

## TRAPPOLE

### GS 1

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

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

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

**Fossa celata:** GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Rifl (CD 20) evita; profonda 3 m (caduta 1d3); Cercare (CD 24); Disattivare Congegni (CD 20); 1.800 mo.

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

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

**Fuciliera di dardi:** GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att dardi +10 a distanza (1d4+1); 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); 500 mo.

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

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

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

### GS 2

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

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

**Catena sbilanciante:** GS 2; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; trappole multiple (sbilanciare e attacco in mischia); sbilanciare +15 attacco di contatto in mischia, Att catena chiodata +15 (+19 se sbilanciato e quindi prono) in mischia (2d4+2); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 15); 3.800 mo.

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

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

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

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

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

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

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

### GS 3

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

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

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

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

**Freccia acida di Melf:** GS 3; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; Att +2 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); 3.000 mo, 270 PE.

**Freccia avvelenata:** GS 3; meccanica; attivatore a contatto; ripristino manuale; aggiramento serratura (Scassinare Serrature CD 30); Att freccia +12 a distanza (1d8 più veleno); veleno (veleno di scorpione Grande, Temp (CD 18) resiste, 1d6 For, 1d6 For); Cercare (CD 19); Disattivare Congegni (CD 15); 2.900 mo.

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

**Pendolo in sospensione:** GS 3; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; Att ascia Grande +15 in mischia (1d12+8/x3); Cercare (CD 15); Disattivare Congegni (CD 27); 14.100 mo.

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

**Trappola di fuoco:** GS 3; incantesimo; attivatore a incantesimo; irriprescindibile; incantesimo (*trappola di fuoco*, druido 3° liv, Rifl (CD 13) dimezza, 1d4+3 danni da fuoco); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27); 85 mo per assoldare un png incantatore.

### GS 4

**Baratro profondo con spuntoni:** GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Rifl (CD 20) evita; profonda 6 m (caduta 2d6); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Att 1d4 spuntoni +10 in mischia (1d4+2 danni ciascuno per bersaglio impalato); Cercare (CD 18); Disattivare Congegni (CD 25); 7.200 mo.

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

**Dardo avvelenato:** GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att dardo +15 a distanza (1d4+4 più veleno); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); veleno (veleno di millepiedi Piccolo, Temp (CD 11) resiste, 1d2 Des / 1d2 Des); Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 22); 12.090 mo.

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

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

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

**Glifo di interdizione (esplosivo):** GS 4; incantesimo; attivatore a incantesimo; irriprescindibile; incantesimo (*glifo di interdizione*, chierico 5° liv, Rifl (CD 14) dimezza, 2d8 danni da acido); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano entro 1,5 m); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28); 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, Vol (CD 14) nega); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28); 8.000 mo, 640 PE.

**Sigillo del serpente:** GS 4; incantesimo; attivatore a incantesimo; irriprescindibile; incantesimo (*sigillo del serpente*, mago 5° liv, Rifl (CD 14) nega); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28); 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); acqua; Cercare (CD 17); Disattivare Congegni (CD 23); 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, Vol (CD 16) dubita e Temp (CD 16) parziale); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29); 14.000 mo, 1.120 PE.

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

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

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

**Fuciliera di dardi:** GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att 1d8 dardi +18 a distanza (1d4+1); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 19); Disattivare Congegni (CD 25); 18.000 mo.

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

**Palla di fuoco:** GS 5; congegno magico; attivatore a contatto; ripristino automatico; incantesimo (*palla di fuoco*, mago 8° liv, Rifl (CD 14) dimezza, 8d6 danni da fuoco); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28); 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); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); veleno (veleno di ragno medio, Temp (CD 14) resiste, 1d4 For / 1d6 For); Cercare (CD 17); Disattivare Congegni (CD 21); 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, Temp (CD 15) resiste, 1 Car / 1d6 Car + perdita permanente 1 Car); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 16); 9.000 mo.

**Trappola di fuoco:** GS 5; incantesimo; attivatore ad incantesimo; irripristinabile; incantesimo (*trappola di fuoco*, mago 7° liv, Rifl (CD 16) dimezza, 1d4+7 danni da fuoco); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29); 305 mo per assoldare un png incantatore.

## GS 6

**Baratro profondo:** GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Rifl (cd25) evita; profonda 12 m (caduta 4d6); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 25); 28.200 mo.

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

**Camera schiacciante:** GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento leva nascosta (Cercare CD 25); le pareti si muovono all'unisono (schiacciamento 12d6); 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); 25.200 mo.

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

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

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

**Fuciliera di lance corte:** GS 6; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; Att 1d6 lance corte +21 a distanza (1d8); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 20); 31.200 mo.

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

**Glifo di interdizione (esplosivo):** GS 6; incantesimo; attivatore ad incantesimo; ripristino automatico; incantesimo (*glifo di interdizione*, chierico 16° liv, Rifl (CD 14) dimezza, 8d6 danni sonori); bersagli multipli (tutti i bersagli entro 1,5 m); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28); 680 mo per assoldare un png incantatore.

**Lama rotante avvelenata:** GS 6; meccanica; attivatore sincrono; ripristino automatico; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature 30); Att pugnale +10 in mischia (1d4+4/19-20 più veleno); veleno (veleno di verme purpureo, Temp (CD 24) resiste, 1d6 For / 1d6 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); 30.200 mo.

**GS 7**

**Barriera di lame:** GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*barriera di lame*, chierico 11° liv, Rifl (CD 19) nega); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31); 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, Rifl (CD 19) dimezza, 11d6 danni da elettricità sul bersaglio primario più 5d6 danni da elettricità su un massimo di 11 bersagli secondari, entro 9 m da quello primario); Cercare (CD 31); Disattivare Congegni (CD 31); 33.000 mo, 2.640 PE.

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

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

**Fuciliera di dardi avvelenati:** GS 7; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att 1d8 dardi +18 a distanza (1d4+1 più veleno); veleno (olio di sangue verde, Temp (CD 13) resiste, 1 Cos / 1d2 Cos) bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 25); 33.000 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, Temp (CD 18) resiste), perdita permanente 1 Cos / 3d6 Cos; Cercare (CD 21); Disattivare Congegni (CD 21); 17.500 mo.

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

**Serratura cosparsa di bile di drago:** GS 7; meccanica; attivatore a contatto (*integrato*); irripristinabile; veleno (bile di drago, Temp (CD 26) resiste, 3d6 For / 0); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 16); 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); 21.000 mo.

**Tentacoli neri di Evard:** GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); irripristinabile; incantesimo (*tentacoli neri di Evard*, mago 7° liv, 1d4+7 tentacoli, Att +7 in mischia (lotta 1d6+7)); bersagli multipli (fino a 6 tentacoli per tutti i bersagli che si trovano in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Cercare (CD 29); Disattivare Congegni (CD 29); 1.400 mo, 112 PE.

**GS 8**

**Distruzione:** GS 8; congegno magico; attivatore a contatto (*allarme*); ripristino automatico; incantesimo (*distruzione*, mago 13° liv, Temp (CD 20), parziale); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32); 45.500 mo, 3.640 PE.

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

**Foschia di demenza:** GS 8; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; gas; infallibile; danni ritardati (1 rnd); veleno (foschia di demenza, Temp (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); 23.900 mo.

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

**Freccia acida di Melf:** GS 8; congegno magico; attivatore visivo (*visione del vero*); ripristino automatico; trappole multiple (2 frecce acide di Melf in contemporanea); Att +9 di contatto a distanza; Att +9 di contatto a distanza; incantesimo (*freccia acida di Melf*, mago 18° liv, 2d4 danni da acido per rnd per 7 rnd); Cercare (CD 27); Disattivare Congegni (CD 27); 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, rilf (CD 20) evita, 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]); Cercare (CD 32); Disattivare Congegni (CD 32); 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); 46.000 mo, 3.680 PE.

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

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

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

**GS 9-10**

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

**Baratro profondo con spuntori avvelenati:** GS 9; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Rilf (CD 20) evita; profonda 21 m (caduta 7d6); bersagli multipli (tutti i bersagli che si trovano in un'area di lato 3 m); Att 1d4 spuntori +10 in mischia (1d4+5 danni ciascuno per bersaglio impalato, più veleno); veleno (veleno di vespa Gigante, Temp (CD 18) resiste, 1d6 Des / 1d6 Des); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20); 11.910 mo.

**Camera schiacciante:** GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; le pareti si muovono all'unisono (schiacciamento 16d6); 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); 29.000 mo.

**Fossa con spuntori avvelenati:** GS 10; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; aggiramento serratura nascosta (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Rilf (CD 20) evita; profonda 15 m (caduta 5d6); bersagli multipli (il primo bersaglio che si trova in due quadretti adiacenti di lato 1,5 m); Att 1d4 spuntori +10 in mischia (1d4+5 danni ciascuno per bersaglio impalato, più veleno); veleno (veleno di verme purpureo, Temp (CD 24) resiste, 1d6 For / 1d6 For); Cercare (CD 16); Disattivare Congegni (CD 25); 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); 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, Temp (CD 23) nega); bersagli multipli (fino a 17 creature); Cercare (CD 34); Disattivare Congegni (CD 34); 76.500 mo, 6.120 PE.

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

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

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

**Soffitto schiacciante:** GS 9; meccanica; attivatore di posizione; riparabile; il soffitto si schianta al suolo (schiacciamento 12d6); 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); 12.600 mo.