estátua são rubis no valor de 200 PO cada.

Gatilho. Esta armadilha ativa quando um rubi é tirado de uma das estátuas. A boca de cada estátua se abre, revelando um tubo de 30 centímetros de largura correndo pela garganta.

Iniciativa. A armadilha atua sobre a iniciativa 20 e 10 (mas veja o elemento dinâmico abaixo).

Elementos ativos. A Tempestade Venenosa enche a sala de veneno e outros efeitos mortais.

Portas Fechadas (Iniciativa 20). As quatro portas para esta sala batem e fecham e são trancadas por magia. Este efeito é ativado uma vez, na primeira vez que a armadilha é acionada.

Gás venenoso (Iniciativa 20). O gás venenoso inunda a sala. Cada criatura dentro deve fazer um teste de resistência de Constituição CD 20, recebe 33 (6d10) de dano de veneno em uma falha, ou metade do dano em um teste bem-sucedido.

Tempestade (Iniciativa 10). Uma mistura de ar e gás ferve para cima da armadilha. Role um d6 e consulte a tabela Efeitos da Tempestade.

Efeitos da Tempestade

d6	Efeitos
1	O gás alucinatório embaralha a mente e os sentidos. Todos os testes de Inteligência e Sabedoria feitos na sala sofrem desvantagem até que o elemento da Tempestade seja ativado novamente.
2	O gás explosivo enche a área. Se alguém segura uma chama aberta, ela explode e causa 22 (4d10) de dano de fogo a todos na sala (Destreza CD 20 bem-sucedida metade do dano). As chamas abertas são então extintas.
3	O gás da fraqueza enche a sala. Todos os testes de Força e Destreza feitos na sala sofrem desvantagem até que o elemento da Tempestade seja ativado novamente.
4	Os ventos fortes forçam todos na sala a terem sucesso em um teste de resistência de Força CD 20 ou são derrubados.
5	A fumaça enche o quarto. A visibilidade é reduzida para 30 centímetros até a próxima vez que o elemento da Tempestade se ativa.
6	O veneno adicional inunda a sala, como no elemento Gás venenoso.

Elemento Dinâmico - Potência Aumentada. O dano do elemento Gás Venenoso aumenta em 11 (2d10) após a ativação, até um máximo de 55 (10d10).

Contramedidas. Há algumas maneiras que a armadilha pode ser superada.

Abra as Portas. Abrir as portas é a maneira mais rápida de escapar da armadilha, mas elas são protegidas com magia. Para abrir as portas, os personagens devem primeiro fazer um teste de Sabedoria (Percepção) CD 20 para encontrar o mecanismo de bloqueio. Um teste de Inteligência (Arcanismo) CD 20 desabilita a esfera de força que envolve a fechadura (a magia de dissipar é ineficaz contra ela). Finalmente, um teste de Destreza CD 20 feito com ferramentas de ladrão abre a fechadura. Finalmente, é necessário um teste de Força (Atletismo) de CD 20 para empurrar a porta. Cada teste requer uma ação.

Desativar as Estátuas. Uma estátua pode ser desativada bloqueando o fluxo de gás da sua boca. Destruir a estátua é uma má ideia, pois deixa os respiradouros de gás abertos. Um teste de Força CD 20 ou um ataque que cause mais de 20 dano a uma estátua racha ela e aumenta o dano de Gás Venenoso em 5 (1d10). Um teste de Destreza de CD 20 bem-sucedido com ferramentas de ladrão, ou um teste de Força CD 15 feito para bloquear a estátua com um manto ou objeto similar, diminui o dano de veneno em 5 (1d10). Uma vez que um personagem consiga, alguém deve permanecer ao lado da estátua para mantê-la bloqueada. Uma vez que todas as quatro estátuas são bloqueadas desta maneira, a armadilha desativa.

Projetando Armadilhas Complexas

Criar uma armadilha complexa leva mais tempo do que construir uma simples, mas com alguma prática você pode aprender o processo e fazê-la se mover rapidamente.

Familiarize-se com as diretrizes sobre a concepção de uma armadilha simples antes de prosseguir com estas orientações sobre as complexas.

Propósito

As armadilhas complexas são normalmente projetadas para proteger uma área ao matar ou incapacitando intrusos. Vale a pena o seu tempo para considerar quem fez a armadilha, o propósito da armadilha e seu resultado desejado. A armadilha protege um tesouro? Destina-se apenas a certos intrusos? Use o conselho dado para armadilhas simples como um ponto de partida.

Nível e Letalidade

As armadilhas complexas usam as mesmas faixas de nível e as classificações de letalidade como armadilhas simples. Consulte novamente a seção para uma discussão de como nível e letalidade ajudam a determinar testes de resistência e

CDs, bônus de ataque e outros elementos numéricos de uma armadilha complexa.

Mapa

Uma armadilha complexa tem várias partes, normalmente depende das posições dos personagens para resolver alguns de seus efeitos e pode trazer vários efeitos para suportar cada turno. As armadilhas são chamadas complexas por uma razão! Para tornar o desenho mais fácil, desenhe um mapa da área afetada pela armadilha usando 3 metros para cada quadrado em seu papel milimetrado. Este nível de detalhe permite que você desenvolva uma ideia clara do que a armadilha pode fazer e como cada uma de suas partes interage. Seu mapa é o ponto de partida e o contexto para o resto do processo de criação da armadilha.

Não se limite a uma sala. Olhe para as passagens e salas em torno da área da armadilha e pense sobre

o papel que podem desempenhar. A armadilha pode criar portas para bloquear e portas para cair no lugar para evitar a fuga. Poderia usar dardos disparados das paredes em uma área, forçando os personagens a entrar em salas onde outros dispositivos desencadeiam e os ameaçam.

Considere como o terreno e os móveis podem aumentar o perigo da armadilha. Um abismo ou brecha pode criar a distância que permite que uma armadilha lance raios de magia para os personagens, tornando difícil ou mesmo impossível alcançar as runas que grupo deve desfigurar para neutralizá-la. Pense no seu mapa como um roteiro. Onde os personagens querem ir? O que a armadilha protege? Como os personagens podem chegar lá? Quais são suas prováveis vias de fuga? Responder a essas perguntas diz-lhe onde os vários elementos da armadilha devem ser colocados.

Elementos Ativos

Os elementos ativos de uma armadilha complexa funcionam da mesma maneira que os efeitos de uma armadilha simples, exceto que uma armadilha complexa se ativa cada rodada. Caso contrário, as diretrizes para escolher as CDs, bônus de ataque e dano são os mesmos. Para tornar sua armadilha logicamente consistente, certifique-se de que os elementos que você cria podem ativar a cada rodada. Por exemplo, as bestas preparadas para disparar contra os personagens precisam de um mecanismo para recarregá-las.

Em termos de letalidade, é melhor ter múltiplos efeitos perigosos em uma armadilha do que um único mortal. Como regra geral, construa sua armadilha com dois elementos perigosos e um moderado.

É útil criar vários elementos ativos, cada um afetando uma área diferente coberta pela armadilha. Também é uma boa ideia usar uma variedade de efeitos.

Algumas partes da armadilha podem causar danos, e outras podem imobilizar personagens ou isolá-los do resto do grupo. Pense em como os elementos podem trabalhar juntos. Uma alavanca pôde jogar personagens na área engolida pelas chamas.

Elementos Constantes

Além das etapas ativas que uma armadilha complexa tem, ela também deve apresentar um perigo contínuo. Muitas vezes, os efeitos ativos e constantes são a mesma coisa. Imagine um corredor cheio de lâminas de serra girando. No turno da armadilha, as lâminas atacam qualquer um no corredor. Além disso, quem se demora no corredor sofre dano no final de cada turno, representando a constante ameaça que as lâminas representam.

Um elemento constante deve aplicar seu efeito a qualquer personagem que termine sua vez na área desse elemento. Se um elemento ativo apresenta uma ameaça quando não é sua vez, determine a ameaça que ela representa como um elemento constante. Como regra geral, mantenha o CD de resistência ou o bônus de ataque igual, mas reduza o dano pela metade.

Evite preencher toda a área de encontro com elementos constantes. Parte do quebra-cabeça de uma armadilha complexa reside em descobrir quais áreas são seguras. Uma pausa de um momento pode ajudar a adicionar um elemento de estimulação a uma armadilha complexa e dar aos personagens a sensação de que eles não estão em constante perigo. Por exemplo, paredes que deslizam juntas podem precisar se redefinir entre deslizamentos, deixando-as inofensivas quando não é sua vez.

Elementos Dinâmicos

Assim como uma batalha é mais interessante se os monstros mudam suas táticas ou revelam novas habilidades em turnos posteriores, assim também são armadilhas complexas mais divertidas se torna se a sua natureza muda de alguma forma. As lâminas giratórias que protegem um baú do tesouro causam mais danos a cada rodada, à medida que aceleram. O gás venenoso em uma sala cresce mais espesso com mais inundações na câmara, causando mais danos e bloqueio da linha de visão. A aura necrótica em torno de um ídolo de Demogorgon produz efeitos aleatórios cada vez que desencadeia seu efeito ativo. Enquanto a água inunda uma câmara, os personagens devem nadar através das áreas que poderiam andar completamente apenas com uma rodada antes.

Como as armadilhas complexas permanecem ativas ao longo de várias rodadas, elas podem representar uma ameaça contínua aos intrusos. No entanto, se essa ameaça se tornar previsível, as suas

chances de frustrá-la são maiores. Armadilhas complexas funcionam melhor quando apresentam múltiplas ameaças aos intrusos, que podem mudar a cada rodada. As mudanças podem incluir como uma armadilha alvos os personagens (ataque ou mesmo teste de resistência), os danos ou efeitos que trata, as áreas que abrange, e assim por diante. Algumas armadilhas podem ter um efeito aleatório em cada rodada, enquanto outras seguem uma sequência cuidadosamente programada de ataques destinados a frustrar e matar intrusos.

Elementos dinâmicos podem ocorrer dentro do cronograma. Para uma sala com inundações, você pode planejar como o nível de água crescente afeta a área a cada rodada. A água pode estar até o tornozelo no final da primeira rodada, a profundidade do joelho na próxima, e assim por diante. Não somente a água carrega um risco de afogamento, mas faz torna mais difícil mover-se através da área. No entanto, o nível de água em ascensão pode permitir que os personagens nadem até a parte superior da câmara que eles não poderiam alcançar a partir do chão.

Elementos dinâmicos também podem entrar em ação a reação dos personagens. Desarmar um elemento da armadilha pode tornar os outros mais mortíferos. Desativar uma runa que aciona uma estátua de bafo de fogo pode causar uma explosão na estátua, com a magia correndo desenfreada. Se uma criatura morre na sala, o ídolo para o deus Nerull drena sua alma e ganha um novo poder.

Os elementos dinâmicos de uma armadilha também fazem um bom temporizador. Por exemplo, o dano causado pelo gás venenoso em uma sala começa em 11, mas dobra a cada vez que a armadilha toma sua vez. Os jogadores inteligentes veem que eles só têm algumas rodadas para superar a armadilha antes que eles devam fugir ou morrerem.

Elementos dinâmicos aleatórios são divertidos, porque eles mantêm os jogadores em suas mãos e faz com que qualquer plano feito para parar a armadilha dependa da sorte nos dados. Nesse caso, você cria uma tabela e rola sobre ela para ver como a armadilha muda. Os jogadores nunca podem ter certeza do que pode acontecer a seguir. Como regra geral, um elemento aleatório para uma armadilha complexa é um bom limite. Uma armadilha que é muito aleatória pode ser arbitrária e frustrante. Você quer fazer o planejamento mais difícil, não impossível.

Os elementos dinâmicos devem mudar após o turno da armadilha. O nível da água sobe depois que o elemento ativo da armadilha toma sua vez. As lâminas aceleraram e causam um dado adicional de dano cada vez que acerta um personagem, e seus danos retornam ao seu ponto de partida após o impacto de um ataque bem-sucedido.

Gatilhos

O conselho sobre gatilhos dado para armadilhas simples aplica-se a complexas, com uma exceção. As armadilhas complexas possuem vários gatilhos ou são projetadas de modo que evitar um gatilho impede que intrusos cheguem à área que a armadilha protege. Outras armadilhas complexas usam gatilhos mágicos que ativam em momentos específicos, como quando uma porta se abre ou alguém entra em uma área sem usar o crachá correto, amuleto ou roupão.

Olhe para o seu mapa e considere quando você quer que a armadilha entre em ação. É melhor ter um disparador de armadilha complexo depois que os personagens se comprometeram a explorar uma área. Uma armadilha simples pode desencadear quando os personagens abrem uma porta. Uma complexa que se desencadeia quando os PJs procuram pela sala em que estão presos e talvez optando por fechar a porta e seguir em frente. Uma armadilha simples visa manter os intrusos fora. Uma armadilha complexa quer atraí-los, de modo que quando ela ativa, os intrusos devem lidar com ela para escapar.

Em geral, o gatilho para uma armadilha complexa deve ser tão infalível como você pode fazê-lo. Uma armadilha complexa representa uma série de recursos e poder mágico. Ninguém constrói uma que seja fácil evitar. Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) são testes que podem ser incapazes de detectar um gatilho, especialmente um mágico, mas eles ainda podem dar dicas sobre a armadilha antes que ela acione. Manchas de sangue, cinzas, cortes no chão, e assim por diante podem apontar para os efeitos da armadilha e dar um aviso.

Iniciativa

Uma armadilha complexa atua repetidamente, exigindo que você observe sua iniciativa. Ao contrário de personagens e monstros, as armadilhas não rolam a iniciativa. Como dispositivos mecânicos ou mágicos, elas operam de forma previsível. Ao projetar uma armadilha complexa, você deve primeiro decidir com que frequência ela ativa. Armadilhas complexas caem em três categorias: Lenta, Rápida e Muito Rápida.

Lenta. Essas armadilhas levam tempo para acumular seus efeitos. Seus elementos ativos ocorrem na iniciativa 10. Esta opção é boa para uma armadilha que trabalha ao lado de monstros ou outros guardiões, pois pode dar aos guardas a chance de sair de suas áreas ativas ou forçar personagens para dentro deles antes de disparar.

Rápida. Essas armadilhas são projetadas para surpreender intrusos e atingi-los antes que eles possam reagir. Essa armadilha atua na iniciativa 20. Esta configuração é a melhor opção para uma armadilha complexa.

Pense nisso como a abordagem padrão. Ela age com rapidez suficiente para surpreender personagens mais lentos, mas personagens rápidos como ladinos, patrulheiros e monges têm uma melhor chance de sair da armadilha antes ativar.

Muito Rápida. Estas armadilhas são um borrão de velocidade, tornando quase impossível a reação dos intrusos. Elas agem em ambas as iniciativas 20 e 10. Essas armadilhas devem apresentar múltiplos elementos ativos, com diferentes elementos agindo em diferentes contagens de iniciativa. Use esta opção para uma armadilha que podem se beneficiar por trabalhar com seus elementos em conjunto. Por exemplo, na iniciativa 20 lâminas varrem através de um cofre do tesouro, levando os personagens de volta para o corredor. Na iniciativa 10, os dardos mágicos disparam das estátuas no corredor enquanto um portão cai para prender os personagens.

Armadilhas Complexas e Monstros

Lendários

Uma armadilha complexa é como um monstro lendário em alguns aspectos. Ele tem vários truques que pode usar em seu turno. Continua a ser uma ameaça ao longo da rodada, não apenas na sua vez. Os elementos ativos da armadilha são como as ações normais de uma criatura lendária, e seus elementos constantes são equivalentes a ações lendárias (exceto que estão ligados a áreas específicas na sala).

Enquanto uma criatura lendária pode se mover, improvisar ações, e assim por diante, uma armadilha é definida como um roteiro específico, com o potencial de tornar uma armadilha complexa obsoleta. Isso é onde os elementos dinâmicos entram. Eles mantêm os jogadores em suas mãos e torna lidar com uma armadilha complexa uma situação desafiadora.

Derrotando Armadilhas Complexas

Uma armadilha complexa nunca é derrotada com um único teste. Em vez disso, cada teste bem-sucedido remove alguma parte dela ou degrada seu desempenho. Cada elemento da armadilha deve ser superado individualmente para frustrar a armadilha como um todo.

Para começar, olhe para o seu mapa e considere onde os personagens devem estar localizados para tentar uma ação que pode frustrar parte da armadilha. A maioria dos modelos de armadilhas conta com a própria armadilha para se proteger. Um guerreiro pode ser capaz de quebrar uma lâmina giratória, mas deve se aproximar o suficiente para acertá-la e isso dá a lâmina também uma chance de acerto.

Considere como a armadilha pode ser superada. Os candidatos óbvios são os mesmos tipos de testes usados para derrotar armadilhas simples, mas usam sua compreensão do projeto da armadilha para manter outras opções abertas. Uma válvula vazando gás venenoso em uma sala pode ser interrompida. Uma estátua que emite uma aura mortal pode ser empurrada e esmagada.

Ataques, magias e habilidades especiais podem todos desempenhar um papel de minar uma armadilha.

Deixe espaço para improvisação. Se você entender o mecanismo por trás de como funciona uma armadilha, se torna muito mais fácil para você lidar com as idéias dos jogadores. Não crie algumas soluções e espere que os jogadores adivinhem a abordagem exata e correta. Como tudo em D&D, escolha uma habilidade, avalie a chance de sucesso, e peça uma rolagem.

Vise exigir três testes ou ações bem-sucedidas para desligar uma parte da armadilha. O primeiro teste bem-sucedido pode reduzir o CD do componente da armadilha ou o bônus de ataque em 4. O segundo sucesso pode reduzir para metade seu dano. O teste final bem-sucedido pode desligá-lo.

Para os componentes da armadilha que não atacam, permita que cada teste reduza a eficácia desse elemento em um terço. O CD de uma trava ou um portão é reduzido o suficiente para permitir que um personagem pequeno se esprema através dele. Um mecanismo que bombeia gás venenoso para a sala diminui, fazendo com que o dano do gás aumente lentamente ou não.

Leva tempo para trabalhar uma armadilha. Três personagens não podem fazer testes um após o outro para desarmá-la em 6 segundos. Eles iriam entrar no caminho um do outro e interromper seus esforços. Uma vez que um personagem tiver sucesso em um teste, outro personagem não pode tentar o mesmo teste para desabilitar o mesmo elemento da armadilha até o final do próximo turno do personagem bem-sucedido.

Nem todas as opções dos personagens devem ser focadas em parar uma armadilha. Pense no que os personagens podem fazer para atenuar ou evitar os efeitos de uma armadilha. Esta abordagem é uma boa maneira de tornar os personagens que podem ser inadequados para desarmar uma armadilha de se sentirem úteis. Um teste de Inteligência (Investigação) pode revelar o padrão que uma lâmina oscilante segue, dando desvantagem em suas rolagens de ataque até o início do próximo turno do personagem. Um personagem com um escudo pode ficar na frente de uma armadilha de dardos, tornando-se um alvo cada vez que outros personagens a acionem.

