



10 ИНТЕРЕСНЫХ ЛОВУШЕК

Добавьте эти ловушки в своё подземелье или используйте их в качестве вдохновения для создания собственных.

1. Таинственная башня, кислотное озеро

Посреди острова стоит полуразрушенная башня. Остров находится посреди ярко-зелёного кислотного озера. Озеро несёт смерть каждому, кто в него упадет.

Почему эта ловушка — не отстой.

Потенциальная награда притягательна. Таинственная башня? Что там внутри? Опасности очевидны. Озеро ярко-зеленое! Кислота смертельна! Это открытая задача с множеством возможных решений, но без единого и очевидного.

Как это использовать. Живые существа, упавшие в кислоту, погибают. Если игрок не говорит прямым текстом: «Я прыгаю в озеро с разбега!», позвольте костям решать судьбу его персонажа в спорном случае.

Если предмет не является неразрушимым, помещённый в кислотное озеро он будет быстро уничтожен. Осторожное прикосновение к поверхности кислоты просто оставит следы. Игроки должны иметь возможность быстро провести эксперимент, чтобы определить, насколько едкими на самом деле являются воды.

Заклинания могут помочь группе пересечь озеро. *Порыв ветра* позволит хотя бы одному искателю приключений перебраться на другой берег. Хожение по воде, вероятно, тоже сработает, но сапоги приключенцев оплавятся, когда они будут идти по поверхности.

Умная группа может заманить летающих монстров из других частей подземелья, чтобы помочь им пересечь кислотное озеро.

2. Ловушка со стрелами

В коридоре имеется 10-футовый отрезок, усеянный небольшими отверстиями по обе стороны.

На полу в той же секции находится нажимная плита. Если наступить на её, из отверстий вылетят стрелы.

Почему эта ловушка — не отстой. Ловушки с нажимными плитами (использующие в качестве опасности стрелы, ямы, струи пламени и т.д.) — это классика жанра. Это круто. Однако, как правило, они и скрыты, и смертельно опасны. Это плохая комбинация для игры.

Чтобы сделать такие ловушки не отстойными, нужно чётко обозначить опасность и раскрыть игрокам какую-то часть ловушки для взаимодействия. В данном случае отверстия одновременно и очевидны, и «интерактивны». Используйте этот принцип, чтобы сделать клишированные ловушки более весёлыми.

Как это использовать. Если искатель приключений наступает на нажимную плиту, скажите игроку, что он слышит щелчок. У него будет секунда реального времени, чтобы сказать вам о своих дальнейших действиях. Если персонаж отодвинется в сторону от отверстий — упадёт на пол, отскочит назад — позвольте ему совершить спасбросок, чтобы оказаться в безопасности. В случае неудачи или бездействия он получит урон.

Стрелы вылетают только один раз (их нужно перезаряжать после срабатывания). Если один авантюрист задействует ловушку, остальные смогут пройти уже без проблем.

Отверстия на стене должны быть чётким жанровым признаком опасности. Искатели приключений могут преждевременно запустить ловушку, бросив что-нибудь тяжелое на нажимную плиту. Они также могут перепрыгнуть через неё, успешно пройдя нужную проверку. Они могут заткнуть дыру алхимическими клеевыми бомбами. Пусть любые идеи игроков сработают, если они звучат разумно.

3. Зыбучие пески

Неприметный участок земли на самом деле является зыбучими песками. Он начинает неумолимо поглощать любого, кто в него ступит — прямо как в классических фильмах.

Почему эта ловушка — не отстой. Клише мгновенно узнаются во время игры. Зыбучие пески — хороший троп, потому что они могут быть скрыты, не будучи смертельно опасными. Они заманивают в ловушку одного авантюриста и дают остальным членам группы задачу.

Как это использовать. Если группа движется неаккуратно, первый авантюрист в походном порядке проваливается в зыбучие пески и застревает. Если у него нет под рукой или на поясе инструмента, который мог бы помочь ему справиться с ситуацией (например, верёвки, чтобы набросить лассо на ближайший сук дерева) он не сможет ничего сделать сам, чтобы выбраться. Другим членам группы верёвка даст преимущество в этом испытании, но всё ещё потребует проверку, чтобы вытащить застрявшего товарища.

4. Сундук под напряжением

Металлический сундук на постаменте. Основание назлектризовано. В комнате чувствуется запах озона. При приближении к постаменту волоски на руках встают дыбом. Прикосновение к постаменту или сундуку вызовет удар током.

Почему эта ловушка — не отстой. Хотя опасность сундука и постамента может быть неочевидна для глаз, запахи и другие ощущения подскажут об угрозе. Очевидное сокровище позволит группе мгновенно получить награду за свою сообразительность.

Как это использовать. Прикосновение к сундуку или постаменту наносит урон.

Существует множество различных способов обезвредить эту ловушку. Например, искатель приключений может сбить сундук с постамента копьём, чтобы прервать электрическую цепь (хотя это может привести к поломке содержимого). Для открытия сундука на расстоянии можно также использовать непроводящие инструменты.

5. Большой катящийся валун

Саркофаг. За ним большая статуя дьявола с массивным камнем в позе, похожей на метателя ядра, готового сделать бросок. Руны на крышке саркофага сулят смерть тому, кто посмеет потревожить покой Ярла Девяти костей.

Если открыть крышку саркофага, статуя бросит валун, который покатится в сторону группы в стиле Индианы Джонса.

Почему эта ловушка — не отстой. По позе статуи должно быть понятно, что произойдёт, если группа потревожит саркофаг. Это даст ей шанс спланировать свой подход, уйти с дороги или отключить ловушку до того, как она сработает.

Как это использовать. После активации валун прокатится мимо саркофага и погонит искателей приключений к выходу. Каждый авантюрист на пути валуна должен пройти спасбросок. В случае успеха герой прыгает сквозь узкую дверь в конце прохода, оказываясь в безопасности. В случае неудачи они получают критический урон.

Игроки, озвучившие что-нибудь вроде «прыгаю в саркофаг», автоматически избегают валуна, не испытывая судьбу. Игроки, с идеями вроде «использую заклинание, чтобы поднять на его пути каменную стену» полностью отключают ловушку.

6. Невидимый путь

Сразу за дверью оказывается пропасть в бездонную яму. Очевидно, что падение будет смертельным. На противоположной стороне пропасти виднеется ещё одна дверь.

На самом деле между ними перекинут невидимый мост, который, впрочем, не идёт по прямой линии. Он, скорее, петляет над пропастью.

Почему эта ловушка — не отстой. Опасность очевидна, а решение — нет. Если группа не догадается, что существует невидимый мост, они могут просто уйти.

Как это использовать. Наличие невидимого моста можно обнаружить, коснувшись пустого воздуха прямо за дверью. Искатели приключений могут постучать по нему десятифутовым шестом или осторожно наступить на пустоту, обвязавшись

верёвкой, которую будут держать спутники.

Невидимый мост можно испачкать краской, чернилами, молниевыми жуками, — да чем угодно. Камни или монеты также помогут обозначить путь. Заклинатели вольны использовать волшебство, позволяющее видеть невидимое.

Если игроки объяснят, как будут определять местоположение моста, их персонажи без труда переберутся на другую сторону.

7. Голодная дверь

В дверном проёме находится огромная, противная, живая, оскаленная пасть. Зубы скрежещут, а рот улыбается, болтая языком и отрывивая. «Накорми меня!» — рявкает она.

Дверь откроется, если её хорошо накормить. Она насытится, если съест пять рационов или одно крупное живое существо.

Почему эта ловушка — не отстой. Как и в случае с невидимым путём, группа может просто оставить дверь, если ни у кого нет хорошей идеи, что с ней делать. Её опасности легко избежать.

Кроме того, дверь отвратительна. Размещать мерзкие вещи в подземельях — весело.

Как это использовать. Проход, несмотря на одушевленность, может получать урон подобно металлической двери. Если группа попытается разбить дверь чем-то меньшим, чем таран, дверь прожует это и выплюнет. Предметы испортятся, конечности поранятся.

Для того чтобы накормить дверь, требуется либо некоторое истощение ресурсов (скормить ей часть своих драгоценных пайков), либо сообразительность. Готова ли группа пожертвовать одним из своих животных-компаньонов? Может ли она заманить другого монстра к двери?

8. Статуя затопляющей рыбы

В неглубоком бассейне стоит большая статуя рыбы с огромным синим сапфиром во рту. Если забрать его, двери захлопнутся, а из пасти хлынет вода. Через несколько мгновений комната будет затоплена.

Почему эта ловушка — не отстой. Слишком очевидная награда должна заставить игроков заподозрить подвох. Если группа продумает свои действия до того, как забирать драгоценный камень, она сможет значительно снизить риск.

Как это использовать. Скажите игрокам, что у них есть в общей сложности три раунда, чтобы попытаться обезвредить ловушку.

Самое простое решение — положить драгоценный камень обратно в рот рыбы. Это эффективно блокирует воду. Группа также может засунуть в рот что-то менее ценное эквивалентного размера. Что у них есть такого, что по форме напоминает большой драгоценный камень?

Если у них есть инструмент вроде лома, они могут пройти проверку, чтобы выбраться из комнаты. При неудаче они тратят одно из своих действий впустую, и вода продолжает подниматься.

Что-нибудь вроде *Переносной дыры* создаст отверстие, достаточно большое, чтобы вода вытекла. Через несколько минут вода в резервуаре под статуей рыбы закончится.

Если группа не сможет найти способ остановить поток воды после трёх действий, можно позволить им утонуть. Приключения — опасное занятие.

9. Взрывные грибы

Дальняя часть коридора поросла уродливыми оранжевыми грибами, торчащими из стен, пола и потолка. Любой открытый огонь в этом коридоре шипит и потрескивает. Вокруг царит сернистый запах.

Если до грибов дотронуться, они наполняют воздух легко воспламеняющимся газом.

Почему эта ловушка — не отстой. Грибы — явно плохая новость. Происходящее со светом группы и запах передают опасность. Кроме того, взаимодействие с грибами будет *ощущаться* не так, как взаимодействия с механическими ловушками.

Как это использовать. Дайте группе понять, что она не может проскользнуть мимо грибов, не задев их. Если во время прохождения через грибную зону у приключенцев есть открытое пламя (факелы, свечи и т.д.), случается взрыв. Все, кто несёт факел, загораются. Они получают урон, а по одному легко воспламеняющемуся предмету на поясе/в сумке портится каждый раз, когда совершается действие, пока персонаж не будет потушен. Все, кто находится рядом со факелоносцем, получают урон.

Искатели приключений могут погасить свет и благополучно преодолеть поросший грибами участок коридора, но как они справятся без света с тем, что находится дальше?

10. Комната с шахматной доской

Комната размером 40 x 40 футов с чередующимися белыми и черными квадратами 5 x 5 футов на полу — как на гигантской шахматной доске.

Группа может войти в эту комнату через любой квадрат в первом ряду. Когда они наступят на него, раздастся щелчок.

Первый квадрат, на который ступает искатель приключений, магически помечает его как определённую шахматную фигуру. Этот персонаж может перемещаться по комнате, используя только легальные ходы для своей фигуры. Неверный ход приводит к удару электрическим током.

Авантюрист, ступивший на клетку короля в последнем ряду, слышит ещё один щелчок. Потайная дверь, примыкающая к этой клетке, открывается, позволяя группе перейти в следующую область.

Почему эта ловушка — не отстой. Это более сложная, более ориентированная на головоломки ловушка — из тех, какие создают безумные волшебники. Такие вещи могут быть забавными, если использовать их умеренно.

Отсутствие очевидных выходов из комнаты — это подсказка игрокам, что здесь что-то не так. У них есть выбор: игнорировать комнату или отважиться пройти дальше, если они хотят выяснить назначение этого места (и найти потайную дверь).

Поскольку штраф за изучение правил ловушки — всего лишь урон, у игроков будет время на эксперименты.

Как это использовать. Возьмите шахматную доску или набросайте сетку размером 8 на 8 квадратов, чтобы показать её игрокам. Спросите каждого, на какую клетку он наступает первым делом. Этот процесс даст понять, что совершаемый выбор имеет какое-то значение.

Если авантюрист делает «нелегальный» ход, он получает урон от электрошока, как только наступает на новую клетку.

Конечно, нет никаких причин, по которым группа должна играть по правилам. Они могут сломать мебель в соседней комнате и построить из обломков длинный, непрактичный мост через комнату, а затем использовать кирки, чтобы открыть потайную дверь.

Оригинал статьи [Ten Interesting Traps](#)

Перевод [Long Story Short](#)

Обложка: [Dean Spencer](#)