

12 КОМНАТ ДЛЯ ВАШЕГО ПОДЗЕМЕЛЬЯ

Э то случалось с каждым из нас. Ваши игроки пустились во все тяжкие, всё дальше углубляясь в недра древних руин, о которых вы некогда упомянули вскользь, так и не продумав подробных деталей. Теперь они во всю выбивают двери, не замечая как вы потеете и судорожно придумываете новые и новые уникальные описания для бесчисленных комнат 20x20 футов.

Что ж, хватит волноваться! Я здесь, чтобы предложить вам 12 заготовок для интересных подземельных комнат, которые вы можете бросить на пути своих игроков, чтобы замедлить их, скрыться за ширмой и заняться дальнейшей подготовкой.

к12 В этой комнате...

- 1 ...на стене имеется надпись мелом. Она размазана, как будто кто-то пытался её стереть. Слова написаны на общем языке и гласят: «Безопасность — это ложь».
- 2 ...имеется глубокая выбоина по центру мощёного пола. Похоже, тут протащили что-то тяжелое, хотя сейчас этого здесь уже нет.
- 3 ...в юго-восточном углу находится широкий колодец. В колодце нет воды, но в темноту спускается грубая верёвочная лестница. Из темноты внизу доносится стук и скрежет кирки о камень.
- 4 ...всё покрыто слоями густой чёрной слизи, которая, кажется, сочится прямо из камня. Здесь стоит тяжёлый запах грибка и плесени, и воздух на несколько градусов теплее, чем в ведущем сюда коридоре.
- 5 ...у западной стены находится огромная железная клетка. Её дверь закрыта с помощью толстой цепи, которая за несколько лет уже успела проржаветь. В углу клетки покоится скелет погибшего гнолла, сжимающего пыльный стеклянный пузырёк, в котором сохранилось несколько капель вязкой красной жидкости.
- 6 ...находится грозная ловушка с шипами, опускающимися с потолка. Она уже сработала. Механизм довёл шипы до пола, и теперь их кончики лишь царапают каменную поверхность. Края зазубрены и изъедены ржавчиной, а под одним из шипов, похоже, застряло что-то человекоподобное и крайне мёртвое.
- 7 ...находится коридор настолько длинный, что дальнего конца не разглядеть. По краям тянутся потрескавшиеся обсидиановые столбы, на каждом из которых высечена фигура, бегущая к концу коридора.
- 8 ...всё покрыто зеркалами, расположенными под разными углами, так что вы не можете застать собственное отражение, но видите несколько версий всех, кто находится в комнате вместе с вами. Как только дверь закрывается, её невероятно трудно найти снова. Если здесь и есть другой выход, вам придется хорошо постараться, чтобы отыскать его.
- 9 ...расположился широкий и глубокий бассейн, который когда-то был ареной. Три невероятно детализированные статуи стоят в центре поля битвы, застыв на месте, словно в разгар схватки с каким-то огромным врагом, которого здесь больше нет.
- 10 ...очень мало места — она едва ли больше гардеробной. Стены расписаны яркими красками, изображающими бесплотные глаза и рты. К потолку на цепях подвешен странный серебряный шлем. Он тихонько гудит и начинает несильно вибрировать, если дверь закрывается.
- 11 ...раскидано множество трупов, которые кажутся слишком свежими, чтобы терять бдительность. В воздухе царит запах смерти и крови, а каждый ваш шаг сопровождается тревожным хлюпающим звуком. Все трупы обнажены, и совершенно не ясно, каким оружием были нанесены глубокие раны на их телах.
- 12 ...как будто отсутствует дальняя часть. Примерно в двадцати футах от входа всё просто перестаёт существовать. Пол, стены и потолок сменяются непроглядной пустотой, и не совсем ясно, является ли эта тьма отсутствием чего-либо или наличием...

Оригинал: [12 Dungeon Rooms to drop into your game](#)

Перевод: [Long Story Short](#)

Обложка: [Wes Wheeler](#)