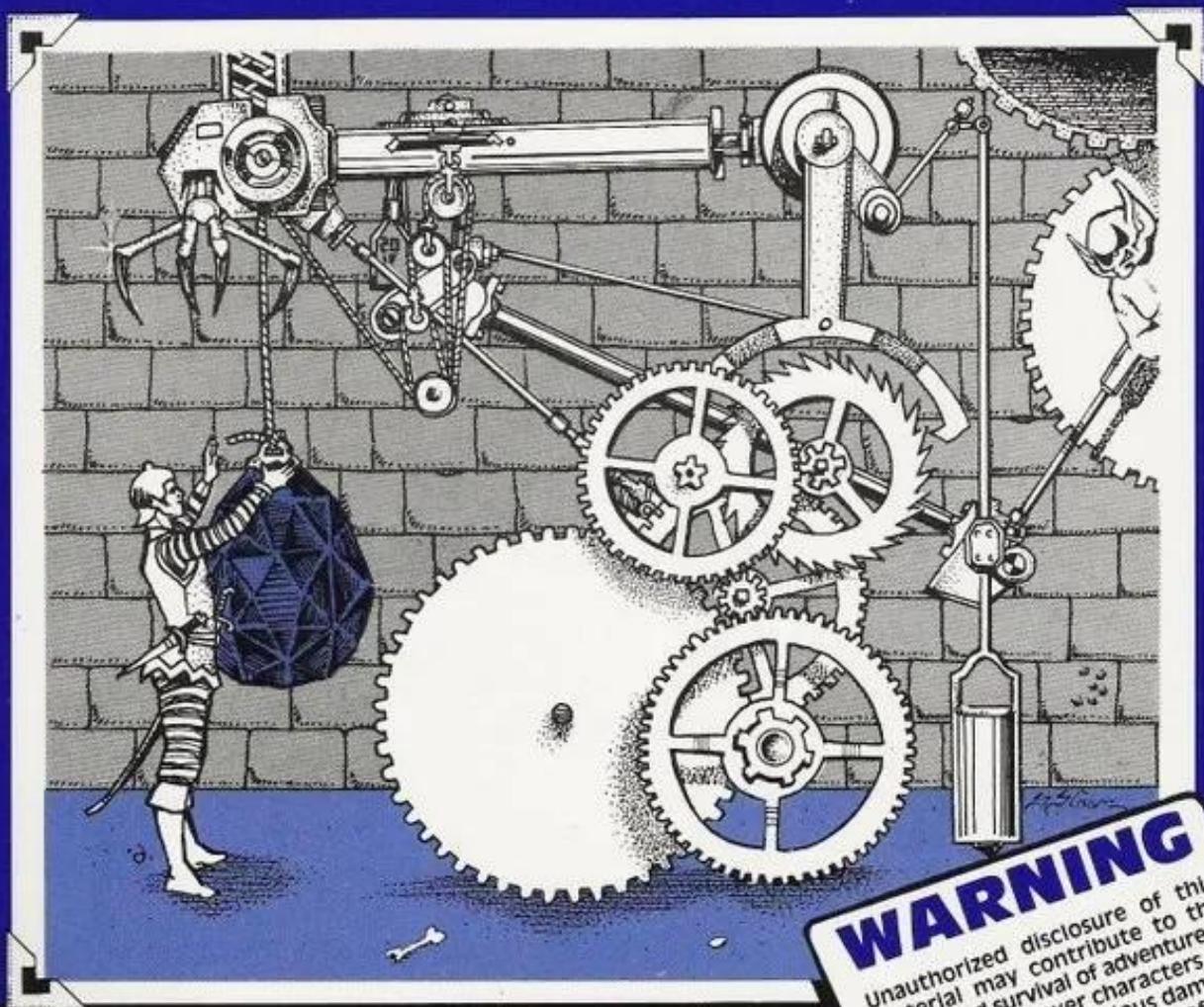


Grimtooth's TRAPS

a game-master's aid for
all role-playing systems



**101 traps for use with
any role-playing system**

#8501

Produced by Flying Buffalo Inc.

WARNING

Unauthorized disclosure of this material may contribute to the unjustified survival of adventurers, and may result in serious damage to the deadly reputation of the Game Master.

All-System
Catalyst
Series



Ловушки Темноклыка

помощь мастеров ролевым системам

*сборник разрушительных ловушек, ужасных капканов
зловещих устройств и смертельно опасных устройств
с комментариями начертанными в фолианте ужасных предсказаний
всего, сто и один способ воздействия на авантюристов, подземельцев,
туннеле проходцев и остальных персонажей игроков*

Редактор Пол О'Коннор

Иллюстратор Стивен С. Крамптан

Переводчик Станислав Левицкий

Особая благодарность за помощь в переводе:

Валентина Шевченко

Ransvind O'doherty

Кирилл Подрез

ВНИМАНИЕ

Ловушки из этого сборника придуманы для использования в игровых целях. Воспроизведение конструкции этих ловушек в реальной жизни может нанести вред и сильно обескуражить.

Напутствие от Темноклыка



Приветствую, и добро пожаловать в мою книгу Ловушек. Здесь я представил на ваш суд сто и одну из моих любимых ловушек, собранных со всех уголков земли. Все эти ловушки придуманы группой выдающихся личностей – все они экстраординарные мастера подземелий. Короче говоря, я уверен что вы найдёте эту коллекцию ловушек самой интересной из тех что видели ваши глаза.

Тем более, если вам не понравиться моя книга, то я вырву ваши лёгкие.

В этом издании я распределил ловушки на главы по очевидным признакам. Что должно помочь им влиться в ваши ямы и тунNELи. У каждой ловушки описан только базовый принцип работы, а подходящий урон и уровень спасбросока конкретного устройства вы можете подобрать сами.

Чтобы дать вам возможность измерить разрушительную мощь ловушки, я добавил к каждому из их описаний “Смертельный Рейтинг”: это несколько черепов нарисованных рядом с текстом. Чем больше черепов, тем опаснее ловушка. Вы увидите, насколько представленные здесь ловушки разнятся начиная с тех, что сломают пальцы или ранят это, до смертельно опасных.

Также помните что вы можете увеличить или уменьшить “наказание” от ловушки, просто меняя последствия её действия. Что будет полностью зависеть от вашего настроения и обстоятельств. Заполнив яму противным запахом зелёного красителя вместо кипящего масла, вы по сути измените ловушку – однако подающий механизм не изменится. Без лишних усилий, вы сможете любой ловушкой из этой книги проучить и сбить с толку авантюристов, шатающихся по нашему подземелью.

Повторю ещё раз, мои ловушки сами по себе прекрасны. Возможно у вас не всё впорядке с головой, если вы хотите изменить их.

Итак, без лишних слов, Я представляю вам свою книгу ловушек. Наслаждайся или умри, смертный.

– Темноклык

А Сейчас, Предоставляем Слово Редактору

Редактируя книгу Темноклыка, я испытал удовольствие от боли. До того как увидел манускрипт Темноклыка, я и представить себе не мог, что существует такое множество способов поймать, унизить, сбить с толку или уничтожить обычных, шныряющих по подземельям, раздолбаев. Но оказалось, что они существуют да ещё и в бесчисленном количестве.

В бесчисленном, потому что эта книга лишь копнула на поверхности. На каждую напечатанную в этой книге ловушку приходится две, не вошедших в неё. Для каждой ловушки из этой книги я могу придумать, как минимум пять разных вариаций, которые сойдут за полноценные и самодостаточные устройства. В свою очередь каждая вариация порождает под вариацию и так далее.

Я старался собрать здесь всё самое лучшее из коллекции Темноклыка. На самом деле, моя работа, как специально обученного тролля редактора, в основном заключалась в организации текста. Большую часть креативной (или деструктивной) работы уже была проделана Темноклыком и его командой задолго до того, как этот манускрипт о *ЛОВУШКАХ* достиг моего стола. Однако, многие из ловушек, представленных в этой книге, подверглись существенным изменениям и переработке. Я приношу свои извинения за то недовольство, которое это может вызвать у настоящих авторов, но спешу заверить вас что все изменения были необходимы для сохранения формата этой книги. Тем более, что большинство изменений были сделаны самим Темноклыком, и я отказываюсь нести ответственность за эти решения.

В любом случае, я всегда считал что лучшая редакционная работа, та которая быстро заканчивается, за сим передаю вам эту книгу. Я надеюсь, что чтение этой книги принесёт вам столько же удовольствия как и мне. Наслаждайтесь.

– Пол Райан О'Коннор



1

Комнатаные ловушки

Комнатаные ловушки, возможно самый жуткий вид смертоносных устройств в подземельях. Это главное действо, центр внимания, точно рассчитанное и чётко срабатывающее, орудие уничтожения, медленно идущее к аннигиляции тех кто рискнул в него зайти. Комнатные ловушки — это не обычное препятствие в коридоре или опасное сокровище, а точно спроектированная система, не оставляющая надежды, созданная исключительно для убийства.

По своей природе, комнатные ловушки — это более продуманный и подробно описанный вид. Также они обычно доставляют наивысшее удовольствие при эксплуатации. Подземельцы в большинстве своём обожают комнатные ловушки сильнее, чем кто-либо ещё — подобные устройства обычно представляют из себя "головоломку" для персонажей, пока они напрягают свои крошечные мозги, решая её, вы спокойно подходите сзади, чтобы размозжить их дубиной. Хорошее времяпровождение гарантировано всем.

Используйте эти ловушки аккуратно. Слишком большое количество комнатных ловушек замедляет скорость исследования и снизит интерес персонажей к приключению. Однако, грамотно использованные, комнатные ловушки будут великолепным испытанием.

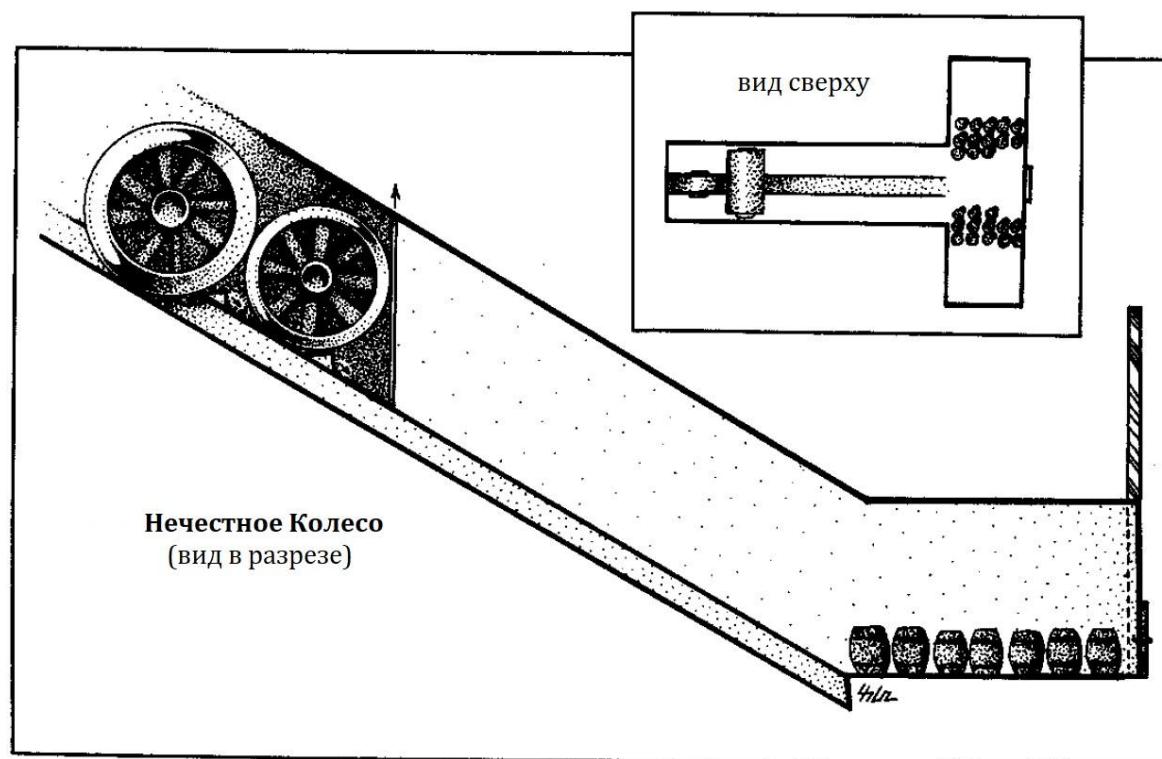


Главу открывает ловушка спроектированная Полом О'Коннори, под названием **Нечестное Колесо**. Вы можете разместить эту ловушку в любом месте, где есть достаточно свободного пространства, хотя эффективнее всего она сработает против большого скопления подземельцев, обрушившись на всех разом — лучше всего разместить её на входе в подземелье.

Конструкция ловушки достаточно сложна. Пройдя через дверь, персонажи обнаружат себя, стоящими у основания пандуса. Наклонная плоскость уходит вверх от них и заканчивается дверью. Прямо по центру склона идёт жёлоб глубиной в 5 футов, который берёт своё начало у его основания и исчезает за дверью на вершине. Потолок в основной части коридора ловушки расположен достаточно высоко.

Справа и слева от подземельцев, стоящих у основания склона, находятся два небольших помещения. Проход в эти помещения заставлен несколькими рядами бочек, которые на полкорпуса стоят в коридоре. Изучение бочек, покажет, что они наполнены жидкостью (что можно понять, по плеску внутри, если их толкнуть) — но данные ёмкости невозможно открыть или сдвинуть с места. Подземельцы поймут, что могут с лёгкостью перелезть через бочки и попасть в помещение за ними.

Ловушка запускается, как только один из персонажей начнёт подниматься по склону. В тот же момент стальная заглушка опустится с потолка, заблокировав проход, через который погруженцы вошли. Одновременно с этим, в верхней части склона дверь уйдёт в пол, открывая взору большое шириною с коридор колесо. Ничем не сдерживаемое, колесо начнёт катится вниз по склону, прямиком на партию, набирая огромную скорость!



Колесо защищено от магии и полностью неуязвимо. У партии остаётся выбор между разными вариантами уклонения, отличающихся лишь полученным уроном. Они могут перелезть через ряды бочек в маленькие помещения слева и справа до того, как

колесо настигнет их; также они могут попробовать спрятаться в желобе по центру коридора в надежде, что колесо пройдёт над ними не причинив вреда.

Способы, которые вы используете для определения успешности уклонения персонажей от колеса, могут разнится, что естественно, но я предлагаю увеличивать сложность проверки после того, как каждый следующий персонаж совершил свой манёвр уклонения. Это наглядно покажет, что тот кто соображает и действует быстрее, будет иметь более высокий шанс на успех. Если вы решите проявить жестокость, то можете ввести правило, по которому персонаж, проваливший проверку на перелезание через бочки или запрыгивание в желоб, будет мешать, следующим за ним, соратникам использовать этот способ...

Веселье только начинается. Колесо пронесётся над, лежащими в жёлобе персонажами (если только они не гиганты или что-то настолько же несуразное) — после чего эти бедолаги ужаснутся увидев второе колесо, которое катится в нескольких футах за первым, но уже по жёлобу. Единственный способ избежать этого колеса — это убраться из желоба, что должно быть более сложным манёвром, чем запрыгивание в него.

Персонажи спасшиеся в боковых помещениях, также не обезопасили себя. Ранее упомянутые бочки наполненные жидкостью нужны, чтобы удержать колесо от нанесения сильных повреждений стене. Бочки начнут лопаться, чтобы затормозить колесо настолько, чтобы оно одновременно могло раздавить персонажей и не нанесло сильных повреждений стене. Однако, бочки наполнены не водой, а едкой, коррозионной кислотой!

Кислота брызнет в боковые помещения, покрывая персонажей стоящих там. Доспехи конечно немного защитят от неё, но только за счёт их будущей эффективности — так как кислота имеет коррозионные свойства!

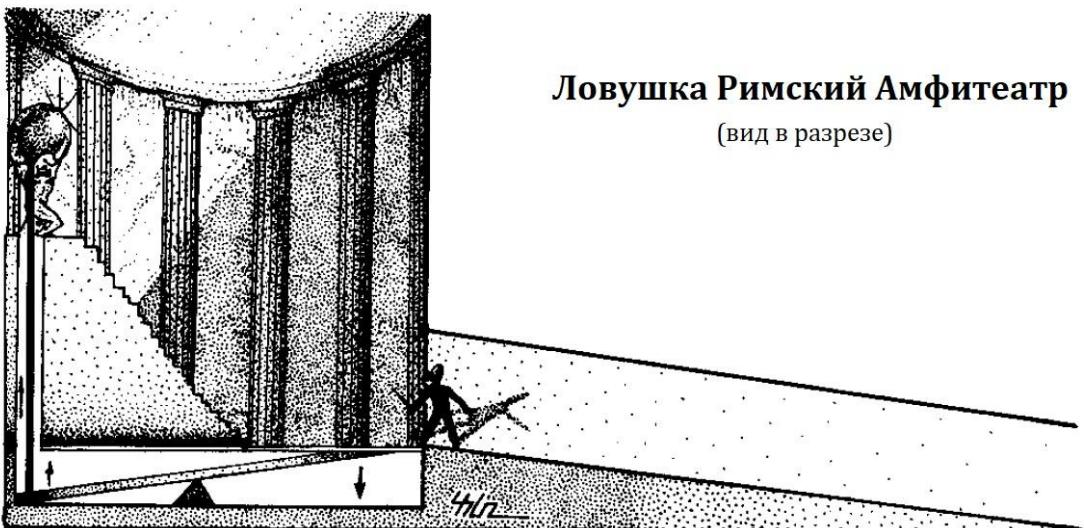
Вернуть персонажей в обычную рутину исследования подземелья после подобного опыта будет проблематично. Вы можете спроектировать помещение, так чтобы потоки кислоты разъели штукатурку на стенах, открыв потайные проходы. Также вы можете поместить дверь выше по скату, прямо за тем местом, где были спрятаны колёса. Тут уже вам решать.

Ещё одна ловушка, сбрасывающая смертельно опасные объекты, на ничего не подозревающую партию, называется **Римский амфитеатр**. Ловушка спроектирована Бетти Капф. Эта ловушка достаточно очевидна, но выглядит эффектно и точно сработает из-за сокровища, которое охраняет.

В амфитеатре доминирует статуя человека согнувшегося под весом огромного золотого шара лежащего у него на плечах. Шар около 5 футов в диаметре и весит около 5 тонн, а его стоимость оценивается примерно в 5'000 золотых монет.

Пол амфитеатра это на самом деле большой и точно сбалансированный рычаг. Как только на пол подействует какой-либо вес (сопоставимый с партией авантюристов), рычаг начнёт подниматься, заставляя шест внутри пьедестала подняться и столкнуть золотую сферу. Шар, прыгая вниз по ступеням, влетит аккурат в партию.

Шар, сам по себе, достаточно хорошая награда, но вытащить его из подземелья будет проблематично. Попытка разбить сферу на куски сильно снизит её стоимость.



Ловушка Римский Амфитеатр

(вид в разрезе)

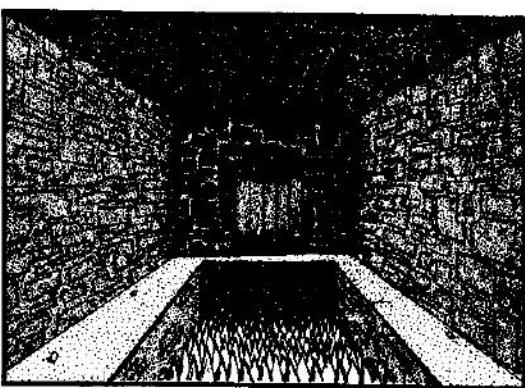


Рисунок А (как видится ловушка)

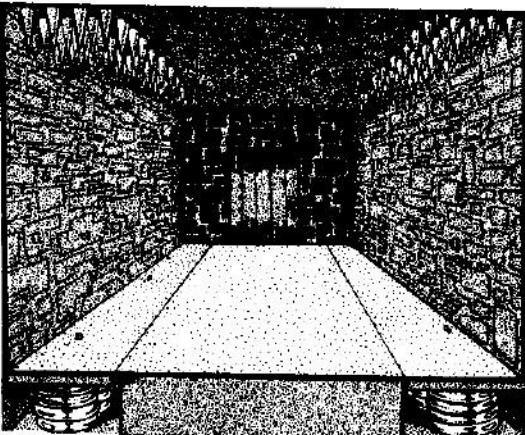


Рисунок Б (истинный вид ловушки)

Иллюзии — это
смертельно-утончённая комнатная
ловушка, спроектированная Петом
Мюллером. Ловушка предстаёт перед
подземельцами в виде комнаты, центр
которой представляет из себя яму
заполненную шипами. Яму можно
обойти по небольшим проходам,
оставленным по краям от неё. (Рисунок
А.)

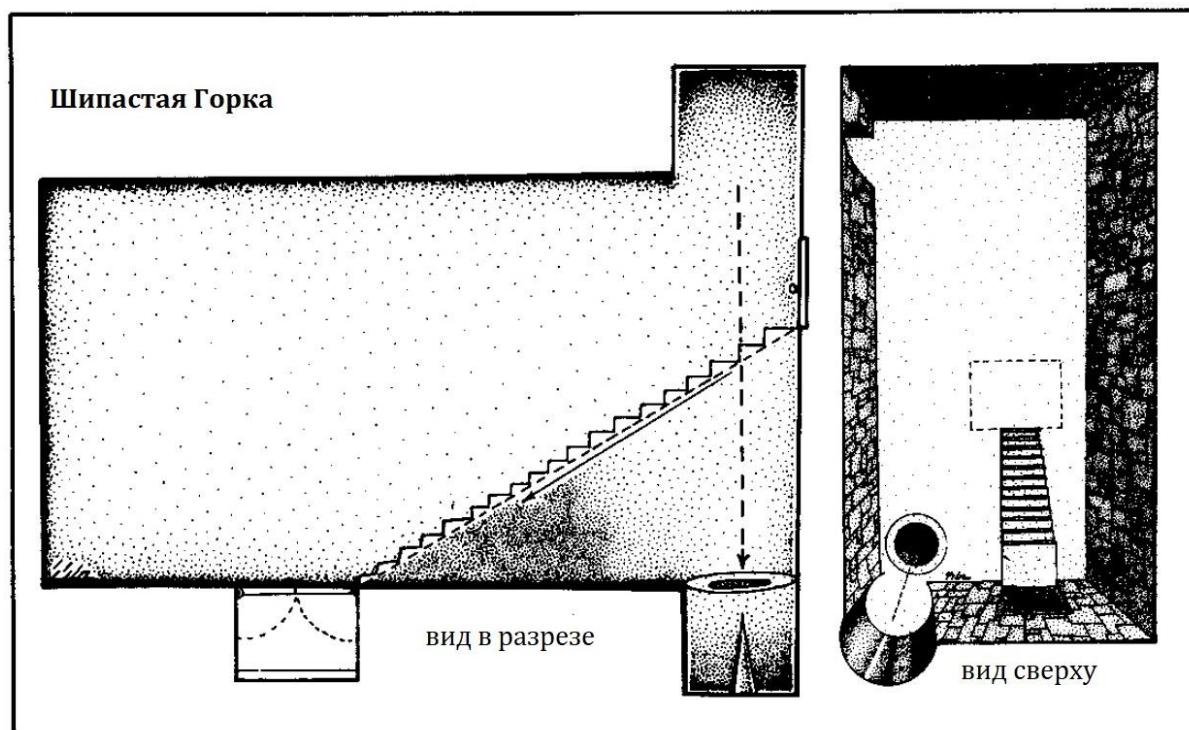
Яма на самом деле иллюзия. Так же
как и секции потолка над проходами по
бокам от ямы, которые на самом деле
покрыты рядами шипов, аналогичных
тем что в яме. (Рисунок В.)

Безопасный можно пройти только
через "яму". Если пойти по боковым
проходам, то пружины под
платформами выбросят эти секции
прямо в потолок. Ауч.

Не удовлетворившись проектировкой
ловушки "Нечестное колесо", Пол
О'Коннор разработал ещё две. Обе
абсурдно сложны и очень долго
уничтожают персонажей самыми
изощрёнными способами. Что тогда что
сейчас, сталкиваясь с жуткими



порождениями его мозга, я начинаю думать, не является ли господин О'коннор моим дальним родственником...



Например, рассмотрим ловушку **Шипастая Горка**, которую я и сам бы мог придумать! Ловушка выглядит как комната с лестницей. Лестница поднимается на тридцать футов и заканчивается дверью. Другими приметными местами помещения являются дыра в потолке и, расположенный прямо под ней, тонкий пергамент с нарисованной на нём мишенью, который скрывает под собой смертельно опасный шип.

Когда кто-то поднимется по лестнице и дотронется до двери, ступени сложатся превратив её в горку. Если подземелец не сможет зацепиться, то скатиться вниз прямиком в люк, спрятанный у основания лестницы. Крышка люка сразу закроется и услышен будет лишь удаляющийся крик, падающего персонажа. Затем его снова услышат, но уже раздающимся из потолка. На дне люка расположен телепорт, который перемещает всё что его коснётся в дыру на потолке прямо над мишенью. Персонаж провалившийся под пол, заканчивает свой путь падением с потолка, через мишень, прямиком на шип.

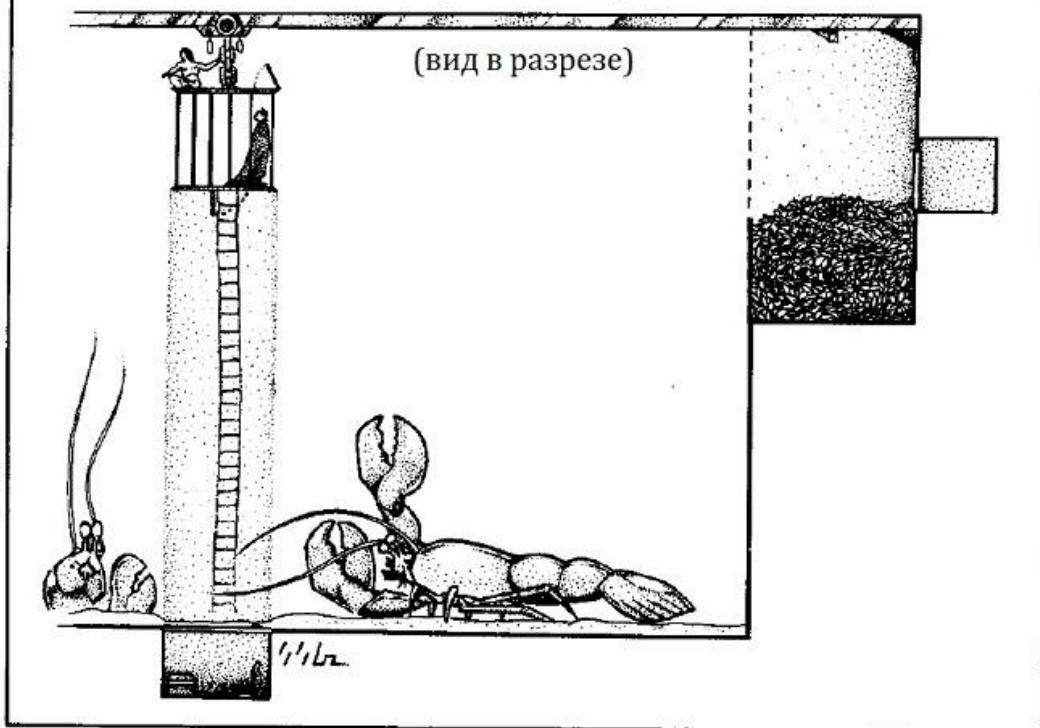
Обычная смертоносная ловушка. А также невероятно обескураживающая.



Ещё более странной комнатной ловушкой Поля является **Ловушка с омарами**, предназначенная для персонажей, оказавшихся без сознания и попавших в плен, блуждая по подземелью. Очнувшись, персонажи обнаружат себя в достаточно опасном положении.

Подземельцев поместили в клетку, подвешенную в пятидесяти футах над песчаным полом круглой комнаты. В помещении рыщут голодные скальные омары, угрожающие клацая своими клешнями в ожидании пиршества. Клетка висит на цепи, прикреплённой к лебёдке. Сама лебёдка встроена в направляющий рельс, который протянут по потолку через всё помещение и уходит прямиком в стену.

Ловушка с омарами



В клетке есть два приметных и не запертых люка. Люк над головой ведёт на крышу клетки. Персонажи могут свободно перемещаться по крыше клетки, где они обнаружат, что крепление лебёдки оборудовано двумя кольцеобразными ручками.

В этом помещении не всё то, чем кажется. Во-первых, клетка проецирует заклинание невидимая стена от своего основания до самого пола комнаты. Что позволит персонажам безопасно спуститься вниз по лестнице, так как омары не могут пройти сквозь стену, главное не рассказывайте об этом персонажам! Во-вторых, секция стены в которую уходит направляющий рельс лебёдки, на самом деле сделана из тонкого окрашенного пергамента и рельс насквозь прошивает её. Наконец, в полу, под первоначальным положением клетки, скрыт подвал, в котором расположены сундук с сокровищами и встроенный в пол рычаг.

Омары очень сильны и прямое боевое столкновение закончится не в пользу персонажей, так как они изначально задуманы как непобедимая угроза, а подземельцы очнутся в клетке безоружными! Их пожитки хранятся в маленькой комнате, находящейся прямо за единственным выходом из этого помещения.

Для того чтобы выбраться отсюда, подземельцам мало будет просто убить омаров. Один из персонажей должен будет залезть на крышу клетки и со всех сил потянуть за крепёжные кольца лебёдки. Это потребует от персонажа определённой силы, но заставит клетку скользить по рельсу и соскочить с него в конце. Если персонаж достаточно силён, то клетка пройдёт сквозь ложную секцию стены и упадёт на кучу перьев. Если персонажу не хватит силы, то клетка продвинется на меньшее расстояние и упадёт вниз к омарам. Печально.

Если персонажи бесстрашно спускаются вниз по верёвочной лестнице, то заметят, что омары держаться на определённом расстоянии от щита, и скорее всего догадаются о его существовании. Любой персонаж спустившись до пола комнаты, скорее всего обнаружит потайной подвал.

В подвале есть сундук полный сокровищ, ценность которых полностью зависит от воли ведущего. Рядом с сундуком расположен рычаг непонятного назначения.

Рычаги в подземельях обрекают погруженцев на смерть. Если дёрнуть за рычаг, то незамедлительно и невосстановимо пропадёт невидимая стена идущая от клетки. Омары, будучи крайне чувствительными к подобным вещам, жадно бросятся убивать персонажей.

Как было сказано ранее, пожитки персонажей находятся в комнате расположенной прямо за помещением с перьями. Если вы действительно коварны, то можете в перьях спрятать ловушку.



Роскошная опора Рика Лумиса намного более простая ловушка. В центре обычного квадратного помещения, одиноко стоит неуязвимый роскошный волшебный посох, зажатый между полом и потолком. Посох, желанная награда, удерживает потолок: незакреплённый 10'000 фунтовый гранитный блок. Не учитывая это обстоятельство, посох можно спокойно забрать.



Подлая лавовая комната Скота Роудса, это очередная элегантная и простая ловушка. Подземельцы наткнутся на неё, когда зайдут в обычную комнату подземелья, в которой есть несколько светящихся пузырей (из незаметно растущей) лавы.

Обычные выходы через стандартные двери легко досягаемы из любой точки комнаты.

Из этой комнаты выходит средней длины туннель; в конце этого туннеля погруженцы могут легко рассмотреть надпись. Однако, издалека разобрать что там написано невозможно.

Персонаж который пройдёт по туннелю, чтобы прочитать её, будет вознаграждён следующей надписью: "Ты облажался". Когда персонаж обернётся назад, то увидит что проход за спиной закрыт лавой, а он сам попал в ловушку.



Коварный дворфийский ум Тодда Дайсена ответственен за появление **Вакуумной ловушки**, которая болью доказывает эффективность применения частичного вакуума в подземельях против авантюристов.

Подземельцы заходят в эту комнату через единственную дверь, которая, как только последний член партии зайдёт внутрь помещения, бесшумно закрывается у них за спиной. Дверь сольётся со стеной, так что её будет крайне сложно найти.

Комната ярко освещена. Пол покрыт слоем из золотых монет глубиной около трёх футов. Гладкие и ровные стены, выложены из чёрного базальта; из-за особенностей освещения потолок не виден.

Пока погруженцы жадно загребают золото себе в сумки, потолок начинает подниматься выше. Из-за этого в комнате комната понижается давление и плотность воздуха. Через восемь минут, персонажи начнут терять сознание.

Спустя десять минут, воздуха станет настолько мало, что потерявшие сознание персонажи умрут. Затухающие факела или лампы, потерявшие сознание мелкие животные, которых привели с собой подземельцы, давление в ушах или падающие замертво сопартийцы, всё это подскажет персонажам о том что происходит. Падение в обморок будет сопровождаться носовым кровотечением.

Если, попавшие в ловушку, персонажи поймут, что происходит, то им можно будет дать лишь один совет, искать входную дверь. Если они обратятся к богам с просьбой дать им что-то чем можно дышать, то можете смело заполнить комнату отравленным газом...

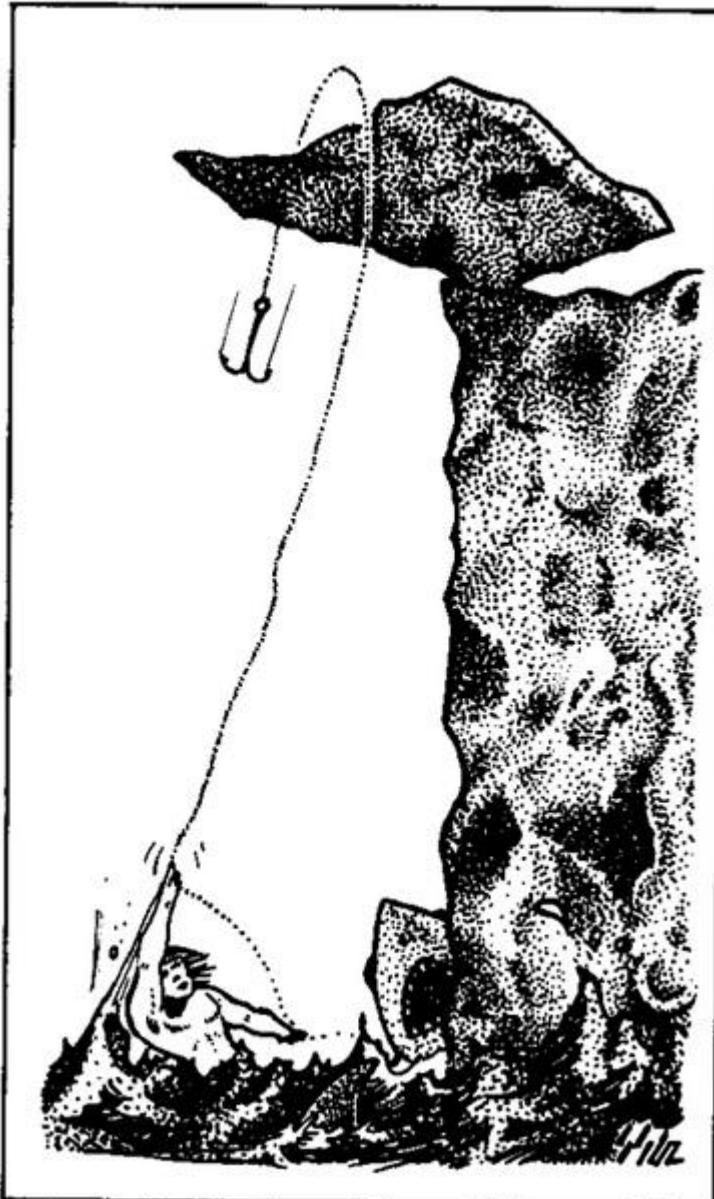


Майк Стэкли разработал комнатную ловушку, названную им **Чем больше шкаф**. В очередной раз, безмерно щедрый Майк выбрал погруженцев в качестве субъекта для классической смерти.

Подземельцы попадут в ловушку войдя в природную пещеру. Вход моментально закроется за ними — дверью, завалом из камней или чем вы сами придумаете. В тоже время, комната начнёт затапливаться водой.

Под потолком есть нависающий выступ скалы, за который можно удобно зацепиться. Смекалистые подземельцы скорее всего сделают петлю на конце верёвки, чтобы зацепиться за скалу и спастись — особенно если вы запустите в воду акул или подобных им гадин.

Однако, камень еле балансирует, чтобы не упасть. Любое взаимодействие с ним приведёт к его падению — обычно на головы партии, пытающейся заарканить его. При любом раскладе, камень упадёт — и чем больше он будет, тем сокрушительнее будет падение.



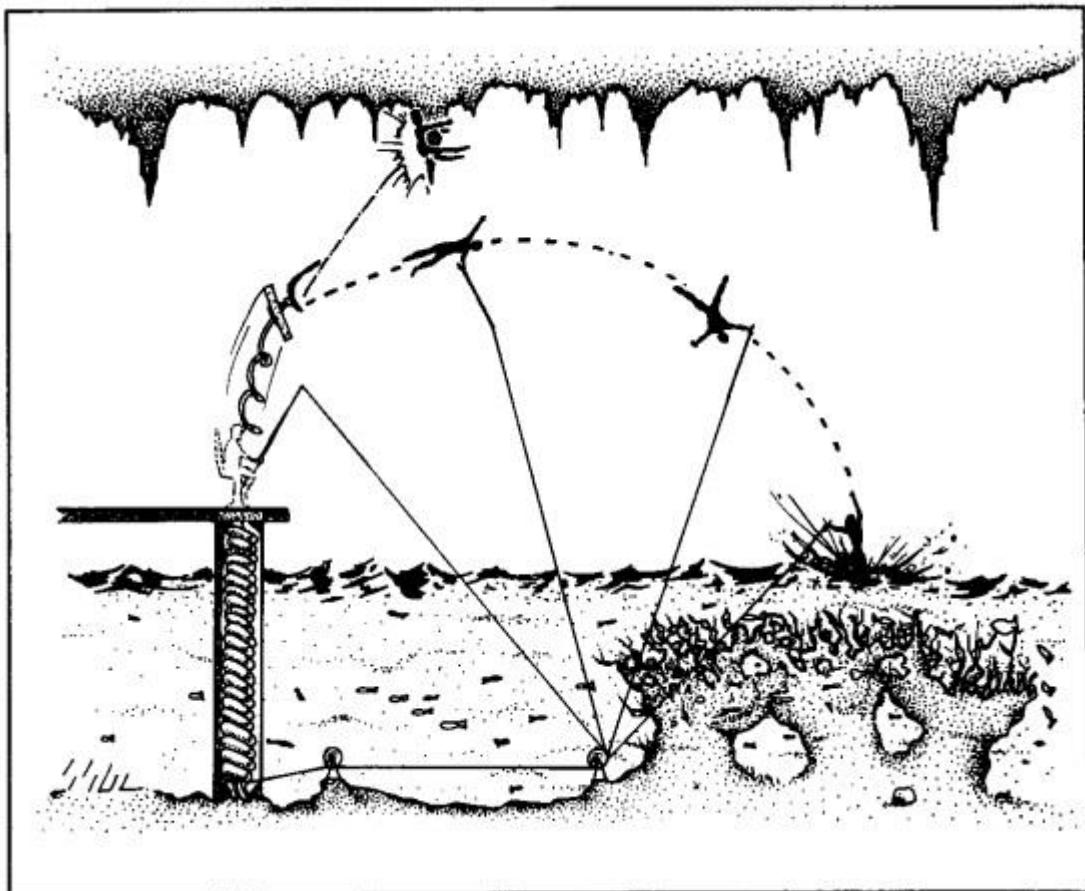
Эта подводная комнатная ловушка представлена нам Брэндоном Кори, шутки ради её назвали: **Это Пикколо или запись?** У неё есть несколько уровней опасности и вдобавок достаточно эффектных.

Ловушка, естественно расположенная в воде, представляет из себя комнату со стеклянными стенами. Огромные и массивные морские существа плавают в тёмных водах едва видимые за стеклом. Захватывающий дух вид.

В комнате, на изысканном пьедестале лежит инкрустированная драгоценными камнями флейта пикколо. Однако, сокровище охраняется шогготом, будто бы сошедшим со страниц книг Г. Ф. Лавкрафта.

Оказавшись в таком положении, большинство персонажей попробуют сыграть на пикколо, так как шогготы известны своей слабостью к звукам флейты. Несомненно, шоггот пустится неуклюже плясать; чем пронзительнее и выше взятая нота на пикколо, тем менее опасен будет шоггот.

На самом деле суть ловушки в том, что стеклянные стены этой комнаты уязвимы к некоторым высоким звуковым диапазонам, которые бедолага, играющий на пикколо, может воспроизвести, развлекая шоггота. Когда будет взята заветная высота звука, стеклянные стены треснут, впуская внутрь комнаты тонны морской воды...



Кто ещё попался по настоящему абсурдная комнатная ловушка, придуманная Майклом Остином. Эта ловушка настолько далеко зашла в своей глупости, что я не мог не включить её в этот сборник.

Сама комната является природной пещерой, потолок которой усеян рядами жутких сталактитов. Большая часть пола представляет из себя озеро с ключевой водой. В озеро вдаётся небольшой уступ, на котором стоит рыбацкий стул, стоящий на одной толстой ножке. В воде рыщут косяки голодных и смертельно опасных рыб. Леска удочки, уходящая в водную гладь, уже слегка натянулась.

Стул установлен над шахтой с взвешённой пружиной; пружина распрямиться, как только натягнется леска. Поэтому, в тот момент как персонаж усядется на стул и начнёт наматывать леску, считайте что ловушка "запущена".

Стул подбросит так высоко, что персонаж буквально взлетит. Если персонаж отпустит удочку, то по инерции улетит прямиком в один из сталактитов. Если персонаж мёртвой хваткой вцепиться в удочку, то он пролетит под самым потолком и приземлиться на риф, находящийся в нескольких дюймах под водной гладью.

Майкл Остин создал пару странных комнатных ловушек. Каждая из которых призвана справиться с чрезмерно жестокими и/или жадными персонажами.



Выставка атлантов — это комната наполненная великолепными греческими статуями. Все статуи медленно вращаются вокруг своей оси, стоя на дискообразных пьедесталах, чтобы их было легче рассмотреть с разных сторон. Чтобы украсить статуи, и увеличить шанс смертельного исхода для персонажей, основание каждой из статуй инкрустировано драгоценным камнем.

Каждая из статуй защищена магическим барьером цилиндрической формы, идущем от пола до потолка. Кроме защиты статуй, цилиндры также служат опорой для потолка. Поэтому, если подземельцы решатся обчистить комнату, то тем самым развеют магические цилиндры и обрушат потолок себе на головы, с известными последствиями.



Мост самоубийств — это вторая странная ловушка Майкла. Ловушка представляет из себя комнату, залитую кипящим воском на глубину в десять футов. Над воском протянулся узкий деревянный мост без перил и страховки. Воздух наполнен испарениями от кипящего воска; бурлящий воск забрызгал часть моста, сделав его местами скользким. Мост охраняет волшебная оживлённая кремниевая статуя.

Персонажи почуяли запах воска, а также ощутят его на мосте и на своих доспехах. Падение в воск будет смертельным, если персонаж не умрет от падения, то точно задохнётся барахтаясь в кипящем воске.

Вся суть ловушки заключается в кремниевой статуе. Если её ударить стальным оружием, то из неё будет высечен сноп искр. При должной удаче, испарения воска вспыхнут и подожгут мост, а вместе с ним и нескольких персонажей.

2

Коридорные ловушки

Длинный, тёмный, отсыревший коридор подземелья – это самое обычное место для установки ловушки. Потолок может обвалиться, стены сложится, а из потайных бойниц вылететь стрелы — коридор является одним из самых опасных мест в подземелье, несмотря на свой внешне безобидный вид.

Одна из основных причин, почему ловушки так хорошо работают в коридорах состоит в том, что в зависимости от расположения проходов, вы можете с большим шансом предположить каким путём пойдёт партия, а потому сможете расположить смертельно опасные устройства, так что они сработают максимально эффективно. Где ещё жертвы выстроются в одну линию, словно мишени в тире?

Ловушки описанные в этой главе предназначены для размещения в первую очередь в коридорах и лестничных пролётах, но слегка доработав их можно будет разместить в обычных комнатах и сокровищницах. Некоторые из этих ловушек сбьют с пути погруженцев; другие поймают; третья просто убьют. Но все они заставят погруженцев исследовать подземные коридоры с большой осторожностью.

Никакой беготни по коридорам!

Препятствия

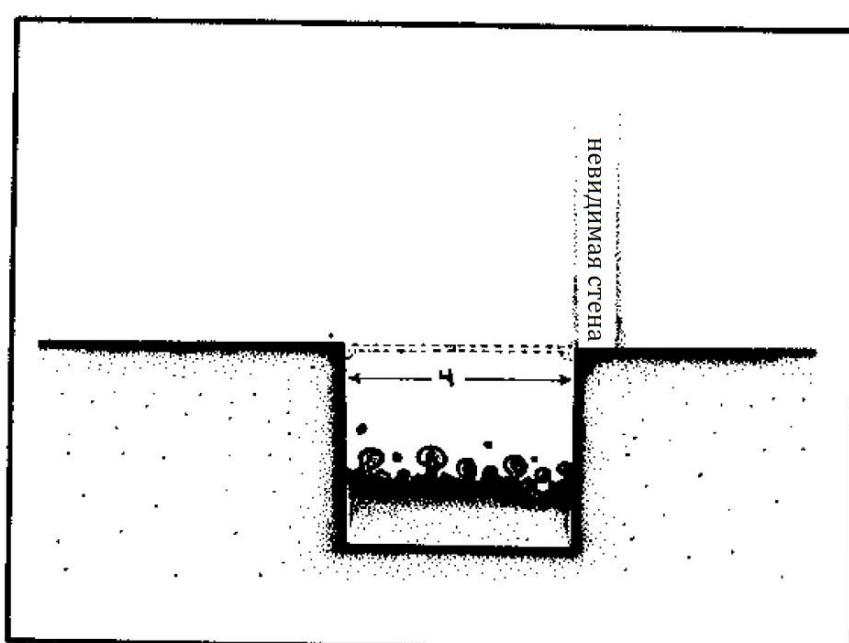
Достаточно распространённым видом коридорных ловушек, являются препятствия или другими словами, то что преграждает выбранный партией путь. Подобные ловушки обычно преодолеваются приложением физических или умственных усилий, но последствия провала обычно фатальны. По своей природе, подобные ловушки лучше всего срабатывают, если их разместить попрёк пути к сокровищнице или на выходе из подземелья.

Потоки кислоты, воды или лавы, пересекающие туннель, являются естественными ловушками-препятствиями. Подобные вещи обычны для подземельного мира, потому опытные авантюристы буквально зевают от скуки, при виде подобных препятствий. Подобное они видели сотни раз, можете быть уверенными, что это не съебет их с верного пути.

В подобном ключе мыслил и Барри Салливан, разработавший ловушку **Буквально рукой подать**. У неё достаточно простая конструкция. Для партии она предстанет в качестве траншеи шириной от четырёх до пяти футов, заполненной некоей непонятной жидкостью. Скажите им, что при должном усилии они смогут перепрыгнуть яму, но

падение в жидкость будет смертельным. Ни в коем случае не говорите им, что на другой стороне ямы стоит невидимая стена.

Первый персонаж, рискувший перепрыгнуть траншеею, скорее всего обречён на смерть. На поверхности невидимой стены нет ничего, за что можно было бы зацепиться. Всё произойдёт настолько быстро, что другие члены партии не успеют спасти персонажа, до того как тот плюхнется в



яму. Единственным способом преодолеть эту ловушку будет развеять заклинание невидимой стены и перепрыгнуть, или телепортироваться в пространство за стеной.

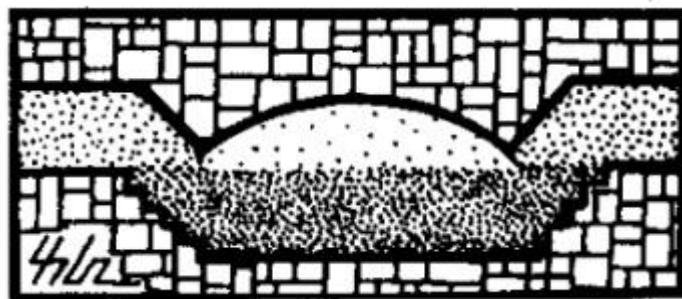
Если вам кажется, что ловушка слишком смертельно опасная, то можно что-то в ней поменять. Например, вы можете поставить толстое стекло вместо невидимой стены. Тем самым вы уберёте всю магию из ловушки, так что волшебник не сможет почувствовать то что находится на другой стороне ямы. Также, если прыгнувший персонаж в особенности везуч, то он может пролететь сквозь стекло, а не отскочить от него. Подземелец получит урон разбив стекло, но всё таки это лучше чем упасть в лаву.

Если вы хотите сделать ловушку немного более коварной (а эти гадкие подземельцы заслужили это обидев вас чем-либо, вы можете отомстить им), снабдив ловушку люком, который открывается после того как по нему пройдут. Таким образом вы сможете погубить сразу двух персонажей — один упадёт пройдя по люку, а второй при попытке перепрыгнуть через яму.



Однако коварное и смертельное коридорное препятствие предложил Скот Роудс. Ловушка называется **Газовый коридор**, который создан с целью тушить факела и даже убивать беспечных и глупых погруженцев.

Заведите партию в углубление коридора заполненное углекислым газом, которое потушит факела, проходящей по нему партии, и возможно убьёт кого-то из персонажей, по глупости задержавшихся в коридоре (вы можете зацепить партию намёками на то что здесь могут быть потайные двери, вдруг кто-то из персонажей клюнет на это).

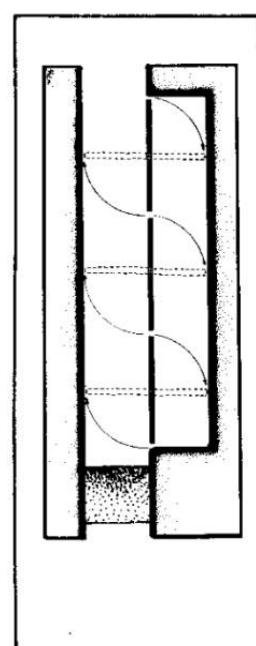


Если вы хотите сделать эту ловушку ещё опаснее, то можете поэкспериментировать поместив в карман над углублением с углекислым газом природный газ или водород. Что повлечёт за собой взрывные последствия для тех погруженцев, которые захотят перехитрить ловушку и поднять свои факела над облаком углекислого газа, проходя по коридору.



Сила подземельцев заключается в их количестве. Они ходят вместе, сражаются спина к спине и проходят сквозь опасные места колонной по одному, привязавшись друг к другу веревкой. Однако, одни из самых захватывающих сражений происходят, когда подземельцы сражаются поодиночке против одного или нескольких монстров.

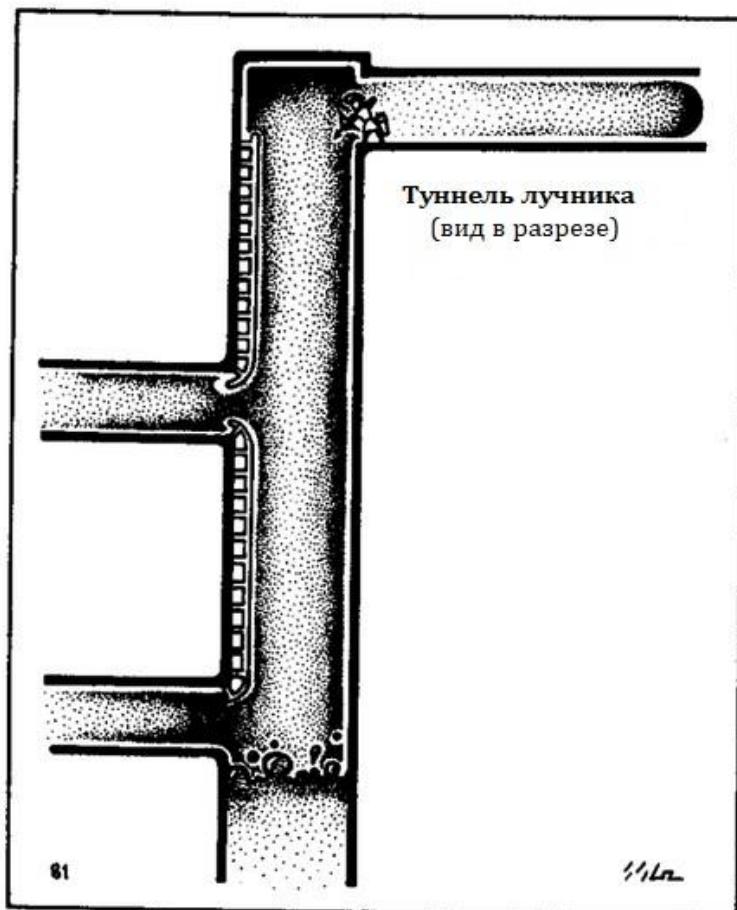
Для того чтобы создать такую ситуацию Рик Лумис разработал **Секционный коридор**. Ловушка приводится в действие нажимной плитой, встроенной в пол коридора. Когда на плиту наступают, определённые секции стены коридора быстро встанут перпендикулярно, изолируя членов партии в отдельных полостях. Вы можете запустить монстров в секции из открывшихся полостей в стене, создавая тем самым интересные боевые ситуации.



Если перед активацией ловушки подземельцы ходят плечом к плечу, то они скорее всего окажутся вместе в одной секции. Вы можете им это разрешить, если вы из тех кто любит дать им передышку. Однако, если вы достаточно коварны, то просто скажите что это узкий коридор шириной в пять футов, тем самым вы можете быть уверенным, что поймаете членов партии по одиночке. В любом случае, продумайте как отключить ловушку, чтобы она опять превратилась в коридор и дала партии возможность пройти дальше.



Туннель лучника – это коридорная ловушка с подставой, придуманная Чарльзом Скоттом Кимболлом. Она призвана разнообразить вертикально ориентированные помещения, оборудованные лестницами.



Туннель лучника
(вид в разрезе)

Эта ловушка была спроектирована специально для подземелий с тремя или более уровнями, и работает лучше всего в тот момент, когда партия попадает в неё через средний уровень. Ловушка представляет из себя шахту с лестницей, на дне которой расположена яма с бурлящей лавой (или другой опасной субстанцией). В зависимости от вашего настроения, лестницы могут быть крепко приделаны или шататься.

На вершине шахты стоит готовый к стрельбе лучник. Вы можете дать ему те характеристики, которые лучше всего подойдут в вашем случае, но делайте его достаточно метким.

Лучник будет стрелять во

всех кто лезет вверх по лестнице (или летит вверх по шахте). Понятно, что партия окажется в достаточно опасной ситуации, особенно если лучник начнёт стрелять после того, как они окажутся на середине лестницы, заставляя свои цели выбирать между двумя путями спасения. Пытаясь удержаться на возможно плохо закреплённой лестнице, партии будет тяжело защищаться с помощью ответной стрельбы или колдовства.

Используйте эту ловушку, чтобы усложнить жизнь персонажам, пытающимся сбежать из подземелья, поднявшись на верхние уровни. Нижний уровень шахты ведёт в более глубокие (а потому более опасные) места подземелья.



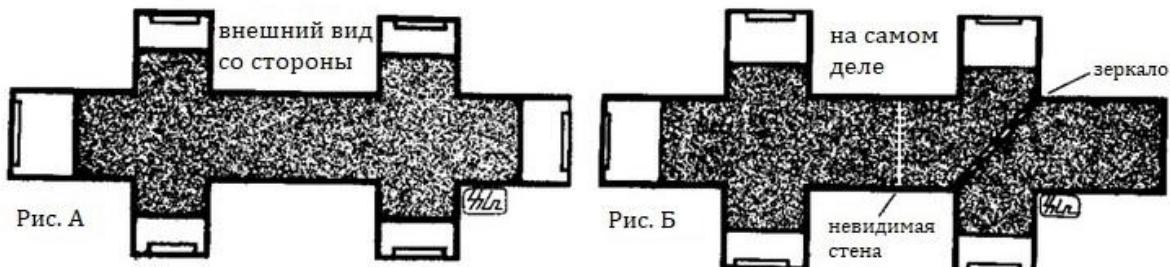
Мон Матсуока спроектировал действительно хитрую ловушку **Зеркальце, зеркальце, упади**. Чтобы вусмерть запутать персонажей, в этой ловушке используется зловещая система зеркал.

Подземельцы попадут в комнату длиной 50 футов от двери до двери. Область между дверьми заполнена расплавленным золотом. Подземельцы должны найти способ, как пройти через золото для того, чтобы продолжить свои похождения.

В середине коридора расположена невидимая стена, которая должна преградить путь партии и защитить зеркало, расположенное дальше.

Дальше коридор наискосок пересекает зеркало, в котором отражается левое крыло помещения, так будто это продолжение центрального прохода. За зеркалом находится

оставшаяся часть коридора длиной в десять или пятнадцать футов, также заполненных расплавленным золотом.

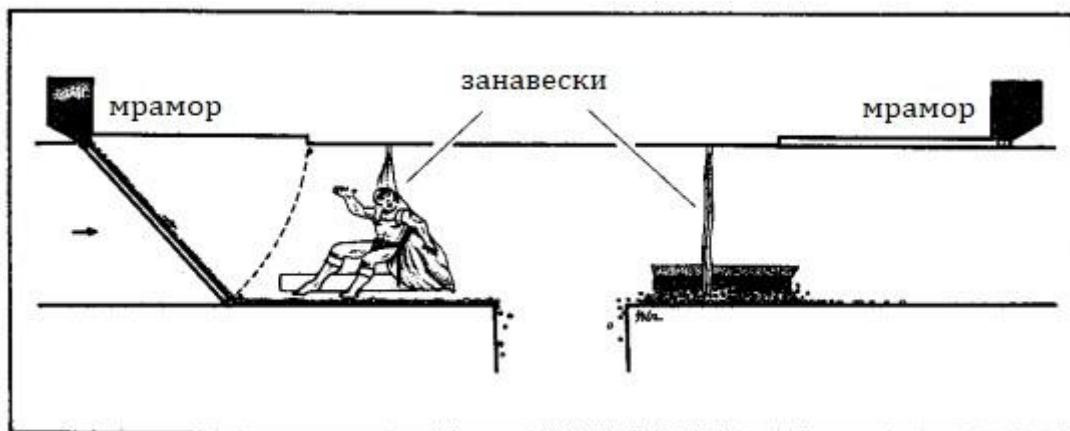


Из-за того что коридор выглядит коротким, кто-то может попробовать телепортироваться в его конец. В этом случае маг просто окажется в золоте, а другие персонажи увидят, как маг исчезнет, после чего услышат его вопль, но не смогут понять что с ним произошло.

Когда подземельцы поймут, что происходит на самом деле, пробьются сквозь стену и разобьют зеркало, вы можете застать их врасплох притаившимися в правом крыле коридора врагами, которые затруднят попытку подземельцев пробраться к двери в левом крыле.



Дэвид Мак Коннелл придумал крайне беспощадную ловушку. Сам создатель назвал её **Великолепное мраморное злоключение**, эта ловушка без сомнения замедлит продвижение даже опытной партии.



На первый взгляд ловушка выглядит, как коридор с обычными занавесками, висящими поперёк прохода. Если коснуться или раздвинуть занавески, то из потолка за спинами персонажей опустится большая дверь из которой на пол вывалится куча промасленных кусков мрамора. После чего, персонажам будет тяжело удержаться на ногах, а возможно они в итоге упадут в яму, расположенную за занавесками.

В то время как с потолка начнёт падать мрамор, в другом конце коридора открывается люк, из которого на пол высыпается ещё больше мрамора. Персонажи

могут заметить это или нет, в зависимости от того насколько они внимательны в этот момент.

Теперь подземельцам нужно будет перебраться через яму, так как дверь у них за спиной невозможно поднять. Безопаснее всего будет сбросить весь мрамор со своей стороны в яму, после чего попытаться перепрыгнуть через неё на противоположную сторону. Естественно, что мрамор на противоположной стороне ямы будет затруднять сцепление с поверхностью, тому кто приземлится на него...

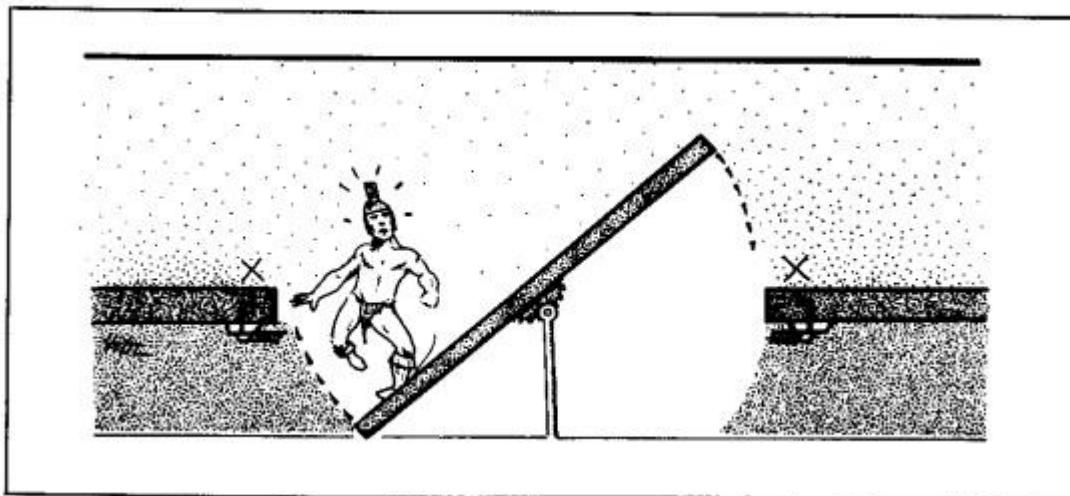
Эта ловушка спроектирована так, что сработает одинаково вне зависимости от того с какой стороны партия попадёт в неё. Ловушка должна перезапускаться в тот момент, когда партия проходит через занавески в дальней части коридора. Вы можете использовать эту функцию по желанию.



Майк Стекпол разработал пару коридорных ловушек, обе достаточно "избиты" и "обычны", но используются в совершенно по-новому. Подобные ловушки точно доставят неприятности "всё-это-видевшем-сотни-раз" подземельцам.

Первая ловушка Майка называется **Неужели растяжка**. Главная фишка этой ловушки заключается в секции пола, вращающейся вокруг своего центра. Пол провалится даже от самого маленького веса; вращающаяся секция пола отправит бедолагу в яму, клетку или куда похуже.

Коридор с обеих сторон данной секции пола пересекают хорошо заметные растяжки. (Однако, неоновое свечение и сигнальные огни будут излишними.) Если растяжка порвётся, то из стен под вращающейся секцией пола выдвинуться прутья, даря безопасный проход. Если растяжка останется нетронутой, то секция пола провалится, как и задумано.



Кто смеётся последним ещё одна ловушка для зорких подземельцев от Майка Стекполя. Основой этой ловушки является подвижная секция пола, как и у "Неужели растяжка". Секция пола работает также, но в этот раз яма заполнена останками предыдущих жертв: повреждёнными доспехами и оружием, костями, возможно с небольшим количеством сокровищ и одним двумя магическими предметами.

Подвижную секцию можно заметить внимательно присмотревшись, а если ткнуть её чем-то наподобие посоха она будет двигаться. Таким образом партия может "случайно" обнаружить ловушку до того как она сработает и (возможно) они попытаются достать лежащие внизу сокровища.

На самом деле ловушка расположена в потолке и сработает когда вращающаяся секция пола повернётся на достаточный для касания потолка угол (что может произойти из-за глупца упавшего в яму или жадности подземельцев, которые поднимут секцию чтобы достать сокровища из ямы). Таким образом секция пола ударит потолок там где находится нажимная плита, которая обрушит его с противоположной стороны прямо на пол (в том месте где скорее всего находится большая часть партии).

После того как партия будет раздавлена в кашу, прибудет бригада уборщиков и скинет останки подземельцев в яму, где они будут служить смертельной приманкой для другой группы. Держите свои ловушки в чистоте.

Разочарованный Гремлинским гуacamole и Хоббитским крошевом, Стекпол разработал ещё одну тематическую пару коридорных ловушек. Обе используют заполненные водой тунNELи; чтобы они сработали, вам нужно просто заманить персонажей в тунNELь с водой, через который им придётся плыть длительное время, пока они не доберутся до кармана с воздухом.



Суть ловушки **Задержите дыхание** заключается в содержимом воздушного кармана. Конечно вы можете вообще не размещать карман, но более коварным решением будет заполнить его отравляющим газом. Можно использовать усыпляющий газ вместо отравляющего, чтобы персонаж потерял сознания и его было легче схватить.

Если вы захотите увеличить размеры ловушки, то можете в конце тунNELя расположить неисследованную гробницу, которая наполнена сокровищами и охраняется мумией.

Атмосфера гробницы перенасыщена кислородом. Так как персонаж задерживал дыхание или дышал с помощью воды, то выйдя он сразу не заметит ничего необычного в воздухе.

Эффект от высокого содержания кислорода в воздухе станет заметен, как только будет разожжён огонь (что является обычным делом, когда рядом разгуливают мумии). Огонь вспыхнет и нанесёт намного больше ущерба нежели ожидалось, также небольшой урон получит и разжёгший огонь персонаж. Если в гробнице будет темно, то подземельцы будут ещё больше мотивированы разжечь огонь...

Есть ещё одна пара коридорных ловушек от Майка, готовые вдохнуть свежую смерть в старые клише. Одна простая, а вторая нет. Обе смертельно опасны.



Первая в паре ловушек **Смотри куда прыгаешь**, которая комбинирует магию и монстров ради получения пугающе смертельного исхода. Сообщите подземельцам, что они ощущают магию исходящую из коридора перед ними. Заклинание, распознающее магию, покажет, что под полом есть яма, скрытая с помощью иллюзии.

Подземельцы, желая заранее узнать что их ждёт в яме, скорее всего используют то, что прервёт действие заклинания иллюзии. А в яме их ждёт горгон...



Вторая в паре ловушка называется **Между молотом и наковальней**. Эта ловушка является хитрой вариацией обычной яма-коридорной ловушки, которая точно заставит персонажей передвигаться только на цыпочках, боясь потерять пальцы на ногах!

Ловушка состоит из обычной ямы в полу, активируемой любым выбранным вами способом. Когда персонаж окажется на дне ямы, то поймёт что она слишком глубока, чтобы самостоятельно выбраться из неё.

Когда люк откроется, его створка нажмёт на кнопку, расположенную в стене ямы. В результате чего разобьётся склянка с кислотой, которая разъест верёвку, проходящую внутри стены подземелья и удерживающую секцию потолка расположенную над ямой.

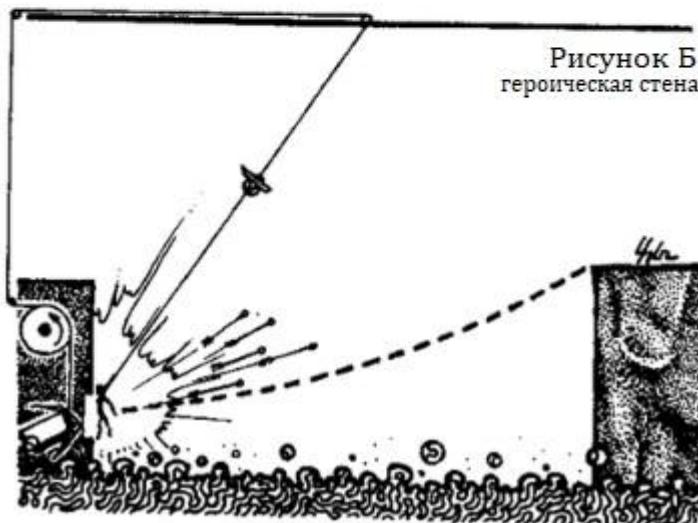
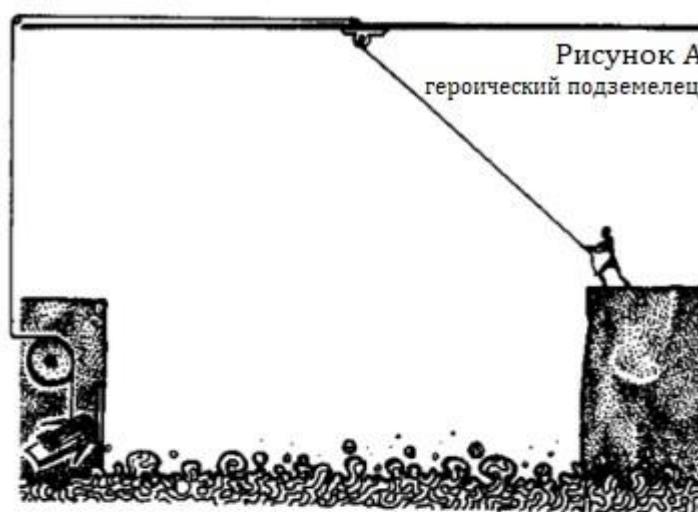
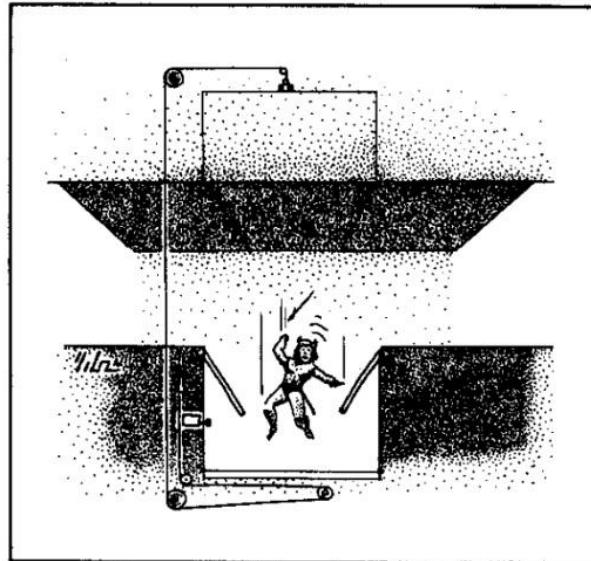
Верёвка порвётся за несколько секунд. Однако, до тех пор пока какой-либо вес воздействует на дно ямы, нажимная плита будет гарантировать, что блок потолка не упадёт. Если убрать весь вес, то блок потолка упадёт в яму, давя всех кому не посчастливилось там остаться.



Скорее всего, Брэндон Кори разработал ловушку **Смертельная тарзанка**, чтобы ответить на часто задаваемый вопрос: "Почему у Звезды Смерти была открытая шахта?" Я до сих пор не уверен, что разобрался в том зачем нужна эта шахта. Но я прекрасно понимаю, почему Брэндон находится в районной психушке.

Коридор разделён огромной ямой заполненной чем-либо отвратительным: монстрами, противной жидкостью или тем чем вы пожелаете. Яму невозможно пересечь. Из-за этого персонажи могут запаниковать, в особенности если они от кого-то убегают.

Внимательно присмотревшись можно заметить механизм лебёдки, расположенный в потолке примерно над центром ямы.



Если персонажам повезёт подтянуть к себе верёвку, то дайте возможность партии...

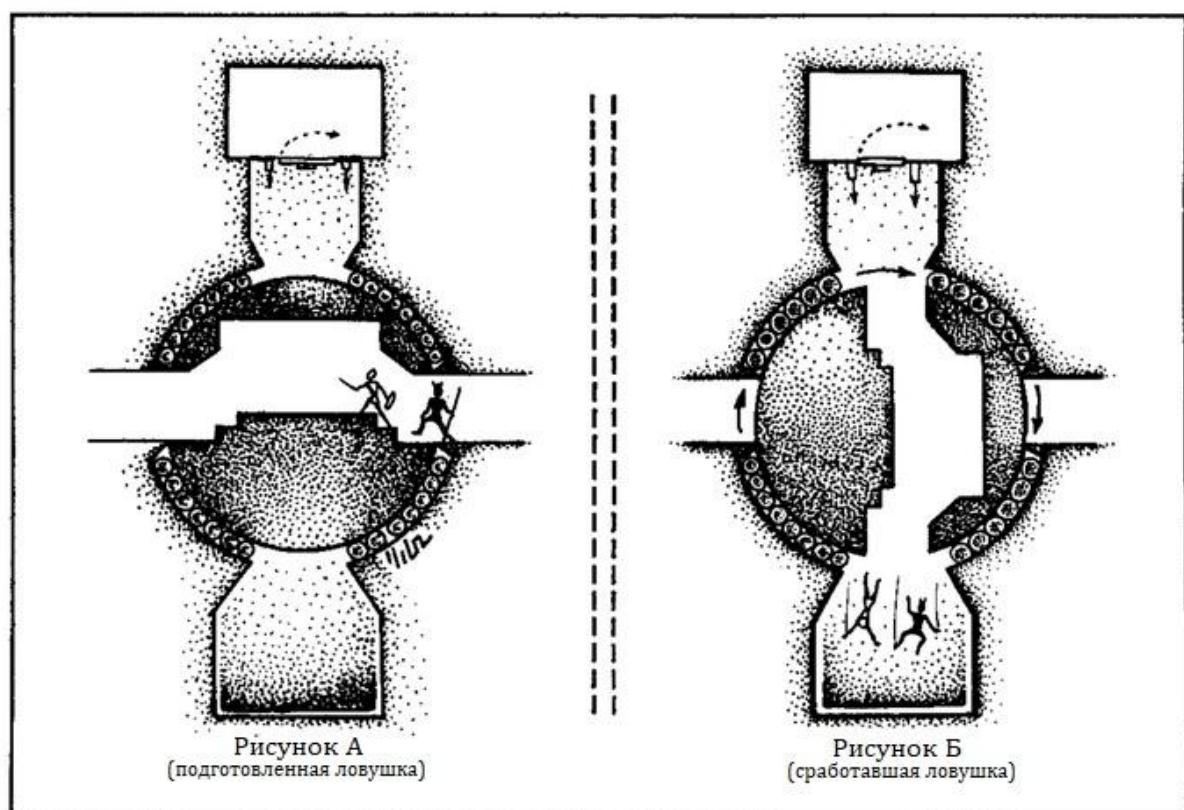
Настолько по геройски, что аж противно. В любом случае, настало время сработать ловушке. На самом деле лебёдка прикреплена не к потолку, а к верёвке, которая намотана на ворот, который раскрутится, как только на ней повиснет средней массы подземелец. Лебёдка резко упадёт вниз с потолка, меняя траекторию полёта персонажа. Вместо того чтобы чётко приземлиться на другой стороне ямы, подземелец врежется в стену ямы.

Чтобы нанести ещё больше урона, Брэндон добавил механизм оснащенный арбалетными болтами, который начнёт стрелять ими, как только натягнется верёвка. Несомненно глупое излишество, но намного веселее чем наблюдать за очередным придурошным подземельцем, подражающим Дугласу Файрбэнксу.

Мы все можем “поблагодарить” Майка Стэклипа за создание дьявольского механизма **Шарикоподшипникового коридора**. Смотрите под ноги...

Ловушка представляет из себя секцию коридора, сделанную в форме идеальной сферы. В данную полость была установлена каменная сфера балансирующая на маленьких шариках, что позволяет ей свободно крутится внутри этого пространства.

Понятное дело, что сфера в полости должна быть установлена настолько плотно, чтобы зазоры было сложно заметить. Шар очень подвижен, потому зашедший в него персонаж заставит его повернуться. Вы можете увеличить требуемую нагрузку для проворота, так чтобы в ловушку зашло больше одного персонажа до того как она сработает.

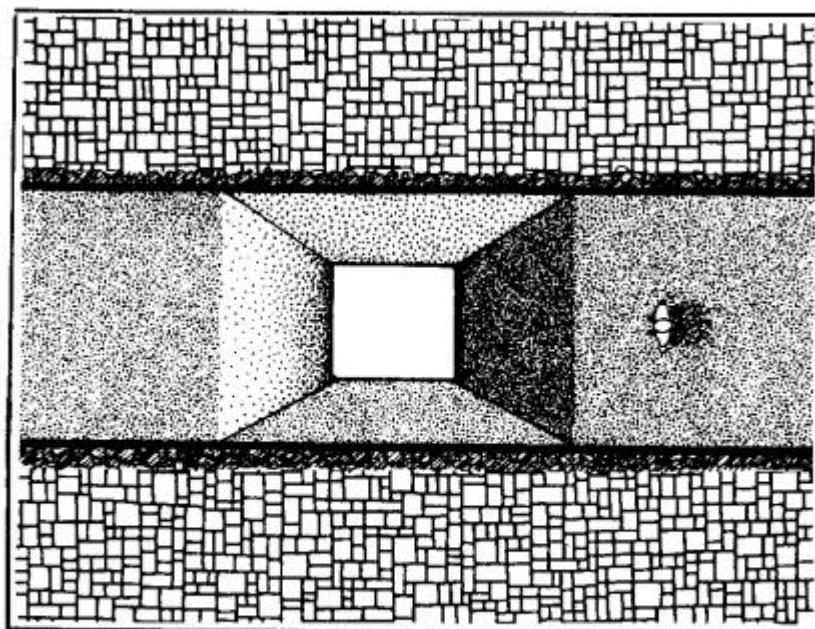


Когда сфера повернётся, персонажи упадут в яму. По желанию, вы можете расположить на дне ямы шипы. Если вы особенно коварны, то можете установить автоматически срабатывающие арбалеты в в верхней части ловушки, чтобы дополнительно усилить страдания упавших в яму персонажей. Выходной люк из ловушки, можно расположить в её верхней части.



Дж. Уолкер разработал ловушку **Скользкая яма**, которая обрекает на смерть персонажей, использующих проверенные временем методы избегания ловушек.

Разделите коридор от стены до стены заметной ямой ловушкой с покатыми смазанными жиром стенами. Подобные ловушки обычно преодолеваются путём вбивания крюков в стену, после чего по ним перелазят на другую сторону. Однако, данный способ не сработает, так как стены ловушки "Скользкая яма" чрезвычайно тонкие; крюки вбитые в стену ловушки вываливаются, как только к ним будет приложен вес. Ещё более коварным и смертельно опасным решением проблемы "умных подземельцев" будет, установка слоя из контактного взрывчатого вещества...



Скользкая яма
(вид сверху)

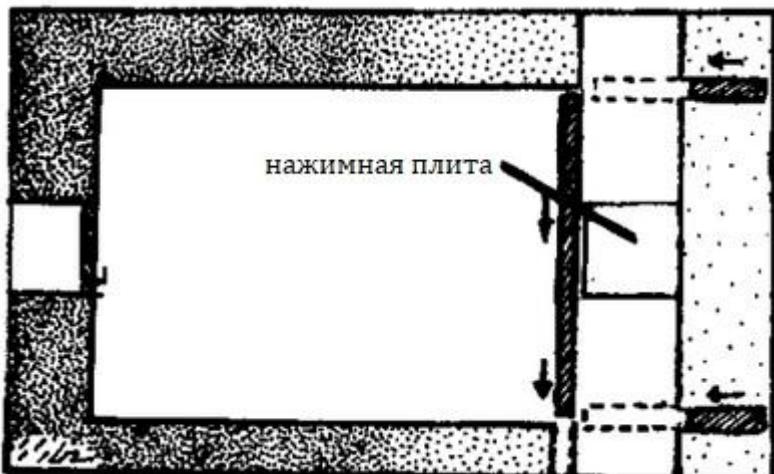
Сбивалки-с-пути

Ещё один вид коридорных ловушек это устройства сбивалки-с-пути, которые заставляют персонажей пойти по другому пути против их воли. Подобные ловушки особенно полезны в подземельях, планировка которых заставляет персонажей бесцельно блуждать в попытке обойти опасные столкновения. Подобные ловушки заставят персонажей столкнуться с опасностью в независимости от их желания.



Типичный пример это ловушка **Где перед?**, разработанная Полом О'Коннором. Она использует простую систему раздвижных дверей (срабатывающих с помощью

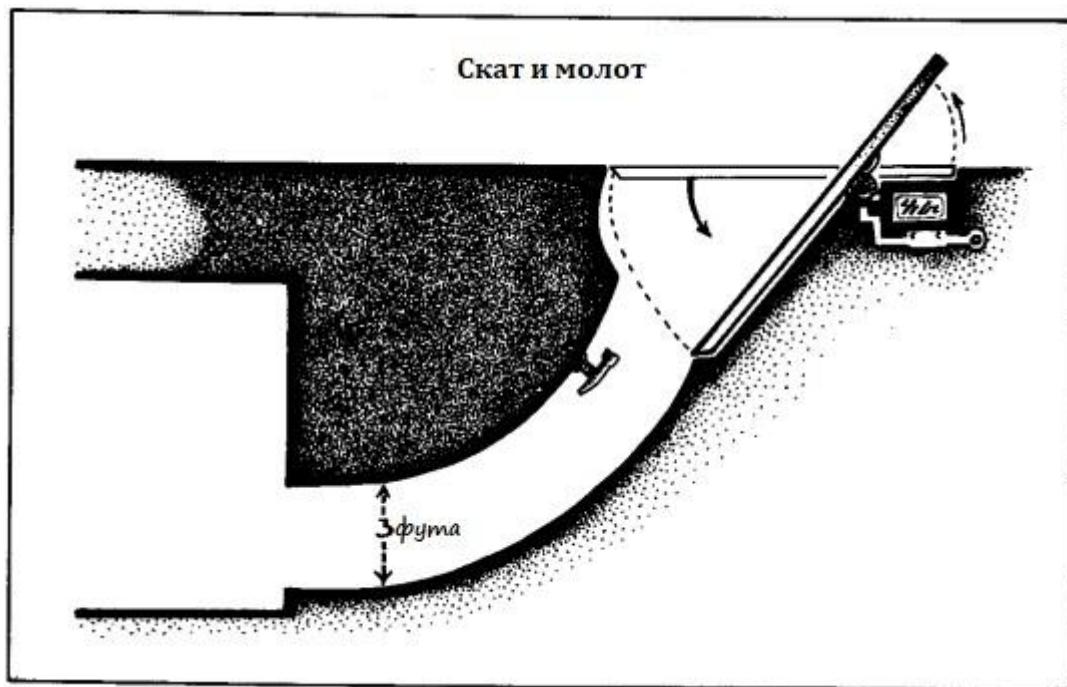
нажимной плиты или растяжки), эта ловушка превращает часть коридора в комнату. В такую комнату можно поместить практически всё что угодно, но если вы решите поставить туда монстра, помните что неожиданная смена обстановки это отличный шанс застать партию врасплох, с потенциально смертельным исходом. После того как персонажи разберутся с тем, что



поджидает их в комнате, они смогут уйти через дверь, но это будет уже не тот путь по которому они собирались идти до этого.

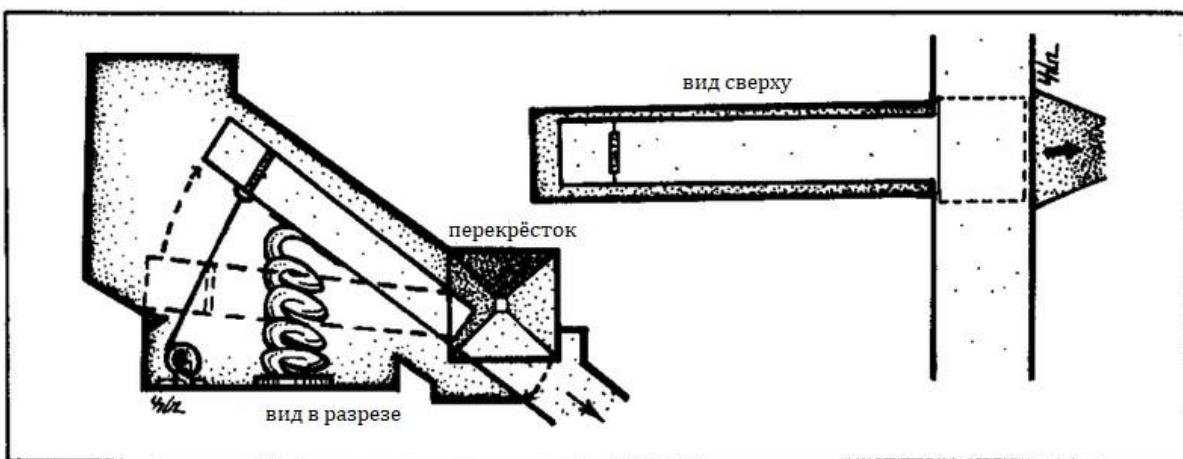


Джейсон Лужэн разработал достаточно жестокий способ отправки персонажей против их воли на нижние уровни подземелья. Ловушка **Скат и молот** сработает, когда партия окажется в нужной точке спрятанной в полу плиты. После чего плита опрокинется вниз под углом 45° и отправит всех, кто на ней стоял, в очень узкий алюминиевый желоб. Внутри этого желоба установлен молот, так чтобы бить по лбу персонажей, проскальзывающих мимо на большой скорости. Представители низкорослых народов вполне возможно избегут удара, но персонажи человеческого размера точно заработают сильную головную боль.



Если вы хотите сделать эту ловушку смертоноснее, то можно сделать желоб ещё более узким, чтобы быть уверенным что персонажи будут проскальзывать в него лёжа. Поверните молоток, так чтобы гвоздодёр на голове молотка смотрел вверх по жёлобу, таким образом если персонаж будет скатываться ногами вперёд лёжа на спине, то удар придётся ему прямо под подбородок, а если на животе то в основание черепа. Пережившие эту ловушку, смогут продолжить свой путь, но уже по нижним уровням.

Стефан Джонс разработал более продуманный способ отправки партий прямиком на нижние уровни против их воли. Ловушка **Мусоропровод для подземельцев** установлена в боковом туннеле основного коридора и может находиться почти на любом уровне подземелья, кроме самого нижнего.



В обычном состоянии, мусоропровод выглядит, как простой боковой туннель, ведущий к двери, расположенной неподалеку от основного коридора. Если открыть эту дверь, то выльются галлоны угревого масла (или другой похожей субстанции). Масло растечётся по всему коридору, покрывая потолок, пол и стены, делая их скользкими.

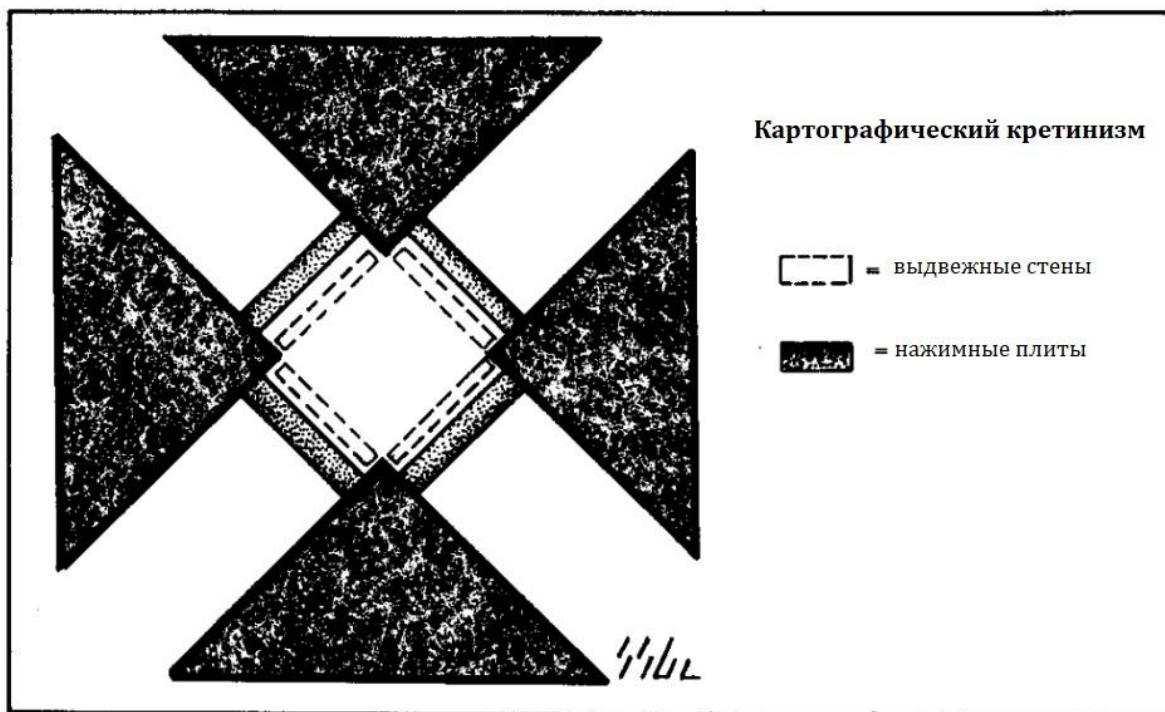
В это время высвобождается спрятанная под полом коридора огромная пружина и наклоняет его под острым углом. После чего подземельцы начинают скатываться вниз с ужасающей скоростью.

Приключения подземельцев только начинаются. В момент высвобождения пружины резко открывается люк, расположенный в основном коридоре, открывая прямой путь на нижние уровни подземелья. Персонажи могут попытаться спастись, ухватившись за край основного коридора, но вероятность успеха остаётся на усмотрение ведущего. Не забудьте учсть возможные действия со стороны персонажей, которые могут остаться в основном коридоре, не попав в ловушку, когда всё это произойдёт.

Монстры из подземелья смогут перезапустить ловушку использовав специально предоставленный для этого ручной ворот. Однако, бьюсь об заклад, что персонажи не смогут оценить подобную подготовленность, так как обычно это путешествие в один конец.

Дж. Уолкер разработал ловушку **Картографический кретинизм**, предназначенную для доведения картографов до ручки. Ловушка расположена в коридорном перекрёстке и состоит из нескольких секций выдвижных стен. Данные секции спроектированы так, чтобы менять своё расположение, перестраивая изначальный

перекрёсток в Т-образную форму, прямой проход или тупик. Каждый раз когда персонажи проходят этот участок, он будет меняться, издеваясь над всеми их попытками нарисовать карту. Естественно, что ловушка будет менять форму лишь когда подземельцы находятся достаточно далеко, чтобы не видеть и не слышать этого, что точно собьет их с толку.



Убийцы

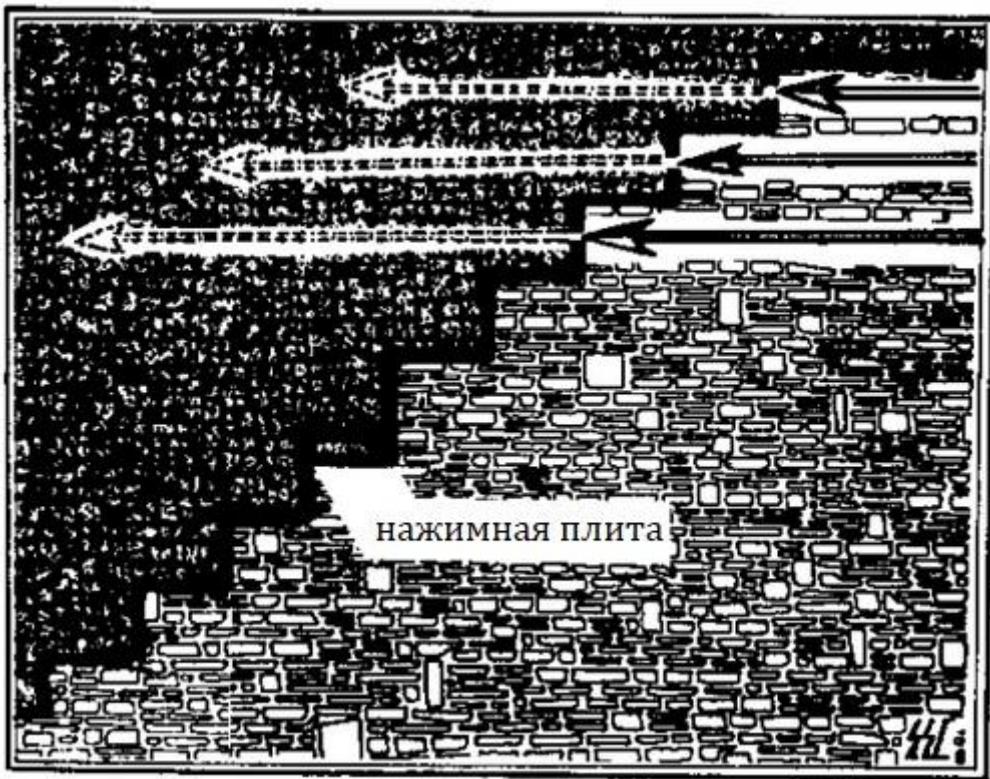
Не смотря на то, что существуют ловушки способные просто замедлить или сбить с толку партию, есть и другие не столь безобидные вариации. Многие из этих ловушек созданы для убийства всех кто попадётся в них. Обычно смерть к их жертвам приходит быстро; шансы подземельцев спастись от своей жуткой судьбы стремятся к нулю. В данном разделе также будут представлены ловушки спрятанные в лестницах – по неведомой причине, именно лестничные пролёты кажутся естественным местом для расположения большого количества смертоносных устройств.



Пара ловушек от Джона. Р. Грира призваны продемонстрировать опасность исходящую от лестничных пролётов. Первая из них особенно опасна и называется **Успокаивающий пилум**.

Ловушка активируется когда идущий первым персонаж наступит на спусковую ступень под которой спрятана нажимная плита, в результате чего из ступеней вылетят три пилума, которые могут пролететь на расстояние около 8 - 10 футов. Пилумы выстрелят из трёх разных мест: из ступеней в трёх четырёх футах над спусковой ступенью, из ступеней которые находятся ниже спусковой, и из ступеней, находящихся на четыре фута ниже предыдущих ступеней с пилумами. Даже если они не попадут в идущего первым подземельца, то возможно попадут в следующего по очереди.

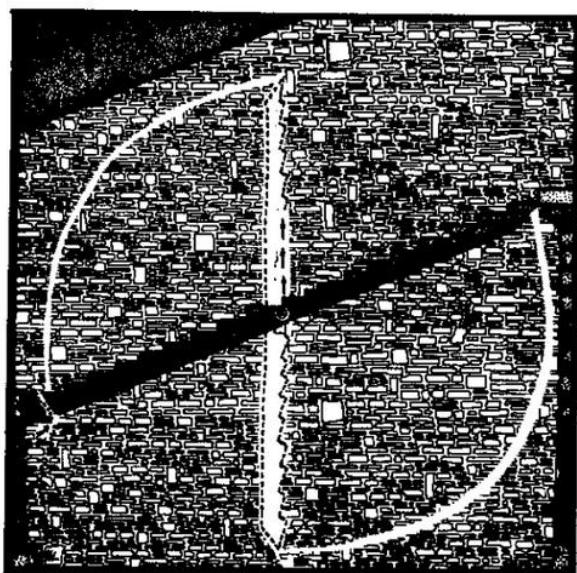
Ведущему нужно заранее продумать урон, который получат персонажи находящиеся на лестнице и отметить места ранений. Ловушка спроектирована с учётом подземельцев разного роста, так чтобы пилум гарантированно попал в персонажа.



Другая ловушка Джона собирает смертельную жатву с партий, осмелившихся подниматься вверх по лестнице. Она называется **Обманный пролёт**, эта ловушка использует обманчиво простую конструкцию со смертельно опасными последствиями.

Секция лестницы из которой состоит ловушка, ничем не выделяется, являясь при этом отлично сбалансированной обманкой. Если приложить достаточный вес на край этой секции выше точки опоры, то всё устройство опрокинется, отправляя партию вниз к тому что для них подготовил ведущий.

Точный момент когда сработает ловушка определяется логикой и здравым смыслом. Персонаж идущий первым, может получить предупреждение, почувствовав проседание поверхности, после того как пересечёт точку опоры. В зависимости от скорости его реакции, он может успеть отскочить, не дойдя до критической точки. Если персонаж преодолевает этот участок бегом, то его шансы на успех стремятся к нулю.



Если по лестнице идёт вся партия, то ловушка сработает только в тот момент, когда замыкающие группы персонажи пройдут точку опоры. Скорость поворота лестничного пролёта напрямую зависит от приложенного на его край веса.

Сделайте заметку, что лестничный пролёт имеет точку опоры только в нижней части. Из-за чего персонажи идущие сверху вниз по лестнице, сразу приведут механизм в действие.



Джон Т.Т. Лангенбах разработал крайне жестокую коридорную ловушку

Неустойчивый коридор,
которая может отправить
на тот свет даже самых
крепких персонажей.

Лучше всего эта ловушка
работает в неосвещённых
коридорах, так как в них
подземельцы не заметят
смертельно опасные шипы.
Эта ловушка похожа на
“Обманный пролёт”, так как
чтобы она сработала надо
приложить определённый
вес на критическую точку,
только последствия будут
более жуткие. Внезапно
коридор превращается в
вертикальную шахту!
Количество урона
полученного при падении в
неё остаётся на
усмотрение ведущего, но
само по себе падение с
большой высоты на шипы
будет фатальным для
большинства персонажей.

Рисунок А. На первый взгляд прямой коридор...

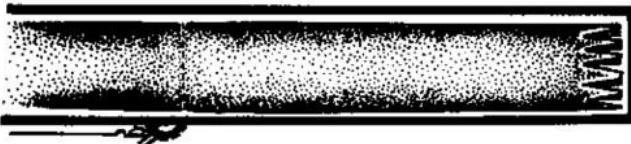
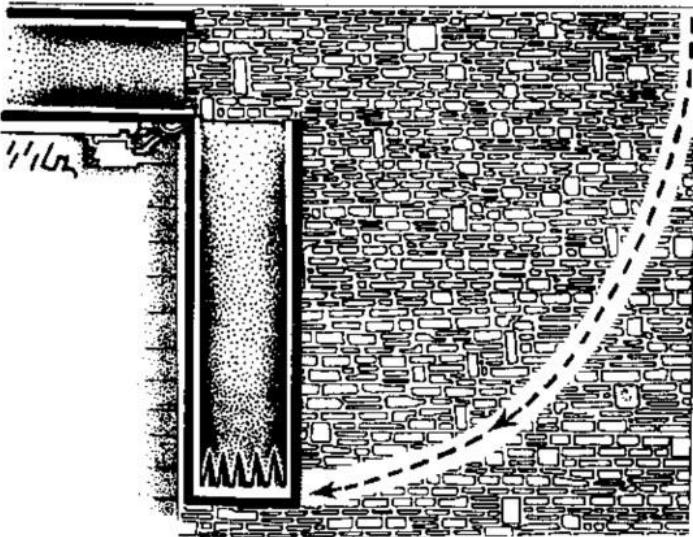


Рисунок Б. Внезапно превращается в вертикальную шахту!

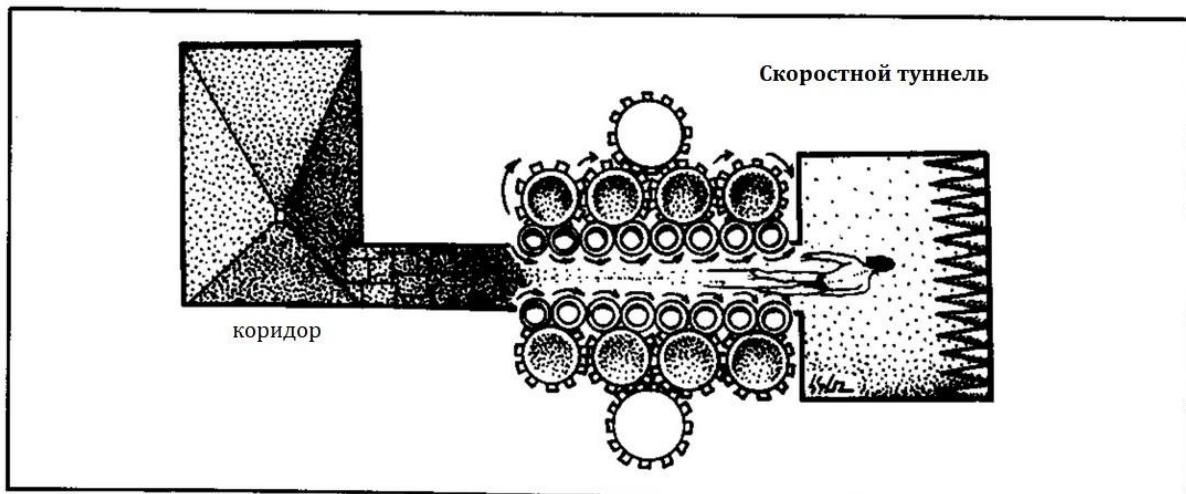


Пол О'Коннор спроектировал очередную коридорную ловушку с применением шипов для жутких последствий: **Скоростной туннель**. Ловушка располагается в лазе, отходящем от основного коридора подземелья и расположенному в нижней части стены. Эта ловушка удивит перед смертью любого глупца рискнувшего залезть внутрь.

Лаз достаточно большой, чтобы в нём поместились существа примерно человеческого размера. Сам лаз очень узкий, настолько что подземелец не сможет даже повернуться. В конце лаза персонаж увидит слегка выступающие из его потолка и пола прорезиненные колёса.

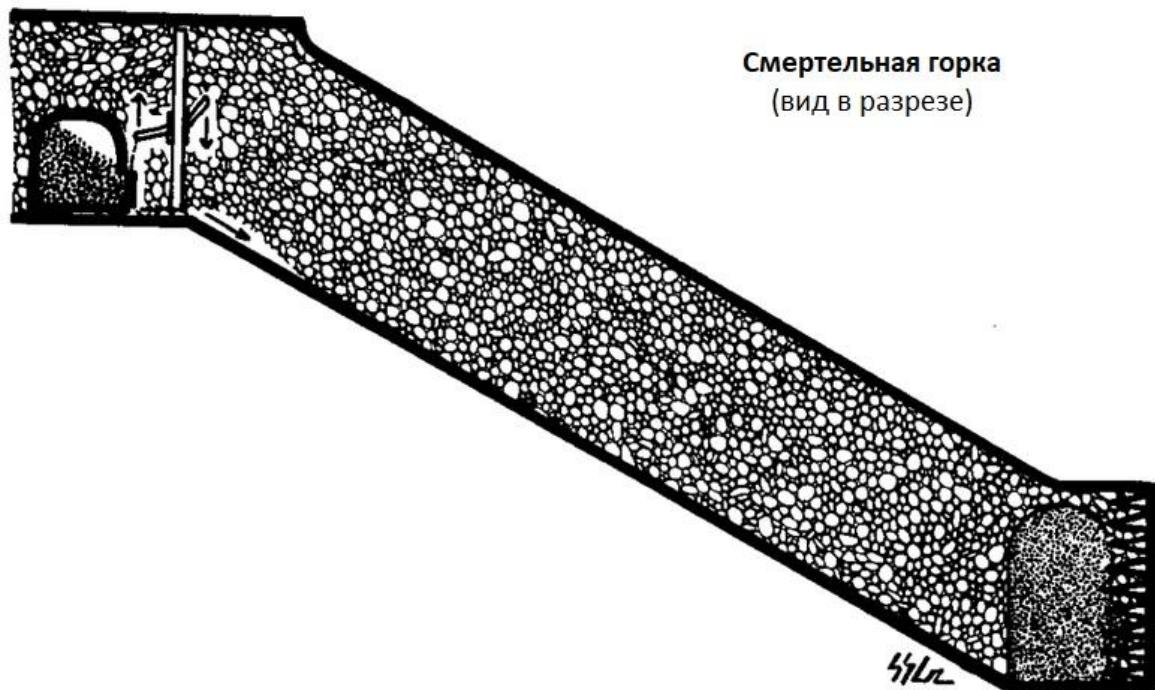
Если персонаж продолжит ползти, то приведёт в действие ловушку, надавив своим весом на колёса. Шестерни механизма начнут крутиться с ужасающей скоростью и буквально выстрелят беспомощным персонажем, сквозь оставшуюся часть туннеля, в следующую комнату. Несясь со скоростью 100 километров в час, персонаж влетит в

комнату и наткнётся на шипы. Если и существует персонаж способный пережить столь ужасное наказание, то я точно не хотел бы с ним встретится.



Ещё один способ жуткого умерщвления в коридоре, **Смертельная горка**, был спроектирован Риком Лумисом. От основного коридора в бок уходит туннель, упирающийся в дверь. Стена рядом с дверным косяком усеяна шипами. Неподалёку от двери в боковом коридоре расположен рычаг без подписей.

Дверь будет сопротивляться всем попыткам открыть её (на деле её невозможно открыть, так как это всего-лишь великолепно замаскированная часть стены). Если опустить рычаг, то часть стены поднимется и из неё в коридор выкатится множество металлических шариков. Персонажи скорее всего потеряют равновесие и скатятся вниз прямиком в объятия мучительной смерти на шипах.



Чтобы сделать эту ловушку менее предсказуемой, можно вместо ската установить лестницу. Несмотря на то что персонажи не скатятся вниз из-за ступеней, но удары об них нанесут урона не меньше чем шипы. Вы можете убрать шипы и получить внешне безобидную, но очень опасную ловушку.

Также можно спрятать за дверью не шарики, а масло. Из-за этой субстанции персонажи потеряют равновесие и если кто-то из них уронит факел, то коридор превратится гиену огненную.



Катящийся камень, ещё одна смертельно опасная ловушка, придуманная Риком. Эта ловушка встретит партию огромным каменным шаром, катящимся от стены к стене по центру коридора. Чтобы избежать этой опасности и пройти дальше, подземельцы (естественно) прижмутся к стене коридора.

К сожалению подземельцев, стены коридора покрыты маленькими смазанными ядом шипами. Такого рода поверхность может помешать не одоспешенному персонажу.

Есть всего два способа как преодолеть эту ловушку: первый это надеть на себя достаточно толстый слой одежды, который не смогут пробить шипы, или пройти сквозь шар, который на самом деле просто иллюзия, и исчезнет если его коснуться.

Брендон Кори разработал парочку коридорных ловушек убийц, использующих один и тот же инструмент – газ.

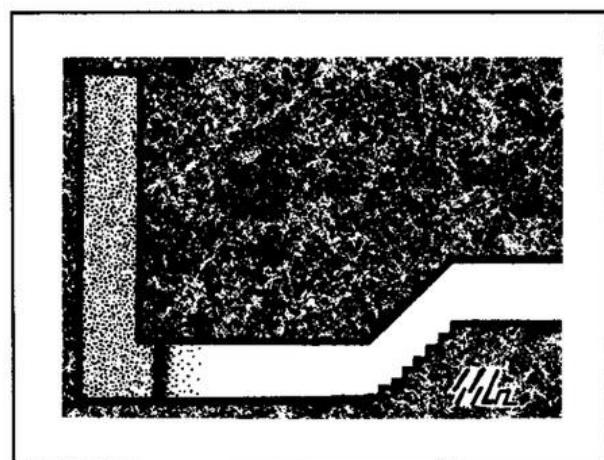


Первая ловушка называется

Углекислый тушитель

подземельцев. Основа ловушки, заполненная газом вытянутое вверх помещение. Вход в это помещение закрыт невидимой стеной или похожим способом. Лучше всего расположить это помещение в конце коридора, желательно после лестничного пролёта.

Как только невидимая стена будет пробита, то углекислый газ вырвётся из помещения и заполнит коридор. Факела (и надеюсь подземельцы) потухнут.

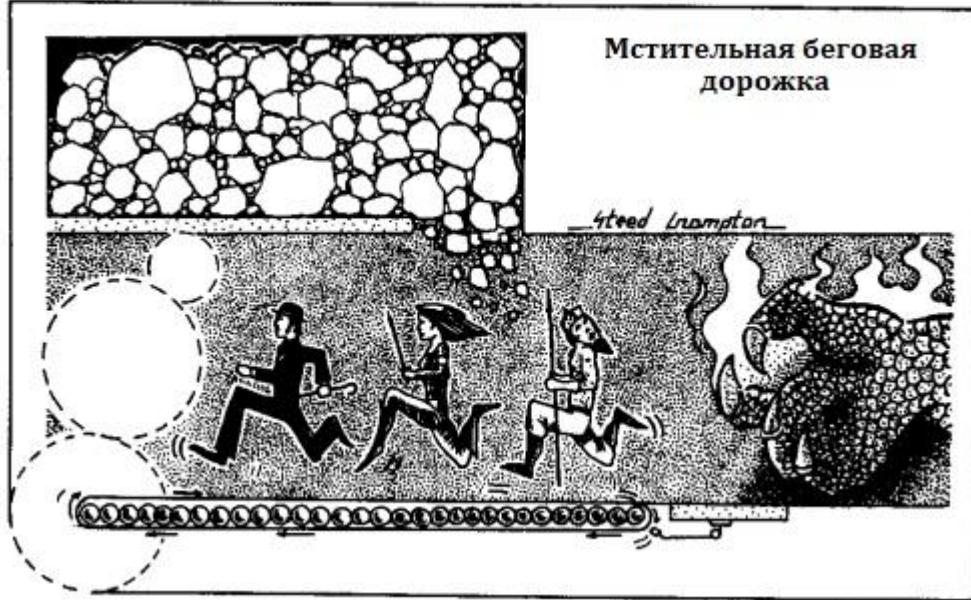


Вторая ловушка называется **Внутри Гинденбурга**. Это ловушка “антитоп” в сравнении с “Тушителем подземельцев”. В этот раз невидимая стена отделяет глубокую яму с водородом от коридора. Предыдущие советы по расположению ловушки остаются неизменными. как только стена пробита, водород начинает просачиваться из ямы в коридор, поджаривая адским пламенем персонажей, несущих горящие факела...



Юрайя Ворд разработал ловушку **Мстительная беговая дорожка**. Чтобы эта ловушка сработала, её нужно разместить в *cul de sac* (тупик - фр. яз.) коридора, где будет расположено помещение с чем то настолько ужасным, что персонажи скорее всего убегут завидев это.

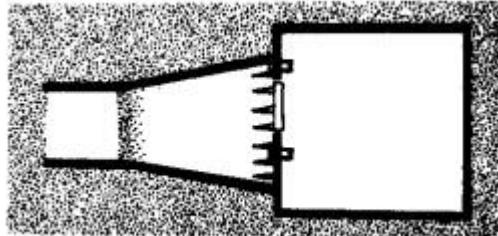
Коридор на самом деле это беговая дорожка, которая активируется (ремень начнёт крутиться) только после того как персонажи включат её, открыв дверь в конце коридора.



Когда партия откроет дверь и повстречается с чем то ужасным из вашего арсенала, они скорее всего попытаются убежать через коридор. Когда это произойдёт, то сработает эффект беговой дорожки. Персонажи будут бежать на месте, пока нечто ужасное будет подбираться к ним всё ближе и ближе!

Для осложнения ситуации, бег по дорожке задействует систему шестерней, которые сдвинут потолок над персонажами. Откуда на персонажей должно упасть что-то неприятное, например: кипящее масло или булыжники.

 Дж. Сазерленд придумал очень простую и от того крайне эффективную ловушку, **Вытяжка**. В конце коридора располагается помещение с вакуумом, закрытое воздухонепроницаемым стеклом или невидимой стеной. За стеклом расположена решётка с шипами и колючками. Когда разделятельная стена будет разрушена, персонажи, находящиеся в коридоре за ней, будут затянуты вперёд, прямиком на смертоносные шипы.



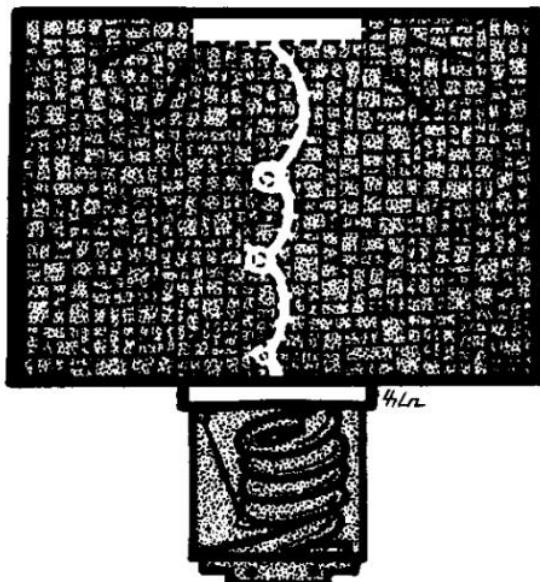
Наступи и умрёшь

“Наступи и умрёшь” – это разновидность ловушек “Коридорных убийц”. Ловушки этого типа срабатывают после того, как кто-либо наступит на их пусковой механизм. Как правило, эти ловушки срабатывают напрямую против того подземельца который их активировал, обычно через непосредственное срабатывание самого спускового механизма, в отличие от тех которые связаны с потолком над головами партии (или чем то подобным).

Из-за своих конструкционных особенностей подобные ловушки обычно располагаются в различных местах после туннелей и коридоров. С небольшими модификациями и без оных, ловушки типа наступи-и-умрёшь будут работать также хорошо в комнатах и сокровищницах.

Сокрушающий пол придуманный Джоном Т.Т. Лангенбахом является собой типичный пример ловушки наступи-и-умрёшь. Ловушка включается с помощью нажимной плиты, срабатывающей при нагрузке от 34 кг.

Когда ловушка сработает, сильно сжатая пружина отправит вверх секцию пола, ударяя ей в потолок. Большинство попавшихся в эту ловушку можно считать покойниками – цитируя Джона: “Любого можно послать в могилу с помощью одного штемпеля.” Естественно Джон сказал это до того как тариф на отправку письма увеличился. . .



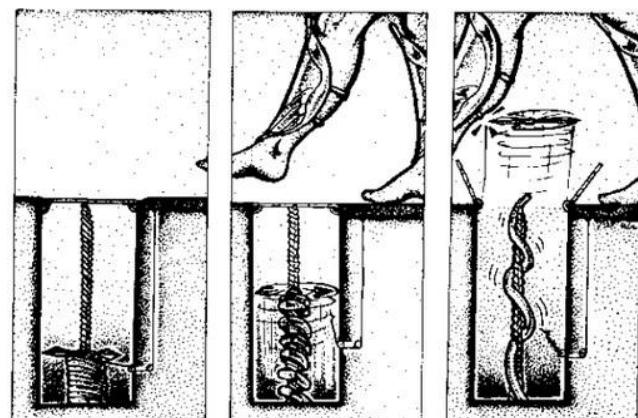
Используя классический принцип по превращению детских игрушек в орудие убийства, Майк Стекпол разработал **Вращающийся клинок**. Игрушки с пропеллерами ещё никогда не были столь опасны.

Ловушка активируется, после того как подземелец наступит на нажимную плиту под которой расположен длинный винт, с закрученным на него приспособлением с бритвенными лезвиями (похожее на баращковую гайку), установленным на взведённую пружину.

Данную ловушку нужно прятать под полом из кафельной или каменной плитки. Длина каждого крыла гайки должна быть такой, чтобы лезвие свободно крутилось внутри отверстия ямы и не цеплялось за её стенки.

Как только ловушка сработает, пружина высвободиться и мгновенно вытолкнет вверх гайку. Лезвие пробьёт плитку и влетит прямиком в персонажа стоящего над ним, разрезая его плоть.

Скорее всего данная ловушка нанесётувечье. После того, как гайка с лезвиями врежется в персонажа, он вряд ли сможет ходить.



Вращающийся клинок

Рис. 1. Взведённая ловушка

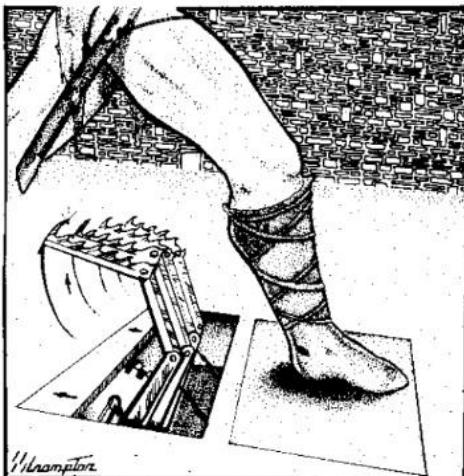
Рис. 2. Сработавшая ловушка

Рис. 3. Результат



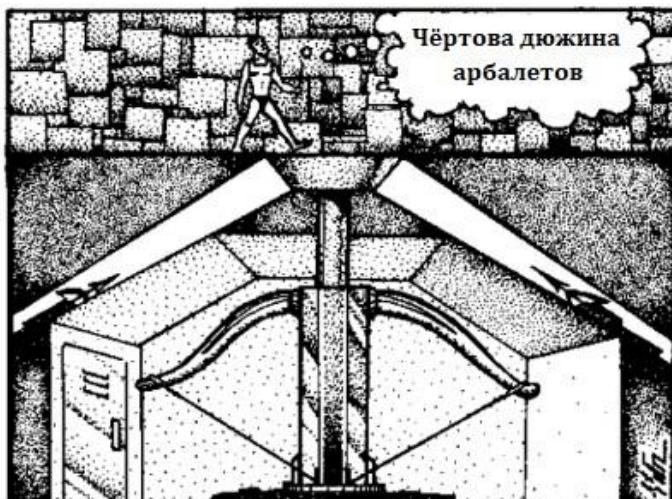
Ещё одной ловушкой, призванной испытать ноги на прочность, является **Первый шаг** придуманная Ларой Эбреш. Эта ловушка, точно приучит персонажей смотреть под ноги.

Конструкция ловушки также проста как и опасна. Когда персонаж наступит на нажимную плиту, в сторону отъедет сегмент пола. Из которого выскочат, закреплённые на держатель, шипастые лезвия и врежутся пряником в заднюю поверхность ноги в области икроножной мышцы и пятки и вполне возможно отрубят её.

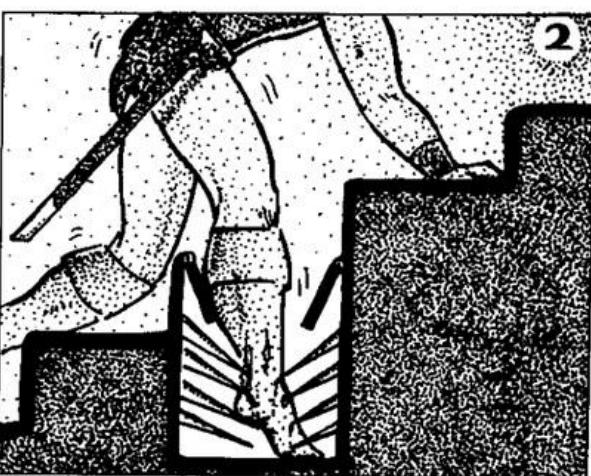
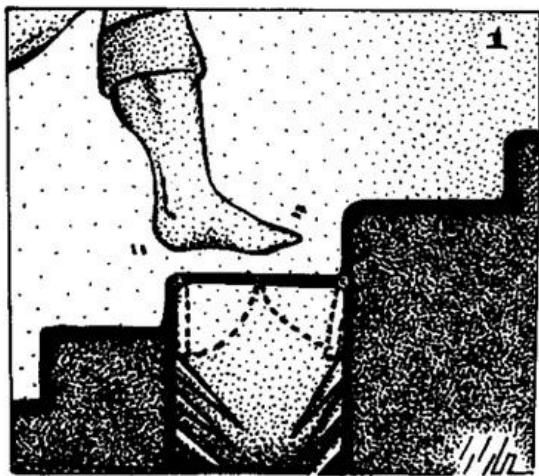


Очередная зловещая коридорная ловушка, **Чёртова дюжина арбалетов**, была разработана Джоном Р. Гриром. Эта дьявольское устройство названо так, потому что использует тринадцати арбалетов, чтобы достичь эффекта разорвавшейся мины. Эта ловушка является собой великолепный пример избыточного убийства и грубого насилия присущего самим лучшим ловушкам.

Когда подземелец наступит на нужную секцию пола, в тот же момент гигантский арбалет выстрелит своим болтом (и секцией пола расположенной над ним) прямой наводкой в потолок. Это возможно прибьёт или минует персонажа наступившего на "мину", но точно попадёт по следующему в строю подземельцу.

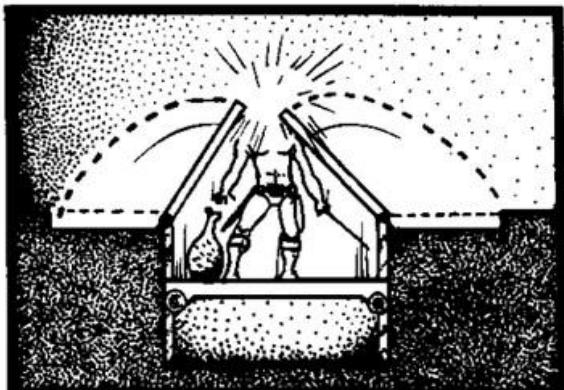
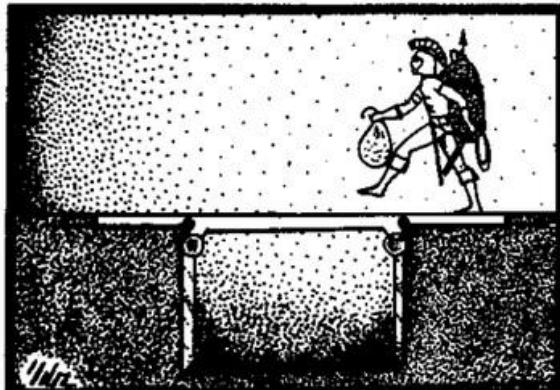


Ступенька-капкан – это простейшая ловушка, предложенная Марком О'Грином и Эдвардом Скуновером. Особенно хорошо эта ловушка работает в частично патрулируемом блуждающими монстрами месте или быстро затапливаемой водой комнате. Персонаж попавший в эту ловушку, в итоге должен будет преодолеть не только боль от капкана.



Ловушка сработает, когда персонаж наступит на фальшь-ступеньку лестницы. Нога свободно пройдёт сквозь поверхность ступеньки, чтобы угодить в капкан из шипов у неё внутри. Несмотря на то что нога попадёт внутрь не получая большого урона, вытащить её обратно так же легко не выйдет, особенно в спешке.

     Марк О'Грин и Эдвард Скуновер придумали ловушку **Бутерброд с героем**. Передайте кетчуп. На самом деле простейшая ловушка. Небольшая яма накрытая нажимной плитой. Когда подземелец наступит на плиту, она провалится под его весом, заставляя прикреплённые к ней петлями с двух сторон плиты захлопнуться ударив при этом по голове подземельца. Добавьте помидор, огурчик и наверное немного листьев салата, и ланч готов.



     **Пианинныи пол** от Лиз Дэнфарт это просто нечто. Расположите в промежутках между плитками или досками пола острые длинные лезвия. Под каждой доской или плиткой пола нужно разместить пружины, которые будут сжиматься, когда на них наступят. Результат будет болезненным.

Для пущего эффекта, эту ловушку лучше расположить в том месте к которому скорее всего будет приложен максимальный вес, например: пол балкона (куда скорее всего кто-то спрыгнет) или в коридоре, через который кто-то будет бежать (спасаясь от погони).

 **Горшочек с клеем** от Пета Мюллера чисто технически не является ловушкой типа “наступи-и-умрёшь”; более точно её можно охарактеризовать как “наступи-и-при克莱ешься”. Эта ловушка, на самом деле, просто горшок заполненный липкой субстанцией. Расположите горловину горшка в самом удобном месте, там где в него может попасть конечность – под фальшивой пола или глубоко на дне дыры куда скорее всего кто-то попытается дотянуться. Жидкость моментально приклейтся к подземельцу. Горшок можно достать из ямы, но снять его с конечности не получится.

3

Дверные ловушки

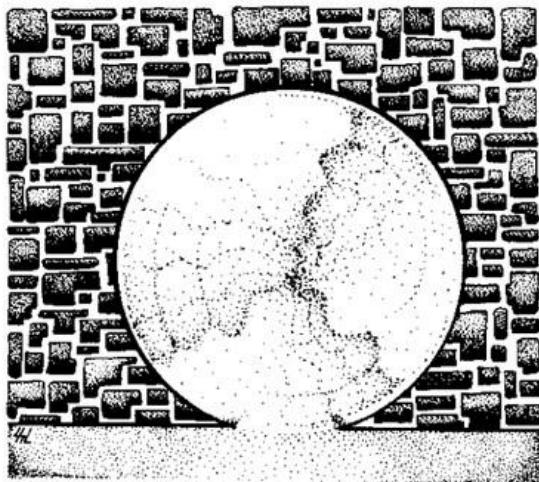
Двери в подземельях как правило очень пристально осматривают, и неспроста. Двери обычно являются устройствами для перехода из одного помещения в другое, где как раз и происходит всё самое интересное: небольшая разминка не помешает перед основным действием. Из-за чего, двери становятся чем-то рутинным, а потому с ними не так осторожничают и быстро перестают обращать на них внимание.

Несколько удачно расположенных дверных ловушек разрушат эту идиллию. Сработавая в тот момент, когда подземельцы расслабляются, подобные ловушки могут привести к большим потерям. А также они будут во всю ширь сеять семена неадекватной паранойи, ведь если твоего кореша сожгла дотла первая же дверь в подземелье, то можно биться об заклад, что приключение будет не из лёгких.

Тук тук. . .



Круглый дверной проём – это коварная дверная ловушка придуманная Петом Мюллером, и опять использующая обыденную вещь для получения смертоносного эффекта. Она предстанет перед подземельцами круглым проходом без двери. Если смотреть в дверной проём, то картинка того что внутри размывается (то что находится в комнате по ту сторону проёма должно быть хотя бы немного различимо).



На самом деле в дверном проёме крутится огромный вентилятор. Из-за того что он бесшумный, его практически невозможно обнаружить пока не будет слишком поздно. Лопасти вентилятора зазубрины по краям, чтобы затягивать в себя всех кто его коснётся.

Если подземельцы несут с собой факела, то могут обнаружить вентилятор, так как в него затянет дым. Если и это им не поможет обнаружить вентилятор, то они точно заслужили подобную участь.

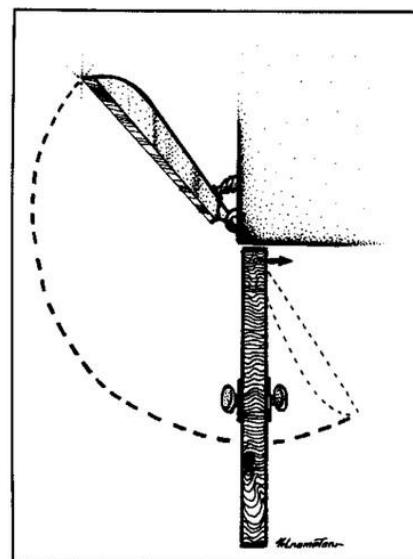


Ещё одно жуткое смертоносное дверное приспособление было придумано Р. Гриром.

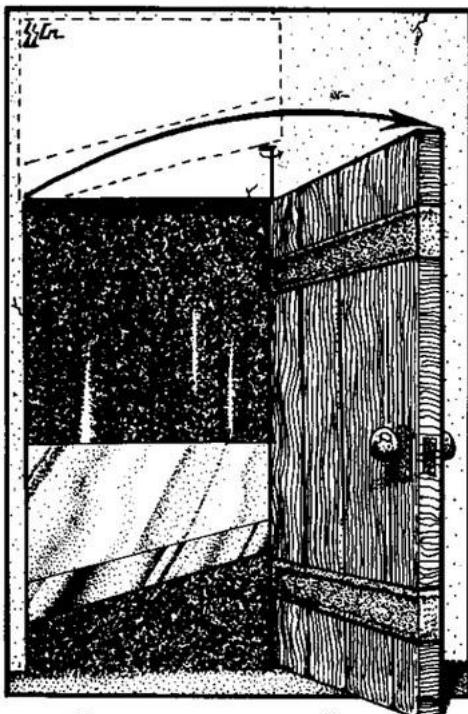
Гигантское лезвие устроено так, чтобы сломать “стандартные техники открытия дверей”: когда открывают дверь, стоя сбоку от неё.

Дверь оборудованная данной ловушкой закрывается на засов. Когда отодвинут засов, лезвие весом в 9 кг, подвешенное за дверью – соединенное с мощной пружиной – заставит дверь открыться. Если персонаж не будет пытаться силой удержать дверь, то она распахнётся и лезвие пролетит сквозь дверной проём.

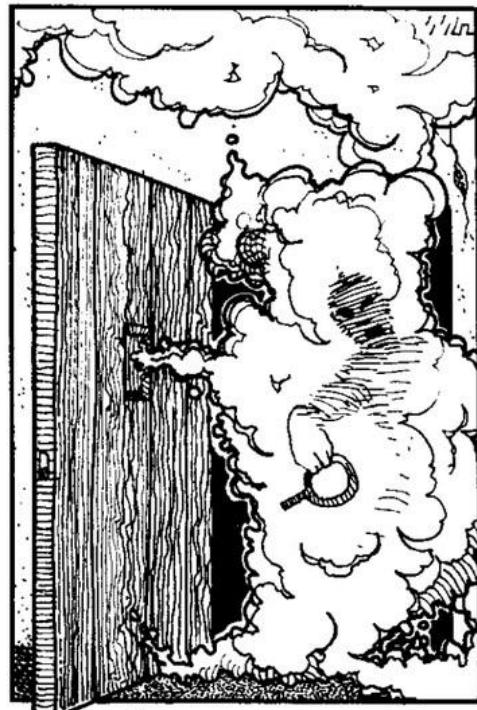
Последствия взаимодействия с лезвием напрямую зависит от того, где в этот момент стоял персонаж. Если он стоял сбоку от засова, то рискует остаться без руки. Если он стоит напротив центра двери, то лезвие попадёт ему в торс. Персонажа стоявшего с дальней стороны двери от засова, лезвие скорее всего даже не заденет.



Ловушка Дверь с гильотиной от Джеймса Бразье и Оливера Фиттака подводит зловещую черту под использованием тандема лезвий и дверей. Это ловушка простейшей конструкции, которая вскоре после открытия двери, сквозь дверной косяк сбрасывает вниз лезвие гильотины. Последствием её работы, в зависимости от обстоятельств, станут отрубленные конечности или разрублённое тело.



Дверь с гильотиной



Отравляющая дверь



Отравляющая дверь придуманная Риком Лумисом намного более утончённое устройство. Только из-за того что у двери есть ручка, это не значит, что за неё непременно нужно дёрнуть – для выживания подземельцам достаточно лишь толкнуть дверь. Иначе...

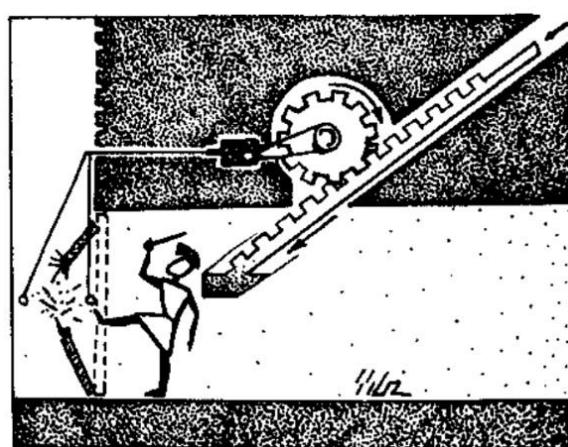
Ловушка представляет из себя полую дверь, заполненную ядовитым газом. Дверь оснащена затычкой “ручкой”, если её вытащить, то газ вырвётся наружу.

Если в дверь вместо ядовитого газа закачать метан, то возможно ловушка станет ещё более смертоносной. Метан не имеет запаха и цвета, и взрывается при взаимодействии с открытым огнём (таким как факелы и лампы). Поэтому, если подземельцы стоят перед дверью, уставившись в дырку от “ручки”, ничего не делая пока метан заполняет коридор, скорее всего они даже не поймут в какой опасности находятся, пока не взорвутся.



Лечебный пендель от С.С. Крамптаном, намного более прямолинейная дверная ловушка, спроектированная так чтобы позаботиться о “вышибале” из отряда подземельцев, который обожает с ноги выбивать дорогущие двери в подземелье. В конце концов, дать сдачи это по-честному...

Ловушка срабатывает за счет троса, вмонтированного в дверь. Если открывать дверь нормально, то трос не будет смещаться, и подземельцы смогут



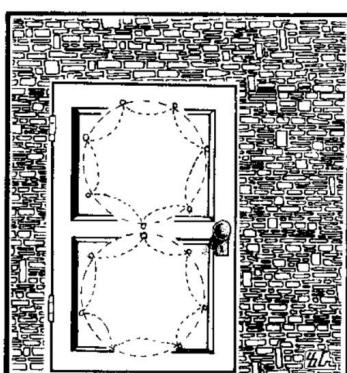
безопасно пройти дальше. Однако, если дверь сломать (например выбив ногой), то трос высвободиться из-за чего начнёт крутиться шестерня, всаживая в персонажа огромный заострённый словно копьё брус.

“Лечебный пендель” является отличным примером чрезмерной жестокости, но если эту ловушку разместить перед тяжело открывающейся дверью, то вряд ли она сработает. Однако, если её использовать в месте с другими ловушками из этой главы, и если у вас припасен обоюдоострый брус, то вы точно разрубите любого приключенца.

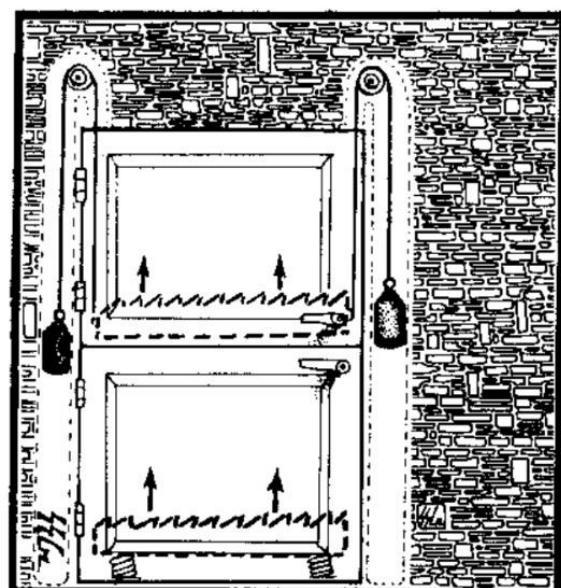


Майк Стекпол придумал три ловушки, чтобы добавить остроты в скучные подземельные двери. Первая из них, **Хлипкая дверь**, по принципу работы она похожа на “Лечебный пендель”, но значительно проще в исполнении при схожем результате.

“Хлипкая дверь” расправляется с варварами страдающими ногоблудством, за счет своей неожиданной хрупкости. Персонаж своим пинком пробьёт дверь насеквось, а существо, затаившееся за дверью, точным ударом ампутирует ему ногу.



Затягивающая дверь Майка расправляется с дверепинателями немного по другому. Просто закрепите один силок на верхнюю панель двери, а второй на нижнюю. Сильный удар или пинок пробьёт дверь, а конечность попадёт в силок, который затянет конечность сквозь дверь внутрь комнаты (скорее всего навстречу своей ужасной участи).



Смертоносная двустворчатая дверь – это ещё одно воплощение извращённого воображения Майкла, представляющая из себя очередную вариацию ловушек типа дверей-с-лезвием. Конструкция этой ловушки также намекает на разнообразные использования казалось бы обычных для подземелий двустворчатых дверей – не обязательно всегда делать функционально простые двери, это ведь не склад. . .

В нижней части “Смертоносной двустворчатой двери” расположено лезвие с взвешённой пружиной, чтобы пройти сквозь того кто откроет верхнюю створку двери и заглянет внутрь. Нижняя створка вместе с лезвием в верхней части двери

добавляет универсальности этой ловушки, чтобы точно оставить без конечности того кто вздумает её пинать. Интересно когда подземельцы научатся нормально открывать двери и просто заходить?

 **Уничтожитель подземельцев** был придуман Лиз Дэнфортом и Майклом Стеклополом, чтобы позаботиться о тех персонажах, которые открывают потайную дверь, но не спешат в неё заходить.

Потайная дверь должна быть установлена в стене и открываться, сдвигаясь в потолок. Когда дверь уйдёт вверх, то за ней подземельцы увидят сеть из лески.

Подъём двери заставит секцию потолка опуститься в коридор по такой траектории, что она врежется в персонажа стоящего примерно в шести футах от двери. Жуткий свободно-закреплённый на секции потолка крюк, принесёт смерть тому кто стоит в четырёх футах от раздавленного товарища. (Смотрите рисунок 2.)

Секция потолка заканчивает своё движение врезавшись в пол, в месте где на самом деле расположена тщательно сбалансированная платформа. Что создаст эффект катапульты, который отправить в полёт на пики, находящиеся с внутренней стороны секции потолка, любого кто стоит в 20 футах от двери. (Смотрите рисунок 3.)

Бедный дурачок открывший дверь имеет самую незавидную судьбу среди всех. Когда упадёт секция потолка, в ней откроются две створки, которые толкнут первооткрывателя двери, так что он пройдёт через сеть из лески – с подобающим эффектом “сырорезки”. (Смотрите рисунок 4)

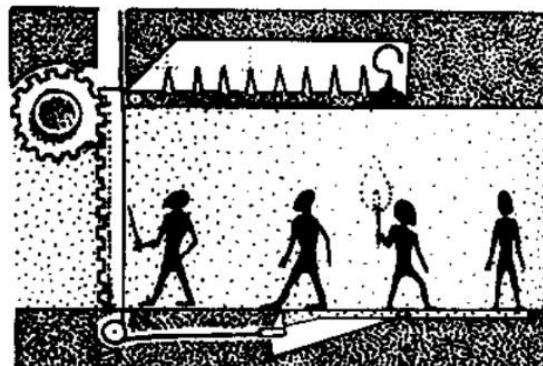


Рисунок 1

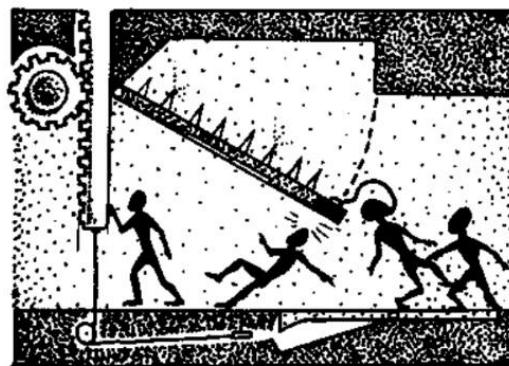


Рисунок 2

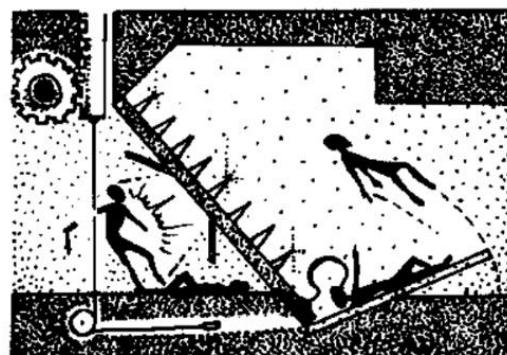


Рисунок 3

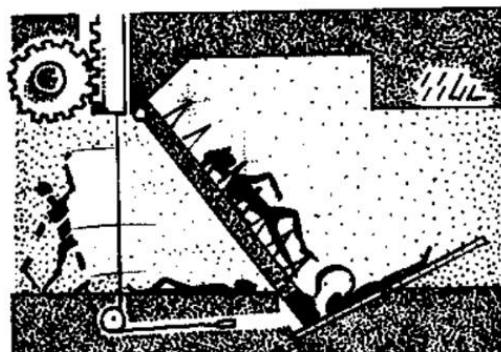


Рисунок 4

4

Предметы и артефакты

Большинство ловушек используют “наживку”, чтобы приманить подземельцев и убить их – золото, драгоценные украшения, мощные артефакты или ёщё что-то вкусненькое. Привыкнув к тому что нужно “обойти ловушку и забрать сокровище”, ваши подземельцы выработают условный рефлекс. В этот момент вам как раз пригодятся предметы и артефакты.

Ловушки представленные в этой главе доводят концепцию “наживки” до логического конца, так как теперь сама приманка является ловушкой. Здесь не будет сложных механизмов или глубоких ям; предметы и артефакты, в качестве ловушек действуют более тонко и не используют чрезмерную жестокость.

Предметы из этой главы лучше всего сработают, если поместить их среди сокровищ, в особенности если они охраняются опасным монстром или ловушкой. Встретившись в открытом бою со стражем и победив его, редко кто из персонажей утруждает себя поиском ёщё каких-либо опасностей на пути к заветной “награде”. А наоборот, они скорее всего загребать двумя руками всё что увидят. Страж сокровищ повержен, но веселье только начинается.

Не всё то золото, что блестит.



Майк Стекпол – это дизайнер ловушек с извращённым сознанием, который имеет нездоровое пристрастие к созданию причудливых и мистических предметов с ловушками. Хорошим примером того, что можно ожидать от Майка является ловушка **Горячие камни**, ожерелье с сюрпризом. Оно лежит в фонтане с водой и выглядит, как цепь из драгоценного металла с инкрустацией из шести круглых камней и бриллианта. Бриллиант зачарован обычным заклинанием, наподобие дыхания под водой или ограниченного по времени полёта (что-то не особо мощное).

Шесть камней ожерелья сделаны из фосфора, химического элемента который самовозгорается при длительном контакте с воздухом. Вода в фонтане изолировала ожерелье от контакта с воздухом, предотвращая возгорание. Вскоре после того как подземелец вытащит ожерелье из воды (и положит его себе в сумку или наденет на шею, как вы и хотели), фосфор начнёт нагреваться.

Отметьте, что бриллиант сохранит волшебные свойства, несмотря на то что произойдёт с камнями из фосфора. Если вы опишите магию бриллианта сказав что-то наподобие, “При ношении, бриллиант... (всё что угодно)”, то умный подземелец может догадаться вытащить бриллиант и выбросить ожерелье, заполучив тем самым волшебство и избежав последствий. Никто не говорил, что бриллиант будет работать только если его надеть вместе с ожерельем...

 Ещё один предмет придуманный Майком, работающий похожим образом, **Гнусная статуэтка нимфы**. Это должно быть самое коварное приспособление среди известных нам. Для начала вам понадобиться водопад с громом или альковом, который с помощью скрытого действия магии остается постоянно сухим. Внутри грота находится гора сокровищ, на вершине которой лежит статуэтка прекрасной водной нимфы. Это статуэтка высотой около двух футов, сделанная из светлого серебристого металла. Очевидно что она очень дорогая.

Статуэтка сделана из чистого натрия, химического элемента который воспламеняется при контакте с водой. Когда персонажи будут проносить эту статуэтку через водопад, она скорее всего намокнет и взорвётся. Для персонажа, несущего её в руках, крайне высок шанс летального исхода. Все персонажи, стоявшие в зоне поражения взрывом, сильно обгорят.

 Но Майк ещё не закончил. Он предложил ещё одну ловушку, которая превращает казалось бы полезную вещь в орудие разрушения. Он назвал его **Магниевый факел** – название намекает, что этим орудием Майк продолжает концепцию смертельно опасных “элементов”.

Этот предмет выглядит, как орнаментированный металлический факел, работающий на масле. Если его поджечь, то он будет гореть ярче обычных смоляных факелов. Резервуар с маслом прикрыт краями так, чтобы масло не так сильно выливалось.

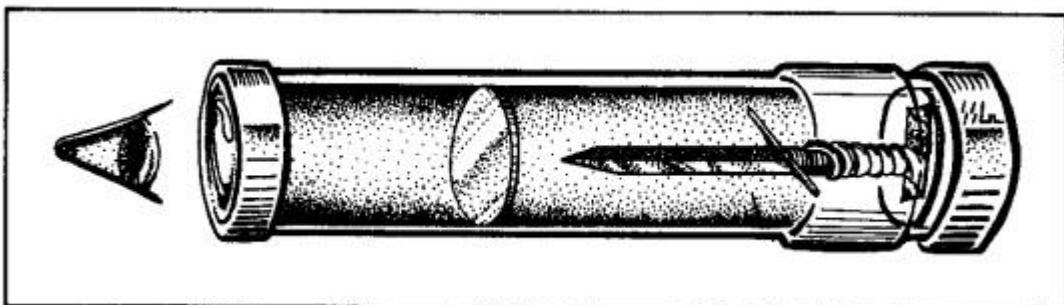
Проблема в том что на дне масляного резервуара “Магниевого факела” находится пластина из магния. Заполненный маслом факел будет гореть от 2,5 до 3 часов. Но приблизительно на третьем часу, масло закончится и пламя доберётся до магниевой пластины. От размеров магниевой пластины (и/или сердечника внутри факела), будет зависеть сила взрыва и урон полученный персонажами. Они могут получить как ожоги, так и лишиться одной или обеих рук.

Майк отошёл от темы “химических элементов”, придумывая своё следующее устройство. Учитывая уровень насилия, кто-то может задуматься, а что если подземелец не захочет сжигать свои руки или чтобы его одежду объяло пламя. Ведь при таком раскладе у него всё таки остаётся призрачный шанс на выживание.

Подзорная труба

Устройство выглядит, как обычная компактная подзорная труба и немного излучает магию. Тот кто заглянет в неё, увидит размытое изображение привлекательного представителя противоположного пола.

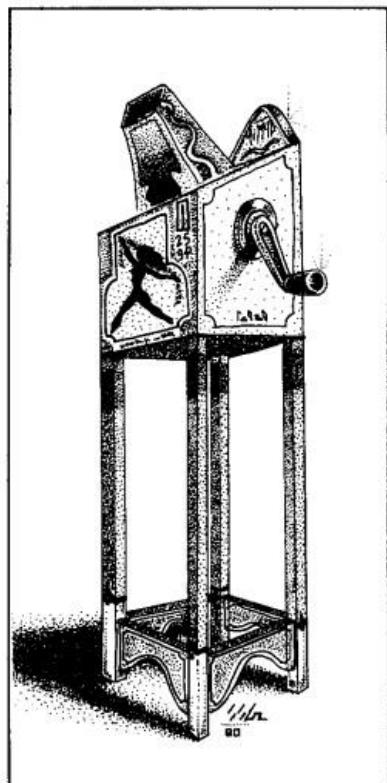
В попытке сфокусировать изображение в “Подзорной трубе”, персонаж будет крутить колечко, внутри которого сдерживается кинжал, закреплённый на сжатой пружине. Это заточенный, как бритва, обоюдоострый кинжал, который пройдёт сквозь глаз прямо в мозг. Результатом будет смерть (или как минимум ослепление).



Лиз Дэнфорт и Майк Стекпол в едином порыве создали **Мовиолу**. Это дьявольски жестокое устройство, которое берёт деньги у персонажей, после чего отработает полученные средства, убивая заплативших.

“Мовиола” очень похожа по устройству на диафильм. Она будет показывать фильм, в котором красивая девушка будет раздеваться, снимая с себя вуали и исполняя танец живота. Фильм состоит из четырёх отрезков, в каждом следующем она будет всё больше оголяться. Стоимость просмотра каждого отрезка составляет 25 золотых монет. После того как будет заплачено 100 золотых монет, девушка снимет ткань закрывающую лицо и волосы. Когда последняя вуаль упадёт наземь, откроется истинное лицо этой женщины, на самом деле она горгона, а смотревший на неё окаменеет.

Устройство мовиола идеально впишется в интерьер около стойки бара. Устройство также может оказаться демоном, который либо нападёт на подземельцев, либо просто рассмеявшись убежит прочь, прикарманив их золото.





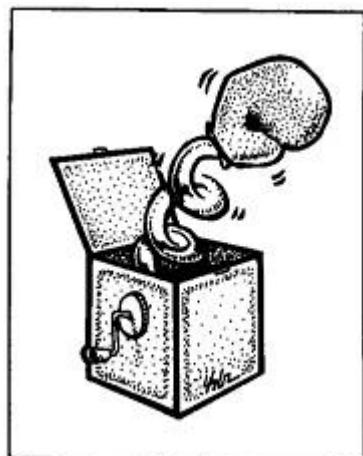
Чарльз Скотт Кимбэлл придумал нечто, претендующее на звание **Вороупорного бриллианта** – это дорогой драгоценный камень (стоимостью не менее 8500 золотых монет). Когда-то он принадлежал, давно погившему, инопланетному путешественнику, который вмонтировал в камень электронное антикражное устройство.

Когда кто-то (кроме авторизованного хозяина, которым является пришелец) берёт этот бриллиант, он начнёт очень быстро сжигать всю одежду на том кто его держит. Из-за чего персонаж будет постепенно получать урон. Если бриллиант носить с собой более десяти минут, то с большой долей вероятности он расплавит металлический доспех и заставит закипеть зелья в склянках.

Из-за того что драгоценный камень является техническим устройством, он не будет излучать магию. Проводку внутри камня можно обнаружить, лишь при очень тщательном изучении. Если извлечь устройство из бриллианта, то он сильно повредиться.

Если носить этот артефакт в коробке или кармане, то это не остановит его действие. Камень можно будет "выключить" только выкинув подальше, или скинув с себя всю одежду и вещи, кроме бриллианта, так чтобы ему больше нечего было нагревать. Перед подземельцем встанет крайне неприятный выбор, выкинуть дорогущий бриллиант или попытаться сохранить камень, но идти безоружным через всё подземелье, став идеальной целью для монстров!

Хотя высоко технологичные предметы не всегда с лёгкостью вписываются в подземелья, как раз таки этот камень может быть полезнее большинства из них. Если этот бриллиант был частью россыпи, и подземельцы не смогут найти злополучный камень, то им придётся оставить все сокровища. Можно инкрустировать драгоценный камень в доспех или кольцо, но не забудьте предупредить подземельцев, что этот артефакт будет наносить урон. В любом случае, используя этот камень не забудьте прописать последствия для легковоспламеняющихся пожитков подземельца, который по глупости заберёт этот предмет – в первую очередь загорится одежда, мех, перья, деревянные изделия и тетива.



Предмет который точно можно не задумываясь поместить в следующую кучу сокровищ называется **Придурак с табакеркой**, придуманный Полом О'Коннором. Это устройство аллюзия на игрушку чёртик из табакерки, а потому оно будет до последнего сопротивляться всем попыткам его открыть пока не будет прокручен рычажок. Из коробочки заиграет любая мелодия на ваш выбор, затем откроется крышка и из неё в лицо тушицы, который держал устройство в руках, выпустит боксёрскую перчатку на пружине. Если вы хотите сделать ловушку опаснее, то замените перчатку на кинжал. Если хотите получить более странную вариацию, то замените перчатку на торт.



Ещё один безумный предмет с ловушкой – **Чучело енота**, представлено Стефаном Джонсоном. Этот предмет выглядит как чучело енота на подставке, которое интенсивно излучает магию и не может быть уничтожено обычными способами – его можно поставить в любом удобном месте рядом с подземельем. Чучело зачаровали так, что если его ставят рядом с любой закрытой ёмкостью (например мешок подземельца

набитый добычей), то через пятнадцать минут он вернётся на своё изначальное место вместе со всеми вещами, которые в тот момент были внутри мешка. Монстры обитающие в подземелье обычно быстро узнают о подобных вещах, скорее всего они будут следить за местом куда вернётся енот, желая заграбастать любое сокровище, которое переместиться с ним.

 Харли Бейтс разработал действительно очень странный предмет с ловушкой. Можно ли назвать это предметом – скорее это существо замаскированное под предмет. . .

В некоторых пещерах обитает странное животное, которое с трудом распознают единицы из подземельцев, из-за его схожести с привычной вещью. Это существо называется **Верёвочная змея**.

Персонажи могут использовать верёвку, так как как они захотят. Используя верёвку, они скорее всего положат её в рюкзак со снаряжением, чтобы применить её в будущем. После чего и начнётся всё веселье.

Через несколько минут или часов, в самый подходящий момент, вы можете активировать ловушку. Игроку, персонаж которого несет "верёвку", нужно дать записку с таким текстом:

"Верёвка которую ты несёшь, на самом деле не то чем кажется, а очень редкая "Верёвочная змея". Пока ты шёл с ней, она тихо и незаметно обвивалась вокруг твоей шеи. Не удивляйся тому что не заметил этого, ведь этот вид змей на протяжении сотен лет оттачивал свое мастерство.

Твои шансы на выживания стремятся к нулю, но не спеши звать на помощь, ведь змея уже сдавила твою трохею и ни звука не вырвется из тебя. Сражайся за свою жизнь."

Для отыгрыша противостояния со змейой ведущий волен применить любую игровую систему, которая ему больше нравиться. Сопартийцы могут попытаться помочь задыхающемуся персонажу, если заподозрят что с ним что-то не так; обычно к тому моменту как партия что-то заподозрит, персонаж уже будет мёртв. Чтобы сделать это действие более незаметным, вы можете добавить в записку спасбросок, который нужно будет пройти, или информацию о том по каким правилам будет проходить бой.

Эта ловушка обычно срабатывает только один раз, после которого подземельцы будут начеку. Однако, если змея нападёт в тот момент, когда персонаж где-нибудь уединиться, то змея сможет убить больше одного подземельца, ведь не будет никаких зацепок о том кто это сделал, разве что безобидный моток верёвки в вещах подземельца, ждущий пока его кто-то подберёт.

 Намного менее опасная, но не менее коварная ловушка, **Говорите тише**, придуманная С.С. Крамптаном. Стив создал свою ловушку из-за отвращения к особенно шумным подземельям, которые обычно незаслуженно перехватывают управление партией. Применённая в нужное время, в совокупности со спокойным голосом Ведущего, этот предмет может здорово уравнять игру.

Ловушка выглядит как бутылка с синей жидкостью и этикеткой "Синяя Роза: Разлито Безмолвными". Ни Бутылка, ни содержимое не излучают магию, а жидкость имеет аромат вкусного вина.

Жидкость представляет из себя смесь из редких и мощных химикатов известную под названием *Крамптонит*. Если выпить это зелье, то оно парализует голосовые связки, примерно на 12 часов. Любой персонаж выпивший из этой бутылки не сможет

говорить. Человеку играющему за этого персонажа будет запрещено общаться жестами и письмом — возможно он больше никогда не заговорит!

Немного удачи и хитрости, повысят шанс обманом заставить лидера партии попить из бутылки. Что даст возможность говорить обычно тихим персонажам и может даже привести к смерти "Балабола".

Кен С. Андрэ добавил в нашу коллекцию несколько предметов из кишок Гристлегрина. Оба волшебного происхождения, но чары на них наложены разные.



Гром камень лежит в куче пепла на столе и выглядит как большой, красивый огненный опал инкрустированный в золотое кольцо. Очевидно что самоцвет волшебный, но узнать какие именно чары наложены нельзя, так как он защищён от этого.

Самоцвет зачарован так, что если держащий поднимет его над головой, то призовёт мощнейшую молнию, которая нанесёт ему соответствующий урон! Самоцвет останется прежним, несмотря на то сколько раз в него ударит молния. Ведущему не стоит намекать на особенности самоцвета, пока не наступит момент, когда несущий его подземелец не поднимет кольцо над головой.

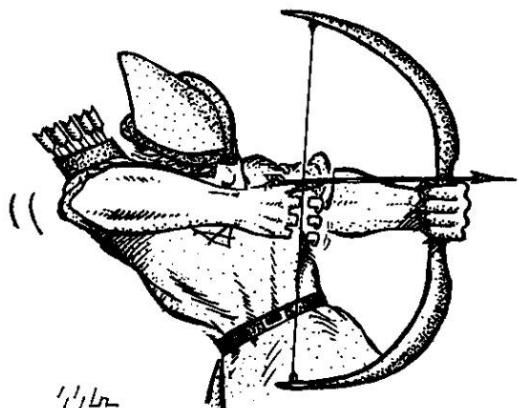


Ещё одно сокровище от Кена называется **Ваза придурка**, которая должна обнажить всю тупость подземельцев. Предмет представляет из себя зачарованную хрустальную вазу, внутри которой виднеются восемь золотых монет. Ваза излучает вредоносную магию. Любой кто носит вазу будет терять по 2 очка силы за ход. Тот кто разобьёт вазу потеряет 6 очков интеллекта. Тот кто залезет внутрь вазы окраситься в синий, если он конечно уже не синий – тогда поменяет цвет на зелёный. Потеря атрибутов и изменение цвета произойдут навсегда.

Единственный способ победы над этой ловушкой до боли прост: просто переверните вазу вверх тормашками и высыпите золото. Персонажам, привыкшим применять грубую силу, обычно очень тяжело до такого додуматься.



Лиз Дэнфорт придумала троицу предметов с ловушками, которые созданы чтобы вселять в подземельцев смертельный ужас. Все эти ловушки просты в конструкции и должны отлично работать в казалось бы "безопасных" локациях.



Я вздрагиваю лишь от одной мысли о встрече с **Дьявольским луком**. Этот искусно сделанный металлический лук, излучающий волшебную ауру. Свечение это лишь приманка для дурака, придуманная специально чтобы привлечь внимание жадных до волшебных вещей персонажей. Лук зачарован заклинанием света постоянного действия, чтобы он не потерял это свойство.

Вся суть ловушки заключена в тетиве лука, которая сделана из проволоки с алмазным

напылением. Сам лук не будет гнуться, так как сделан из металла. В результате, тот кто попытается натянуть лук, лишиться трёх пальцев пытаясь сделать это.

Единственный способ избежать подобной участи, заключается в том чтобы натянуть тетиву используя специальное кольцо для пальцев. Тетива остра настолько, что может

разрезать даже кожаные перчатки (а тот кто попытается натянуть лук в чём то более защищённом, испытает сильные затруднения).



Кубок золотого мёда, ещё один предмет с ловушкой от Лиз, настолько же

простая насколько и прямолинейная. Вначале подземельцы увидят буфет наполненный кубками, каждый из которых наполнен волшебным напитком “золотой мёд”. Когда напиток достигает желудка, то превращается в эквивалентное количество расплавленного золота. Персонаж проглотивший золото умрет, но партии достанется богатство, если конечно они не сильно брезгливы или у них не “железные кошачьи” желудки.



Последнюю свою ловушку Лиз назвала **Война Кольца**. Ловушка выглядит как богато украшенный пьедестал, на котором на множестве языков начертана надпись “Война кольца”. На вершине пьедестала находится простое золотое кольцо.

Если персонажу хватит смелости взять кольцо, то он узнает, что кольцо проволокой прикреплено к пьедесталу и если его отнести подальше, то оно потянет назад. Итогом будет забавная пародия на перетягивание каната; результат будет зависеть от силы конкретного персонажа участующего в противостоянии.

Если кольцо победит, то всё будет хорошо. Кольцо просто вернётся на пьедестал. Если победит персонаж и захочет отдохнуть прислонив спину к чему-либо, то заметит что кольцо и проволока на самом деле являются спусковым механизмом ручной гранаты спрятанной в пьедестале. . .



Юрайя Уорд предложил один занимательный предмет с ловушкой, который гарантирует, что ваши персонажи **Схватят шар**.

Чтобы использовать эту ловушку, вам нужно будет расположить в подземелье дорожку для боулинга. Сделайте её полностью автоматизированной и награждайте подземельцев золотыми монетами за каждую сбитую кеглю. Вскоре, шары вернутся к персонажам, но уже с установленными внутри дырок для пальцев отравленными шипами. *Страйк!*



Майкл Остин разработал парочку странных предметов с ловушками. Каждый из них используется обычным образом, но с жуткими последствиями.

Первой из них будет **Ракушка Винсента Ван Гога**. Волшебная, но функционально простая ловушка, выглядящая как красивая морская ракушка.

Ракушка будет издавать тихие стоны, подталкивая подземельца поднять её и прислушаться, приложив к уху.

В тот же момент, волшебная ракушка активируется и телепортирует ухо подземельца к его любимой. Ведь у каждого персонажа есть хотя бы мама. Лучше всего эта ловушка сработает, если её поместить в кучу сокровищ.



Ко мне, Пёсель! это второй предмет с ловушкой от Майкла. В этот раз, ловушка скрывается под видом обычного свистка для собак, который позволяет получить ограниченный контроль над псовыми, но на самом деле зачарован для привлечения блуждающих монстров. . .

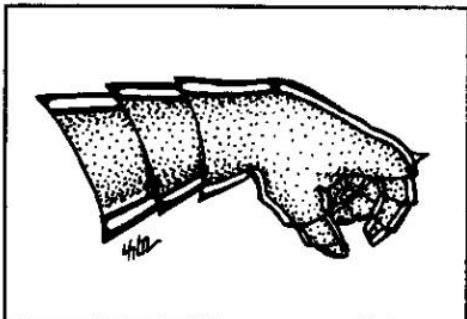


Майкл Стэклип представил нам **Бочку для жертвоприношений**, ловушка которая точно разожжет пламя вашей фантазии. Ловушка представляет из себя обычную бочку с маслом, в которую установлен насос с его помощью подземельцы смогут наполнить свои лампы.

К насосу приделан механизм высекающий искры, но так чтобы подземельцы этого не увидели. Когда из бочки начнут откачивать масло, стальной прут чиркнет по кремниевой пластине механизма, высекая сноп искр. Попав в горючее масло, искры создадут взрывоопасную ситуацию.



С.С. Крамптан создал несколько предметов с ловушками, которые выглядят как обычное оружие, но на самом деле являются опасными механизмами. Все они работают за счёт эффекта неожиданности.



Одними из таких вещей являются **Смертоносные латные перчатки**. Внешне эти перчатки выглядят абсолютно нормальными, и подойдут по размеру человеку среднего роста. Чтобы привлечь к ним внимание подземельцев, вы можете сделать перчатки с серебряными пластинами.

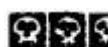
Подвох этих перчаток впервые выплывет наружу, когда кто-то попытается, используя их, ударить что-либо. Перчатки оснащены пузырём с жидкостью, спрятанным между кожаным основанием и металлической пластиной. Если ударить что либо достаточно сильно, то пузырь порвётся, разлив содержимое на руку в перчатке.

Естественно, в пузыре содержаться смертельно опасный каталитический яд.

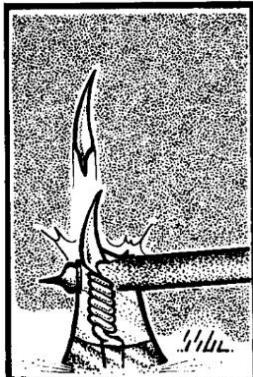


Ещё один предмет с ловушкой от Стива называется **Иногда они возвращаются**. Этот предмет точно вернётся и настигнет подземельца.

Этот предмет выглядит, как качественно изготовленный изогнутый нож. Он отлично сбалансирован и будет настоящим сокровищем в глазах оружейного знатока. Однако, нож сделан так чтобы после броска возвращаться словно бумеранг. Персонаж, метнувший этот нож во врага, имеет все шансы что он прилетит ему самому в лицо. . .



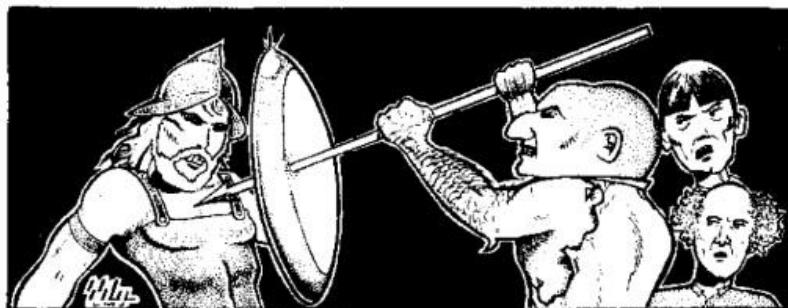
Ну ка сдуй меня! несомненно заставит подземельцев выкашлять проклятия в вашу сторону. ловушка представляет из себя хитро устроенную духовую трубку. Дунув в неё, подземелец подземелец запустит отравленный дротик не во врага, а себе в глотку.



Похоронный топорик это действительно жуткий предмет с ловушкой. Топор сконструирован так, что при ударе о твёрдую поверхность, шип, расположенный на обухе, влетит прямо в лицо обладателя. Пружина, размещенная внутри, гарантирует точность попадания.

Ещё коварнее топорика, хотя и не более смертельным, является **Ахиллесов щит**. Эта ловушка скрывается под видом красиво украшенного и отлично сбалансированного щита. Во всех проявлениях это отличный и надёжный щит, который верой и правдой будет служить хозяину во время множества смертельно опасных битв. Однако, в щите есть небольшая 2x2 дюйма уязвимая точка, она достаточно слаба для того чтобы пробить её ударом копья. Понадобиться какое-то время, чтобы

обнаружить эту ловушку – однако это открытие скорее всего будет посмертным, когда какой-нибудь хлюпик удачно попадёт в нужную точку, и до того верный щит подземельца буквально развалится у него на глазах.

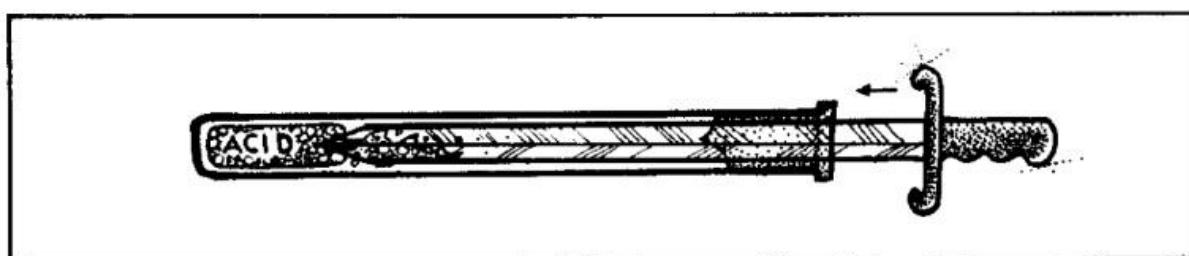


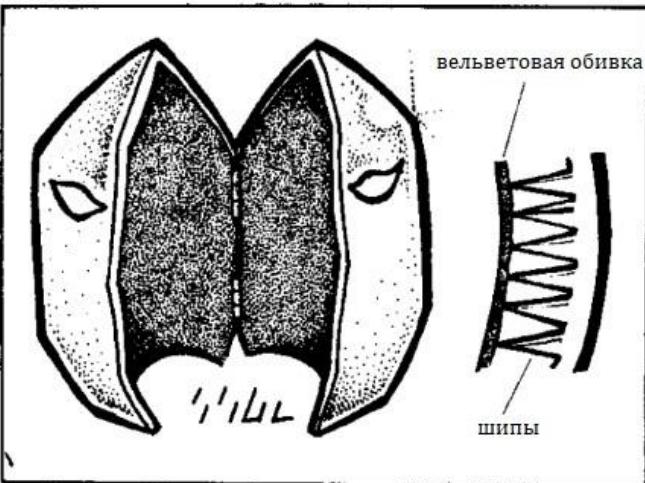
Ещё более коварным предметом с ловушкой является **Плащ Дориана Грея**. Этот старый рваный плащ, всё ещё можно взять с собой в качестве сувенира. Чем дольше персонаж носит этот плащ, тем лучше эта вещь будет выглядеть, однако подземелец слегка постареет. . .

Естественно, плащ высасывает молодость из того кто его носит. Поначалу изменения будут совсем незаметными – даже если старение увидят, сразу истинную причину установить будет сложно. Примерно через неделю, персонаж превратится в старика. . . если конечно не избавиться от плаща.



Разъедающие ножны – это невинное выглядящие, добротно сделанные ножны для палаша. На дне ножн спрятана ёмкость с кислотой, которую проткнут, вставив меч в них. Когда меч вытащат из ножен, его состояние будет далеко от ожидаемого.

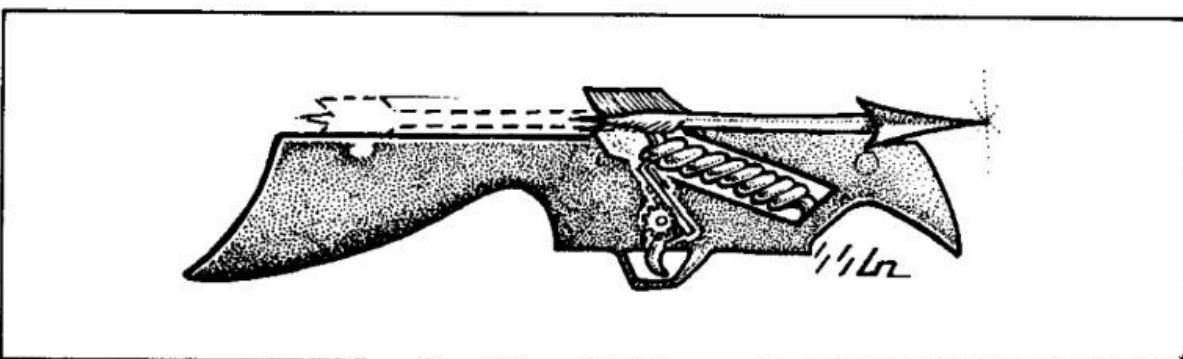
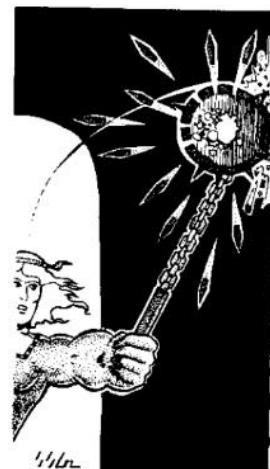




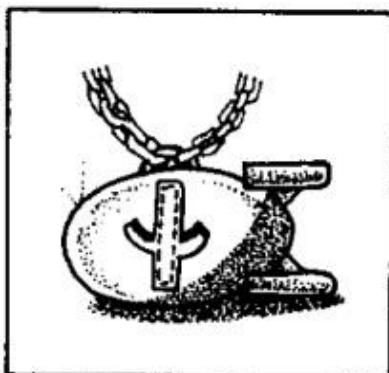
Шлем железная дева – это предмет с ловушкой, не прощающий ошибок. Ловушка выглядит, как шлем обитый изнутри вельветом, он раскрывается на две половины со стороны лица, чтобы его было удобнее надевать. Под вельветовыми линиями, спрятаны шипы, которые обнаружатся после того как шлем закроют на голове. . .

Сверхновая утренняя звезда дарует путеводный свет персонажам, которые считают, что могут схватить любое увиденное ими оружие. Этот моргенштерн имеет взрывоопасное ядро. Когда им ударят по твёрдому объекту, то шипы торчащие из головы моргенштерна разлетятся в разные стороны, так что в сравнение с этим граната лимонка покажется детской игрушкой.

Двойной арбалет – это последний предмет с ловушкой от Стива. Этот арбалет спроектирован, так чтобы стрелять болтом в противоположную ожидаемой сторону, другими словами, в глаз подземельца. Арбалет будет найден в комплекте с болтом заточенным со стороны оперения.



Когда Эшли Мартану надоело смотреть на то, как подземельцы обворовывают тела мёртвых монстров, он придумал **Атомную подвеску**. Искусно сделанная золотая цепочка подвески, достаточно красива, чтобы привлечь внимание жадных до добычи подземельцев. . .



На цепочке подвешен кулон длиной в один дюйм внешне похожий на бомбу. Ожерелье сделано так, что если его сорвать с тела монстра, то цепочка порвётся в месте крепления бомбы, вырывая чеку, что приведёт к взрыву. . .

5

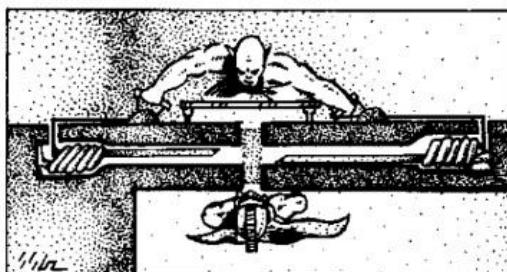
Разное

Что такое “разное”, вы спрашиваете? “Разное” – это разное, отвечу я. Разное – – это смотровые щели просверленные в стенах подземелья. Разное – это ложные полы, и то что привлекает внимание. Разное охраняет сундуки, притворяется фонтанами, лежит под стенами подземелей и прячется, светясь из под пола.

Разное – это не просто старый предмет. Знакомьтесь с ними на свой страх и риск.

Существуют хорошо известные подземелья, будто погребённые в толще времени, где монстры до сих пор следят за подземельцами через смотровые щели. Потери среди подобных существ достаточно велики, так как подземельцы, в вышеупомянутых подземельях, давно уже научились пихать свои мечи в подобные дырки, что лишает монстра возможности выполнять свою работу наблюдателя.

Всё это вызвало праведный гнев и привело Джонни Грина к созданию **Мечелома**. Простая конструкция делает ловушку одновременно надёжной и хорошо окупаемой.

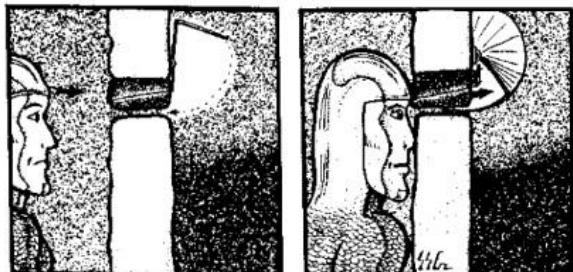


За обычной дырой в стене установлено одностороннее зеркало. За зеркалом стоит кровожадный бесстрашный тролль, держа руки в готовности дёрнуть одинаковые рычаги. Внутри стены на пружины установлены два заострённых железных клина, готовых мощно сойтись в центре отверстия.

Когда подземелец посмотрит в дыру, он увидит отражение собственного глаза, смотрящего на него. Тролля стоящего за зеркалом невозможно увидеть, из-за зеркала, но монстр видит подземельца (и он уже пускает слюни в предвкушении). Увидя пялящиеся на него "глаза" подземелец точно не раздумывая схватиться за свой меч, а затем всунет его насколько можно далеко в дыру, в попытке ослепить существо, стоящее за стеной. Когда это произойдёт, тролль отпустит клинья и бац! – меч сломан.

Если подземелец воспользуется кинжалом, то его локоть точно окажется прямо на месте пересечения клиньев. Тем хуже для него!

Майк Стэкопл придумал другой способ разделаться с любителями подглядывать. Ловушка **Глазолов** внешне очень похожа на "Мечелом", но последствия её работы куда более ужасны.



В стене, возможно скрываясь в вычурном каменном барельефе, расположены два отверстия. Если подземелец посмотрит в них, то увидит что находится в комнате за стеной. Заполните комнату чем то, что может заинтересовать авантюриста: врагами, сокровищами или прекрасными танцовщицами.

Сообщите персонажу, что его взору предстала лишь малая часть комнаты, но если он прислониться к отверстиям, то точно увидит больше. Ведь смотреть через маленькие отверстия с расстояния это всё равно, что наблюдать через подзорную трубу держа её в отдалении от глаз.

Если персонаж прислониться, чтобы лучше всё разглядеть, то надавив лбом на стену, заставит слегка сдвинуться секцию стены, запуская устройство с другой стороны, которое удерживает шип. Устройство всадит шип через отверстие прямо в глаза подземельца, с очевидными последствиями.

Для пущей жестокости, шипы можно сделать из дерева из-за чего они сломаются, когда персонаж из-за боли резко отдернёт голову от отверстия.



Ещё одна ловушка от Майка – это **Защищённая стена**. Эта ловушка сделана так, чтобы предотвратить пробивание сквозь стену или разрушение её до основания и наказать за это.

Ловушка состоит из множества металлических труб, в каждой из которых установлена мощная пружина. Также в каждой трубе установлен арбалетный болт, сжимающий пружину так, чтобы она выбросила его с огромной силой, в тот момент когда она освободиться от давления. Болт удерживается в трубе за счёт бетона, который скрепляет стену подземелья. . .

Когда стену снесут, обнажаться трубы. Болт вылетит из трубы и попадёт в персонажа, стоящего на траектории его полёта. Эта ловушка сработает лучше всего, если разместить её в стене, которая точно подвергнется насилию – например стена в тюремной камере или стена которая создана так, чтобы насмерть раздавить персонажей, упав на них сверху. . .

Пол О'Коннор разработал две действительно отвратительные ловушки. “Нечто” – это единственное слово которым можно их назвать, но они точно не относятся к механическим ловушкам. Возможно, что две эти ловушки могут оказаться дальними родственниками.

Первая из них **Фонтан-ловушка**. Эта ловушка выглядит как обычный фонтан. В нём мутноватая вода, но на дне можно разглядеть несколько блестящих золотых монет.

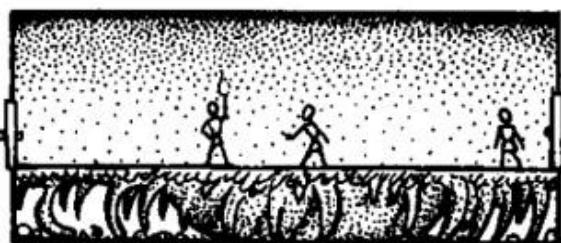
Фонтан, на самом деле, живое существо. Авантурист, прикоснувшись к фонтану или решивший попить из него (прощай горло!), будет немедленно схвачен, шансы вырваться будут зависеть от конкретных обстоятельств. На самом деле, “вода” является пищеварительным соком, который может переварить всё что угодно, кроме золота. . .



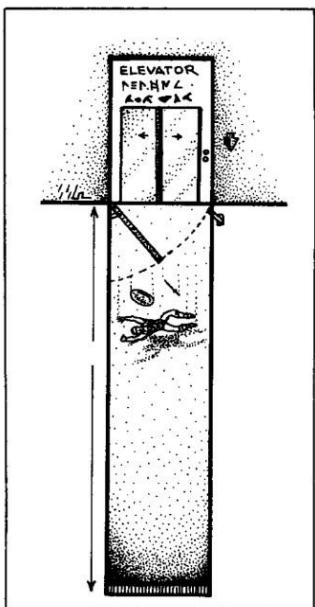
Персонаж, застрявший в этой штуке, находится в серьёзной опасности. Одинокий авантюрист, без товарищей поблизости, которые могли бы ему помочь, почти наверняка обречён на смерть.



Половое существо похоже на “Фонтан-ловушку”, ещё одно биологическое страховидло. Это существо лежит на обычном полу в подземелье. Природная расцветка этого существа очень похожа на поверхность обыкновенного камня. Короче говоря, пол будет выглядеть по обычному, разве что на ощупь он слегка “губчатый” и “упругий”.



Когда существо почувствует давление на себе, оно быстро свернётся в шар. Шанс выпрыгнуть, будет зависеть от того, как далеко персонажи стояли от края комнаты. “Ловушка Венерин пол” убивает сжимая свою жертву, опять таки, чтобы убить её понадобиться целая группа персонажей, а тому кто внутри остаётся лишь звать на помощь.



Жуткая ловушка, **Спускаемся?**, предложенная Карлом Манчи. Эта ловушка должна убедить персонажей пользоваться лестницей.

Внешне ловушка выглядит как обычный лифт, но если нажать кнопку “Вниз” (а это единственная кнопка на панели управления), пол провалиться, а те кто стоит внутри кабины “лифта” рухнут в шахту под ней.

На дне шахты расположен телепорт. После того, как персонаж упадёт на дно (получив соответствующие повреждения), телепорт отправит его обратно наверх шахты. Если персонаж будет в сознании, то в этот момент он может попытаться ухватиться за выступ. Иначе, он упадёт обратно, тем самым начав этот жуткий цикл заново. Чем больше он будет получать урона, тем меньше у него будет шанс ухватиться за край, чтобы спастись из шахты.

Нить вашего терпения на пределе? Тогда следующая ловушка от Майка Стэкполя и Пола О’Коннора как раз подойдёт для испытания на персонажах в вашем подземелье.

Месть Ариадны типичная ловушка на дурака. Какой из подземельцев пройдёт мимо кошеля лежащего на земле, даже зная что к нему привязана нить, чтобы его можно было вырвать прямо из рук? Также, какой подземелец сможет устоять и не последовать за золотой нитью через коридоры подземелья, даже заранее зная, что она не ведёт к огромной золотой катушке?

Просто одарите ваших персонажей тем, что находится на конце золотой нити. Нить может поворачивать по коридорам, уходить вверх и вниз по ступеням, через двери и в ямы. Если подземельцы пока идут, не наматывают нить на что-то, то очень скоро могут заблудиться. Если они просто следуют за нитью к её началу, то в конце их будет ждать неприятный сюрприз. . .

На самом деле, нить является паутиной Гигантского Паука. . .

Брэндан Кори ответственен за **Пролитую четвёрку**. Этот изверг точно получает огромное удовольствие, разыгрывая официанток.

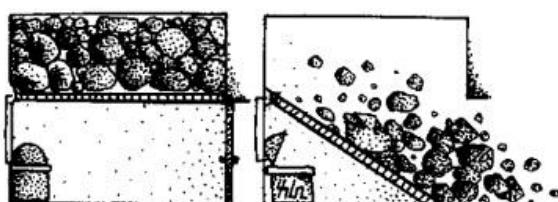
Эта ловушка сработает везде, где есть стол. На столе стоят четыре стакана, в каждом из которых содержится непрозрачная жидкость разных цветов и по одному драгоценному камню или самоцвету. Все стаканы стоят вверх дном, так чтобы жидкость не вытекла из них.

Суть ловушки заключается в жидкости. Как только стаканы разобьются или их поднимут со стола, субстанция выльется на стол. Смешение жидкостей вызовет химическую реакцию, побочным продуктом которой является ядовитый газ.

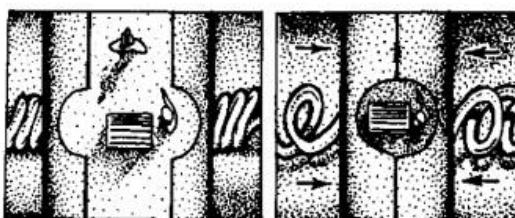


Наверняка, вы давно устали наблюдать за персонажами, которые открывают сундуки шестом с расстояния, избегая все ваши, бережно установленные, ловушки, направленные на всех кто пытается украсть спрятанные за ними сокровища? Скотт Роудс точно да, поэтому он и создал **Разномастных убийц параноиков**. С каждой из этих ловушек персонаж, открывающий сундук, останется в безопасности, но тот кто стоит на большой дистанции угодит в неприятность, а того кто будет стоять за пределами комнаты ждёт ещё более страшная судьба. Все таки, я думаю эти ловушки говорят сами за себя:

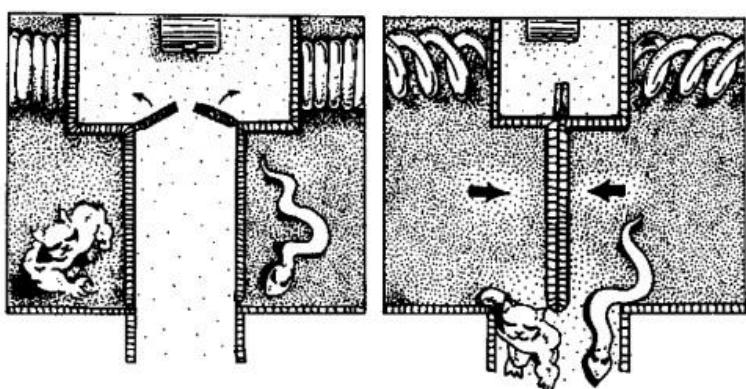
А.



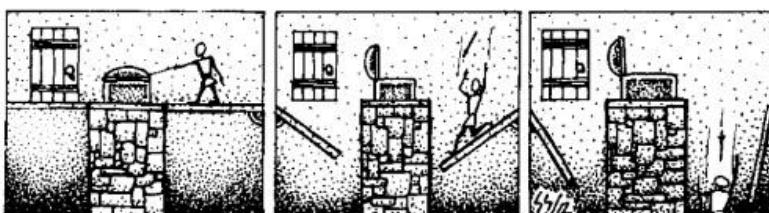
Б.



В.

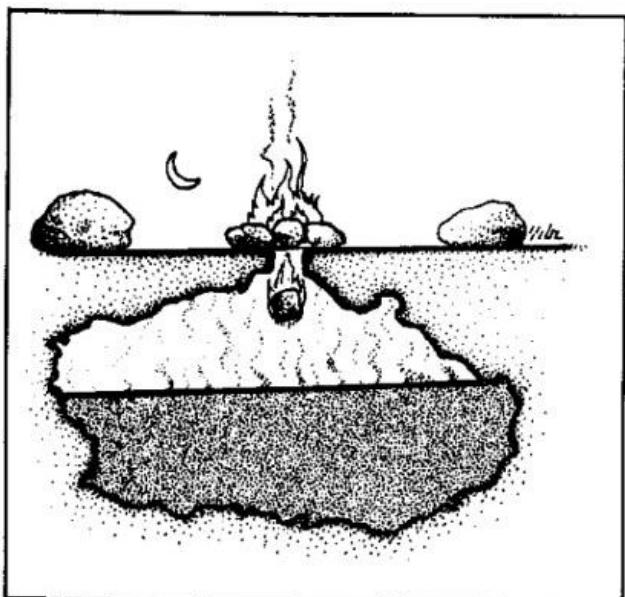


Г.





Майк Стэклопол придумал **Зажжем ночью в старом лагере**.



Эту ловушку можно разместить в любом подходящем для лагеря месте – за стенами замка злого Властелина, на популярном среди путешественников пляже, у обочины многолюдного тракта или на вершине горы, посещённой искателями приключений.

Ловушка очень проста в своей конструкции. В центре лагеря находится, выложенное камнями, круглое кострище в котором ранее жгли костёр. Под золой расположена деревянная доска. Персонажи обнаружат её, только если перед использованием решат вымыть всю залу из кострища.

Когда на этом месте разведут огонь, доска начнет прогорать. Через

несколько часов (скорее всего глубокой ночью, если персонажи остановились надолго) огонь полностью прожжёт доску, открывая огню путь в полость под кострищем.

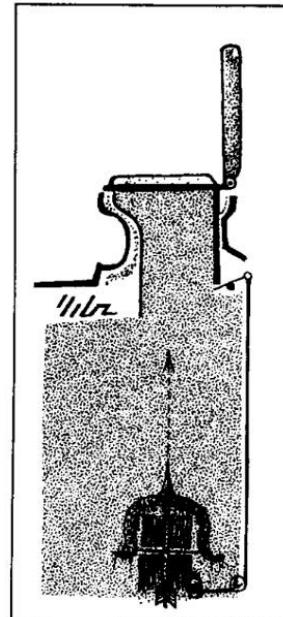
Полость почти полностью залита маслом, а воздух и дым заполнят оставшуюся часть. Раскалённые угли из костра упадут в масло, что с лёгкостью приведёт к взрыву.



Для Майка Стэклопола нет ничего святого. Майк установил ловушку **Анальная пенетрация**, там где вы будете ожидать её меньше всего.

В общественной уборной без сантехнических устройств, например в сельском туалете или выгребной яме – персонаж обнаружит хорошо оборудованную унитаз. Если он установлен в Королевских палатах, то возможно вы захотите воспользоваться стульчиком. В любом случае, если кто-то решит воспользоваться этим унитазом, то он или она будут неприятно удивлены.

Любое приложение веса к стульчику приведёт к выстрелу арбалета, который установлен в выгребной яме. Результат “пенетрации”, в зависимости от вашего настроения, может быть как плачевным, так и комичным. Отличный способ погибнуть для могучего героя, не так ли?



И.Л. Фридрик придумал ловушку другого типа: **Демон из граффити**. Легенды полнятся демонами и другими эфирными существами, которых призывают в наш смертный мир с помощью различных слов и заклятий.

Взяв это за принцип, вы можете пойти дальше и придумать демонов, которые материализуются, когда подземельцы произносят что-то наподобие: “Откройте дверь!” или “Это моё золото и тебе оно не достанется!” Возможно прочитав ничем не примечательное граффити, нанесённое на стену подземелья, которое может призвать демона и гласит: “Если хочешь развлечься, позови Эльфа Обнималу.”

101ая Ловушка

В качестве постскриптума к моей коллекции ловушек, я предлагаю тебе, дорогой читатель, образец из моего личного арсенала уничтожителей подземельцев. Это действительно уникальный момент – никогда ещё не одна из моих ловушек не выходила на свет дневной из моей личной выгребной ямы, до сих пор лишь глупцы и смертники видели её. Всё таки, публикация этого сборника ловушек сама по себе уникальная вещь, а по сему он заслужил подобного финала.

Волшебники народ назойливый, а потому будут исследовать и шариться в тех местах куда их не звали. И я не могу винить их за это – по своей природе волшебники сродни овечкам – но моя кровь начинает закипать, когда я узнаю, что какой-то надоедливый колдунишко читает мои личные манускрипты, надеясь найти там новые тайные магические знания. В глазах алчущих могущества магов, любая пыльная книга, стоящая на полке, является гrimuаром с заклинаниями – даже если на самом деле это записная книжка с телефонными номерами моих лучших компаний. Очень прискорбно.

Таким образом, я разработал ловушку, которую я и хочу вам представить.

Подготовка этой ловушки отняла много времени и сил. Мне пришлось обойти весь мир в поисках редких ингредиентов, необходимых для осуществления моих планов. Всё должно было быть сделано именно так как я задумал.

После года скрупулёзного поиска. Я собрал все необходимые ингредиенты. Чернила пурпурного морского дьявола. Пучок шерсти слепого гиббона лишённого лёгких. Ключница утки. Непостижимая невинность новорождённого. Всё это и многое другое я замешал в одном огромном чане, спрятавшись от любопытных глаз в глубинах своей ямы. Под аккомпанемент погребального железного колокола, я прошептал слова колдовского заклятия. Мгновение космического напряжения, а затем, наконец-то дело было сделано.

В результате было зелье не обладающее запахом. Проверено, что если его разбрьзгать, то оно будет незаметно почти на любой поверхности. Через несколько мгновений, оно высохло до тонкого плёночного покрытия. Эта плёнка будет оставаться незаметной на поверхности, на которую её нанесли, до того момента пока её не коснётся человеческая рука. Видите ли, секреции человеческой кожи бурно взаимодействуют с зельем при непосредственном контакте. В результате плёнка вновь обретает вязкость, а также получает свойства быстродействующего контактного нейротоксина. Обычно через пару минут наступает болезненная смерть.

Для демонстрации, я покрыл часть этой страницы небольшим количеством зелья. К этому моменту, зелье уже должно попасть в ваш организм. По моим подсчётам, время у вас осталось только на то, чтобы поставить эту книгу на полку, с которой вы её взяли, до того как вы с пеной у рта рухнете на пол.

В следующий раз, знайте свое место и держите руки подальше от чужих книг.

Сладких снов.

– Темноклык

