

# СОДЕРЖАНИЕ

5  
**Предисловие**

6  
**Введение**

11  
**Приключения-  
ваншоты**

**ШПИЛЬ И ПАРША**

*Тихий горный городок сотрясает землетрясение, высвобождающее древнее зло. ....13*

**ВЫБОР ПОТОМКА**

*Чтобы помочь детенышу сфинкса стать стражем богов, партия должна решить ряд смертельных головоломок в рамках соревнования на Плана Героев. ....35*

**ПОМЕСТЬЕ СКАЛХАММЕР**

*Партия должна сразиться с собственными кошмарами в поместье, заставленном музейными экспонатами. ....58*

85  
**Ловушки**

**БОЛЕЗНЕННЫЕ ЛОВУШКИ**

*Цель этих ловушек в том, чтобы навредить вашей партии, а не убить ее. Хотя некоторые из них работают слишком хорошо. ....87*

**СМЕРТЕЛЬНЫЕ ЛОВУШКИ**

*Забавный факт: волшебник не сможет произнести заклинание, если у него нет головы! .....102*

**ПЕРЕМЕЩАЮЩИЕ ЛОВУШКИ**

*Эти ловушки замедлят партию, погнав ее... куда-нибудь подальше. ....117*

**СЛОЖНЫЕ ЛОВУШКИ**

*Ловушки легендарного уровня: множество способов причинить смерть. ....131*

147  
**Загадки**

**РИФМЫ И ЗАГАДКИ**

*Сборник замысловатых вопросов, способных загнать в тупик даже самых великих мудрецов.....149*

**ШИФРЫ**

*Закодированные сообщения и способы легко встроить их в ваши приключения .....160*

**ПРИВРАТНЫЕ ЗАГАДКИ**

*Иногда, чтобы открыть дверь, одного только ключа недостаточно... .....167*

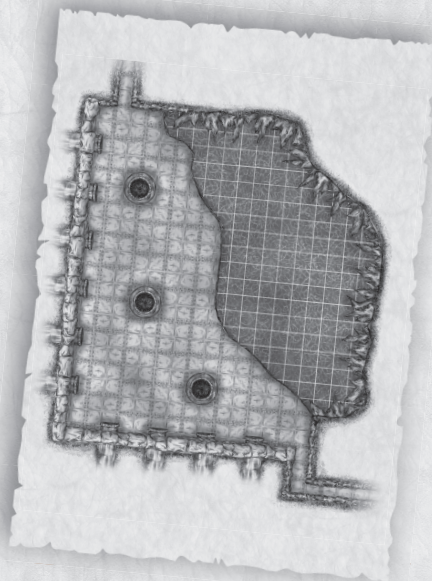
## Локации подземелий

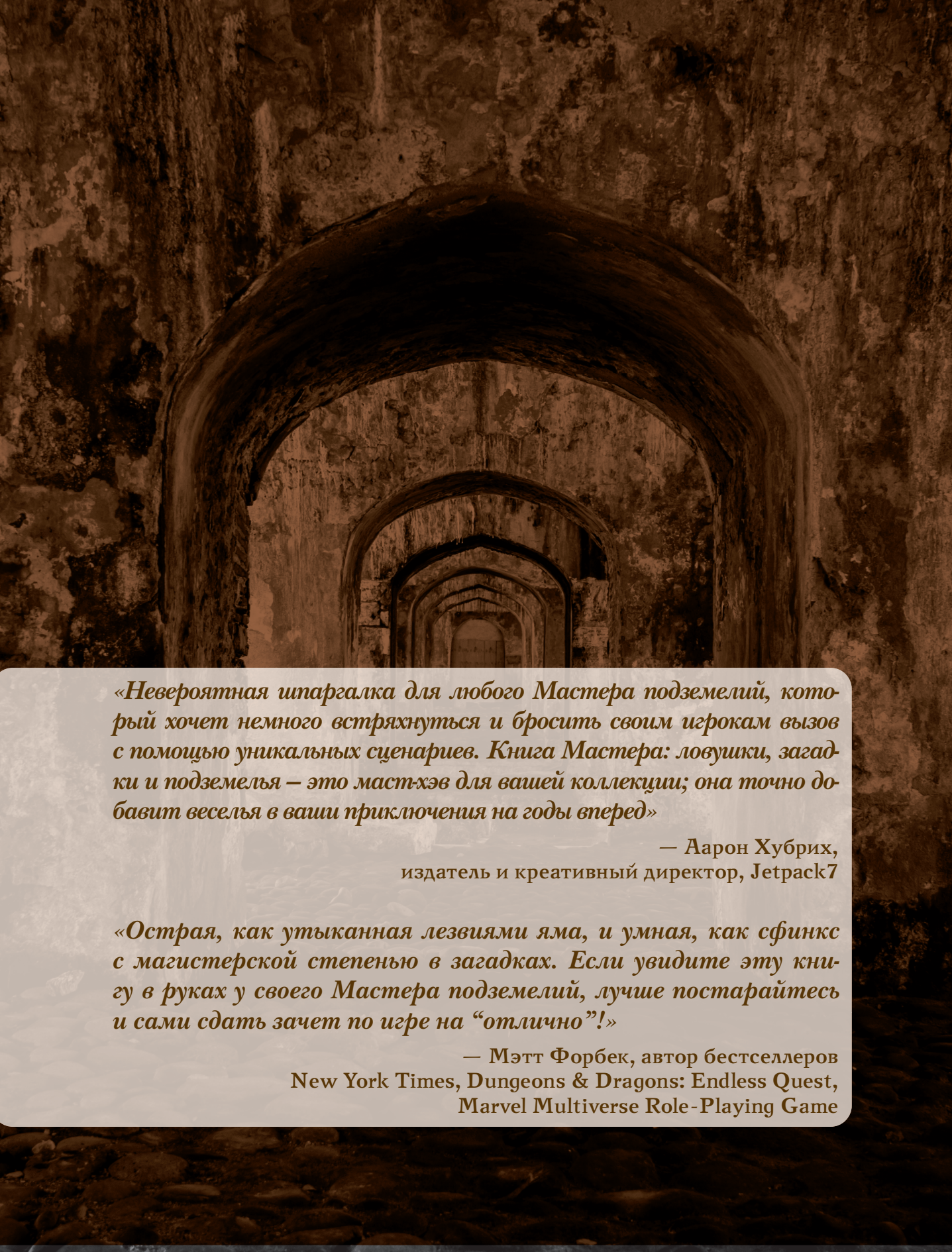
Здесь собраны 50 комнат, из которых ваша партия может не выбраться.

Башня надежды.....	197	Стена отчаяния.....	261
Клетки.....	198	Гробница забытых.....	263
Яма маятников.....	201	Карусель.....	267
Бездонная пропасть.....	205	Прогнивший храм.....	268
Волновой бассейн.....	207	Кольцо конструкторов.....	271
Пожарохранилище.....	208	Чудовищный чулан.....	273
Серпантин.....	211	Зал последнего бала.....	277
Ловушка титана.....	213	Гоблинский овраг.....	278
Мшистый холм.....	217	Двери в другое место.....	281
Пол — это лава.....	219	Лаборатория элементарей.....	285
Поворотный круг.....	220	Подвесной бассейн.....	286
Опасный переход.....	223	Прикованный Чемпион.....	289
Плавающие статуи.....	225	Дворец пикси.....	291
Восьмерка.....	229	Улей.....	295
Поршневой дворец.....	231	Оружейная.....	296
Миниатюрная крепость.....	232	Ежевица.....	299
Коробка передач.....	235	Четыре бассейна.....	303
«Подземелье».....	237	Грибное святилище.....	305
Нижний порт.....	240	Узкие места.....	307
Яма с мячом.....	243	Ужасная пасть.....	311
Песчаный карьер.....	247	Грязевое болото.....	312
Сочащийся трон.....	248	Очередь в столовой.....	315
Конец теней.....	251	Восхождение.....	317
Проклятое сокровище.....	253	Оранжерея травника.....	321
Сад отражений.....	257		
Пещера клеток.....	258		

## Случайные таблицы

Случайные ловушки.....	324
Случайные загадки.....	326
Случайное подземелье.....	328





*«Невероятная шпаргалка для любого Мастера подземелий, который хочет немного встряхнуться и бросить своим игрокам вызов с помощью уникальных сценариев. Книга Мастера: ловушки, загадки и подземелья – это маст-хэв для вашей коллекции; она точно добавит веселья в ваши приключения на годы вперед»*

— Аарон Хубрих,  
издатель и креативный директор, Jetpack7

*«Острая, как утыканная лезвиями яма, и умная, как сфинкс с магистерской степенью в загадках. Если увидите эту книгу в руках у своего Мастера подземелий, лучше постарайтесь и сами сдать зачет по игре на “отлично”!»*

— Мэтт Форбек, автор бестселлеров  
New York Times, Dungeons & Dragons: Endless Quest,  
Marvel Multiverse Role-Playing Game



# ПРЕДИСЛОВИЕ



**Б**удь то досадная западня, коварные кобольды или смертоносные гробницы древних личей, хитрые ловушки и таинственные загадки — это основа фэнтезийных ролевых игр. Загадки и ловушки превращают приятную прогулку в невероятное приключение, добавляя элементы опасности и неожиданности. Это — инструменты в руках Мастера подземелий, способные добавить остринки в исследование подземелий и других локаций приключенцами. К сожалению, бывает сложно визуализировать ловушку или загадку и донести их до игроков так, как хотелось бы. Очень легко угодить в «ловушку» игры, где эти ключевые аспекты фэнтези-приключения просто игнорируются или того хуже — превращаются в формальные угрозы, которые нужны только для того, чтобы ударить по хитам персонажа, практически лишая игрока возможностей этого избежать. Прочкачал не те характеристики персонажа? Жаль! Вот, возьми немного неизбежных случайных повреждений и шагай дальше по подземелью.

Что за упущенные возможности! Нам всем встречалось столько плохих ловушек и загадок в играх, что уже сложно распознать хорошие: те, которые делают игру богаче — дают игрокам возможность взаимодействовать с невероятной вселенной, скрывающейся за простым броском кубика. Во многом это сердце игры, суть которой заключена в исследовании мира, ведь хорошая ловушка или загадка заставляет игроков принимать решения, чтобы с ней справиться.

Хорошие ловушки и загадки раскрывают весь свой потенциал опасностей и секретов, намекая внимательным игрокам, что что-то идет не так и нужно продолжать исследование более внимательно. Они призывают задавать вопросы о мире игры, докапываться до его секретов («Что это за штука на полу?», «Что это за символы вырезаны на кирпиче?», «Что это за запах?», «Мы видим потолок?»). Цикл вопросов от игроков и ответов от Мастера помогает оживить фэнтезийную локацию, ведь так открывается больше деталей об игровом мире и том, что там находится.

Хорошая ловушка или загадка помогает игрокам взаимодействовать с окружающим миром во время приключения, потому что она — часть этого мира, а не просто расплывчатая игровая механика. Она также призывает игрока сделать выбор, что особенно важно при создании ловушек-загадок, требующих решения. Более того, хорошая ловушка или загадка добавляет изюминку игре, несмотря на свою опасность. Эффекты, которые меняют все подземелье, создают постоянную угрозу, разделяют партию или приводят к неизбежной смерти, делают игру более захватывающей и непредсказуемой. В конце концов, цель использования различных ловушек, хитростей и загадок в наших приключениях — создание мест, которые будет интересно исследовать, несмотря на трудности, которые уведут игру в неожиданное русло. А теперь самое крутое — в «Книге Мастера: ловушки, загадки и подземелья» тяжелая работа по придумыванию механики игры уже проделана! Так что расслабьтесь, откройте книгу и начните создавать подземелье, которое ваши игроки никогда не забудут!

*Джим Дэвис и Джонатан Прюитт*  
*Web DM*

# ВВЕДЕНИЕ

## Добро пожаловать в «Книгу Мастера: ловушки, загадки и подземелья»...

Э то случилось с лучшими из нас: закидываешь одну удочку за другой, чтобы заманить игроков в древний храм под городом, где нужно отыскать артефакт, который позволит им победить злейшего врага раз и навсегда, а разгадка зашифрованного стихотворения — их единственный шанс пройти вперед без потерь. Или, может, их главный противник уже знает про них и затаился в своем логове с огромной армией, и единственный способ пробраться туда — рискнуть спуститься в затопленные крипты под замком, в лабиринт комнат, кишаших ходящими трупами искателей приключений, которые погибли, пытаясь сделать то же самое. Или вы продумывали эпичное противостояние с проклятым металлическим драконом (Потенциал, Бесконечная загадка), и ваша партия бездумно согласилась пройти его испытание из загадочных ловушек и смертоносных загадок. И когда вы задумываетесь о том, что следующая сессия — гарантированное блуждание из одной комнаты в другую — принесет, только один вопрос остается в голове:

*И что теперь?*

Как создать мудреное подземелье под стать антагонистам? Как представить легендарную ловушку или головоломку, не слизав все у любимых фильмов про Индиану Джонса? Что делать, когда игроки оказываются против замотивированного гения, вложившего 24 очка в Интеллект, а все, что есть в ваших заметках — «Могут ли акулы кидаться огненными шарами?»

Можете расслабиться. В «Книге Мастера: ловушки, загадки и подземелья» есть ответы на эти и многие другие вопросы — даже на те, которые вы пока еще не сформулировали.

## Чем эта книга является

«Книга Мастера: ловушки, загадки и подземелья» — это сборник ужасающих ловушек, карательных загадок, опасных подземелий, созданных для того, чтобы бросать вызов игрокам и подвергать их опасности, чтобы они склонились перед вашим уникальным гением, молили о вашей пощаде и, если необходимо, создавали новых персонажей, пока слезы катятся по их щекам (ну, конечно, если вам нравится подобное).

Секция ловушек хранит десятки смертоносных штук, созданных, чтобы калечить, заставлять действовать или устраивать резню искателей приключений, которые были настолько опрометчивы, что рискнули зайти в подземелье без их воровских инструментов под рукой. Есть пара замысловатых ловушек, которые становятся все сложнее решать по мере их обезвреживания — на случай, если ваш плут хочет всем показать, что с его талантами надо считаться. Каждая ловушка — довольно весомая угроза для партий 5–10 уровней, а их сложность и урон, наносимый жертвам, могут быть усилены (или наоборот) по вашему желанию, основываясь на реальных уровнях персонажей, кото-

рым предстоит с ними столкнуться. Многие из этих ловушек детально проиллюстрированы, чтобы порадовать самые садистские уголки вашего воображения.

**Порция головоломок в книге включает коллекцию загадок в стихах, а также уже готовые шифры, которые можно включить в ваши приключения, предложив игрокам НПС с тягой к драмам и тайнам. К каждому шифру прилагается затравка для приключения или предложение о том, где его можно использовать, если вас заинтриговала загадка, но вы не знаете, где лучше ее поместить. Эта часть также включает серию загадочных дверей, чтобы блокировать проходы или скрывать тайные комнаты — старые добрые испытания в настольных играх, призванные проверить, развиты ли у игроков навыки решения проблем настолько же, насколько у их персонажей.**

**Склад подземелий скрывает 50 уникальных комнат, которые можно встроить в любое приключение, где будет уместно посещение запретных храмов, укрепленных фортов или покоев лича. Каждая комната наполнена опасностями, и даже несмотря на то, что к каждой прилагается карта, где отмечены ее особенности, эти локации весьма универсальны. А так как большая часть подземелий кишит опасными обитателями, в дополнение к угрозам от внешней среды и тяжелым препятствиям каждая локация имеет свою таблицу возможных столкновений, чтобы по необходимости добавить туда противников, когда игроки становятся слишком уверенными в себе. Опять же... если вам такое нравится.**

**В этой книге также есть три приключения-ваншота — каждое создано так, чтобы в нем можно было использовать любые ловушки, загадки и подземелья из этой книги. У каждого приключения есть рекомендуемый уровень персонажей, а также способы повысить или понизить уровень сложности по вашему усмотрению.**

## Чем эта книга не является

«Книга Мастера: ловушки, загадки и подземелья» не для слабонервных. Некоторые из представленных подземелий наносят значительный урон по умолчанию (например, лава), так что если ваши игроки не горят желанием вскоре создавать совершенно другого персонажа, следует убедиться, что они будут осторожны.

**Это книга — не последняя инстанция в том, что касается урона.** Значения бросков на урон даны в качестве подсказки, а не железного правила, так что если ваши игроки расстраиваются из-за того, что с высоты 200 футов падает валун и приземляется ровно на их паладина, а правила физики 5-й редакции (и этой книги) предполагают, что он наносит 70 (20к6) единиц урона и пробивает броню, то по вашему усмотрению сюжетная броня может спасти несчастного паладина от смерти. Ставки всегда настолько высоки, насколько вам захочется, и если все закончится ТПК<sup>1</sup> — это на вашей совести<sup>2</sup>.

То же самое касается и решений загадок и испытаний из глав «Загадки» и «Ловушки». Если ваша веселая банда приключенцев найдет свое интересное решение загадки или разработает способ деактивации ловушки, который будет отличаться от приведенного здесь, лучше наградите их, а не наказывайте за креативность.

**Эта книга не представляет собой одно большое подземелье.** Наоборот, секция локаций подземелий включает множество комнат, которые можно собрать как угодно. Не каждая комната будет иметь смысл в отрыве от мира, который вы создаете, так что может понадобиться подправить текстовую часть или эстетику некоторых локаций, чтобы они больше перекликались с ранее придуманным вами лором, соотносились с тем,

<sup>1</sup> ТПК (от англ. ТРК — total party kill) — ситуация, при которой все персонажи партии оказываются мертвы.

<sup>2</sup> Справедливости ради, это и на совести игроков — они сами решили пойти в Храм Тысячи Ловушек с персонажами третьего уровня.

куда вы помещаете эти комнаты. Есть храм, куда имеет смысл поместить реку из лавы и комнату, которая полностью затоплена? Вперед. А эта река лавы может быть просто рекой из воды? Естественно. То же самое с затопленной комнатой, хотя если выбираете такой путь, то, пожалуйста, перечитайте предыдущий параграф про снижение урона и подкорректируйте значения<sup>3</sup>.

**Текстовые описания в этой книге не всегда будут точными.** Они предполагают, что ваши игроки вместе попадают в локацию, карты для которой нужны в качестве подсказки для вас и игроков на тот случай, если вдруг случится некое игровое событие и вам нужно будет знать, можно ли использовать *Туманный шаг*, чтобы перебраться через пропасть, или подействует ли *Конус холода* на химеру. Но так как каждая партия уникальна, некоторые могут смело идти поодиночке, а другие будут держаться вместе. Некоторые партии разделяются и посылают вперед бесшумного разведчика, а другие на такое задание выдвигают найденного фамильяра. Возможно, вам понадобится вносить корректировки в текст в соответствии с подходом, который выбрали ваши игроки для каждой локации, или (в случае, если в комнате двери закрываются сразу за игроками) придержать раскрытие некоторых аспектов комнаты до нужного момента по ходу сюжета. Когда дело касается текстового описания, особенно когда в игре появляются элементы ловушек, невозможно угодить всем, но стоит попытаться — это лучше, чем не угодить вообще никому. Используйте свою голову и примите мои соболезнования.

Так как подземелья почти всегда модульные, карты в этой книге страдают от одного недостатка. Например, ваши игроки вошли в комнату через массивные железные врата, которые они только что открыли, и тут вы описываете, что в комнате, представшей перед ними, «одна железная дверь, которая закрывается за вами». Мно-

гие карты избегают этой проблемы с помощью маленьких коридоров, которые тянутся от входа и выхода каждой комнаты, и вы, по необходимости, тоже можете соединять локации воображаемыми коридорами. Тем не менее, пожалуй, несколько странно создавать в подземелье кучу комнат совсем без дверей, так что когда будете изучать этот вопрос, то обнаружите, что на некоторых картах есть двери, а на других — туннели, которые ведут «куда-то». В любом случае, каждый выход должен по умолчанию считаться заблокированным, если иное не сказано в сопроводительном тексте к локации или не отменено по вашему усмотрению. Если коротко: да, эта дверь заперта. Да, вам нужен ключ или отмычка. Нет, я не скажу вам, где спрятан ключ.

**Эта книга — не крик о помощи.** Да, здесь есть вещи, которые могут вызвать беспокойство, но у меня все в порядке. Пожалуйста, вычеркните меня из списка тех, кому нужна помощь.

## Как пользоваться этой книгой

**Текст, оформленный таким образом, — сопроводительный, и его следует читать вслух, чтобы описать конкретные действия, озвучить важные детали или поделиться соответствующими подробностями о месте или ситуации, в которой находится группа.**

### **ЗАМЕТКА МАСТЕРА — ЭТО ЗАМЕТКА ДЛЯ ВАС**

Подобные вставки служат для того, чтобы привлечь ваше внимание к информации, необходимой для продвижения сюжета одноразовых приключений или для понимания механик, связанных с ловушками или головоломками. Игнорируйте их на свой страх и риск.

<sup>3</sup> Или не корректируйте, вы, психопат-очаровашка.

**Карты.** Карты в этой книге помещены на сетке, каждый квадрат которой соответствует 5 футам, если не указано иное. Если вы предпочитаете использовать театр разума, не стесняйтесь при необходимости регулировать размеры различных локаций в соответствии с вашими потребностями.

**Возможные взаимодействия.** Когда группа входит в одно из мест, описанных в этой книге, бросьте кубик по таблице «Возможные взаимодействия», связанной с этой локацией, и подумайте, хотите ли вы, чтобы это столкновение произошло, или выберите одно самостоятельно. Эти взаимодействия добавляют изюминку, значимость и разнообразие данному месту и являются одной из главных особенностей этой книги — так что используйте их! Или нет. Это ваша игра.

**Варианты взаимодействий.** Как и «Возможные взаимодействия», они позволяют поддерживать атмосферу и разнообразить обстановку в локации. Если вы решите их использовать, посмотрите таблицы, прежде чем описывать обстановку и особенности локации вашей партии, поскольку эти параметры могут оказать большое влияние на их подход к данному взаимодействию.

**Таблицы.** Каждая таблица в этой книге имеет свое значение кубика. Если таблица требует от вас бросить 1к8, бросьте восьмигранный кубик и следуйте указаниям согласно выпавшему числу, чтобы определить, что произойдет дальше — ну, знаете, это работает точно так же, как и любая такая таблица в любой когда-либо существовавшей книге по ролевым играм.

## Двери, награды и другие иконки

На картах в этой книге есть несколько повторяющихся иконок. Вот расшифровка:



**ДВЕРЬ.** Это вход или выход из помещения. Если не указана сложность броска, требующаяся для ее открытия, вы можете определить ее самостоятельно или объявить, что дверь не заперта.



**МЕБЕЛЬ.** Ваши игроки могут столкнуться с огромным количеством столов, стульев и так далее во время приключений, и хотя некоторые из этих вещей определены мимики, другие — просто обычная мебель. Чаще всего они служат просто для эстетики, а не для взаимодействия, если не сказано другое.



**СУНДУК С СОКРОВИЩАМИ.** Эта иконка обозначает сундук, ящик или тайник с ценностями. Так как сокровища могут значительно влиять на экономику вашей игры, эти сундуки по умолчанию считаются пустыми, пока вы не решите наполнить их чем-нибудь, если только не указано обратное.



**КОЛОННА.** Эта иконка будет появляться в разных комнатах подполья и символизировать опорную колонну. Колонны можно использовать как полуукрытия, если не сказано другое. Эта иконка может представлять и другие элементы комнаты, детали будут указаны.

## ПОВТОРЯЮЩИЕСЯ ЭЛЕМЕНТЫ.

Было тяжело отметить самые важные детали на каждой карте, представленной в книге, ведь в некоторых случаях обозначить каждый элемент, каждый камин или сборище костей-которые-скоро-поднимутся, — значит замусорить карту десятками цифр, которые сделают ее нечитаемой. Так что вы увидите несколько обозначений, которые читаются так: (1, один из множества). Воспринимайте это как пример, визуально отмеченный на карте, и на свое усмотрение пометайте, где повторяется это обозначение, чтобы описать помещение вашим игрокам, пока они его исследуют.

**БЕЗ ЛИШНИХ СЛОВ**, пожалуйста, наслаждайтесь «Книгой Мастера: ловушки, загадки и подземелья». Она была создана, чтобы стать еще одним инструментом в вашем арсенале, пока вы продолжаете частенько неблагодарную работу по визуализации миллиарда путей, которыми можно привести вашу партию к неминуемой смерти. Воспринимайте каждую страницу как начало чего-то, а не как конец, и вы пройдете веселый путь

по созданию увлекательных приключений, которые ваши игроки никогда не забудут.

Как минимум, когда один из персонажей скажет: «Я проверяю, есть ли ловушки», — вы сможете откинуться назад с коварной ухмылкой за ширмой мастера, полностью готовые познакомить его с последствиями такого любопытства, пока творящие *огненные шары* акулы будут появляться прямо у него под ногами.

