

## La trampa

# PUTEA-LADRONES

Como recordaréis, en nuestro número anterior anunciábamos el fallo en la presente del concurso "Has pisado mierda". Después de una exhaustiva prueba de todas las que han llegado a nuestra Redacción y numerosas mutilaciones, muertes y efectos secundarios de los osados Pjs que se atrevieron a probarlas, hete aquí la trampa ganadora, obra de Iñaki del Bosque Cabello, de Vizcaya. Se trata de la afamada y explícita...

**E**n esencia, se trata de una trampa bastante simple (véase el dibujo adjunto), y consta de un clásico pedestal de piedra -como puede ser un pequeño altar o ara de roca- sobre la que hay una estatuilla o pieza similar dedicada a despertar el interés del ladrón -por su valor, o propiedades mágicas, o por tratarse de una llave de entrada...- y una pesada columna de la misma piedra que el techo y oculta en él, de diámetro idéntico al del pedestal, con el que encaja perfectamente.

## ACTIVACIÓN

La trampa se activa mediante un mecanismo de contrapeso

que "nota" que el objeto a proteger ha sido retirado del pedestal sobre el que se encontraba. O bien (opción alternativa) mediante un rayo de luz que incide sobre el objeto en cuestión.

## Con el tiempo morirá desangrado o de hambre

Al retirar el objeto, el haz de luz llegará a un sistema de espejos y lupas, quemando la cuerda que sostenía la pesada columna de piedra. Con todo, este último sistema es menos fiable.

## EFFECTOS

Al activarse, la columna pétreo cilíndrica caerá de golpe sobre el pedestal. Esta colum-

na estaba escondida en un agujero cilíndrico del techo y correspondientemente camuflada (-15% para descubrirla). Al caer, el pedestal y la columna encajarán sin fisuras. La caída de la pesada columna

(unos 3000 Kg) es muuuy rápida y difícil de esquivar (salvar contra arma de aliento con -7 aplicado a los bonus de destreza). Aplasta las manos del intruso, causando 5d6 de daño, y las terribles heridas sólo se podrán curar con un conjuro de "regenerar" o "restaurar". La trampa garantiza que el intruso no escape, al quedar sus manos atrapadas. Con el tiempo morirá desangrado o de hambre. Provoca el aplastamiento del objeto protegido, útil sobre todo si se prefiere su destrucción a que caiga en malas manos... o si es un objeto hábilmente falsificado.

## UTILIDAD

Las llaves de entrada a los reinos enanos y gnómicos son estatuillas de sus deidades hechas de materiales preciosos (oro, mithril, plata...). Colocadas sobre altares concretos, abren alguna puerta de entrada a uno de estos reinos subterráneos, situada generalmente muy cerca del altar. Es posible falsificar alguna de estas llaves con los servicios de un excelente artista (escultor o herrero, según sea el caso) que duplique la estatuilla original. Esta estatuilla-llave se encuentra siempre situada en un pedestal como el descrito en esta trampa, para protegerlo de los intrusos. Si el intruso falla en obtener la estatuilla-llave quedará garantizada la destrucción de la llave y, por tanto, la integridad de la entrada.

