

Unearthed Arcana: Armadilhas, Revisado

Este é um material de teste

O material apresentado aqui é para testes e para acender a sua imaginação. Essas mecânicas de jogo estão na forma de rascunho, podendo ser utilizadas nas suas campanhas, mas sem o refinamento de diversos testes ou o desenvolvimento e edição de um jogo completo. Elas não são, oficialmente, parte do jogo e não são permitidas em eventos do *D&D Adventurers League*.

Se nós decidirmos oficializar esse material, ele será aprimorado de acordo com os seus comentários e, então, aparecerá em um livro do D&D.

As regras para armadilhas no *Dungeon Master's Guide*, fornecem as informações básicas que você precisa para gerenciar armadilhas durante o seu jogo. O material que aqui se encontra, acrescenta às regras do *DMG* e fornece orientação sobre como criar suas próprias armadilhas.

Em vez de focar em armadilhas como mecânicas ou mágicas, essas regras separam armadilhas em duas categorias: armadilhas simples e armadilhas complexas.

Armadilhas Simples

Uma armadilha simples é ativada e depois fica inofensiva. Um fosso escondido, cavado na entrada de um covil de goblins, uma agulha envenenada que salta de uma fechadura, e uma besta armada para atirar quando um intruso pisar em uma placa de pressão, esses são exemplos de armadilhas simples.

Descrevendo uma Armadilha Simples

Armadilhas simples requerem três elementos para funcionar: um gatilho, um efeito que

acontece quanto ativada, e uma forma pela qual ela pode ser desarmada. Adicionalmente, uma armadilha recebe um nível e uma breve descrição do nível de ameaça que ela representa.

Nível e Ameaça. O nível de uma armadilha é descrito como um grupo de níveis para fornecer uma ideia da sua relativa força (níveis 1 – 4, 5 – 10, 11 – 16, e 17 – 20). Então, ela recebe o rótulo de moderada, perigosa, ou mortal. O rótulo de uma armadilha informa o quão poderosa essa armadilha é, quando comparada com outras no mesmo grupo de níveis.

Gatilho. Uma armadilha simples possui um gatilho que descreve o que ativa a armadilha. A descrição do gatilho contém a sua localização e a ação que a ativa.

Efeito. O efeito de uma armadilha descreve o que acontece quando o seu gatilho é ativado. A armadilha pode disparar um dardo, soltar uma nuvem de gás venenoso, abrir um local secreto e outros. O efeito define quem é o alvo da armadilha, o seu bônus de ataque ou CD do teste de resistência, e o que acontece se o alvo for acertado ou falhar no teste de resistência.

Contramedidas. Uma armadilha pode ser derrotada de diversas maneiras. Essa sessão da descrição da armadilha detalha os testes ou magias que podem detectar e desarmar a armadilha. Além disso, também descreve o que acontece, se algo tiver que acontecer, em caso de uma falha durante a tentativa de desarme.

Utilizando uma Armadilha Simples

Ao utilizar uma armadilha simples, comece por tomar nota da percepção passiva dos jogadores. A maior parte das armadilhas permite testes de Sabedoria (Percepção) para

detectar os seus gatilhos ou outros elementos que possam dar dicas de sua presença. Se você parar para pedir testes, os jogadores podem desconfiar de um perigo oculto.

Quando uma armadilha for ativada, aplique os seus efeitos como explicado em sua descrição. Tenha certeza das intenções dos jogadores antes da armadilha ativar, para que ela seja ativada de acordo com o que os jogadores querem fazer, e não devido a uma ação que eles estejam debatendo ou somente considerando.

Se os jogadores descobrirem uma armadilha, tenha sua mente aberta para julgar as suas ideias para desarmá-la. A descrição da armadilha é apenas uma ideia de possíveis contramedidas, e não uma definição completa.

Os jogadores devem ser específicos em como querem desarmar a armadilha. Simplesmente falar que eles querem fazer um teste não é o suficiente. Pergunte aos jogadores onde os seus personagens estão posicionados e o que eles pretendem fazer. Um jogador não pode somente dizer, “eu uso as ferramentas de ladrão para desarmá-la.” Isso é muito básico. O jogador deveria descrever algo como, “eu uso as minhas ferramentas de ladrão para examinar a fechadura e tentar desarmar a agulha com veneno dentro dela.” A última coisa que você quer é confusão sobre a posição dos jogadores quando uma armadilha é ativada.

Normalmente, derrotar uma armadilha simples não dá pontos de experiência como recompensa. Se os jogadores descobrirem a armadilha e evitarem, ou desarmarem a mesma, a sua recompensa é, simplesmente, evitar um elemento perigoso da masmorra. Se eles a encontrarem por acaso, devem lidar com as consequências de uma situação mais perigosa.

Exemplos de Armadilhas Simples

Aqui estão alguns exemplos de armadilhas simples que você pode usar nas suas aventuras ou como modelo para as suas próprias criações.

Armadilha de Urso

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça perigosa)

Uma armadilha de urso lembra um conjunto de mandíbulas de ferro que se fecham quando se pisa dentro, se prendendo na perna da criatura. A armadilha é cravada no solo, deixando a vítima imobilizada.

Gatilho. Uma criatura que pise na armadilha, ativa o seu gatilho.

Efeito. A armadilha faz um ataque contra a criatura que ativou seu gatilho. O ataque tem um bônus de +8 e causa 5 (1d10) pontos de dano perfurante caso acerte. Esse ataque não pode receber vantagem ou desvantagem. Uma criatura atingida pela armadilha, tem sua velocidade reduzida a 0. Ela não pode se mover até que se solte da armadilha com um sucesso em um teste de Força (CD 15) feito pela mesma, ou por uma outra criatura adjacente a armadilha.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 10 revela a armadilha. Um teste de Destreza com CD 10 feito com as ferramentas de ladrão consegue desarmar a armadilha.

Armadilha de Besta

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça perigosa)

Armadilha de besta é a favorita de kobolds e outras criaturas que dependem de armadilhas para defender seus covis. Ela é composta por um fio esticado perpendicularmente em um corredor e amarrado a um par de bestas, cuidadosamente, escondidas. As bestas são

preparadas para atirar em qualquer pessoa que arrebente o fio.

Gatilho. Uma criatura que arrebente o fio, ativa a armadilha.

Efeito. A armadilha faz dois ataques contra a criatura que a ativou. Cada ataque possui um bônus de +8 e causa 5 (1d10) pontos de dano perfurante caso acerte. Este ataque não tem vantagem ou desvantagem.

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 15 revela o fio. Um teste de Destreza com CD 15 realizado com ferramentas de ladrão, desarma a armadilha, entretanto, um teste com resultado de 5 ou menor, ativa a armadilha.

Portão de Queda

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça mortal)

Algumas pessoas que constroem masmorras, como feiticeiros loucos em busca de novas vítimas, não têm a intenção de deixar que seus visitantes consigam fugir facilmente. Essa armadilha é diabólica, porque ela faz com que um portão caia a uma certa distância da placa de pressão. O portão pode fechar a entrada da masmorra, a qual se encontra a uma centena de metros de distância. Os aventureiros não saberão que estão presos, até que decidam voltar para a cidade.

Gatilho. Uma criatura que pise na placa de pressão, ativa a armadilha.

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

Contramedidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Destreza com CD 20 realizado com ferramentas de ladrão, desarma a armadilha, entretanto, um teste com resultado de 5 ou menor, ativa a armadilha.

Explosão Ardente

Armadilha Simples (nível 5 – 10, ameaça perigosa)

O templo de Pyremius, um deus do fogo, é afligido por bandidos tentando roubar as opalas de fogo que os clérigos colecionam como tributo para o seu deus. Um mosaico no piso da entrada do santuário interno proporciona uma vingança ardente aos seus intrusos.

Gatilho. Qualquer um que pise no mosaico faz com que fogo exploda do mesmo. Aqueles que estejam utilizando, abertamente, símbolos sagrados de Pyremius, não ativam essa armadilha.

Efeito. Um cone de 4,5 metros de fogo explode, cobrindo a placa de pressão e a área ao seu redor. Cada criatura dentro do cone deve fazer um teste de resistência de Destreza com CD 15, sofrendo 24 (7d6) pontos de dano de fogo em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Contramedidas. Um teste de Inteligência (Investigação) com CD 15 revela cinzas e discretas marcas de queimaduras no formato do cone de fogo ardente criado por essa armadilha. Um teste de Inteligência (Religião) com CD 15 permite que a criatura desarme a armadilha ao desfigurar uma runa fundamental no mosaico; Falhar nesse teste, faz com que a armadilha seja ativada. Utilizar um *dissipar magia* (CD 15) com sucesso nas runas, destrói a armadilha.

Armadilha de Rede

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça perigosa)

Goblins, que são propensos a escravizar seus inimigos, preferem armadilhas que deixem os intrusos intactos para poder trabalhar em suas minas ou em outros lugares.

Gatilho. Um fio amarrado perpendicularmente em um corredor é conectado a uma grande rede. Se o fio for

arreventado, a rede cai sobre os intrusos. Um sino de ferro também é conectado ao fio. Quando a armadilha é ativada, ele toca, alertando guardas em sua proximidade.

Efeito. Uma rede, que cobre uma área de 3 metros por 3 metros, centralizada sobre o fio, cai do teto, à medida que o sino começa a tocar. Qualquer criatura que esteja completamente dentro dessa área, deve fazer e ter sucesso em um teste de resistência de Destreza com CD 15 ou ficar impedido. Uma criatura pode usar sua ação para fazer um teste de Força com CD 10 para tentar se soltar da rede, ou soltar uma outra criatura presa. Infligir 5 pontos de dano cortante à rede (CA 10) também liberta a criatura presa sem lhe causar dano.

Contra medidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 15 revela o fio e a rede. Um teste de Destreza com CD 15 feito com ferramentas de ladrão desarma o fio sem fazer com que a rede caia ou o sino toque; uma falha no teste faz com que a armadilha seja ativada.

Fosso

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça moderada)

Essa armadilha consiste em um fosso de 3 metros de profundidade, escondido por uma tela esfarrapada coberta por folhas e sujeiras. Esse tipo de armadilha é útil para bloquear a entrada do covil de um monstro e, normalmente, possui bordas estreitas nas suas laterais.

Gatilho. Qualquer um que pise na tela pode cair dentro do fosso.

Efeito. A criatura que ativar a armadilha deve fazer um teste de resistência de Destreza com CD 10. Em caso de sucesso, a criatura se segura na borda do fosso ou, instintivamente, dá um passo para trás antes de cair. Caso contrário, a criatura cai no

fosso e sofre 3 (1d6) pontos de dano contundente devido a queda.

Contra medidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 10 revela a tela. Existe também uma borda de 30 cm de largura na lateral do fosso que é segura para fazer a travessia.

Agulha Envenenada

Armadilha Simples (nível 1 – 4, ameaça mortal)

Uma pequena e envenenada agulha escondida em uma fechadura é a maneira perfeita para desencorajar bandidos a roubar um tesouro. Esse tipo de armadilha normalmente é colocada em um baú ou na porta de uma sala com tesouros.

Gatilho. Qualquer um que tente arrombar ou abrir a porta ativa a armadilha.

Efeito. A criatura que ativou a armadilha deve fazer um teste de resistência de Constituição com CD 20. Em caso de falha, a criatura sofre 14 (4d6) pontos de dano venenoso e fica envenenado por 10 minutos. Enquanto estiver envenenado, a criatura fica paralisada. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não fica envenenada.

Contra medidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 20 revela a agulha, mas somente se o personagem inspecionar a fechadura. Um teste de Destreza com CD 20 feito com ferramentas de ladrão desarma a agulha, mas um resultado de 10 ou menos ativa a armadilha.

Lâmina Cortante

Armadilha Simples (nível 5 – 10, ameaça perigosa)

Essas lâminas mortais descem de uma câmara no teto. Uma alavanca de madeira ativa a armadilha ao ser puxada. Kobolds, especialmente, adoram esse tipo de

armadilha, pois colocam criaturas grandes em perigo.

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

Efeito. Cada criatura média ou grande em uma área de 1,5 metro de largura e 6 metros de comprimento deve fazer um teste de resistência de Destreza com CD 15, sofrendo 14 (4d6) pontos de dano cortante em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Contra medidas. A alavanca não fica escondida. Um teste de Inteligência (Investigação) com CD 15 revela marcas de raspagem e sangue na área de efeito da armadilha. Um teste de Destreza com CD 15 feito com ferramentas de ladrão desarma a alavanca.

Sono Eterno

Armadilha Simples (nível 11 – 16, ameaça mortal)

Uma placa de pressão lança uma magia que ameaça colocar intrusos em um sono profundo. Em seguida, os guardas da masmorra podem se livrar dos intrusos adormecidos.

Gatilho. Pisar na placa de pressão ativa a armadilha.

Efeito. Quando ativada, a armadilha lança a magia *sono*, centralizada sobre a placa de pressão, usando um espaço de magia de 9º nível.

Contra medidas. Um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 20 revela a placa de pressão. Um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 20, feito em até 1,5 metro de distância da placa de pressão, desativa a armadilha, mas um resultado de 10 ou menos ativa a mesma. Utilizar a magia *dissipar magia* (CD 19) com sucesso na placa de pressão destrói a armadilha.

Criando Armadilhas Simples

Você pode criar uma armadilha simples seguindo essas instruções. Você também pode adaptar as armadilhas dadas como exemplos modificando suas CDs e a quantidade de dano, com base no nível que queira para a armadilha e na ameaça desejada.

Propósito

Antes de entrar nos detalhes da sua armadilha, pense sobre o seu propósito. Por que alguém construiria essa armadilha? Qual o seu objetivo? Pense sobre quem construiu a armadilha, o seu objetivo, e o local que a armadilha protege. Armadilhas possuem um contexto no mundo e esse contexto baseia a natureza e os efeitos da armadilha.

A seguir, alguns dos possíveis objetivos para armadilhas. Use-os como inspiração para as suas próprias armadilhas.

Alarme. Um alarme é feito para alertar aos ocupantes de uma área sobre a presença de intrusos. Ele pode fazer um sino ou gongo tocar. Esse tipo de armadilha, raramente, envolve algum teste de resistência.

Atraso. Esse tipo de armadilha serve para diminuir a velocidade de avanço dos intrusos, dando tempo para os habitantes da masmorra montarem uma defesa ou fugirem. Um fosso escondido é um exemplo clássico desse tipo de armadilha. Um fosso de 3 metros de profundidade causa pouco dano e é fácil de escapar, mas acaba atrasando os intrusos. Outros exemplos incluem paredes que colapsam, um portão que cai do teto, e um mecanismo de trava que fecha e barra uma porta. Esses tipos de armadilhas, quando ameaçam diretamente um dos jogadores, requer um teste de resistência de Destreza para evitá-la.

Impedimento. Uma armadilha de impedimento tenta manter a sua vítima no lugar, deixando-a incapaz de se mover. Essas armadilhas são especialmente úteis quando combinadas com guardas em patrulha, entretanto, em masmorras antigas, os guardas podem já não existir. Normalmente, requerem um teste de resistência de Força para serem evitadas, mas algumas não permitem tais testes. Além de causarem dano, deixam a criatura incapaz de se mover. Posteriormente, um teste de Força com sucesso (usando a CD do teste de resistência) ou causar dano à armadilha pode quebrá-la e libertar sua vítima. Exemplos incluem a armadilha de urso, uma jaula que cai do teto, ou um dispositivo que arremessa uma rede.

Morte. Essas armadilhas são feitas para eliminar os intrusos. Elas incluem agulhas envenenadas que são lançadas quando se tenta arrombar uma fechadura, explosões de fogo em um cômodo, gás venenoso e assim por diante. Testes de resistência – normalmente Destreza ou Constituição – permitem que as criaturas possam evitar ou mitigar seus efeitos.

Nível e Letalidade

Antes de criar os efeitos para uma armadilha, considere o seu nível e a sua letalidade.

Armadilhas são divididas em quatro grupos de diferentes níveis, 1º – 4º, 5º – 10º, 11º – 16º, e 17º – 20º. O nível da armadilha lhe fornece um ponto de partida para a sua potência.

Para melhor calibrar a força de uma armadilha, escolha se a mesma será moderada, perigosa, ou mortal dentro do seu grupo de níveis. Uma armadilha moderada dificilmente matará um personagem e é o tipo de armadilha mais fraca. Armadilhas perigosas causam dano suficiente para que um personagem atingido por uma delas precise de cura. Uma armadilha mortal pode

reduzir uma criatura a 0 ponto de vida com um só golpe, e deixa a maior parte das criaturas precisando de um descanso curto ou longo.

Consulte as seguintes tabelas quando estiver decidindo os efeitos de uma armadilha. A tabela das CDs dos Testes de Resistência e dos Bônus de Ataque fornecem diretrizes para a CD do teste de resistência da armadilha, a CD dos testes contra a mesma e os bônus de ataque. A CD dos testes contra a armadilha é usada para qualquer interação com a mesma.

A tabela de Severidade do Dano por Nível lista o dano típico que uma armadilha causa em personagens de um certo nível. O dano listado assume que a armadilha causou dano a uma criatura. Utilize d6s no lugar de d10s para o dano das armadilhas que possam atingir mais de um personagem ao mesmo tempo.

A tabela de Magias Equivalentes por Nível lista o devido espaço de magia para um personagem de determinado nível e o perigo causado pela armadilha. Uma magia é um ótimo atalho para criar uma armadilha, seja uma armadilha que duplica uma magia (um espelho que lança *enfeitiçar pessoas* em qualquer um que olhe para o mesmo) ou que utilize os seus efeitos (um dispositivo alquímico que explode como uma *bola de fogo*). Note que a ameaça mortal para personagens acima do 17º nível sugere combinar magias de 9º e 5º nível em um só efeito. Nesse caso, escolha duas magias, ou combine os efeitos da mesma magia usando um espaço de 9º e 5º nível.

CDs dos Testes de Resistência e Bônus de Ataque

Ameaça da Armadilha	CD do Teste	Bônus de Ataque
Moderada	10	+5
Perigosa	15	+8
Mortal	20	+12

Severidade do Dano por Nível

Nível do Personagem	Moderada	Perigosa	Mortal
1º - 4º	5 (1d10)	11 (2d10)	22 (4d10)
5º - 10º	11 (2d10)	22 (4d10)	55 (10d10)
11º - 16º	22 (4d10)	55 (10d10)	99 (18d10)
17º - 20º	55 (10d10)	99 (18d10)	132 (24d10)

Magia Equivalente por Nível

Nível do Personagem	Moderada	Perigosa	Mortal
1º - 4º	Truque	1º	2º
5º - 10º	1º	3º	6º
11º - 16º	3º	6º	9º
17º - 20º	6º	9º	9º + 5º

Gatilho

Um gatilho é uma circunstância que precisa ocorrer para ativar a armadilha.

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

- Uma placa de pressão que, quando alguém pisa na mesma, ativa a armadilha.
- Um fio que ativa uma armadilha quando o mesmo é arrebentado, normalmente por alguém passando pelo mesmo.
- Uma fechadura que ativa uma armadilha quando a mesma é girada na direção errada.
- Uma porta ou baú que ativa uma armadilha quando aberta.

Um gatilho, normalmente, precisa estar escondido para ser efetivo. Caso contrário, evitar a armadilha se torna trivial.

Um gatilho requer um teste de Sabedoria (Percepção) se só por percebê-lo

já revelar a sua natureza. Os personagens podem evitar um fosso escondido por uma rede coberta com folhas, caso eles consigam ver o fosso através de um buraco na folhagem; um fio é evitado caso seja descoberto, da mesma forma que uma placa de pressão.

Outras armadilhas requerem uma inspeção cuidadosa e dedução para serem descobertas. Uma maçaneta abre uma porta quando é girada para a esquerda, mas ativa uma armadilha quando girada para a direita. Armadilhas sutis como essa, requerem um sucesso em um teste de Inteligência (Investigação) para serem notadas. O gatilho é óbvio. Compreender sua natureza, não.

A CD do teste, independente do seu tipo, depende da habilidade e do cuidado ao esconder a armadilha. A maioria das armadilhas requer um teste com CD 20 para ser descoberta, mas uma que tenha sido mau feita, ou feitas às pressas, possui uma CD 15. Outras armadilhas, excepcionalmente bem-feitas, podem ter uma CD 25.

Você deve, então, pensar sobre o que os personagens descobrem com um sucesso nos testes. Na maioria dos casos, o teste revela a armadilha. Em outros casos, ele revela pistas úteis, mas que ainda requerem alguma dedução. Os personagens podem ter sucesso no teste, mas ainda ativarem a armadilha se eles falharem ao entender o que descobriram.

Percepção e Investigação

Um teste de Sabedoria (Percepção) que revela um fio, não informa os jogadores o que pode acontecer se eles arrebentarem o mesmo. Eles o enxergam antes de chegarem perto, mas precisam decidir o que fazer em seguida. A natureza de um item não está em questão, mas você pode nem o descobrir. Um sucesso no teste o revela.

Um teste de Inteligência (Investigação) revela que os arranhões e as marcas indicam que a maçaneta pode girar para ambos os lados, mas é normalmente girada no sentido horário. Os jogadores ainda devem decidir como abrir a porta. O item é óbvio, mas sua verdadeira natureza é obscura. Um sucesso no teste revela dicas sobre o verdadeiro propósito do item.

Efeitos

Projetar os efeitos de uma armadilha é um processo simples. As tabelas para CDs dos testes de resistência, bônus de ataque, dano e outras, lhe fornecem o básico para a maioria das armadilhas simples que causam dano.

Para armadilhas com efeitos mais complexos, a sua melhor opção é utilizar a tabela de Magia Equivalente por Nível para encontrar a melhor opção para o efeito desejado da sua armadilha. Magias são boas opções iniciais, uma vez que são peças do jogo que já fornecem efeitos específicos.

Uma vez escolhido o efeito da armadilha, escolha o seu dano, bônus de ataque e CD do teste de resistência. Se você estiver usando uma magia, cheque para ver se alguma mudança é necessária nos seus efeitos para que ela se encaixe no conceito da armadilha. Por exemplo, você pode facilmente mudar o tipo de dano causado e o tipo de teste de resistência requerido.

Desarmando Armadilhas Simples

Armadilhas simples requerem um único teste para serem desarmadas. Imagine como a armadilha funciona e então pense em como os personagens podem superá-la. Nem todas as armadilhas podem ser desarmadas da forma convencional. Um fosso escondido é efetivamente desarmado no momento que os personagens o notam. Eles podem,

simplesmente, dar a volta ou descer por um dos lados e subir pelo outro.

Uma vez que você determine como uma armadilha pode ser desarmada, escolha a perícia e combinação de habilidades apropriadas para os personagens utilizarem. 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 a armadilha.

Um teste de Destreza com ferramentas de ladrão pode ser aplicado para qualquer armadilha que contenha um elemento mecânico. As ferramentas de ladrão podem ser utilizadas para desativar um fio ou placa de pressão com segurança, desarmar o mecanismo de uma agulha envenenada ou fechar uma válvula que libera gás venenoso em um cômodo.

Teste de Força são úteis para armadilhas que podem ser destruídas ou interrompidas com força bruta. Uma lâmina cortante pode ser quebrada, um teto que está desmoronando pode ser mantido no lugar e uma rede pode ser destruída.

Armadilhas mágicas podem ser desativadas por alguém que possa enfraquecer a magia utilizada para sua construção. Um teste de Inteligência (Arcanismo) permite ao personagem entender como a armadilha funciona e como desativá-la. Uma estátua que libera um jato de chamas mágicas pode ser desarmada quando um dos seus olhos de vidro é quebrado, desfazendo seu poder mágico

Finalmente, decida se há alguma consequência para uma falha ao tentar desarmar a armadilha. Se for o caso, decida um limite para o resultado do teste ou então que qualquer falha ativa a armadilha. Se o resultado for igual ou menor do que o limite, a armadilha também é ativada. Essa opção é interessante para fazer com que a armadilha seja perigosa, mesmo depois dos

personagens a terem descoberto. Uma armadilha que pode ser desarmada sem nenhum perigo é igual a um monstro que não pode revidar. Claro, use a lógica para guiar suas decisões. Esse elemento torna a armadilha interessante, mas ele não deve fazer com que o seu jogo fique ilógico ou arbitrário. Por exemplo, vamos dizer que a sua armadilha é uma parte do piso que se abre, jogando os personagens para dentro de um fosso. Se o ladrão que está tentando desarmá-la pisa ao lado da armadilha, não faz sentido que ele caia dentro do fosso caso ela seja ativada. Logicamente você pode remediar isso ao especificar que o personagem deve se debruçar sobre a armadilha ou colocar um pé na mesma para conseguir alcançar e desarmar seu mecanismo.

Colocando Armadilhas Simples

Contexto é fundamental para as armadilhas. Uma armadilha com um tronco de árvore, que empurra um personagem para o lado, é um inconveniente dentro de uma trilha na floresta. Mas é uma ameaça potencialmente mortal em uma trilha estreita na encosta de um gigantesco penhasco.

Passagens apertadas e corredores estreitos que levam a lugares importantes dentro da masmorra são ótimos lugares para uma armadilha, principalmente para aquelas armadilhas que servem como alarme ou para prender alguém. Essas armadilhas atrasam os intrusos antes que eles consigam chegar em um local importante, dando tempo para os habitantes da masmorra montarem uma defesa.

Baús de tesouro, portas para câmaras e qualquer outra barreira ou local que contenha algo valioso são locais ideais para armadilhas mortais. Nesse caso, a armadilha é a última linha de defesa que pode eliminar um ladrão ou intruso.

Alarmes, já que não causam nenhum tipo de dano físico, são ideais para áreas utilizadas pelos habitantes da masmorra. Se um goblin atrapalhado ativar a armadilha, nenhum dano real é causado. O alarme toca, os guardas chegam, eles repreendem o goblin atrapalhado, e então armam a armadilha novamente. Logicamente um alarme que toca com frequência eventualmente falhará em gerar uma reação rápida dos guardas.

Acima de tudo, coloque armadilhas de forma lógica e considerando o tempo e o esforço necessários para construí-las. Se os seus aventureiros forem encontrar muitas armadilhas, o jogo pode ficar bem mais lento, pois os jogadores tenderão a procurar por armadilhas em cada metro quadrado da masmorra.

Não tem nenhum problema em os jogadores, corretamente, deduzirem a presença de uma armadilha. Isso só mostra que ela foi colocada de forma lógica e que eles estão engajados com o jogo.

Armadilhas Complexas

Uma armadilha complexa apresenta múltiplas ameaças para os aventureiros. Uma vez que uma armadilha complexa é ativada, ela continua sendo uma ameaça por diversos turnos, até que os personagens a evitem ou a desarmem. Algumas armadilhas se tornam mais perigosas com o passar do tempo, crescendo em poder ou velocidade.

Armadilhas complexas também são mais difíceis de serem desarmadas do que as simples. Um simples teste não é o suficiente para desarmá-las. Em vez disso, uma série de testes é necessário para, lentamente, desarmar cada um dos seus componentes. A armadilha se desfaz com cada teste, até que finalmente os personagens conseguem desativá-la.

A maioria das armadilhas complexas são criadas de forma que elas só podem ser desativadas se você estiver disposto a arriscar sofrer suas consequências. Por exemplo, em um corredor lotado de lâminas cortantes, o mecanismo que as controla fica do lado oposto a entrada. Ou uma estátua que enche uma área com energia necrótica que só pode ser desativada enquanto você estiver dentro da sua área de efeito.

Descrevendo uma Armadilha Complexa

Armadilhas complexas possuem os mesmos quatro elementos das armadilhas simples, mas adicionam alguns elementos que as transformam em ameaças mais dinâmicas.

Nível e Ameaça. Uma armadilha complexa utiliza os mesmos níveis e classificação para a sua letalidade que uma armadilha simples.

Gatilho. Da mesma forma que uma armadilha simples, a complexa possui um gatilho. Algumas possuem múltiplos gatilhos.

Iniciativa. Uma armadilha complexa tem seu próprio turno, da mesma forma que uma criatura. Elas podem ser lentas (10 de iniciativa), rápidas (20 de iniciativa), ou muito rápidas (20 e 10 de iniciativa).

Elementos Ativos. No turno da armadilha, ela ativa os seus efeitos que estão na sua descrição. Se a armadilha tiver múltiplos elementos ativos, você pode jogar em uma tabela para determinar o seu efeito aleatoriamente ou receber algumas opções para você escolher.

Elementos Dinâmicos. Diversas armadilhas complexas constituem uma ameaça dinâmica. A descrição da armadilha lhe informará como a mesma muda com o tempo. Normalmente as mudanças ocorrem no final do turno da armadilha ou em resposta a uma ação de um dos personagens.

Elementos Constantes. Uma armadilha complexa é uma ameaça mesmo

fora do seu turno. Os elementos constantes descrevem como essa parte da armadilha funciona. Na maior parte dos casos, ela faz um ataque ou força um teste de resistência em criaturas que terminem seus turnos dentro de certas áreas.

Contramedidas. Uma armadilha pode ser derrotada de diversas maneiras. A descrição da mesma detalha quais testes ou magias podem detectá-la e desarmá-la. Ela também esclarece o que acontece, caso algo tenha que ocorrer, em caso de falha ao tentar desarmá-la.

Desarmar uma armadilha complexa é semelhante a desarmar uma armadilha simples, com a exceção de que ela requer mais testes. Normalmente, são necessários três testes com sucesso para desarmar um elemento da mesma. Diversas armadilhas possuem múltiplos elementos, necessitando de bastante trabalho para desativar toda a armadilha. Geralmente, um teste com sucesso diminui a eficácia da armadilha, se não a desarmar.

Utilizando uma Armadilha Complexa

Uma armadilha complexa funciona da mesma forma que um monstro lendário. Ao ser ativada, os elementos ativos da mesma entram em ação com iniciativa de 20 ou 10 (ou ambas, para armadilhas muito rápidas). Na sua iniciativa, após todas as criaturas com o mesmo valor realizarem suas ações, os efeitos da armadilha entram em ação. Aplique os efeitos detalhados na descrição da mesma.

Após resolver os elementos ativos da armadilha, cheque os seus elementos dinâmicos para ver se algo muda na mesma. Diversas armadilhas complexas possuem efeitos que mudam ao longo do encontro. Uma aura mágica pode causar mais dano à medida que a mesma continue ativa ou uma

lâmina cortante pode mudar a sua área de ataque dentro de um cômodo.

Os elementos constantes da armadilha, permitem que ela tenha efeitos mesmo fora do seu turno. Ao final do turno de cada criatura, olhe os efeitos constantes da armadilha para ver se algum deles é ativado.

Exemplos de Armadilhas Complexas

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

Caminho de Lâminas

Armadilha complexa (nível 1 – 4, ameaça perigosa)

Escondida dentro de uma pirâmide soterrada que marca o local da cidade perdida de Cynidicea, está a tumba do rei Alexander e da rainha Zenobia. A entrada para a tumba é um longo corredor, repleto de armadilhas, que só pode ser acessado por portas cuidadosamente escondidas. O corredor tem 6 metros de largura e 48 metros de comprimento. Em sua maior parte, ele não possui nenhuma ameaça. Após 24 metros, o chão se torna quebradiço e rachado e é considerado como terreno difícil até 39 metros.

Gatilho. Essa armadilha é ativa no momento em que uma criatura, que não seja um morto-vivo, entra no corredor e ela continua ativa enquanto uma criatura, que não seja um morto-vivo, estiver nele.

Iniciativa. A armadilha realiza sua ação na contagem de 20 e 10 de iniciativa.

Elementos Ativos. O Caminho de Lâminas possui um conjunto de lâminas giratórias ao longo dos primeiros 24 metros, pilares gigantes que despençam do teto em direção ao solo e retornam para o teto nos próximos 15 metros, e uma runa do medo nos últimos 9 metros.

Lâminas Giratórias (Iniciativa 20). As lâminas atacam cada criatura dentro dos primeiros 24 metros do corredor, com um bônus de +5 de ataque, causando 11 (2d10) pontos de dano cortante, em caso de acerto.

Pilares Gigantes (Iniciativa 10). Cada criatura entre 25 e 39 metros dentro do corredor deve fazer um teste de resistência de Destreza com CD 15, sofrendo 11 (2d10) pontos de dano por esmagamento e sendo derrubado no chão em caso de falha, ou metade do dano em caso de sucesso.

Runa do Medo (Iniciativa 10). Cada criatura nos últimos 9 metros do corredor deve fazer um teste de resistência de Sabedoria com CD 15. Em caso de falha, a criatura fica amedrontada pela runa e deve usar, imediatamente, sua reação para se mover o máximo que sua velocidade permitir no sentido contrário ao do final do corredor. A criatura não consegue andar em direção ao final do corredor enquanto não utilizar uma ação para fazer um teste de resistência de Sabedoria com CD 15 e ter sucesso, acabando com a atual condição.

Elemento Dinâmico – Erro das Lâminas. As lâminas ganham velocidade à medida que se movimentam, diminuindo somente quando acertam algo. Cada vez que as lâminas errarem um ataque, aumente o seu dano em 3 (1d6) e o seu bônus de ataque em +2. Esses benefícios duram até que a lâmina acerte alguém.

Elemento Dinâmico – Defesa da Runa. Cada tentativa de desarmar a runa aumenta o poder da armadilha. Cada teste com sucesso aumenta o dano das lâminas e dos pilares em 5 (1d10) e também aumenta a CD do teste de resistência da runa em 1.

Elementos Constantes. As lâminas giratórias e a runa de medo afetam criaturas que terminam seus turnos dentro de suas áreas de efeito.

Lâminas Giratórias. Qualquer criatura que termine seu turno na área das lâminas sofre um ataque com bônus de +5, causando 5 (1d10) pontos de dano cortante em caso de acerto.

Runa de Medo. Qualquer criatura que termine seu turno dentro dos últimos 9 metros do corredor, deve fazer um teste de resistência contra o efeito da runa.

Contramedidas. Cada um dos elementos ativos da armadilha oferece um potencial para contramedidas.

Lâminas Giratórias. Os personagens podem esmagar as lâminas, destruir seus componentes, ou estudar o seu padrão e evitá-las. As lâminas são desarmadas se o seu bônus de ataque total chegar em -8, devido a ataques ou tentativas de desarme:

Inteligência (Investigação), CD 15. Esse teste revela o padrão das lâminas. Como uma ação, uma criatura que possa ver as lâminas pode tentar esse teste. Um sucesso faz com que os ataques das lâminas tenham desvantagem enquanto a criatura não estiver incapacitada.

Ataque. Uma criatura na região pode preparar um ataque para acertar as lâminas. As lâminas ganham vantagem no ataque contra a criatura. A criatura, então, ataca. A lâmina tem uma CA de 15 e 15 pontos de vida. Destruir uma lâmina diminui seu bônus de ataque em 2.

Teste de Destreza com ferramentas de ladrão, CD 15. Criaturas podem usar as ferramentas de ladrão dentro da área de efeito das lâminas para tentar destruir o seu mecanismo. Um teste com sucesso reduz o bônus de ataque das lâminas por 2.

Pilares Gigantes. Os pilares não possuem contramedidas efetivas.

Runa do Medo. A runa pode ser desarmada com três sucessos em um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 15. Cada teste requer uma ação. A criatura deve estar no fim do corredor para tentar o teste, e somente uma criatura pode fazer essa ação por vez. Uma vez que uma criatura faça esse teste, nenhuma outra criatura pode fazer o mesmo até o fim do próximo turno daquela criatura. Além disso, a runa pode ser desabilitada através da utilização de *dissipar magia* (CD 13), com três sucessos.

Esfera da Destruição Esmagadora

Armadilha complexa (nível 5 – 10, armadilha mortal)

O bobo da corte criou uma armadilha mortal para destruir qualquer um que fosse tentar roubar o seu chapéu mágico. A tumba do bobo fica localizada no fim de um corredor de 3 metros de largura por 45 metros de comprimento, que corre de norte a sul com uma inclinação bastante acentuada para baixo. A entrada da tumba é uma porta no final da parte inferior do corredor. Uma porta na parede a leste também permite acesso à tumba.

Gatilho. Essa armadilha é ativa no momento em que a tampa do caixão do bobo da corte é aberta. Um portal mágico se abre na parte norte do corredor, liberando uma esfera metálica gigante, que rola pelo corredor abaixo. Quando a esfera atinge o fim do corredor, um segundo portal aparece brevemente e teletransporta a esfera de volta para o topo do corredor, começando o processo novamente.

Iniciativa. A armadilha realiza sua ação na contagem de 10 da iniciativa (veja os elementos dinâmicos abaixo).

Elementos Ativos – Esfera da Destruição Esmagadora (Iniciativa 10). A Esfera da Destruição Esmagadora é uma rocha esférica que praticamente preenche o corredor. Cada criatura no corredor deve fazer um teste de resistência de Força (CD 20) quando a armadilha é ativada. Em caso de falha, a criatura sofre 22 (4d10) pontos de dano concussivo e é jogada ao chão. Em caso de sucesso, a criatura sofre metade do dano e não cai. Objetos que bloqueiem a esfera, tais como muros conjurados, sofrem dano máximo do impacto.

Elementos Dinâmicos – Mortes Rápidas. Após o seu turno, a esfera ganha velocidade, o que é representado pelo seu dano sendo aumentado em 11 (2d10). Enquanto o seu dano for igual a 55 (10d10) ou mais, a esfera utiliza sua ação na contagem de iniciativa 20 e 10.

Contramedidas. Existem algumas maneiras de desarmar essa armadilha.

Parar a Esfera. Parar a esfera é a maneira mais fácil de desarmar a mesma. Uma *parede de força* pode pará-la facilmente, e qualquer objeto que tenha pontos de vida suficientes para absorver todo o impacto da esfera sem ser destruído, também consegue pará-la.

Destruir os Portais. Cada portal pode ser destruído com três sucessos em um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 20, mas o processo de analisar o portal para poder destruí-lo, leva algum tempo. Runas obscuras no teto e no chão em ambas as extremidades do corredor abrem os portais. Uma criatura deve, primeiro, usar uma ação para examinar as runas, em seguida, usar a próxima ação para tentar desarrumá-las. Cada sucesso nos testes reduz o dano da esfera em 11 (2d10), à medida que a mesma perde velocidade ao passar pelos portais desalinhados.

Alternativamente, as runas podem ser desativadas com três sucessos em lançar a magia *dissipar magia* (CD 19) tendo as runas como alvo.

Se o portal ao sul do corredor for destruído, a esfera se choca contra a parede e se torna imóvel. Ela bloqueia a entrada da tumba, mas os personagens conseguem escapar.

Tempestade Venenosa

Armadilha complexa (nível 11 – 16, ameaça mortal)

Essa armadilha diabólica foi feita para eliminar intrusos que tentem se infiltrar em um templo dos yuan-ti. Ela consiste em uma sala de 18 metros quadrados com uma porta de 1,5 metro de largura no centro de cada uma das paredes. Em cada um dos cantos da sala, existe uma estátua de 3 metros de altura de uma serpente enrolada, pronta para atacar. Os olhos em cada estátua são feitos de rubis, os quais valem 200 moedas de ouro cada um.

Gatilho. Essa armadilha é ativada quando um dos rubis é retirado da estátua. A mandíbula de cada uma das serpentes se abre, revelando um tubo de 30 cm de largura que estava escondido.

Iniciativa. A armadilha realiza sua ação na iniciativa com contagem de 20 e 10 (veja os elementos dinâmicos abaixo).

Elementos Ativos. A Tempestade Venenosa preenche a sala com veneno e outros efeitos mortais.

Portas Trancadas (Iniciativa 20). As quatro portas dessa sala se fecham e são trancadas magicamente. Esse efeito ocorre somente na primeira vez que a armadilha é ativada.

Gás Venenoso (Iniciativa 20). Gás venenoso preenche a sala. Cada criatura dentro do mesmo deve fazer um teste de resistência de Constituição com CD 20, sofrendo 33 (6d10)

pontos de dano de veneno em caso de falha, ou metade em caso de sucesso.

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

Efeitos da Tempestade

d6	Efeitos
1	Gás alucinógeno perturba 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	Gás explosivo preenche a área. Se alguém estiver com algum tipo de chama, ela explode e causa 22 (4d10) pontos de dano de fogo em todos no ambiente (teste de resistência de Destreza com CD 20 para sofrer metade do dano). As chamas, então, se apagam.
3	Um gás de enfraquecimento preenche a sala. Todos os testes de Força e Destreza feitos na sala sofrem desvantagem até que o elemento da Tempestade seja ativado novamente.
4	Ventos violentos forçam todos na sala a fazerem um teste de resistência de Força com CD 20 ou serem jogados ao chão.
5	Fumaça preenche a sala. Visibilidade é reduzida para 30 cm até que o elemento da Tempestade seja ativado novamente.
6	Mais gás venenoso preenche a sala, da mesma forma que o elemento do Gás venenoso.

Elemento Dinâmico – Aumento da Potência do Veneno. O dano causado pelo elemento do Gás Venenoso aumenta em 11 (2d10) após a sua ativação, até um máximo de 55 (10d10).

Contra-medidas. Existem algumas maneiras de superar essa armadilha.

Abrir as portas. Abrir as portas é a forma mais rápida de escapar da armadilha, entretanto elas estão magicamente trancadas. Para tal, os personagens precisam fazer, inicialmente, um teste de Sabedoria (Percepção) com CD 20 para encontrar a tranca. Um teste de Inteligência (Arcanismo) com CD 20 desativa a esfera de força que cerca a tranca (*dissipar magia* é não tem efeito contra essa esfera). Finalmente, um teste de Destreza com CD 20 feito com ferramentas de ladrão deve ser feito para abrir a fechadura. Em seguida, um teste de Força (Atletismo) com CD 20 é necessário para abrir a porta. Cada teste requer uma ação.

Desativar as Estátuas. Uma estátua pode ser desativada ao ter o fluxo de gás saindo de sua boca interrompido. Destruir a estátua é uma má ideia, pois deixará a tubulação completamente aberta. Um teste de Força com CD 20 ou um ataque que cause mais que 20 pontos de dano cria uma rachadura na estátua e aumenta o dano do gás venenoso em 5 (1d10). Um sucesso em um teste de Destreza com CD 20 feito com ferramentas de ladrão ou um teste de Força com CD 15 feito para bloquear a saída de gás com uma capa ou outro objeto similar, diminui o dano do gás para 5 (1d10). Uma vez que um personagem tenha sucesso em um teste, alguém precisa permanecer perto da estátua para mantê-la bloqueada. Uma vez que todas as quatro estátuas sejam bloqueadas, a armadilha é desativada.

Criando Armadilhas Complexas

Criar uma armadilha complexa exige mais trabalho do que criar uma simples, mas com alguma prática, você conseguirá aprender o processo e criá-las rapidamente.

Familiarize-se com as informações para criar uma armadilha simples antes de seguir para as instruções a seguir.

Propósito

Armadilhas complexas são, normalmente, criadas para proteger uma área matando ou incapacitando seus intrusos. É interessante pensar em quem criou a armadilha, o objetivo da mesma, e o seu objetivo. Essa armadilha protege um tesouro? Ela tem como alvo algum tipo específico de invasor? Use as dicas fornecidas para as armadilhas simples como um ponto de partida.

Nível e Letalidade

Armadilhas complexas utilizam as mesmas regras para letalidade que as armadilhas simples. Use as mesmas referências para determinar as CDs de testes e testes de resistência, bônus de ataque e outros elementos numéricos de uma armadilha complexa.

Mapa

Uma armadilha complexa possui diversas partes e, normalmente, depende do posicionamento dos personagens para que alguns dos seus efeitos ocorram, podendo acarretar em diversos outros efeitos a cada turno. Essas armadilhas são chamadas de complexas por uma razão! Para ajudar na criação, desenhe um mapa da área afetada pela armadilha, usando quadrados de 1,5 metro no seu papel gráfico. Esse nível de detalhamento permite que você tenha uma ideia clara do que a armadilha pode fazer e de como cada uma de suas partes interage. O seu mapa é o ponto de partida e o contexto

para o resto do processo de criação da armadilha.

Não se limite a somente um cômodo. Analise os corredores e os outros cômodos em volta da área da armadilha e pense no que pode acontecer. A armadilha pode fazer com que portas se fechem e portões caiam em certos lugares para evitar possíveis fugas. Ela pode fazer com que dardos sejam disparados de uma parede em um certo local, forçando os personagens a entrar em outros cômodos com outras armadilhas para ameaçá-los.

Pense em como o terreno e a mobília pode aumentar o perigo da armadilha. Um precipício ou um fosso pode criar uma distância que permite a armadilha disparar raios de energia nos personagens, enquanto que dificulta ou até mesmo impossibilita os aventureiros de alcançarem as runas necessárias para desarmar a armadilha.

Pense no seu mapa como um roteiro. Onde os personagens querem chegar? O que a armadilha protege? Como os personagens podem chegar lá? Quais são as suas prováveis rotas de fuga? Ao responder essas perguntas, você saberá onde os diversos elementos da armadilha devem ser colocados.

Elementos Ativos

Os elementos ativos de uma armadilha complexa agem da mesma forma que os efeitos de uma armadilha simples, a única diferença é que eles são ativados a cada turno. Caso contrário, as instruções para escolher as CDs dos testes, testes de resistência, bônus de ataque e dano são as mesmas. Para fazer a sua armadilha consistente, tenha certeza que os elementos que você criar possam ser ativados em cada turno. Por exemplo, bestas preparadas para atirar nos personagens precisam de um mecanismo para serem recarregadas.

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

É interessante criar diversos elementos ativos, cada um cobrindo uma área diferente da região afetada pela armadilha. Também é uma boa ideia utilizar uma variedade de efeitos. Algumas partes da armadilha podem causar dano, enquanto outras podem imobilizar os personagens ou isolá-los do resto do grupo. Pense em como esses elementos trabalham juntos. Uma alavanca pode empurrar os personagens para uma área engolfada por jatos de chamas.

Elementos Constantes

Além dos elementos ativos, uma armadilha complexa deve representar uma ameaça contínua. Normalmente, os elementos ativos e os constantes são a mesma coisa. Imagine um corredor repleto de lâminas giratórias. No turno da armadilha, as lâminas atacam qualquer um dentro do corredor. Adicionalmente, aqueles que terminem seus turnos dentro do corredor sofrem dano, significando a ameaça constante que as lâminas representam.

Um elemento constante deve ter seus efeitos aplicados a qualquer um que termine seu turno dentro da área afetada pelo elemento. Se um elemento ativo representar uma ameaça fora do seu turno, determine tal ameaça como um elemento constante. Como via de regra, mantenha a CD do teste de resistência e o mesmo bônus de ataque, mas reduza o dano pela metade.

Evita preencher toda a área do encontro com elementos constantes. Parte do quebra-cabeça de uma armadilha complexa é descobrir quais áreas são seguras. Um momento para respirar pode ajudar com o ritmo da armadilha e dar aos

personagens o sentimento de que eles não estão sempre em perigo. Por exemplo, paredes que se chocam uma na outra podem precisar de um tempo de recarga entre cada choque, deixando-as inofensivas entre os seus turnos.

Elementos Dinâmicos

Da mesma forma que batalhas se tornam mais interessantes se os monstros mudarem suas táticas ou mostrarem novas habilidades ao longo do combate, as armadilhas complexas também são mais divertidas se elas mudarem a sua natureza de alguma forma. As lâminas giratórias que protegem o tesouro causam mais dano a cada turno, à medida que ganham velocidade. O gás venenoso em uma sala fica mais denso à medida que mais gás entra na mesma, causando mais dano e diminuindo a visibilidade. A aura necrótica em volta de uma estátua do Demogorgon causa efeitos randômicos a cada vez que é ativada. À medida que água enche um cômodo, os personagens devem nadar por áreas que antes eles podiam andar.

Já que as armadilhas complexas permanecem ativas por diversos turnos, elas se transformam em uma ameaça contínua para os intrusos. Entretanto, se essa ameaça se tornar previsível, suas vítimas têm uma chance maior de conseguir evitá-la. Armadilhas complexas funcionam melhor quando possui diversas ameaças aos seus intrusos, as quais consigam se alterar a cada turno. As mudanças podem incluir a forma que a armadilha mira um personagem (ataque ou até mesmo o tipo de teste de resistência), o dano ou os efeitos que ela causa, a área que é afetada pela mesma e assim por diante. Algumas armadilhas podem ter um efeito aleatório em cada turno, enquanto outras seguem uma rotina

cuidadosamente programada de ataques feita para frustrar e matar os intrusos.

Elementos dinâmicos podem ser programados. Em um cômodo que enche de água, você pode planejar como o nível da água afeta a área a cada turno. A água pode estar na altura do tornozelo no fim do primeiro turno, na altura do joelho no próximo e assim por diante. A água não só possui um risco de afogamento, como também dificulta a movimentação ao longo da área. Entretanto, o aumento no nível da água pode permitir aos jogadores nadar e alcançar locais mais altos, os quais eles não conseguiam alcançar antes.

Elementos dinâmicos também podem agir de acordo com uma ação dos personagens. Desarmar um elemento da armadilha pode fazer com que os outros fiquem mais mortais. Desativar uma runa que ativa uma estátua que cospe fogo, pode fazer com que a estátua exploda, uma vez que a magia fica sem controle. Se uma criatura morre no cômodo, a estátua de Nerull suga a sua alma e ganha um novo poder.

Os elementos dinâmicos de uma armadilha também servem como um cronômetro. Por exemplo, o dano causado por um gás venenoso dentro de um cômodo começa em 11, mas dobra toda vez que a armadilha realiza o seu turno. Jogadores espertos perceberão que eles têm apenas alguns turnos para superar a armadilha antes de precisar fugir ou correr o risco de morrer.

Elementos dinâmicos aleatórios são divertidos pois mantêm os jogadores atentos e faz com que qualquer plano para desativar as armadilhas acabe dependendo de sorte nos dados. Nesse caso, você cria uma tabela e joga um dado para descobrir como a armadilha muda. Os jogadores não podem saber o que vai acontecer em seguida. Como via de regra, um elemento aleatório por

armadilha complexa é um bom limite. Uma armadilha que é muito aleatória pode parecer arbitrária e frustrante. O seu objetivo é fazer com que o planejamento dos jogadores seja difícil, não impossível.

Os elementos dinâmicos devem mudar depois do turno da armadilha. O nível da água sobe após os elementos ativos terem o seu turno. As lâminas aceleram e causam um dado de dano adicional a cada vez que elas erram um personagem, com o seu dano voltando ao normal após um ataque bem-sucedido que faz as lâminas perderem velocidade.

Gatilhos

Os conselhos fornecidos sobre os gatilhos para armadilhas simples funcionam para as complexas, com uma exceção. Armadilhas complexas possuem múltiplos gatilhos ou são feitas de forma que caso você evite acionar a armadilha, não consegue chegar na área guardada pela mesma. Outras armadilhas complexas utilizam gatilhos mágicos, que são ativados em certos momentos, como com o abrir de uma porta ou quando alguém entra em um cômodo sem o símbolo, amuleto ou capa correta.

Olhe para o seu mapa e pense em quando você quer que a armadilha entre em ação. É melhor ter uma armadilha complexa em ação após os jogadores já terem se comprometido em explorar certa área. Uma armadilha simples pode ser ativada quando se abre uma porta. Uma armadilha complexa que é ativada tão cedo, deixa os personagens olhando para o cômodo com a armadilha e talvez eles decidam fechar a porta e seguir em frente. Uma armadilha simples tem o objetivo de manter os intrusos fora. Uma armadilha complexa quer atraí-los para dentro para que, ao ser ativada, os intrusos tenham que lidar com ela para escapar.

Geralmente, o gatilho de uma armadilha complexa não deve ser trivial. Uma armadilha complexa representa um grande gasto de esforço e poder mágico. Ninguém constrói uma que seja facilmente evitada. Teste de Sabedoria (Percepção) e Inteligência (Investigação) podem não conseguir descobrir o gatilho, principalmente se o mesmo for mágico, mas podem fornecer pistas sobre a armadilha antes que a mesma seja ativada. Manchas de sangue, cinzas, marcas no chão, dentre outras, podem dar dicas sobre os efeitos da armadilha e servir como um aviso.

Iniciativa

Uma armadilha complexa age diversas vezes, necessitando que você tome nota de sua iniciativa. Diferentemente de personagens e monstros, as armadilhas não rolam para decidir sua iniciativa. Como dispositivos mecânicos ou mágicos, elas operam de uma forma previsível. Quando criar uma armadilha complexa, você precisa decidir quão frequente a mesma é ativada. Armadilhas complexas são divididas em três categorias: lentas, rápidas e muito rápidas.

Lenta. Essas armadilhas necessitam de tempo para realizar os seus efeitos. Os seus elementos ativos agem na contagem de 10 de iniciativa. Essa é uma boa opção para armadilhas que trabalham junto de monstros ou outros guardiões, pois elas dão tempo para os guardas saírem da área de efeito da armadilha antes que a mesma seja ativada ou forçar os personagens para dentro dela.

Rápida. Essas armadilhas são feitas para surpreender os intrusos e atacar os mesmos antes que eles possam reagir. Esse tipo de armadilha age na contagem de 20 de iniciativa. Essa categoria é a sua melhor opção para uma armadilha complexa. Pense nela como sua opção padrão. Ela age rápido o suficiente para surpreender personagens

mais lentos, com personagens mais ágeis, como ladrões, patrulheiros e monges, tendo uma maior chance de escapar da armadilha antes dela ser ativada.

Muito Rápida. Essas armadilhas são extremamente rápidas, destruindo intrusos em questão de segundos a não ser que sejam desativadas. Elas agem na contagem de 20 e 10 de iniciativa. Essas armadilhas devem ter múltiplos elementos ativos, com cada um agindo em um momento diferente. Use essa opção para armadilhas que possam se beneficiar de seus elementos trabalhando em harmonia. Por exemplo, na contagem 20 de iniciativa, lâminas deslizam através da sala do tesouro, forçando os personagens de volta para o corredor. Na contagem 10 de iniciativa, dardos mágicos são lançados das estátuas no corredor, enquanto um portão se fecha para prender os personagens.

Armadilhas Complexas e Monstros Lendários

Uma armadilha complexa é, de certa forma, parecida com um monstro lendário. Ela possui diversos truques que pode usar durante o seu turno. Ela se mantém como uma ameaça durante os outros turnos, não somente o seu. Os elementos ativos da armadilha são como as ações normais de uma criatura lendária e os seus elementos constantes são equivalentes as ações lendárias (com a diferença de que elas são ligadas a áreas específicas do cômodo onde a armadilha se encontra).

Enquanto que uma criatura lendária pode se mover, improvisar suas ações e assim por diante, uma armadilha possui roteiro definido, com o potencial para deixar a armadilha previsível. É nesse momento que os elementos dinâmicos entram em ação. Eles mantêm os jogadores atentos e fazem com que o encontro com a armadilha complexa pareça uma situação desafiadora.

Desarmando uma Armadilha Complexa

Uma armadilha complexa nunca é desarmada somente com um único teste. Em vez disso, cada sucesso desativa uma parte da armadilha ou diminui sua efetividade. Cada elemento da mesma deve ser desativado separadamente para que a armadilha como um todo seja desativada.

Para começar, olhe para o seu mapa e pense em qual lugar os personagens precisam estar para tentarem uma ação que possa desarmar uma parte da armadilha. A maioria das armadilhas dependem de si mesmas para se proteger. Um guerreiro pode conseguir quebrar uma lâmina giratória, mas ao se mover perto o suficiente para atacar a armadilha ele dá a lâmina uma chance de atacá-lo.

Considere como a armadilha pode ser superada. Opções óbvias são os mesmos tipos de testes usados para desativar as armadilhas simples, mas utilize o seu conhecimento da armadilha para manter outras opções abertas. Uma válvula vazando gás venenoso para dentro de um cômodo pode ser fechada. Uma estátua emitindo uma aura mortal pode ser deslocada e quebrada. Ataques, magias e habilidades especiais podem ser utilizados para superar uma armadilha.

Deixe um espaço aberto para improvisação. Se você entende o mecanismo por trás do funcionamento da armadilha, é muito mais fácil para você lidar com as ideias dos jogadores. Não crie algumas soluções e espere os personagens descobrirem, exatamente, a melhor solução. Como tudo em *D&D*, escolha uma habilidade, avalie a chance de sucesso e peça por um teste.

Tenha como objetivo três sucessos em um teste ou uma ação para desativar uma parte da armadilha. O primeiro sucesso pode reduzir a CD do teste de resistência ou o bônus de ataque em 4. O segundo sucesso

pode reduzir o dano pela metade. O último sucesso pode desativar tal componente.

Para componentes que não realizam ataques, permita que cada sucesso reduza a sua efetividade em um terço. A CD de uma fechadura é reduzida ou um portão abre o suficiente para que um personagem Pequeno consiga passar. Um mecanismo bombeando gás venenoso para dentro de um cômodo diminui sua vazão, fazendo com que o dano do gás aumente mais devagar ou nem aumente.

Desativar uma armadilha toma tempo. Três personagens não podem fazer testes em seguida para desarmar a armadilha em 6 segundos. Eles atrapalhariam uns aos outros. Uma vez que um personagem tenha sucesso em um teste, um outro personagem não pode realizar o mesmo teste para desarmar o mesmo elemento da armadilha até o final do turno do personagem que obteve o sucesso anterior.

Nem todas as opções dos personagens devem ser focadas em desarmar a armadilha. Considere o que os personagens podem fazer para mitigar ou evitar os efeitos da mesma. Essa é uma boa forma de fazer com que os personagens que não são adeptos para desarmar armadilhas se sintam úteis. Um teste de Inteligência (Investigação) pode revelar o padrão de uma lâmina giratória, causando desvantagem nos ataques da mesma até o fim do próximo turno desse personagem. Um personagem com um escudo pode ficar na frente de uma armadilha de dardos, protegendo um outro personagem cada vez que o mesmo ativar a armadilha.

Tradução: Raphael Santos

Revisão: Marcelo Telles

Equipe REDERPG

Artigo original:

<http://dnd.wizards.com/articles/unearthed-arcana/traps-revisited>