

«ПЫЛЬ В ГЛАЗА» — КОВАРНАЯ ГОЛОВОЛОМКА

У меня возникла идея подземелья, создатель которого любил головоломки и загадки, но ненавидел, что никто никогда их не решал. Эти надоедливые искатели приключений, ломающие двери или вообще покидающие подземелье! Где же тут веселье?! Чтобы решить эту проблему, он создал дверь-загадку, которая бросает против героев то, что они выберут в качестве ответа. Постоянно меняющееся гарантированное веселье — то, что нужно любителю загадок!

Как работает головоломка «Пыль в глаза»:

- Это простая каменная дверь с древней резьбой на нескольких языках (как минимум 4), расположенных вертикально друг над другом. Все они гласят одно и то же — это текст загадки, — но ни одна из надписей не сделана на общем наречии.
 - Это один из способов пустить пыль в глаза — заставить игроков задаться вопросом, почему именно эти языки, и важен ли их порядок.
- Каменная дверь находится почти вровень со стеной, но виден едва различимый шов, поэтому нет сомнений, что это именно дверь.
 - Попытки открыть дверь ломом или аналогичным инструментом, вставив его в зазор вокруг двери, сначала вызовут небольшую голубую искру, которая ударит персонажа током (предостерегая насчёт жульничества). Дальнейшие попытки вызовут молнию, наносящую 5кб урона случайному члену группы (более настойчивое предостережение).
- Перед дверью находится небольшая приподнятая круглая платформа с нарисованными на ней отпечатками ног, вмонтированная в пол. Когда на платформу кто-нибудь встает, она загорается ярким красным цветом, а затем и зазор вокруг двери. Также подсвечивается текст загадки.
 - Пока персонаж стоит на пьедестале, дверь готова принимать ответ.
- У двери также имеется пять тёмных вмонтированных в неё кристаллов. Все кристаллы выстроены в горизонтальную линию по центру двери.
 - Кристаллы кажутся бесцветными, пока не загорятся. Это происходит, когда...

- Персонажи пытаются разгадать загадку, и кто-нибудь на постаменте даёт ответ. Когда это происходит, самый левый из пяти тёмных кристаллов в двери загорается красным цветом (красный цвет означает неправильный ответ? А может соответствует цвету двери и поэтому означает правильный? Игроки могут поспорить об этом).
 - Вот в чём суть двери: загорающийся кристалл на самом деле не означает ни правильный, ни неправильный ответы. Он означает, что дверь приняла один ответ для создания чего-то в следующей комнате.
 - С каждым новым ответом следующий по очереди кристалл загорается красным, пока не загорится ТРЕТИЙ (средний кристалл), и тогда дверь откроется.
 - На самом деле это и есть замок двери. Большинство интерпретируют 5 кристаллов как 5 попыток дать правильный ответ. Большинство осторожных авантюристов не решится дать 5-й или даже 4-й неправильный ответ, опасаясь последствий. Поэтому дверь сделана с учетом этого и полностью активируется только после третьего ответа. (4-й и 5-й кристаллы не загораются вовсе).
- Когда даны 3 ответа, дверь открывается, и путь в следующую комнату становится свободным. В идеале дальше начинается длинный коридор.

Какую загадку мне использовать?

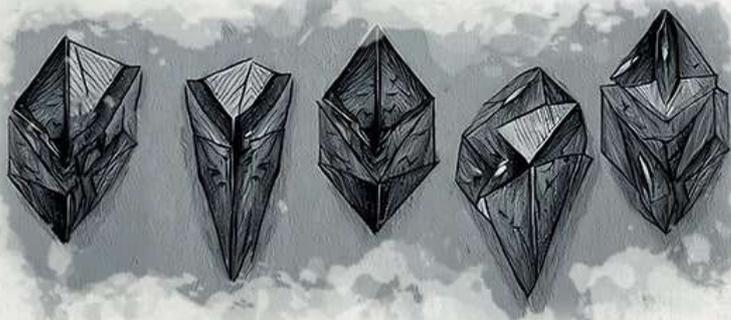
Вот в чем прелесть двери, пускающей пыль в глаза. Для неё не нужна какая-то конкретная загадка. Повеселитесь и придумайте для игроков свою собственную. Даже не обязательно, чтобы у неё было решение! Придумывая свою загадку (особенно неразрешимую), я бы следовал таким критериям, чтобы создать интересное последующее столкновение:

- Загадка должна быть короткой
- Загадка должна быть расплывчатой
- «Предполагаемый» ответ должен быть вещью или монстром (закончите фразой: «Кто я?»).

Это позволит избежать ситуации, когда ответами будут какие-нибудь «Вторники» или «Депрессии», что усложнит жизнь двери (мастеру) при их интерпретации.

Вот вам в помощь мой пример загадки:

Таюсь в тени деревьев под луной,
Сломлю любого я когтистою рукой.
Ты — жертва хитрой лжи, неправды узник,
Ведь солнце — главный мой союзник.
Кто я?



Обратите внимание, что первые три строки потенциально могут указывать на что-то вроде оборотня. Но мне не нужно, чтобы игроки думали, будто знают правильный ответ наверняка, и были бы сбиты с толку, когда дверь не откроется с первой попытки. Поэтому я добавил четвёртую строку про солнце, чтобы посеять в них сомнение, действительно ли это оборотень. Похожую схему можете использовать и вы:

[Что-то расплывчатое, применимое ко многим вещам].

[Что-то, что намекает на конкретный аспект существа].

[Что-то, что, будучи туманным, возможно, предполагает определённый ответ, если основываться на двух предыдущих строках].

[Что-то, что переворачивает загадку с ног на голову, не согласуясь с предыдущими идеями].

Кто я?

Это упражнение в импровизации, так что будьте готовы! Будьте открыты к интерпретации ответов игроков и превращению их в столкновение в следующей комнате. Если ответами будут монстры, то справиться с задачей достаточно легко, но как быть с необычными ответами вроде «Тьмы», «Голода» или «Времени»?

Вот несколько вариантов, которые я бы попробовал использовать:

Темнота. Следующая комната представляет собой большой квадрат, разделённый на четверти. В конце каждого раунда боя противоположные четверти становятся полностью тёмными, скрывая любой предмет, находящийся в них. То есть половина комнаты находится в темноте, а половина — на свету. В конце следующего раунда половинки меняются: освещённые участки становятся тёмными, и наоборот.

Время. У существа, находящегося внутри, в хвост вживлён драгоценный камень, который пульсирует в конце каждого раунда. Выберите одного случайного персонажа, и тогда и он, и монстр немедленно получают второй ход, следуя своей инициативе как обычно, а все остальные застывают во времени.

Голод. Из разума существа изливается аура неутолимого голода. Когда герой укушен существом, он должен совершить спасбросок Мудрости с УС 13, при провале тратя одну атаку в следующем ходу на укус случайного существа в пределах досягаемости. Если рядом никого нет, то он получает 1к10 некротического урона.

Любовь. Бонусным действием существо может магически замаскироваться под другое существо в радиусе 5 футов от себя. Каждый персонаж, кроме того, под кого маскируется существо, должен совершить спасбросок Интеллекта с УС 10, при провале получая помеху ко всем атакам против монстра, пока не потратит действие, чтобы сосредоточиться на том, кто есть кто. Когда существо меняет форму, все персонажи повторяют спасбросок. Как только персонажу удаётся успешно совершить спасбросок, он получает иммунитет к эффекту этой способности.

Ошибка. Каждый раз, когда персонаж промахивается атакой по существу, оно может использовать реакцию, чтобы провести такую же атаку по атакующему. Способность перезаряжается при выпадении 6 или просто в начале хода существа.

А какой текст загадки или идею столкновения придумали бы вы для двери, пускающей пыль в глаза?

Оригинал: [The Red Herring Door](#)

Перевод и оформление: [Long Story Short](#)

Изображения: [Stable Diffusion](#)

