

TRAPPOLE

GS 1

Ago avvelenato: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1 più veleno olio di sangue verde, ago); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Blocco oscillante: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +5 in mischia (4d6, blocco di pietra); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Dardo avvelenato: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +8 a distanza (1d4 più veleno, dardo); veleno (sangue di radice, Tempra con CD 12 resiste, 0/1d4 Cos + 1d3 Sag); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 700 mo.

Filo tagliente in tensione: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; irripriistinabile; Att +10 in mischia (2d6, filo tagliente); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 400 mo.

Fossa celata: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.800 mo.

Fossa profonda: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Riflessi con CD 15 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 23. *Prezzo di mercato:* 1.300 mo.

Freccia: GS 1; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d6/x3, freccia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Lama falciante: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +8 in mischia (1d8/x3, falce); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.700 mo.

Lama a parete: GS 1; meccanica; attivatore a contatto; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Att +10 in mischia (2d4/x4, falce); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzi di mercato:* 2.500 mo.

Lancia: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +12 a distanza (1d8/x3, lancia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Nota:* gittata massima 60 m, il bersaglio è stabilito casualmente tra tutti quelli sulla traiettoria. *Prezzo di mercato:* 1.200 mo.

Maniglia cosparsa di veleno a contatto: GS 1; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (succo di cervello di vermeina, Tempra con CD 13 resiste, paralisi/0); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 900 mo.

Raffica di dardi: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (1d4 dardi contro tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 14; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 500 mo.

Roccia rotolante: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 in mischia (2d6, roccia); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 1.400 mo.

Saracinesca: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +10 in mischia (3d6, saracinesca); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Nota:* il danno si applica solo a quanti sono sotto la saracinesca. La saracinesca blocca il passaggio. *Prezzo di mercato:* 1.400 mo.

GS 2

Ago avvelenato: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; aggiramento serratura (Scassinare Serrature CD 30); Att +17 in mischia (1 più veleno, ago); veleno (whinni blu, Tempra con CD 14 resiste (solo veleno), 1 Cos/privato di sensi); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 4.720 mo.

Catena sbilanciante: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; trappole multiple (sbilanciare e attacco in mischia); Att +15 contatto in mischia (sbilanciare), Att +15 (bonus di +4 se sbilanciato e quindi prono) in mischia (2d4+2, catena chiodata); Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 3.800 mo.

Fossa: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.000 mo.

Fossa ben celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi con CD 20 evita; profonda 3 m (1d6, caduta); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.400 mo.

Fossa celata: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 3.400 mo.

Fossa con spuntoni: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 1.600 mo.

Giavellotto: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +16 a distanza (1d6+4, giavellotto); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Infliggi ferite leggere: GS 2; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*infliggi ferite leggere*; chierico 1° liv, 1d8+1, Volontà con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Costo:* 500 mo, 40 PE.

Mani brucianti: GS 2; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*mani brucianti*; mago 1° liv, 1d4 fuoco, Riflessi con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Costo:* 500 mo, 40 PE.

Mattoni in caduta: GS 2; meccanica; attivatore a contatto; riparabile; Att +12 in mischia (2d6, mattoni); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 2.400 mo.

Rete grande: GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +5 in mischia (vedi nota); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Nota:* i personaggi si considerano in lotta con la rete (For 18) se falliscono un TS sui Riflessi con CD 14. *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

Scatola di muffa bruna: GS 2; meccanica; attivatore a contatto (apertura della scatola); ripristino automatico; aura di freddo 1,5 m (3d6 danni non letali da freddo); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 3.000 mo.

GS 3

Anatema esteso: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del bene*); ripristino automatico; incantesimo (*anatema esteso*, chierico 3° liv, Volontà con CD 13 nega); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.500 mo, 280 PE.

Blocchi di pietra in caduta: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +10 in mischia (4d6, blocchi di pietra); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.400 mo.

Fossa: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 18 m (6d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Fossa celata: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 9 m (3d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 4.800 mo.

Fossa larga con spuntoni: GS 3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 3.600 mo.

Freccia acida di Melf: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; Att +2 attacco di contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 3° liv, 2d4 danni da acido per rnd per 2 rnd); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.000 mo, 270 PE.

Freccia avvelenata: GS 3; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; aggiramento serratura (Scassinare Serrature CD 30); Att +12 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di scorpione mostruoso Grande, Tempra con CD 14 resiste, 1d4 Cos/1d4 Cos); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 15. *Prezzo di mercato:* 2.900 mo.

Mani brucianti: GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*mani brucianti*, mago 5° liv, 5d4 fuoco, Riflessi con CD 11 dimezza); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 26. *Prezzo di mercato:* 2.500 mo, 200 PE.

Pendolo in sospensione: GS 3; meccanica; attivatore a tempo; ripristino automatico; Att +15 in mischia (1d12+8/x3, ascia bipenne); Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 27. *Prezzo di mercato:* 14.100 mo.

Raffica di aghi: GS3; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +20 a distanza (2d4); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 5.400 mo.

Tocco del ghoul: GS 3; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*tocco del ghoul*, mago 3° liv, Tempra con CD 13 nega); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 3.000 mo, 240 PE.

Trappola di fuoco: GS 3; incantesimo; attivatore a incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, druido 3° liv, 1d4+3 fuoco, Riflessi con CD 13 dimezza); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 85 mo per assoldare un PNG incantatore.

GS 4

Colonna vacillante: GS 4; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripresinabile; Att +15 in mischia (6d6, blocchi di pietra); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 24. *Prezzo di mercato:* 8.800 mo.

Dardo avvelenato: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +15 a distanza (1d4+4 più veleno, dardo); bersagli multipli (1 dardo per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); veleno (veleno di millepiedi mostruoso Piccolo, Tempra con CD 10 resiste, 1d2 Des/1d2 Des); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 12.090 mo.

Falce a parete: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; Att +20 in mischia (2d4+8/x4, falce); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 17.200 mo.

Fossa: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 24 m (8d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

Fossa celata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 6.800 mo.

Fossa larga con spuntoni: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 6 m (2d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+2 danni ciascuno); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 7.200 mo.

Fossa con spuntoni: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 18 m (6d6, caduta); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.000 mo.

Fulmine: GS 4; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*fulmine*, mago 5° liv, 5d6 elettricità, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 7.500 mo, 600 PE.

Glifo di interdizione (esplosivo): GS 4; incantesimo; attivatore a incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*glifo di interdizione*, chierico 5° liv, 2d8 acido, Riflessi con CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28). *Costo:* 350 mo per assoldare un PNG incantatore.

Scagliare maledizione: GS 4; congegno magico; attivatore a contatto (*individuazione del caos*); ripristino automatico; incantesimo (*scagliare maledizione*, chierico 5° liv, Volontà con CD 14 nega); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 8.000 mo, 640 PE.

Sigillo del serpente: GS 4; incantesimo; attivatore a incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*sigillo del serpente*, mago 5° liv, Riflessi con CD 14 nega); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 650 mo per assoldare un PNG incantatore.

Stanza allagata: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (5 rnd); liquido; Cercare CD 17; Disattivare Congegni CD 23. *Prezzo di mercato:* 11.200 mo.

GS 5

Allucinazione mortale: GS 5; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme* su tutta la stanza); ripristino automatico; incantesimo (*allucinazione mortale*, mago 7° liv, Volontà con CD 16 dubita e Tempra con CD 16 parziale); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. *Costo:* 14.000 mo, 1.120 PE.

Blocco in caduta: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +5 in mischia (6d6, blocco di pietra); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Boia semovente: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); Att +16 in mischia (1d12+8/x3, ascia bipenne); bersagli multipli (attacca con entrambe le braccia); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 22.500 mo.

Fossa: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.000 mo.

Fossa celata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 17. *Prezzo di mercato:* 8.500 mo.

Fossa larga con spuntoni: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per bersaglio per 1d4+4 danni ciascuno); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 13.500 mo.

Fossa con spuntoni (24 metri): GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 24 m (8d6, caduta); spuntoni (Att +10 in mischia, 1d4 spuntoni per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 5.000 mo.

Maniglia cosparsa di veleno: GS 5; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (nitharit, Tempra con CD 13 resiste, 0/3d6 Cos); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 9.650 mo.

Palla di fuoco: GS 5; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*palla di fuoco*, mago 8° liv, 8d6 fuoco, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 12.000 mo, 960 PE.

Parete con spuntoni avvelenati: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att spuntoni +16 in mischia (1d8+4 più veleno, spuntone); bersagli multipli (il bersaglio più vicino che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); veleno (veleno di ragno mostruoso Medio, Tempra con CD 12 resiste, 1d4 For/1d4 For); Cercare CD 17; Disattivare Congegni CD 21). *Prezzo di mercato:* 12.650 mo.

Polvere di ungol vaporizzata: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 rnd); veleno (polvere di ungol, Tempra con CD 15 resiste, 1 Car/1d6 Car + risucchio 1 Car); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 9.000 mo.

Raffica di dardi: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1, dardi); bersagli multipli (1d8 dardi per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare CD 19; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 18.000 mo.

Stanza inondata: GS 5; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino automatico; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (4 rnd); liquido; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 17.500 mo.

Trappola di fuoco: GS 5; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, mago 7° liv, 1d4+7 fuoco, Riflessi con CD 16 dimezza); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. *Costo:* 305 mo per assoldare un PNG incantatore.

GS 6

Blocchi chiodati in caduta: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +20 in mischia (6d6, spuntone); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Colpo infuocato: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione del magico*); ripristino automatico; incantesimo (*colpo infuocato*, chierico 9° liv, 9d6 fuoco, Riflessi con CD 17 dimezza); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30. *Costo:* 22.750 mo, 1.820 PE.

Crollo del muro intenzionale: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; irripresinabile; Att +20 in mischia (8d6, blocchi di pietra); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); Cercare CD 14; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 15.000 mo.

Fossa larga: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 12 m (4d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 28.200 mo.

Fossa con spuntone (30 metri): GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); spuntone (Att +10 in mischia, 1d4 spuntone per 1d4+5 danni ciascuno); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 6.000 mo.

Freccia della viverna: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +14 a distanza (1d8 più veleno, freccia); veleno (veleno di viverna, Tempra con CD 17 resiste, 2d6 Cos/2d6 Cos); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 17.400 mo.

Fulmine: GS 6; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*fulmine*, mago 10° liv, 10d6 elettricità, Riflessi con CD 14 dimezza); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 15.000 mo, 1.200 PE.

Glifo di interdizione (esplosivo): GS 6; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripresinabile; incantesimo (*glifo di interdizione [esplosivo]*, chierico 16° liv, 8d6 sonori, Riflessi con CD 14 dimezza); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28. *Costo:* 680 mo per assoldare un PNG incantatore.

Lame rotanti avvelenate: GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature 30); Att +10 in mischia (1d4+4/19-20 più veleno, pugnale); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra con CD 24 resiste, 1d6 For/2d6 For; bersagli multipli (un bersaglio che si trova in ciascuno dei tre quadretti prestabiliti di lato 1,5 m); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 30.200 mo.

Raffiche di lance: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att +21 a distanza (1d8, lancia); bersagli multipli (1d6 lance per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare CD 26; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 31.200 mo.

Stanza schiacciante: GS 6; meccanica; attivatore a tempo; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); le pareti si muovono all'unisono (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (4 rnd); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 22. *Prezzo di mercato:* 25.200 mo.

GS 7

Barriera di lame: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*barriera di lame*, chierico 11° liv, 11d6 taglienti, Riflessi con CD 19 dimezza); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Catena di fulmini: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*catena di fulmini*, mago 11° liv, 11d6 elettricità più 5d6 elettricità su un massimo di 11 bersagli secondari, Riflessi con CD 19 dimezza); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Evoca mostri VI: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripresinabile; incantesimo (*evoca mostri VI*, mago 11° liv); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 3.300 mo, 264 PE.

Fossa ben celata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi con CD 25 evita; profonda 21 m (7d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 24.500 mo.

Fumi di othur vaporizzati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 rnd); veleno (fumi di othur, Tempra con CD 18 resiste, risucchio 1 Cos/3d6 Cos); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 21. *Prezzo di mercato:* 17.500 mo.

Nebbia acida: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*nebbia acida*, mago 11° liv, 2d6 acido per rnd per 11 rnd); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 33.000 mo, 2.640 PE.

Raffica di dardi avvelenati: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +18 a distanza (1d4+1 più veleno, dardi); veleno (olio di sangue verde, Tempra con CD 13 resiste, 1 Cos/1d2 Cos) bersagli multipli (1d8 dardi per ogni bersaglio che si trova in un'area di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 33.000 mo.

Serratura cosparsa di bile di drago: GS 7; meccanica; attivatore a contatto (integrato); irripresinabile; veleno (bile di drago, Tempra con CD 26 resiste, 3d6 For/0); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 11.300 mo.

Stanza allagata: GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (3 rnd); acqua; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 21.000 mo.

Tentacoli neri di Evard: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripresinabile; incantesimo (*tentacoli neri di Evard*, mago 7° liv, 1d4+7 tentacoli, Att +7 in mischia [1d6+4, tentacolo]); bersagli multipli (fino a 6 tentacoli per ogni bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29. *Costo:* 1.400 mo, 112 PE.

GS 8

Distruzione: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*distruzione*, mago 13° liv, Tempra con CD 20 per 10d6 danni); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Falce a parete avvelenata: GS 8; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; Att +16 in mischia (2d4+8 più veleno, falce); veleno (lama di morte, Tempra con CD 20 resiste, 1d6 Cos/2d6 Cos); Cercare CD 24; Disattivare Congegni CD 19. *Prezzo di mercato:* 31.400 mo.

Foschia di demenza: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; infallibile; danni ritardati (1 rnd); veleno (foschia di demenza, Tempra con CD 15 resiste, 1d4 Sag/2d6 Sag); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 23.900 mo.

Fossa ben celata: GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Riflessi con CD 20 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 18. *Prezzo di mercato:* 16.000 mo.

Freccia acida di Melf: GS 8; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; trappole multiple (2 *freccie acide di Melf* in contemporanea); Att +9 contatto a distanza, e +9 contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 18° liv, 2d4 acido per rnd per 7 rnd); Cercare CD 27; Disattivare Congegni CD 27. *Costo:* 83.500 mo, 4.680 PE.

Inversione della gravità: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*, raggio di 3 m); ripristino automatico; incantesimo (*inversione della gravità*, mago 13° liv, 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti verso l'alto per 18 m contro il soffitto della stanza], e altri 6d6 danni da caduta [dopo essere caduti in basso per 18 m sul pavimento della stanza, al termine dell'incantesimo], Riflessi con CD 20 evita); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Parola del caos: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*individuazione della legge*); ripristino automatico; incantesimo (*parola del caos*, chierico 13° liv); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 46.000 mo, 3.680 PE.

Parola del potere, stordire: GS 8; congegno magico; attivatore a contatto; irripresistibile; incantesimo (*parola del potere, stordire*, mago 13° liv); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 4.550 mo, 3.640 PE.

Spruzzo prismatico: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*spruzzo prismatico*, mago 13° liv, Riflessi o Tempra o Volontà con CD 20 a seconda degli effetti); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

Terremoto: GS 8; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*terremoto*, chierico 13° liv, raggio di 19, 5 m, Riflessi con CD 15 o 20, a seconda del terreno); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 45.500 mo, 3.640 PE.

GS 9

Fossa larga: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi con CD 25 evita; profonda 30 m (10d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 40.500 mo.

Fossa larga con spuntori avvelenati: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Riflessi con CD 20 evita; profonda 21 m (7d6, caduta); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); spuntori (Att +10 in mischia, 1d4 spuntori per bersaglio per 1d4+5 danni più veleno ciascuno); veleno (veleno di vespa Gigante, Tempra con CD 14 resiste, 1d6 Des/1d6 Des); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 11.910 mo.

Nube incendiaria: GS 9; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*nube incendiaria*, mago 15° liv, 4d6 danni da fuoco per rnd per 15 rnd, Riflessi con CD 22 dimezza); Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33. *Costo:* 66.000 mo, 4.800 PE.

Pomello di cassetto cosperso di veleno a contatto: GS 9; meccanica; attivatore a contatto (integrato); ripristino manuale; veleno (estratto di loto nero, Tempra con CD 20 resiste, 3d6 Cos/3d6 Cos); Cercare CD 18; Disattivare Congegni CD 26. *Prezzo di mercato:* 21.600 mo.

Soffitto schiacciante: GS 9; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; il soffitto si schianta al suolo (12d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (1 rnd); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 16. *Prezzo di mercato:* 12.600 mo.

GS 10

Fossa con spuntori avvelenati: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Riflessi con CD 20 evita; profonda 15 m (5d6, caduta); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); spuntori (Att +10 in mischia, 1d4 spuntori per bersaglio per 1d4+5 danni più veleno ciascuno); veleno (veleno di verme purpureo, Tempra con CD 24 resiste, 1d6 For/2d6 For); Cercare CD 16; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 19.700 mo.

Gabbia di forza e evoca mostri VII: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; trappole multiple (una *gabbia di forza* e un *evoca mostri VII* che evoca un hamatula); incantesimo (*gabbia di forza*, mago 13° liv), incantesimo (*evoca mostri VII*, mago 13° liv, hamatula); Cercare CD 32; Disattivare Congegni CD 32. *Costo:* 241.000 mo, 7.280 PE.

Lamento della banshee: GS 10; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*lamento della banshee*, mago 17° liv, Tempra con CD 23 nega); bersagli multipli (fino a 17 creature); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34. *Costo:* 76.500 mo, 6.120 PE.

Muri schiacciati: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; i muri si muovono all'unisono (18d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano nell'area); danni ritardati (2 rnd); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. *Prezzo di mercato:* 25.000 mo.

Risucchio di energia: GS 10; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; Att +8 contatto a distanza incantesimo; incantesimo (*risucchio di energia*, mago 17° liv, 2d4 livelli negativi per 24 ore, Tempra con CD 23 nega); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34. *Costo:* 124.000 mo, 7.920 PE.

Stanza schiacciante: GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; le pareti si muovono all'unisono (16d6, schiacciamento); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in una stanza di lato 3 m); infallibile; danni ritardati (2 rnd); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 29.000 mo.

PROGETTARE UNA TRAPPOLA**TABELLA 3-13 (GDM PAG 75):****MODIFICATORI AL GS DELLE TRAPPOLE MECCANICHE**

Elemento	Mod al GS
<i>CD di Cercare</i>	
15 o meno	-1
25-29	+1
30 o più	+2
<i>CD di Disattivare Congegni</i>	
15 o meno	-1
16-29	+1
30 o più	+2
<i>CD del TS su Rifl (fosse o altre trappole dipendenti dai TS)</i>	
15 o meno	-1
16-24	-
25-29	+1
30 o più	+2
<i>Bonus di attacco (trappole con attacchi in mischia o a distanza)</i>	
+0 o meno	-2
da +1 a +5	-1
da +6 a +15	-
da +15 a +19	+1
da +20 a +24	+2
<i>Danni/effetto</i>	
Danno medio	+1 per ogni 7 danni per round (arrotondato al multiplo di 7 più vicino, per eccesso se la media si trova a metà precisa tra due valori. Es: se una trappola infligge 2d8 danni (una media di 9 danni) viene arrotondata a 7, mentre se una trappola infligge 3d6 danni (una media di 10,5) viene arrotondata a 14).
<i>Ulteriori elementi</i>	
Composto alchemico	+ livello dell'incantesimo imitato
Liquido	+5
Bersagli multipli	+1 (o 0 se la trappola è infallibile)
Danni ritardati 1 round	+3
Danni ritardati 2 round	+2
Danni ritardati 3 round	+1
Danni ritardati 4 o + rnd	-1
Veleno	GS del veleno (vedi sotto)
Bile di drago	+6
Essenza d'ombra	+3
Estratto di loto nero	+8
Foschia di demenza	+4
Fumi di othur bruciato	+6
Lama di morte	+5
Nitharit	+4
Olio di sangue verde	+1
Pasta di radice di malyss	+3
Polvere di ungol	+3
Radice di terinav	+5
Residuo di foglia sassone	+3
Sangue di radice	+1
Succo di cervello di vermeiena	+1
Veleno di aspidi nera	+1
Veleno di millepiedi Piccolo	+1
Veleno di ragno Medio	+2
Veleno di scorpione Grande	+3
Veleno di verme purpureo	+4
Veleno di vespa Gigante	+3
Veleno di viverna	+5
Whinni blu	+1
Spuntori per fosse	+1
Attacco di contatto	+1

TABELLA 3-15 (GDM PAG 76):**MODIFICATORI AL COSTO DELLE TRAPPOLE MECCANICHE**

Elemento	Mod al costo
<i>Attivatore</i>	
Posizione	-
Prossimità	+1.000 mo
Sonoro	-
Visivo	-
Contatto	-
Contatto (integrato)	-100 mo
A tempo	+1.000 mo
Incantesimo	-
<i>Ripristino</i>	
Irripristinabile	-500 mo
Riparabile	-200 mo
Manuale	-
Automatico	+500 mo (o 0 se con attivatore a tempo)
<i>Aggiramento</i>	
Serratura	+100 mo (Scassinare Serrature CD 30)
Leva nascosta	+200 mo (Cercare CD 25)
Serratura nascosta	+300 mo (Scassinare Serrature CD 30, Cercare CD 25)
<i>CD di Cercare</i>	
19 o meno	-100 mo x (20 - CD)
20	-
21 o più	+200 mo x (CD - 20)
<i>CD di Disattivare Congegni</i>	
19 o meno	-100 mo x (20 - CD)
20	-
21 o più	+200 mo x (CD - 20)
<i>CD del TS su Rifl (fosse o altre trappole dipendenti dai TS)</i>	
19 o meno	-100 mo x (20 - CD)
20	-
21 o più	+300 mo x (CD - 20)
<i>Bonus di attacco (trappole con attacchi in mischia o a distanza)</i>	
9 o meno	-100 mo x (10 - CD)
10	-
11 o più	+200 mo x (CD - 10)
<i>Bonus ai danni</i>	
Alto punteggio di For (trappola con attacco a distanza)	+100 mo x bonus (max +4)
Alto punteggio di For (trappola con attacco in mischia)	+100 mo x bonus (max +8)
<i>Altre peculiarità</i>	
Infallibile	+1.000 mo
Veleno	+ costo del veleno (x20 se la trappola è a ripristino automatico) [Tabella 8-3, MdG pag 299]
Composto alchemico	+ costo del composto [Tabella 7-8, MdG pag 128]

TABELLA 3-14 (GDM PAG 75):**MODIFICATORI AL GS DELLE TRAPPOLE MAGICHE**

Elemento	Mod al GS
Incantesimo di livello più alto	+ livello dell'incantesimo
OPPURE +1 per ogni 7 danni per round (arrotondato al multiplo di 7 più vicino, per eccesso se la media si trova a metà precisa tra due valori. Es: se una trappola infligge 2d8 danni (una media di 9 danni) viene arrotondata a 7, mentre se una trappola infligge 3d6 danni (una media di 10,5) viene arrotondata a 14).	

TABELLA 3-16 (GDM PAG 76):**MODIFICATORI AL COSTO DELLE TRAPPOLE MAGICHE**

Elemento	Mod al costo
<i>Attivatore</i>	
prossimità (<i>allarme</i>)	-
sonoro (<i>chiaro audienza</i>)	
visivo (<i>chiaro veggenza</i>)	
visivo (<i>occhio arcano</i>)	
visivo (<i>visione del vero</i>)	
mod visivo (<i>scurio visione</i>)	
<i>Trappole ad utilizzo singolo</i>	
Ogni incantesimo usato per la trappola	+50 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo, +4 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo di tutte le componenti materiali
Componenti in PE	+ totale delle componenti in PE x 5 mo
<i>Trappole a ripristino automatico</i>	
Ogni incantesimo usato per la trappola	+500 mo x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo, +40 PE x livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo
Componenti materiali	+ costo di tutte le componenti materiali x 100 mo
Componenti in PE	+ totale delle componenti in PE x 500 mo

CD di Artigianato per le trappole meccaniche

GS della trappola	CD base di Artigianato (costruire trappole)
1-3	20
4-6	25
7-10	30

Mod alla CD di Artigianato (costruire trappole)

Componenti aggiuntive	
Attivatore di prossimità	+5
Ripristino automatico	+5

Riparare e ripristinare trappole meccaniche

Riparare una trappola meccanica richiede una prova di Artigianato (costruire trappole) con una CD pari a quella necessaria per costruirla. Il costo dei materiali grezzi è un quinto del prezzo di mercato della trappola. Per calcolare il tempo necessario a riparare una trappola, calcolare il tempo necessario per costruirla, ma utilizzare il costo delle materie prime invece del prezzo di mercato della trappola.

Ripristinare una trappola in genere richiede solo un minuto circa.