

Trappers e Armadilhas

Trapper

Do inglês, “trap” é armadilha; “trapper” seria alguém que faz ou prepara armadilhas.

Quando o Trapper instala uma armadilha, ela aparece para ele como um brilho mágico - mas não pode ser vista ou detectada, por mais ninguém, exceto por Detecção de Magia. Depois de instalada (ou acionada), leva três rodadas até que ela esteja pronta para funcionar. O Trapper pode plantar até três armadilhas em uma mesma área do aposento: uma no teto, uma na parede e uma no chão. É necessário um teste de Armadilhas para instalação.

O Trapper pode plantar armadilhas em qualquer lugar, mas só pode ATIVÁ-LAS em sua presença: ele deve estar no mesmo aposento, ou até 30 metros. Armadilhas deixadas para trás continuam existindo, mas nunca vão causar qualquer mal, pois não há ninguém para ativá-las. Um Trapper não consegue ver armadilhas deixadas por outros.

O poder de combate do Trapper é muito reduzido. Enquanto estiver em um aposento com armadilhas instaladas, ele não pode realizar nenhum tipo de ataque ou magia - fazer isso provoca o desaparecimento das armadilhas. Ele só poderá correr e se esquivar, tentando atrair o inimigo. Com um teste bem sucedido de AGI, o Trapper consegue colocar o inimigo no local certo sem que ele perceba (se falhar, só poderá tentar de novo na rodada seguinte).

Nesse instante você pode ativar a armadilha (isso NÃO conta como uma ação; você pode ativar mais de uma na mesma rodada). O inimigo tem teste para evitar, dependendo do tipo da armadilha.

Realizar um “combo” (ou seja, fazer com que a vítima de uma armadilha fique em posição para ser atingida por outra) exige um teste de INT -4. O Teste deve ser feito apenas se a vítima foi atingida. O redutor é cumulativo quando se tenta isso para uma terceira armadilha.

As armadilhas são de natureza mágica e não podem ser usadas como itens: uma rocha depois de atingir (ou errar) o alvo, desaparece logo em seguida. O Trapper não consome Pontos de Magia para utilizar seu poder.

O personagem Trapper recém-criado começa com um acervo inicial de três armadilhas (uma de teto, uma de parede e uma de piso). Cada nova armadilha é recebida, pelo personagem, cada vez que avança um nível. Armadilhas variantes (rocha em chamas, vasos com lava quente ...) contam cada uma como uma nova armadilha, e exigem que você tenha uma versão normal dela como pré-requisito.

O Trapper possui esse dom mágico de criar armadilhas proveniente de um amuleto mágico conseguido através de pactos (com demônios ou anjos) ou pode ter sido passado pelo seu mestre ou pai. O amuleto é Fiel ao Trapper só pode ser tirado dele se ele quiser entregar o amuleto.

Trapper

Custo: 3 Pontos de Aprimoramento, 250 Pontos de Perícia
Perícias: Adaga 40/20, Armadilhas 40%, Arrombamento 30%, Barganha 10%, Camuflagem 20%, Disfarce 20%, Escapismo 30%, Escutar 20%, Esquiva 30%, Falsificação 20%, Furtar 30%, Furtividade 20%, Subterfúgio 30%.

Aprimoramentos: Pontos Heróicos 3, Item Mágico 2.

Pontos de Fé: 0

Pontos de Magia: 0

Pontos Heróicos: 3 por nível

Armadilhas

Introdução

Essas armadilhas que vocês verão a seguir foram criadas para uso do Trapper mas o Mestre também pode usá-las como armadilhas comuns, que se ativam automaticamente quando a vítima fica na posição correta.

Uma vez acionadas, todas essas armadilhas podem ser evitadas com um teste Percepção (PER) se passar o personagem pode fazer um teste de Esquiva ou Agilidade Básica (AGI).

Personagens muito fortes podem, com um teste adequado (FR 16 ou mais), deter certas armadilhas com as próprias mãos (segurando uma rocha que cai, por exemplo). Isso não pode ser feito caso estejam ocupados fazendo outra coisa, ou sob efeito de outra armadilha.

A menos que a descrição diga o contrário, todas as armadilhas afetam uma área de apenas 1,5 metros quadrados (em geral, o espaço ocupado por uma pessoa). Sempre que uma vítima cai incapacitada durante uma rodada inteira, até se recobrar. Só um lembrete, para se ter uma armadilha variante deve se ter a armadilha básica.

As armadilhas estarão apresentadas da seguinte maneira:

Nome: Nome da Armadilha;

Tipo: Básica (se ela é uma rocha que cai, ...) ou Variante (uma variante da básica, uma rocha de gelo que cai, ...);

Local de Aplicação: Se ela é de teto, de parede ou de piso;

Área Atingida: o espaço atingido pela armadilha;

Descrição: A descrição de como tudo funciona na armadilha.

Armadilhas de Teto

Pêndulo

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Teto

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: Uma grande lâmina ou serra pendurada no teto, quando ativada, desce e causa 2D6 pontos de dano. Pode atingir até três vítimas que estejam em fila.

Rocha

Tipo: Básica;

Local de Aplicação: Teto;

Área Atingida: Ver descrição;

Descrição: uma pedra esférica que cai do teto sobre a vítima e provoca dano de 3D6. Caso cai sobre uma escada ou rampa, ela rola até encontrar uma parede ou obstáculo, atingindo tudo em seu caminho.

Vaso

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Teto

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: cai do teto sobre a cabeça da vítima, impedindo-a de ver, ouvir, falar ou usar magia. A vítima só consegue se livrar se empregar todos os seus esforços (ou seja, não pode fazer nenhuma outra coisa) para quebrar o vaso, durante três rodadas.

Armadilhas de Parede

Parede Deslizante

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Parede

Área Atingida: 9 metros

Descrição: um pequeno trecho da parede se projeta bruscamente para fora e atinge a vítima, derrubando-a e provocando-lhe dano de 1D6. Geralmente tem como objetivo colocar a vítima em posição para ser atingida por outra armadilha.

Parede Magnética

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Parede

Área Atingida: 9 metros

Descrição: uma força de atração arrasta a vítima na direção da parede, onde ela fica presa durante três rodadas até acabar o efeito. Também tem o objetivo de posicionar a vítima para ser atingida por outra armadilha.

Seteira

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Parede

Área Atingida: 15 metros

Descrição: mecanismo oculta na parede para disparar setas. Em geral provoca dano de 1D6, mas pode conter setas envenenadas, neste caso, sendo uma variante.

Armadilhas de Piso

Armadilha de Urso

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: uma garra metálica que se prende dolorosamente aos pés da vítima, provocando dano de 1D6. A vítima só consegue se livrar empregando todos os seus esforços para abrir a garra, durante três rodadas.

Mina Terrestre

Tipo: Básica

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: Ver Descrição

Descrição: explosivo instalado no chão, provoca 3D6 de dano ao ser ativada, em todas as pessoas presentes no aposento. As minas mais fracas atingem uma única vítima e provocam dano de 1D6 (apenas estas podem ser adotadas pelos Trappers). As mais poderosas atingem todos a até 6 metros da detonação, provocam dano de 3D6 e ainda lançam a vítima contra a parede mais próxima.

Piso Aspirador

Tipo: Básico

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: 1,5 metros quadrados até um aposento inteiro

Descrição: uma força mágica de atração prende a vítima ao chão durante três rodadas, até acabar o efeito. Não causa dano, mas impede que se realize qualquer ação (incluindo falar ou realizar magias), além de deixar a vítima vulnerável a outras armadilhas.

Piso-mola

Tipo: Básico

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: um pequeno trecho do chão salta bruscamente e lança a vítima no ar. Em aposentos de tamanho médio, com 3 à 4 metros de altura, provoca dano de 1D6 pelo choque com o teto mais 1D6 pela queda. Em aposentos maiores, esse dano aumenta +1D6 para cada 3 metros de altura.

Piso Aspirador

Tipo: Básico

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: 1,5 metros quadrados até um aposento inteiro

Descrição: uma força mágica de atração prende a vítima ao chão durante três rodadas, até acabar o efeito. Não causa dano, mas impede que se realize qualquer ação (incluindo falar ou realizar magias), além de deixar a vítima vulnerável a outras armadilhas.

Piso-mola

Tipo: Básico

Local de Aplicação: Piso

Área Atingida: 1,5 metros quadrados

Descrição: um pequeno trecho do chão salta bruscamente e lança a vítima no ar. Em aposentos de tamanho médio, com 3 à 4 metros de altura, provoca dano de 1D6 pelo choque com o teto mais 1D6 pela queda. Em aposentos maiores, esse dano aumenta +1D6 para cada 3 metros de altura.

Junior_Jr & X-Daemon

junior_jr_rj@hotmail.com