### Ловушки

Ловушки можно найти практически везде. Один неправильный шаг в древней гробнице — и из стен вылетят клинки, рассекающие и доспехи и кости. Невинные лианы, растущие над входом в пещеру, могут хватать и душить тех, кто хочет сквозь них пройти. Сеть, спрятанная под кронами деревьев, может упасть на проходящих под ней искателей приключений. В фэнтезийной игре неосторож­ные авантюристы могут упасть и раз­биться, могут сгореть заживо, а могут стать мише­нью для сотен отравленных дротиков.

Ловушка может быть механической или маги­ческой по своей природе. К **механическим ловушкам** относятся ямы, ловушки со стрелами, падающие глыбы, заполняющиеся водой комнаты, вращаю­щиеся клинки и всё, что действует за счёт меха­низмов. **Магические ловушки** — это либо магические устройства, либо заклинания-ловушки. Магические устройства при активации генерируют эффект того или иного заклинания. Ловушки заклинаний - это заклинания, такие как *Охранные руны* и *Символ*, которые функционируют как ловушки.

#### Ловушки в игре

Когда авантюристы сталкиваются с ло­вушкой, вам нужно знать, от чего ловушка сраба­тывает и что она делает, а также вероятность её обнаружения и обезвреживания.

##### Срабатывание ловушки

Большая часть ловушек срабатывает, когда суще­ство идёт куда-то или касается чего-то, что созда­тель ловушки хотел защитить. Обычно спуско­выми механизмами является нажимная плита или фальшивая секция пола, натянутся над полом ве­рёвка, дверная ручка или неправильный ключ в замке. Магические ловушки обычно срабатывают, когда существо входит в охранную область или ка­сается предмета. Некоторые магические ловушки (такие как заклинание *Охранные руны*) могут сра­батывать при более сложных условиях, включая произношение пароля, не дающего ловушке акти­вироваться.

##### Обнаружение и отключение ловушки

Обычно какую-то часть ловушки можно обнару­жить при тщательном исследовании. Персонажи могут заметить выступающую каменную плитку, под которой находится нажимная плита, отблеск света на натянутой проволоке, небольшие отвер­стия в стене, из которых может вырваться пламя, или другие признаки наличия ловушки.

В описании ловушки указываются проверки и их УС для обнаружения, обезвреживания, или и того и другого. Персонаж, активно ищущий ло­вушку, может совершить проверку Мудрости (Восприятие) против УС ловушки. Вы можете также сравнить УС обнаружения с пассивным значением Мудрости (Восприятие) всех персонажей, чтобы определить, не заметил ли кто из персонажей ловушку мимоходом. Если авантюристы обнаружат ловушку, до того, как та сработает, они могут попробовать обезвредить её, либо навсегда, либо на небольшой период, чтобы спокойно мино­вать её. Вы можете попросить совершить проверку Интеллекта (Анализ), чтобы персонаж понял, что нужно сделать, после чего будет проверка Ловкости с использованием воровских инструментов, чтобы выполнить нужные действия.

Любой персонаж может попытаться совер­шить проверку Интеллекта (Магия) для обнаруже­ния или обезвреживания магической ловушки, вдобавок ко всем остальным проверкам, указан­ным в описании ловушки. Уровень сложности одинаков в независимости от типа использованной проверки. Кроме того, *рассеивание магии* имеет шанс вывести из строя большинство магических ловушек. Описание магической ловушки предоставляет УС проверки характеристики, сделанной при использовании *рассеивании магии*.

В большинстве случаев описание ловушки поз­воляет чётко рассудить, могут ли персонажи дей­ствиями обнаружить или сломать ловушку. Как и во многих других случаях не позволяйте броскам костей портить интересную игру и хорошие планы. Используйте здравый смысл и описание ловушки, чтобы определить, что могло произойти. Ни одно устройство ловушка не может предусмотреть все варианты действий, которые могут предпринять персонажи.

Вы должны позволить персонажу обнаружить ловушку, не проверяя способность, если действие ясно покажет наличие ловушки. Например, если персонаж подни­мет ковёр, под которым прячется нажимная плита, он обнаружит спусковой механизм без про­верок.

С обезвреживанием ловушек дела обстоят несколько сложнее. Рассмотрим сундук с сокровищами и ловушкой. Если его открыть, не повернув предварительно две рукоятки, находящийся внутри механизм выстреливает в тех, кто стоит перед ним, град отравленных игл. Исследовав сун­дук и совершив несколько проверок, персонажи всё ещё не уверены, есть ли в нём ловушки. Вместо того, чтобы просто открыть сундук, они ставят перед ним щит и открывают с расстояния желез­ным прутом. В этом случае ловушка срабатывает, но шипы бессильно ударяются о щит.

Ловушки часто создают с механизмами, позво­ляющими их временно отключать или обходить. Разумные чудовища, помещающие ловушки в своём логове ли около него, должны как-то суще­ствовать рядом с ними, не причиняя себе вреда. У таких ловушек может быть потайной рычаг, от­ключающий спусковой механизм, или потайная дверь, позволяющая обойти ловушку стороной.

##### Эффекты Ловушки

Эффекты ловушек могут быть как безобидными, так и смертельными, и в них могут использоваться стрелы, шипы, лезвия, яды, газы, огненные вспышки и глубокие ямы. В самых опасных ло­вушках используется сразу несколько элементов, чтобы убивать, ранить, удерживать или наоборот, прогонять нежелательных существ. В описании ло­вушки сказано, что происходит при её активации.

Бонус атаки ловушки, УС спасброска для сопро­тивления её эффектам и урон, который она причи­няет, зависит от степени угрозы этой ловушки. Ис­пользуйте две приведённые таблицы для подбора значений трём разновидностям ловушек.

Ловушки, которые должны вызывать **неудобство**, теоретически не должны убивать и серьёзно ранить персонажей указанных уровней, **опасные** ловушки могут серьёзно ранить (и даже убить) пер­сонажей указанных уровней. **Смертельная** ловушка, скорее всего, убьет персонажей указанных уровней.

**УС спасбросков от эффектов ловушек и бонусы атаки (таблица)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Опасность Ловушки | УС спасбросков | Бонус К Атаке |
| Неудача | 10–11 | +3 до +5 |
| Опасный | 12–15 | +6 до +8 |
| Смертоносный | 16–20 | +9 до +12 |

**Тяжесть повреждений по уровням (таблица)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень персонажа | Неудача | Опасный | Смертоносный |
| 1-й-4-й | 1к10 | 2к10 | 4к10 |
| 5-й-10-й | 2к10 | 4к10 | 10к10 |
| 11-й-16-й | 4к10 | 10к10 | 18к10 |
| 17-й-20-й | 10к10 | 18к10 | 24к10 |

##### Комплексные ловушки

Комплексные ловушки действуют как обычные, но будучи активированными, они в каждом ра­унде совершают некий набор действий. Комплекс­ная ловушка превращает процесс её отключения в подобие боевой сцены.

Когда комплексная ловушка активируется, она совершает проверку инициативы. В описании ловушки приводится её бонус инициативы. В свой ход ловушка активируется ещё раз, обычно совершая при этом какие-то действия. Она может со­вершать атаки по чужакам, создавать эффекты, меняющиеся с течением времени, или создавать какие-то другие динамические перемены. Во всем остальном комплексную ловушку можно точно так же обнаружить и обезвредить.

Например, ловушку, заливающую комнату во­дой, лучше всего представить в виде комплексной ловушки. В ход ловушки уровень воды будет уве­личиваться. Через несколько раундов комната бу­дет полностью затопленной.

#### Примеры ловушек

Магические и механические ловушки, представлен­ные здесь, отличаются по степени исходящей от них угрозы, и приводятся в алфавитном порядке.

##### Обрушивающийся потолок

*Механическая ловушка*

В этой ловушке используется натянутая верёвка, ломающая подставку, удерживающую кусок рас­крошившегося потолка.

Растяжка находится в 3 дюймах от земли и натянута между двумя опорными балками. УС для обнаружения растяжки равен 10. Успешная проверка ловкости УС 15 с использованием воровских инструмен­тов обезвреживает ловушку. Персонаж без воровских инструмен­тов может совершить эту проверку с помехой, ис­пользуя острое оружие или инструмент. При провале ловушка срабатывает.

Тот, кто исследует опоры, может с лёгкостью определить, что они едва держатся на месте. Пер­сонаж может действием толкнуть опору, вызывая срабатывание ловушки.

Потолок над верёвкой находится в плохом со­стоянии, и тот, кто видит его, может сказать, что есть риск его обрушения.

Когда ловушка срабатывает, потолок рушится. Все существа в области под шатким потолком должны преуспеть в спасброске Ловкости с УС 15, получая при провале дробящий урон 22 (4к10), или половину этого урона при успехе. После того как ловушка сработает, пол под ней заполняется об­ломками и становится труднопроходимой местно­стью.

##### Падающая сеть

*Механическая ловушка*

В этой ловушке натянутая верёвка сбрасывает подвешенную к потолку сеть.

Растяжка находится в 7 сантиметрах над полом и растягивается между двумя колоннами или де­ревьями. Сеть маскируется паутиной или листвой. Уровень Сложности обнаружения верёвки и сети — 10. Успешная проверка Ловкости с УС 15 с использованием во­ровских инструментов позволяет безопасно перере­зать верёвку. Персонаж без воровских инструмен­тов может совершить эту проверку с помехой, ис­пользуя острое оружие или инструмент. При провале ловушка срабатывает.

Когда ловушка срабатывает, сеть падает, накрывая квадратную площадь с длиной стороны 10 футов. Те, кто находятся в этой области, стано­вятся опутанными, а провалившие спасбросок Силы с УС 10 ещё и сбиваются с ног. Существа могут действием совершать проверку Силы с УС 10,

освобождая при успехе себя или другое суще­ство в пределах досягаемости. У сети УЗ 10 и 20 хитов. Причинение сети рубящего урона 5 (УЗ 10) уничтожает квадратный участок с длиной сто­роны 5 футов, освобождая находящихся там су­ществ.

##### Огнедышащая статуя

*Магическая ловушка*

Эта ловушка активируется, когда чужак наступает на потайную нажимную плиту, выпуская магиче­ский сгусток пламени из статуи. Статуя может быть какой угодно, в том числе драконом или вол­шебником, накладывающим заклинание.

УС обнаружения нажимной плиты, а также не­больших подпалин на полу и стенах, — 15. Заклина­ние или другой эффект, ощущающий присутствие магии, такой как *обнаружение магии*, раскрывает присутствие вокруг статуи магии школы Воплоще­ния.

Ловушка активируется, когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего статуя испускает 30-футовый конус огня. Все существа в этом огне обязаны совершить спасбросок Ловкости с УС 13, получая урон огнём 22 (4к10) при провале, или половину при успехе.

Если поместить под нажимную плиту желез­ный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Успешное *рассеивание магии* (УС 13), наложенное на статую, уничтожает ловушку.

##### Ямы

*Механическая ловушка*

Здесь представлены четыре разновидности ловушек-ям.

***Простая Яма***. Простая яма-ловушка — это яма, вырытая в земле. Отверстие прикрывают большим куском ткани, закреплённым по краям, и маскируют гря­зью и обломками.

УС обнаружения ямы — 10. Тот, кто наступит на ткань, падает, утягивая ткань за собой, получая урон, зависящий от глубины ямы (обычно 10 фу­тов, но может быть и глубже).

***Скрытая Яма***. Такая яма сверху прикрывается материалом, идентичным окружающей поверхности.

Успешная проверка Мудрости (Вниматель­ность) c УС 15 позволит увидеть отсутствие сле­дов на участке пола над ямой. Успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 15 позволит понять, что под этой частью пола вырыта яма.

Если существо наступает на поверхность над ямой, та распахивается как люк, сбрасывая чу­жака вниз. Обычно глубина такой ямы от 10 до 20 футов, но она может быть и глубже.

После того как ловушка обнаружена, между крышкой ямы и окружающим полом можно во­гнать железный шип или подобный предмет, чтобы крышка не могла провернуться, и по ней можно было пройти. Крышку также можно удер­жать закрытой заклинанием *волшебный замок* или подобной магией.

***Запирающаяся яма***. Эта ловушка идентична скрытой яме, за одним исключением: люк, накры­вающий яму, снабжён засовом. После того как су­щество падает яму, крышка запирает его внутри.

Для открывания люка требуется успешная проверка Силы с УС 20. Люк можно также разрушить. Персонаж, находящийся в яме, может также попытаться обезвредить запи­рающий механизм проверкой Ловкости с УС 15, используя воровские инструменты, при условии, что до механизма можно дотянуться и персонаж может видеть. В некоторых случаях люк открыва­ется механизмом (обычно спрятанным за потай­ной дверью).

***Яма с шипами***. Это простая, скрытая или запи­рающаяся яма с деревянными или железными шипами на дне. Существо, упавшее в неё, получает колющий урон 11 (2к10) от шипов, а также обыч­ный урон от падения. Есть и более опасные разно­видности, когда шипы покрывают ядом. В этом случае тот, кто получает колющий урон от шипов, должен также совершить спасбросок Телосложе­ния с УС 13, получая урон ядом 22 (4к10) при про­вале, или половину этого урона при успехе.

##### Отравленные дротики

*Механическая ловушка*

Когда существо наступает на потайную нажимную плиту, из трубок в стене, находящихся под давле­нием или оснащённых пружинами, вылетают дро­тики с ядом на конце. На местности может быть расположено не­сколько нажимных пластин, и каждая будет акти­вировать свой набор дротиков.

Крохотные отверстия в стене закрываются пылью и паутиной, либо маскируются среди баре­льефов и фресок. УС их обнаружения — 15. Успеш­ная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 15 позво­лит понять присутствие нажимных пластин по ко­лебаниям уровня пола. Если поместить под нажимную плиту желез­ный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться. Если отверстия забить тканью или залить воском, это не даст дротикам вылететь.

Ловушка активируется, когда на нажимной плите оказывается больше 20 фунтов веса, после чего вылетают четыре дротика. Каждый дротик совершает дальнобойную атаку с бонусом +8

про­тив случайной цели в пределах 10 футов от нажимной пластины (видимость никак не мешает этому броску атаки).

##### Отравленная игла

*Механическая ловушка*

Отравленная игла прячется в замке сундука или другого предмета. Если попытаться открыть сун­дук без надлежащего ключа, выскочит игла, переда­ющая дозу яда.

Когда ловушка активируется, игла выскаки­вает на 3 дюйма из замка. Существо, находя­щееся в этой области, получает колющий урон 1 и урон ядом 11 (2к10), а также должно преуспеть в спасброске Телосложения с УС 15, иначе оно ста­нет отравленным на 1 час.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 20 позволяет персонажу понять наличие ловушки по изменениям, сделанным в замке, чтобы тот уместил иглу. Успешная проверка Ловкости с УС 15 с использованием воровских инструментов обез­вреживает ловушку, вынимая иглу из замка. Не­удачная попытка вскрыть замок тоже вызывает срабатывание ловушки.

##### Катящаяся Сфера

*Механическая ловушка*

Если на нажимной пластине этой ловушки оказы­вается 20 или больше фунтов веса, в потолке от­крывается потайной люк, выпуская каменный 3­метровый шар.

Совершив успешную проверку Мудрости (Вни­мательность) со УС15, персонаж может заметить люк и нажимную плиту Поиски на полу, сопро­вождаемые успешной проверкой Интеллекта (Ана­лиз) с УС 15, позволяют найти разницу в высоте, выдающую наличие нажимной плиты. Эта же про­верка при исследовании потолка позволяет найти люк. Если поместить под нажимную плиту желез­ный шип или другой тонкий предмет, это не даст ловушке активироваться.

При активации шара все присутствующие су­щества совершают проверку инициативы. Шар со­вершает проверку инициативы с бонусом +8. В свой ход он перемещается на 60 футов по прямой линии. Шар может проходить сквозь пространство существ, и существа могут проходить через его пространство, считая его труднопроходимой мест­ностью. Когда шар входит в пространство суще­ства или существо входит в его пространство, пока шар катится, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости с УС 15, иначе оно полу­чает дробящий урон 55 (10к10) и сбивается с ног.

Шар останавливается, когда ударяется о стену или подобное препятствие. Он не может огибать углы, но умные строители подземелий делают плавные повороты, позволяющие шару катиться дальше.

Существо, находящееся в пределах 5 футов от шара, может попытаться замедлить его проверкой Силы с УС 20. При успехе скорость шара уменьша­ется на 15 футов. Если скорость шара уменьшается до 0, он останавливается и перестаёт представ­лять угрозу.

##### Сфера аннигиляции

*Магическая ловушка*

Магическая непроницаемая тьма заполняет рази­нутый рот каменного лица, вырезанного в стене. Диаметр круглого рта 60 сантиметров. Из него не слышны звуки, свет не может проникнуть внутрь его, и вся материя, входящая туда, мгновенно уни­чтожается.

Успешная проверка Интеллекта (Анализ) с УС 20 даст понять, что во рту находится *сфера анни­гиляции*, которую нельзя контролировать и пере­мещать. В остальном она идентична нормальной *Сфере аннигиляции*.

В некоторых разновидностях этой ловушки на каменное лицо накладывают чары, чтобы опреде­лённые существа чувствовали неодолимое жела­ние подойти ко рту и залезть внутрь. Этот эффект в остальном похож на особенность *симпатии* заклинания *антипатия/симпатия.* Успешное *Рассеивание магии* (УС18) снимает этот эффект заклинания.