Темнейшие

РАНГ 0 I II III IV

НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПОЛУЧАЯ РАНГ, ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ.

ПРИХВОСТНИ: БЕСПОКОЙНЫЕ – ГРУБЫЕ – ЖЕСТОКИЕ – МАНИАКАЛЬНЫЕ – ТРУСЛИВЫЕ – ТУПЫЕ УМНЫЕ – ШУМНЫЕ

ВХОД: КАК СНАРУЖИ ВЫГЛЯДИТ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?

СТРОЕНИЯ: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ПОЛ И СТЕНЫ?

ОСВЕЩЕНИЕ: ЧЕМ ОСВЕЩАЕТСЯ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НАСКОЛЬКО ТАМ ТЕМНО?

ДЕТАЛИ: КАКИЕ ЗАПАХИ И ЗВУКИ УЛАВЛИВАЕТ ВХОДЯЩИЙ?

СОКРОВИЩА: КАКИЕ ЦЕННОСТИ ЕСТЬ СРЕДИ ВАШИХ СОКРОВИЩ?

ТВАРИ: ВЫБЕРИТЕ НЕРАЗУМНОГО МОНСТРА И ДВЕ ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ: БЕСПЛОТНЫЙ – ЖЕЛЕЙНЫЙ – ЗАМОРАЖИВАЮЩИЙ – ЗАРАЗНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ – НЕУТОМИМЫЙ – ПРОКЛЯТЫЙ – УЖАСАЮЩИЙ – ПЫЛАЮЩИЙ РАЗЪЕДАЮЩИЙ – РОЕВОЙ – СИЛЬНЫЙ – СКРЫТНЫЙ – УМНЫЙ – ЯДОВИТЫЙ

ЗАМКИ: ВЫБЕРИТЕ ТИП МАТЕРИАЛА ДВЕРИ И МЕХАНИЗМ ЗАМКА

ТИП МАТЕРИАЛА: ДЕРЕВО – ЖЕЛЕЗО – КАМЕНЬ – КОРНИ – КОСТЬ КРИСТАЛЛЫ – ЛЁД – МАГИЧЕСКОЕ ПОЛЕ – РЕШЁТКА

МЕХАНИЗМ ЗАМКА: ВРЕЗНОЙ – ГОЛОВОЛОМКА – ЗАСОВ – МАГИЧЕСКИЙ НАВЕСНОЙ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – НАКЛАДНОЙ – ПАРОЛЬ – ПЕРЕКЛАДИНА ПОДЪЁМНЫЙ МЕХАНИЗМ – ПО ВРЕМЕНИ – ТЯЖЁЛЫЙ ОБЪЕКТ

ЛОВУШКИ: ВЫБЕРИТЕ МЕХАНИЗМ И ТРИГГЕР

МЕХАНИЗМ: БУЛЫЖНИК – ВЗРЫВНАЯ БОЧКА – ГАЗ – ДАВЯЩАЯ СТЕНА ДРОТИКИ – КАЧАЮЩЕЕСЯ ЛЕЗВИЕ – ЛЕЗВИЕ ПИЛЫ – МАЯТНИКОВОЕ ЛЕЗВИЕ МОЛНИЕВАЯ КАТУШКА – НАПОЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ – ОГОНЬ РАЗРЯДЫ МОЛНИЙ – ШИПЫ – ЯМА

ТРИГГЕРЫ: ИЗЪЯТИЕ ПРЕДМЕТА – ЗВУК – МАГИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ МАСКИРОВКА ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – РАСТЯЖКА – ФАЛЬШ-ДВЕРЬ

УЛОВКИ: ВЫБЕРИТЕ НАМЕРЕНИЕ И ТРИГГЕР

Каждая уловка состоит из **метода** (как она дурачит авантюриста), **триггера** (как она активируется) и **намерения** (что случается, когда уловка сработает).

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ I РАНГА

ДЛИННЫЙ ТОННЕЛЬ: простой, длинный проход, использующийся для соединения разных зон подземелья.

ЛАЗ: маленький проход, по которому могут быстро передвигаться небольшие существа. Но он слишком узок, чтобы использовать его в повседневной работе.

МАЛАЯ КОМНАТА: простая комната, построенная для нужд миньонов. Она задаёт тон подземелью: например, столовая, коридор с черепами или сад. Когда вы строите её, миньоны получают боевой дух и +1d6 к следующей проверке бедствия. Дайте ей атмосферные черты (выберите две): *гулкая — жаркая — жуткая загромождённая — обваливающаяся — пахучая — тихая тусклая — холодная — шумная — яркая*.

ОКНО: дыра в стене между пещерами, комнатами или тоннелями.

ПЕРЕХОД: мост, лестница, верёвка, тарзанка, подъёмник или любое другое строение, позволяющее безопасно пересечь сложный ландшафт.

СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ: скрытый проход, который, скорее всего, останется незамеченным, если только недавно не использовался.

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ II РАНГА

КОМНАТА ПЫТОК: вы получаете улучшенную позицию или +эффективность (по вашему выбору), когда пытаете пленников.

ЛЕСТНИЦА: добавьте ещё один уровень в своё подземелье, оставив святилище в самом низу. Лестница будет соединять их.

ЛОГОВО МИНЬОНОВ: назначьте сюда банду миньонов. Они будут получать боевой дух во время каждого восстановления и +1d6 к проверкам при защите логова от захватчиков. Дайте ему две атмосферных черты из списка малой комнаты.

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ: назначьте одну банду миньонов в эту комнату. Они всегда могут начать защиту подземелья здесь, независимо от проверки начального положения.

ТЕМНИЦА: комната с 4 клетками, в которых можно держать пленников. Им не удастся сбежать, если не представится *возможность*. Если захватчики войдут в тюрьму, ведущий сделает проверку удачи, равную рангу подземелья, чтобы определить, будут ли пленники просто освобождены или присоединятся к захватчикам.

Анклав

Погружение в мистику

ИСКАЖЁННЫЙ ЛАНДШАФТ: мистическая энергия влияет на местность вокруг подземелья. Определите диапазон (он будет увеличиваться с ростом ранга) и то, как искажение проявляет себя (выберите 3): *проклятая дикая природа — тёмные шёпоты — иллюзии — плохая погода — разумные растения — огоньки*. Он работает как ловушка и уловка против захватчиков, его ранг равен рангу подземелья.

- ○ **АКАДЕМИЯ:** молодые монстры приходят сюда изучать мистические секреты. Вы можете нанять миньонов из этой комнаты. Их главным навыком будет **МАГИЯ**, а также они бесплатно получают повышение «*Адепты*». Комната также действует как тварь с рейтингом, равным рангу подземелья.
  Академии могут потребоваться: хрустальные шары, мантии или волшебные палочки.
- ○ **БИБЛИОТЕКА:** книги — ключ к знаниям мира. Один раз за цикл подземелье может установить факт об истории, культуре или магических тайнах мира. Также вы можете сделать флешбэк, чтобы снова использовать комнату, находясь вне подземелья.
  Библиотеке могут потребоваться: стопки книг, большие книжные шкафы или библиотекарь.
- ○ **ГОРНИЛО:** мистическая сила этой комнаты способна зачаровывать предметы. Каждую передышку, она либо производит один магический артефакт I ранга либо продвигает счётчик создания магического предмета дважды. Для создания магических предметов II и III ранга всё ещё нужно выполнить особые требования.
  Горнилу могут потребоваться: первоэлементы, мистический зверь или магические помощники.
- ○ **КОМНАТА ПОРОЖДЕНИЯ:** здесь выращиваются или призываются миньоны, возмещающие ваши потери. Один раз за время защиты от вторжения копия убитой банды миньонов может вырваться из комнаты порождения. Они также могут бесплатно получить повышение «*Пушечное мясо*».
  Могут потребоваться: мистическая слизь, стеклянные контейнеры или магические семена.
- ○ **ЛАБОРАТОРИЯ ЗЕЛИЙ:** ваши прихвостни научились делать зелья. Подземелье выбирает один магический путь, в рамках которого вы получаете бесконечные запасы всех зелий I ранга и одного зелья II ранга.
  Могут понадобиться: инструменты для варки, специальные ингредиенты или гигантский котёл.
- ○ **ОРАНЖЕРЕЯ:** Посадки прожорливых растений, питающихся живой добычей. Если их подкармливать, то можно собрать урожай (выберите одно): *общий припас на растительной основе — особый ингредиент для зелья — несколько доз снадобья*. Чем выше ранг, тем лучше урожай. Эта комната также является ловушкой с рейтингом, равным рангу вашего подземелья.
  Оранжерее могут потребоваться: редкие растения, удобрения или искусственный свет.
- ○ **ПРУД ЯСНОВИДЕНИЯ:** его воды раскрывают сцены происходящего далеко отсюда. Один раз за цикл подземелье может установить факт о недавней активности персонажа ведущего. Также вы можете сделать флешбэк, чтобы использовать эту комнату снова за пределами подземелья. Какой вопрос или объект вы предоставляете пруду, чтобы направить его взор?
  Пруду могут потребоваться: проклятая вода, мозаичная плитка или статуя в центре.
- ○ **ГИБКОСТЬ:** _____

ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ

☐ ШАГ 1

☐ ШАГ 2

☐ ШАГ 3

☐ ШАГ 4

☐ ШАГ 5

☐ ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- **АТМОСФЕРА:** ВЫГЛЯДИТ ЛИ НАРИСОВАННАЯ ВАМИ СХЕМА КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ?
- **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ?
- **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗЛА?
- **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ?
- **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ?

Темнейшие

0 I II III IV

РАНГ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПОЛУЧАЯ РАНГ, ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ.

ПРИХВОСТНИ: БЕСПОКОЙНЫЕ – ГРУБЫЕ – ЖЕСТОКИЕ – МАНИАКАЛЬНЫЕ – ТРУСЛИВЫЕ – ТУПЫЕ УМНЫЕ – ШУМНЫЕ

ВХОД: КАК СНАРУЖИ ВЫГЛЯДИТ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?

СТРОЕНИЯ: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ПОЛ И СТЕНЫ?

ОСВЕЩЕНИЕ: ЧЕМ ОСВЕЩАЕТСЯ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НАСКОЛЬКО ТАМ ТЕМНО?

ДЕТАЛИ: КАКИЕ ЗАПАХИ И ЗВУКИ УЛАВЛИВАЕТ ВХОДЯЩИЙ?

СОКРОВИЩА: КАКИЕ ЦЕННОСТИ ЕСТЬ СРЕДИ ВАШИХ СОКРОВИЩ?

ТВАРИ: ВЫБЕРИТЕ НЕРАЗУМНОГО МОНСТРА И ДВЕ ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ: БЕСПЛОТНЫЙ – ЖЕЛЕЙНЫЙ – ЗАМОРАЖИВАЮЩИЙ – ЗАРАЗНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ – НЕУТОМИМЫЙ – ПРОКЛЯТЫЙ – УЖАСАЮЩИЙ – ПЫЛАЮЩИЙ РАЗЪЕДАЮЩИЙ – РОЕВОЙ – СИЛЬНЫЙ – СКРЫТНЫЙ – УМНЫЙ – ЯДОВИТЫЙ

ЗАМКИ: ВЫБЕРИТЕ ТИП МАТЕРИАЛА ДВЕРИ И МЕХАНИЗМ ЗАМКА

ТИП МАТЕРИАЛА: ДЕРЕВО – ЖЕЛЕЗО – КАМЕНЬ – КОРНИ – КОСТЬ КРИСТАЛЛЫ – ЛЁД – МАГИЧЕСКОЕ ПОЛЕ – РЕШЁТКА

МЕХАНИЗМ ЗАМКА: ВРЕЗНОЙ – ГОЛОВОЛОМКА – ЗАСОВ – МАГИЧЕСКИЙ НАВЕСНОЙ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – НАКЛАДНОЙ – ПАРОЛЬ – ПЕРЕКЛАДИНА ПОДЪЁМНЫЙ МЕХАНИЗМ – ПО ВРЕМЕНИ – ТЯЖЁЛЫЙ ОБЪЕКТ

ЛОВУШКИ: ВЫБЕРИТЕ МЕХАНИЗМ И ТРИГГЕР

МЕХАНИЗМ: БУЛЫЖНИК – ВЗРЫВНАЯ БОЧКА – ГАЗ – ДАВЯЩАЯ СТЕНА ДРОТИКИ – КАЧАЮЩЕЕСЯ ЛЕЗВИЕ – ЛЕЗВИЕ ПИЛЫ – МАЯТНИКОВОЕ ЛЕЗВИЕ МОЛНИЕВАЯ КАТУШКА – НАПОЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ – ОГОНЬ РАЗРЯДЫ МОЛНИЙ – ШИПЫ – ЯМА

ТРИГГЕРЫ: ИЗЪЯТИЕ ПРЕДМЕТА – ЗВУК – МАГИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ МАСКИРОВКА ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – РАСТЯЖКА – ФАЛЬШ-ДВЕРЬ

УЛОВКИ: ВЫБЕРИТЕ НАМЕРЕНИЕ И ТРИГГЕР

Каждая уловка состоит из **метода** (как она дурачит авантюриста), **триггера** (как она активируется) и **намерения** (что случается, когда уловка сработает).

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ I РАНГА

ДЛИННЫЙ ТОННЕЛЬ: простой, длинный проход, использующийся для соединения разных зон подземелья.

ЛАЗ: маленький проход, по которому могут быстро передвигаться небольшие существа. Но он слишком узок, чтобы использовать его в повседневной работе.

МАЛАЯ КОМНАТА: простая комната, построенная для нужд миньонов. Она задаёт тон подземелью: например, столовая, коридор с черепами или сад. Когда вы строите её, миньоны получают боевой дух и +1d6 к следующей проверке бедствия. Дайте ей атмосферные черты (выберите две): *гулкая — жаркая — жуткая загромождённая — обваливающаяся — пахучая — тихая тусклая — холодная — шумная — яркая*.

ОКНО: дыра в стене между пещерами, комнатами или тоннелями.

ПЕРЕХОД: мост, лестница, верёвка, тарзанка, подъёмник или любое другое строение, позволяющее безопасно пересечь сложный ландшафт.

СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ: скрытый проход, который, скорее всего, останется незамеченным, если только недавно не использовался.

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ II РАНГА

КОМНАТА ПЫТОК: вы получаете улучшенную позицию или +эффективность (по вашему выбору), когда пытаете пленников.

ЛЕСТНИЦА: добавьте ещё один уровень в своё подземелье, оставив святилище в самом низу. Лестница будет соединять их.

ЛОГОВО МИНЬОНОВ: назначьте сюда банду миньонов. Они будут получать боевой дух во время каждого восстановления и +1d6 к проверкам при защите логова от захватчиков. Дайте ему две атмосферных черты из списка малой комнаты.

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ: назначьте одну банду миньонов в эту комнату. Они всегда могут начать защиту подземелья здесь, независимо от проверки начального положения.

ТЕМНИЦА: комната с 4 клетками, в которых можно держать пленников. Им не удастся сбежать, если не представится *возможность*. Если захватчики войдут в тюрьму, ведущий сделает проверку удачи, равную рангу подземелья, чтобы определить, будут ли пленники просто освобождены или присоединятся к захватчикам.

Кузница

Мощь производства

Источник энергии: святилище кузницы является мощным источником энергии, питающим подземелье, таким как вулкан, паровая машина или водяное колесо. В ходе передышки вы можете добавить +1d6 к одному действию передышки. Во время защиты подземелья вы можете добавить +1d6 к проверке одного замка, ловушки или уловки из своего перечня подземельных обязанностей.

- ○ **Алхимическая лаборатория:** ваши прихвостни усердно смешивают реагенты. Вы получаете бесконечные запасы всех снадобий I ранга.
  Могут потребоваться: оборудование для алхимии, сундук полный реагентов или рецепты.
- ○ **Зал гильдий:** вы позволяете своим миньонам организовывать улучшение рабочих и жилищных условий. По правде говоря, вы игнорируете их требования, но иллюзия контроля снижает недовольство.
  Подземелье получает +1d6 к проверке бедствия.
  Залу гильдий могут потребоваться: скамейки, длинный стол и письменные принадлежности.
- ○ **Испытательная комната:** вы можете расширить возможности науки монстров. Заплатив соответствующую вашему тесту цену (выберите одно): *убрать нестабильность предмета — увеличить размер снадобья, масштаб или продолжительность действия — получить +1d6 на следующее использование особого предмета.*
  Могут потребоваться: тяжёлая стальная дверь, система блоков или оборудование.
- ○ **Мастерская:** у вас есть хорошо обставленная мастерская, где ваши прихвостни и миньоны могут трудиться вволю. Они получают +1d6, когда работают над строительным или ремесленным проектом.
  Мастерской могут потребоваться: рабочие инструменты, кожаные фартуки или бочки гвоздей.
- ○ **Транспортный ангар:** в вашем подземелье есть невероятное транспортное средство, например, подводная лодка, дирижабль или даже паровой автомобиль. Опишите этот транспорт и дайте ему особенности (выберите две):
  бронированный — быстрый — замаскированный — маневренный — надёжный.
  Укажите его недостатки (выберите один):
  заметный — медленный — неуклюжий — шаткий — шумный.
  Могут потребоваться: части для транспорта, бочки топлива, впечатляющая раскраска.
- ○ **Фабрика:** ваши прихвостни без отдыха вкалывают на фабрике.
  Каждую передышку они либо производят один механизм I ранга, либо продвигают счётчик создания механизма дважды.
  Могут потребоваться: металлический корпус для нагревателя, кучи угля или железная руда.
- ○ **Шахта:** вы выкапываете шахту, которая даёт бесконечные запасы одного недрагоценного материала и позволяет сразу же сделать проверку находки внутри неё. Вы получаете +1d6 к этой проверке и ко всем последующим проверкам находок.
  Шахте могут потребоваться: шахтёрское оборудование, много рельс или несколько вагонеток.
- ○ **Гибкость:** _____

ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ

☐ ШАГ 1

☐ ШАГ 2

☐ ШАГ 3

☐ ШАГ 4

☐ ШАГ 5

☐ ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- **АТМОСФЕРА:** ВЫГЛЯДИТ ЛИ НАРИСОВАННАЯ ВАМИ СХЕМА КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ?
- **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ?
- **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗЛА?
- **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ?
- **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ?

Темнейшие

0 I II III IV

РАНГ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПОЛУЧАЯ РАНГ, ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ.

ПРИХВОСТНИ: БЕСПОКОЙНЫЕ – ГРУБЫЕ – ЖЕСТОКИЕ – МАНИАКАЛЬНЫЕ – ТРУСЛИВЫЕ – ТУПЫЕ УМНЫЕ – ШУМНЫЕ

ВХОД: КАК СНАРУЖИ ВЫГЛЯДИТ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?

СТРОЕНИЯ: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ПОЛ И СТЕНЫ?

ОСВЕЩЕНИЕ: ЧЕМ ОСВЕЩАЕТСЯ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НАСКОЛЬКО ТАМ ТЕМНО?

ДЕТАЛИ: КАКИЕ ЗАПАХИ И ЗВУКИ УЛАВЛИВАЕТ ВХОДЯЩИЙ?

СОКРОВИЩА: КАКИЕ ЦЕННОСТИ ЕСТЬ СРЕДИ ВАШИХ СОКРОВИЩ?

ТВАРИ: ВЫБЕРИТЕ НЕРАЗУМНОГО МОНСТРА И ДВЕ ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ: БЕСПЛОТНЫЙ – ЖЕЛЕЙНЫЙ – ЗАМОРАЖИВАЮЩИЙ – ЗАРАЗНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ – НЕУТОМИМЫЙ – ПРОКЛЯТЫЙ – УЖАСАЮЩИЙ – ПЫЛАЮЩИЙ РАЗЪЕДАЮЩИЙ – РОЕВОЙ – СИЛЬНЫЙ – СКРЫТНЫЙ – УМНЫЙ – ЯДОВИТЫЙ

ЗАМКИ: ВЫБЕРИТЕ ТИП МАТЕРИАЛА ДВЕРИ И МЕХАНИЗМ ЗАМКА

ТИП МАТЕРИАЛА: ДЕРЕВО – ЖЕЛЕЗО – КАМЕНЬ – КОРНИ – КОСТЬ КРИСТАЛЛЫ – ЛЁД – МАГИЧЕСКОЕ ПОЛЕ – РЕШЁТКА

МЕХАНИЗМ ЗАМКА: ВРЕЗНОЙ – ГОЛОВОЛОМКА – ЗАСОВ – МАГИЧЕСКИЙ НАВЕСНОЙ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – НАКЛАДНОЙ – ПАРОЛЬ – ПЕРЕКЛАДИНА ПОДЪЁМНЫЙ МЕХАНИЗМ – ПО ВРЕМЕНИ – ТЯЖЁЛЫЙ ОБЪЕКТ

ЛОВУШКИ: ВЫБЕРИТЕ МЕХАНИЗМ И ТРИГГЕР

МЕХАНИЗМ: БУЛЫЖНИК – ВЗРЫВНАЯ БОЧКА – ГАЗ – ДАВЯЩАЯ СТЕНА ДРОТИКИ – КАЧАЮЩЕЕСЯ ЛЕЗВИЕ – ЛЕЗВИЕ ПИЛЫ – МАЯТНИКОВОЕ ЛЕЗВИЕ МОЛНИЕВАЯ КАТУШКА – НАПОЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ – ОГОНЬ РАЗРЯДЫ МОЛНИЙ – ШИПЫ – ЯМА

ТРИГГЕРЫ: ИЗЪЯТИЕ ПРЕДМЕТА – ЗВУК – МАГИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ МАСКИРОВКА ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – РАСТЯЖКА – ФАЛЬШ-ДВЕРЬ

УЛОВКИ: ВЫБЕРИТЕ НАМЕРЕНИЕ И ТРИГГЕР

Каждая уловка состоит из **метода** (как она дурачит авантюриста), **триггера** (как она активируется) и **намерения** (что случается, когда уловка сработает).

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ I РАНГА

ДЛИННЫЙ ТОННЕЛЬ: простой, длинный проход, использующийся для соединения разных зон подземелья.

ЛАЗ: маленький проход, по которому могут быстро передвигаться небольшие существа. Но он слишком узок, чтобы использовать его в повседневной работе.

МАЛАЯ КОМНАТА: простая комната, построенная для нужд миньонов. Она задаёт тон подземелью: например, столовая, коридор с черепами или сад. Когда вы строите её, миньоны получают боевой дух и +1d6 к следующей проверке бедствия. Дайте ей атмосферные черты (выберите две): *гулкая — жаркая — жуткая загромождённая — обваливающаяся — пахучая — тихая тусклая — холодная — шумная — яркая*.

ОКНО: дыра в стене между пещерами, комнатами или тоннелями.

ПЕРЕХОД: мост, лестница, верёвка, тарзанка, подъёмник или любое другое строение, позволяющее безопасно пересечь сложный ландшафт.

СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ: скрытый проход, который, скорее всего, останется незамеченным, если только недавно не использовался.

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ II РАНГА

КОМНАТА ПЫТОК: вы получаете улучшенную позицию или +эффективность (по вашему выбору), когда пытаете пленников.

ЛЕСТНИЦА: добавьте ещё один уровень в своё подземелье, оставив святилище в самом низу. Лестница будет соединять их.

ЛОГОВО МИНЬОНОВ: назначьте сюда банду миньонов. Они будут получать боевой дух во время каждого восстановления и +1d6 к проверкам при защите логова от захватчиков. Дайте ему две атмосферных черты из списка малой комнаты.

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ: назначьте одну банду миньонов в эту комнату. Они всегда могут начать защиту подземелья здесь, независимо от проверки начального положения.

ТЕМНИЦА: комната с 4 клетками, в которых можно держать пленников. Им не удастся сбежать, если не представится *возможность*. Если захватчики войдут в тюрьму, ведущий сделает проверку удачи, равную рангу подземелья, чтобы определить, будут ли пленники просто освобождены или присоединятся к захватчикам.

Убежище

Тише воды, ниже травы

◆ **АГЕНТЫ ХАОСА:** ваше подземелье успешно возлагает ответственность на других и вмешивается в планы остальных фракций. При успехе на проверке расплаты боевой дух ваших миньонов поднимается — и вы можете закончить или сбросить счётчик какой-либо фракции. *Что такого произошло во время набега, чтобы вызвать этот эффект?*

○ **ВОЛЬЕР:** к вашим услугам летучие мыши, вороны и другие маленькие крылатые создания. Каждый раз, когда вы планируете набег, подземелье может установить факт о цели, которую ваши зверьки видели сверху. Вы также можете сделать флешбэк и использовать эту комнату вне подземелья.
Вольеру могут потребоваться: клетки, крылатые создания, корм для животных.

○ **ДОДЗЁ:** мастер додзё неустанно учит вас действовать как одно целое. Объединяя усилия, вы повышаете уровень стресса только при провале, а шестёрки разных участников считаются впечатляющим успехом на проверке. Комната также действует как тварь с рейтингом, равным рангу подземелья.
Додзё требуется только мастер — вы должны либо победить его, либо впечатлить.

○ **ИГОРНЫЙ ПРИТОН:** вы открыли небольшое игорное заведение, привлекающее монстров извне вашего подземелья. Вы можете нанимать монстров в этой комнате. Их главным навыком будет **ОБМАН**, а также они бесплатно получают повышение «*Связанные*». Эта комната также работает как тварь с рейтингом, равным рангу подземелья.
Игорному притону могут потребоваться: игорные столы, роскошное освещение и сигары.

○ **КОМНАТА ПЛАНИРОВАНИЯ:** вы очень подробно планируете свои набеги. Вы получаете +1d6 на проверке расклада для плана переговоров, проникновения или хитрости. При успехе вы получаете тёмное сердце.
Комнате планирования могут потребоваться: карты, инструменты для измерений и напитки.

○ **ПОЛОСА ПРЕПЯТСТВИЙ:** здесь миньоны тренируются, оттачивая свои навыки. Нанимая их, вы можете назначить один из их навыков главным, но только из этого списка: **СНОРОВКА, ПОИСК** или **СКРЫТНОСТЬ**. Эта комната также действует как уловка с рейтингом, равным рангу подземелья, детали её работы вы подробно описываете во время строительства.
Полосе препятствий могут потребоваться: мотки проволоки, колья, бочки со смолой.

○ **ТАВЕРНА:** у вас есть шумная таверна, с баром, полками алкоголя, ревущим огнём в камине и обязательными драками. Здесь во время восстановления поднимается боевой дух миньонов — и они получают +1d6, когда сражаются с захватчиками в этой комнате. Также время от времени в таверне появляются странствующие монстры.
Таверне могут потребоваться: бармен, много алкоголя или бард.

○ **ШКАФ ДЛЯ СНАРЯЖЕНИЯ:** вы всегда покидаете подземелье, снарядившись по полной. Вы получаете ячейку припасов и бесконечные запасы следующих снадобий и снаряжения: *громовые камни — дымовые шашки — ловушки — метательное оружие — светящиеся палочки — скалолазное снаряжение — смоляные бомбы.*
Могут потребоваться: куча снадобий, ящики со снаряжением, подходящая одежда.

○ **ГИБКОСТЬ:** _____

ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ

☐ **ШАГ 1**

☐ **ШАГ 2**

☐ **ШАГ 3**

☐ **ШАГ 4**

☐ **ШАГ 5**

☐ **ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ**

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- **АТМОСФЕРА:** ВЫГЛЯДИТ ЛИ НАРИСОВАННАЯ ВАМИ СХЕМА КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ?
- **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ?
- **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗЛА?
- **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ?
- **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ?

Темнейшие

0 I II III IV

РАНГ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПОЛУЧАЯ РАНГ, ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ.

ПРИХВОСТНИ: БЕСПОКОЙНЫЕ – ГРУБЫЕ – ЖЕСТОКИЕ – МАНИАКАЛЬНЫЕ – ТРУСЛИВЫЕ – ТУПЫЕ УМНЫЕ – ШУМНЫЕ

ВХОД: КАК СНАРУЖИ ВЫГЛЯДИТ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?

СТРОЕНИЯ: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ПОЛ И СТЕНЫ?

ОСВЕЩЕНИЕ: ЧЕМ ОСВЕЩАЕТСЯ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НАСКОЛЬКО ТАМ ТЕМНО?

ДЕТАЛИ: КАКИЕ ЗАПАХИ И ЗВУКИ УЛАВЛИВАЕТ ВХОДЯЩИЙ?

СОКРОВИЩА: КАКИЕ ЦЕННОСТИ ЕСТЬ СРЕДИ ВАШИХ СОКРОВИЩ?

ТВАРИ: ВЫБЕРИТЕ НЕРАЗУМНОГО МОНСТРА И ДВЕ ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ: БЕСПЛОТНЫЙ – ЖЕЛЕЙНЫЙ – ЗАМОРАЖИВАЮЩИЙ – ЗАРАЗНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ – НЕУТОМИМЫЙ – ПРОКЛЯТЫЙ – УЖАСАЮЩИЙ – ПЫЛАЮЩИЙ РАЗЪЕДАЮЩИЙ – РОЕВОЙ – СИЛЬНЫЙ – СКРЫТНЫЙ – УМНЫЙ – ЯДОВИТЫЙ

ЗАМКИ: ВЫБЕРИТЕ ТИП МАТЕРИАЛА ДВЕРИ И МЕХАНИЗМ ЗАМКА

ТИП МАТЕРИАЛА: ДЕРЕВО – ЖЕЛЕЗО – КАМЕНЬ – КОРНИ – КОСТЬ КРИСТАЛЛЫ – ЛЁД – МАГИЧЕСКОЕ ПОЛЕ – РЕШЁТКА

МЕХАНИЗМ ЗАМКА: ВРЕЗНОЙ – ГОЛОВОЛОМКА – ЗАСОВ – МАГИЧЕСКИЙ НАВЕСНОЙ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – НАКЛАДНОЙ – ПАРОЛЬ – ПЕРЕКЛАДИНА ПОДЪЁМНЫЙ МЕХАНИЗМ – ПО ВРЕМЕНИ – ТЯЖЁЛЫЙ ОБЪЕКТ

ЛОВУШКИ: ВЫБЕРИТЕ МЕХАНИЗМ И ТРИГГЕР

МЕХАНИЗМ: БУЛЫЖНИК – ВЗРЫВНАЯ БОЧКА – ГАЗ – ДАВЯЩАЯ СТЕНА ДРОТИКИ – КАЧАЮЩЕЕСЯ ЛЕЗВИЕ – ЛЕЗВИЕ ПИЛЫ – МАЯТНИКОВОЕ ЛЕЗВИЕ МОЛНИЕВАЯ КАТУШКА – НАПОЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ – ОГОНЬ РАЗРЯДЫ МОЛНИЙ – ШИПЫ – ЯМА

ТРИГГЕРЫ: ИЗЪЯТИЕ ПРЕДМЕТА – ЗВУК – МАГИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ МАСКИРОВКА ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – РАСТЯЖКА – ФАЛЬШ-ДВЕРЬ

УЛОВКИ: ВЫБЕРИТЕ НАМЕРЕНИЕ И ТРИГГЕР

Каждая уловка состоит из **метода** (как она дурачит авантюриста), **триггера** (как она активируется) и **намерения** (что случается, когда уловка сработает).

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ I РАНГА

ДЛИННЫЙ ТОННЕЛЬ: простой, длинный проход, использующийся для соединения разных зон подземелья.

ЛАЗ: маленький проход, по которому могут быстро передвигаться небольшие существа. Но он слишком узок, чтобы использовать его в повседневной работе.

МАЛАЯ КОМНАТА: простая комната, построенная для нужд миньонов. Она задаёт тон подземелью: например, столовая, коридор с черепами или сад. Когда вы строите её, миньоны получают боевой дух и +1d6 к следующей проверке бедствия. Дайте ей атмосферные черты (выберите две): *гулкая — жаркая — жуткая загромождённая — обваливающаяся — пахучая — тихая тусклая — холодная — шумная — яркая*.

ОКНО: дыра в стене между пещерами, комнатами или тоннелями.

ПЕРЕХОД: мост, лестница, верёвка, тарзанка, подъёмник или любое другое строение, позволяющее безопасно пересечь сложный ландшафт.

СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ: скрытый проход, который, скорее всего, останется незамеченным, если только недавно не использовался.

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ II РАНГА

КОМНАТА ПЫТОК: вы получаете улучшенную позицию или +эффективность (по вашему выбору), когда пытаете пленников.

ЛЕСТНИЦА: добавьте ещё один уровень в своё подземелье, оставив святилище в самом низу. Лестница будет соединять их.

ЛОГОВО МИНЬОНОВ: назначьте сюда банду миньонов. Они будут получать боевой дух во время каждого восстановления и +1d6 к проверкам при защите логова от захватчиков. Дайте ему две атмосферных черты из списка малой комнаты.

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ: назначьте одну банду миньонов в эту комнату. Они всегда могут начать защиту подземелья здесь, независимо от проверки начального положения.

ТЕМНИЦА: комната с 4 клетками, в которых можно держать пленников. Им не удастся сбежать, если не представится *возможность*. Если захватчики войдут в тюрьму, ведущий сделает проверку удачи, равную рангу подземелья, чтобы определить, будут ли пленники просто освобождены или присоединятся к захватчикам.

Крепость

Силой оружия

Боевой отряд: в вашем подземелье есть группа налётчиков, общая банда миньонов, превышающая числом обычные банды. У них есть повышения *«Компаньоны»* и *«Пушечное мясо»*. Этих миньонов можно послать в свой собственный набег. В начале фазы набега каждый игрок выделяет 1d6 на цель, выбирает план набега, а затем задачу (выберите одну): *собрать материалы для комнаты — захватить хорошую добычу — похитить кого-то — подготовить почву для набега*. Вы также можете выбрать один и тот же план и задачу, чтобы скомбинировать проверки для увеличения эффективности. Ведущий сделает проверку удачи за каждую цель с количеством кубиков, которые вы на неё выделили.
Если вы не хотите делать независимый набег, вместо этого боевой отряд может присоединиться к вам.

- ○ **Бестиарий:** у вас есть скакуны и безопасное стойло для них. Опишите, что это за существа, и дайте им свойства (выберите два): *водные — быстрые — летающие — магические — природная броня — ужасающие*. Эта комната также действует как тварь с рейтингом, равным рангу подземелья.
  Бестиарию могут потребоваться: скакуны, пища для них, ездовое снаряжение.
- ○ **Боевые барабаны:** ровный ритмичный стук разносится по всему подземелью, заставляя всех сосредоточиться на задаче. Каждый игрок может продвинуть счётчик проекта один раз за передышку, но все продвижения должны относиться к разным счётчикам. Ваши прихвостни также получают +1d6 к действию передышки.
  Могут потребоваться: много кожи, большие деревянные барабаны или огромный горн.
- ○ **Бойцовская яма:** поместите двух любых бойцов в яму, затем выберите того, кто, по вашему мнению, победит. Ведущий сделает проверку удачи за каждого бойца, где проигравший умрёт, а при ничьей оба выживут. Если выбранный боец побеждает, вы получаете тёмное сердце.
  Могут потребоваться: экзотическое оружие, опасные животные или распорядитель ямы.
- ○ **Военная комната:** правильная стратегия — ключ к победе в войне.
  Вы добавляете +1d6 к проверке расклада, когда ваш набег использует такие планы, как засада, штурм или удар. При успехе вы получаете тёмное сердце.
  Военной комнате могут потребоваться карты, книги о войне или сведения о ваших врагах.
- ○ **Казармы:** свежие рекруты стекаются в ваше подземелье.
  Вы можете нанимать миньонов из этой комнаты. В качестве главного навыка они используют **разрушение** и обладают бесплатным повышением *«Установка (верные)»*. Эта комната также действует как тварь с рангом, равным рангу подземелья.
  Казармам могут потребоваться: склад с оружием, доспехи или большое количество пайков.
- ○ **Кузня:** у вас есть бесконечные запасы обычного оружия, такого как секиры, луки и топоры. Ваши миньоны получают +1d6, когда создают предметы или добавляют свойства.
  Могут потребоваться: наковальня, инструменты для обработки металла или большая гора угля.
- ○ **Погребальный костёр:** ваши воины почитают мёртвых, сжигая их тела в качестве проводов в загробную жизнь. Когда миньоны умирают в бою, видевшие это товарищи поднимают боевой дух и во время следующей передышки совершат действие, не прося золота.
  Могут потребоваться: благовония, особая древесина или отличительные знаки побеждённых врагов.

ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ

☐ ШАГ 1

☐ ШАГ 2

☐ ШАГ 3

☐ ШАГ 4

☐ ШАГ 5

☐ ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- **Атмосфера:** выглядит ли нарисованная вами схема как подземелье и нравится ли миньонам здесь жить?
- **Добыча и разгул:** есть ли постоянный приток добычи в подземелье и пережило ли оно ваш разгул в целости и сохранности?
- **Достойные хозяева:** сформулировали ли вы великий замысел и заработали ли репутацию чистого зла?
- **Иерархия:** сначала авантюристам встречаются более слабые создания, а потом всё более сильные?
- **Рост:** ваше подземелье постоянно расширяется, повышаясь в ранге и получая новые комнаты и находки?

Темнейшие

0 I II III IV

РАНГ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

НАЗВАНИЕ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

ПОЛУЧАЯ РАНГ, ДОБАВЬТЕ ЛОГОВО ТВАРИ И ВЕДУЩИЙ СОВЕРШАЕТ ПРОВЕРКУ НАХОДКИ.

ПРИХВОСТНИ: БЕСПОКОЙНЫЕ – ГРУБЫЕ – ЖЕСТОКИЕ – МАНИАКАЛЬНЫЕ – ТРУСЛИВЫЕ – ТУПЫЕ УМНЫЕ – ШУМНЫЕ

ВХОД: КАК СНАРУЖИ ВЫГЛЯДИТ ВХОД В ПОДЗЕМЕЛЬЕ?

СТРОЕНИЯ: ИЗ ЧЕГО СДЕЛАНЫ ПОЛ И СТЕНЫ?

ОСВЕЩЕНИЕ: ЧЕМ ОСВЕЩАЕТСЯ ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НАСКОЛЬКО ТАМ ТЕМНО?

ДЕТАЛИ: КАКИЕ ЗАПАХИ И ЗВУКИ УЛАВЛИВАЕТ ВХОДЯЩИЙ?

СОКРОВИЩА: КАКИЕ ЦЕННОСТИ ЕСТЬ СРЕДИ ВАШИХ СОКРОВИЩ?

ТВАРИ: ВЫБЕРИТЕ НЕРАЗУМНОГО МОНСТРА И ДВЕ ЧЕРТЫ

ЧЕРТЫ: БЕСПЛОТНЫЙ – ЖЕЛЕЙНЫЙ – ЗАМОРАЖИВАЮЩИЙ – ЗАРАЗНЫЙ МАГИЧЕСКИЙ – НЕУТОМИМЫЙ – ПРОКЛЯТЫЙ – УЖАСАЮЩИЙ – ПЫЛАЮЩИЙ РАЗЪЕДАЮЩИЙ – РОЕВОЙ – СИЛЬНЫЙ – СКРЫТНЫЙ – УМНЫЙ – ЯДОВИТЫЙ

ЗАМКИ: ВЫБЕРИТЕ ТИП МАТЕРИАЛА ДВЕРИ И МЕХАНИЗМ ЗАМКА

ТИП МАТЕРИАЛА: ДЕРЕВО – ЖЕЛЕЗО – КАМЕНЬ – КОРНИ – КОСТЬ КРИСТАЛЛЫ – ЛЁД – МАГИЧЕСКОЕ ПОЛЕ – РЕШЁТКА

МЕХАНИЗМ ЗАМКА: ВРЕЗНОЙ – ГОЛОВОЛОМКА – ЗАСОВ – МАГИЧЕСКИЙ НАВЕСНОЙ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – НАКЛАДНОЙ – ПАРОЛЬ – ПЕРЕКЛАДИНА ПОДЪЁМНЫЙ МЕХАНИЗМ – ПО ВРЕМЕНИ – ТЯЖЁЛЫЙ ОБЪЕКТ

ЛОВУШКИ: ВЫБЕРИТЕ МЕХАНИЗМ И ТРИГГЕР

МЕХАНИЗМ: БУЛЫЖНИК – ВЗРЫВНАЯ БОЧКА – ГАЗ – ДАВЯЩАЯ СТЕНА ДРОТИКИ – КАЧАЮЩЕЕСЯ ЛЕЗВИЕ – ЛЕЗВИЕ ПИЛЫ – МАЯТНИКОВОЕ ЛЕЗВИЕ МОЛНИЕВАЯ КАТУШКА – НАПОЛЬНОЕ ЛЕЗВИЕ – ОГОНЬ РАЗРЯДЫ МОЛНИЙ – ШИПЫ – ЯМА

ТРИГГЕРЫ: ИЗЪЯТИЕ ПРЕДМЕТА – ЗВУК – МАГИЧЕСКОЕ ОБНАРУЖЕНИЕ МАСКИРОВКА ИЛИ ИЛЛЮЗИЯ – НАЖИМНАЯ ПЛИТА – РАСТЯЖКА – ФАЛЬШ-ДВЕРЬ

УЛОВКИ: ВЫБЕРИТЕ НАМЕРЕНИЕ И ТРИГГЕР

Каждая уловка состоит из **метода** (как она дурачит авантюриста), **триггера** (как она активируется) и **намерения** (что случается, когда уловка сработает).

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ I РАНГА

ДЛИННЫЙ ТОННЕЛЬ: простой, длинный проход, использующийся для соединения разных зон подземелья.

ЛАЗ: маленький проход, по которому могут быстро передвигаться небольшие существа. Но он слишком узок, чтобы использовать его в повседневной работе.

МАЛАЯ КОМНАТА: простая комната, построенная для нужд миньонов. Она задаёт тон подземелью: например, столовая, коридор с черепами или сад. Когда вы строите её, миньоны получают боевой дух и +1d6 к следующей проверке бедствия. Дайте ей атмосферные черты (выберите две): *гулкая — жаркая — жуткая загромождённая — обваливающаяся — пахучая — тихая тусклая — холодная — шумная — яркая*.

ОКНО: дыра в стене между пещерами, комнатами или тоннелями.

ПЕРЕХОД: мост, лестница, верёвка, тарзанка, подъёмник или любое другое строение, позволяющее безопасно пересечь сложный ландшафт.

СЕКРЕТНЫЙ ТОННЕЛЬ: скрытый проход, который, скорее всего, останется незамеченным, если только недавно не использовался.

КОМНАТЫ И СТРОЕНИЯ II РАНГА

КОМНАТА ПЫТОК: вы получаете улучшенную позицию или +эффективность (по вашему выбору), когда пытаете пленников.

ЛЕСТНИЦА: добавьте ещё один уровень в своё подземелье, оставив святилище в самом низу. Лестница будет соединять их.

ЛОГОВО МИНЬОНОВ: назначьте сюда банду миньонов. Они будут получать боевой дух во время каждого восстановления и +1d6 к проверкам при защите логова от захватчиков. Дайте ему две атмосферных черты из списка малой комнаты.

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ: назначьте одну банду миньонов в эту комнату. Они всегда могут начать защиту подземелья здесь, независимо от проверки начального положения.

ТЕМНИЦА: комната с 4 клетками, в которых можно держать пленников. Им не удастся сбежать, если не представится *возможность*. Если захватчики войдут в тюрьму, ведущий сделает проверку удачи, равную рангу подземелья, чтобы определить, будут ли пленники просто освобождены или присоединятся к захватчикам.

Храм

Служение великой силе

НЕЧЕСТИВОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО: один раз за цикл, один из жителей подземелья может умолить вашего бога дать ему право сотворить заклинание III ранга из его домена. Вы делаете проверку по правилам проверки навыка по рангу подземелья без штрафа — и ведущий решает, кому придётся сталкиваться с последствиями.

- ○ **АЛТАРЬ:** вы можете принести жертву у алтаря и заплатить цену, чтобы получить тёмное благословение (выберите одно): *получите +1d6 на одну проверку с использованием предмета в этом цикле — получите +1d6 на следующее испытание — ваш следующий провал будет считаться частичным успехом*. Каждый раз, когда вы просите о новом благословении, жертва должна различаться.
  Алтарю могут потребоваться: благовония, статуи или иконы, подходящие домену бога.
- ○ **ВЕСТИБЮЛЬ:** между лестницей и святилищем на последнем уровне находится впечатляющая комната, прославляющая ваши деяния во славу тёмного бога. Авантюристы обязательно остановятся, чтобы осмотреть её, — и это даст вам тёмное сердце и +1d6 на проверке расклада перед финальной битвой.
  Для вестибюля могут потребоваться: черепа, знамёна достойных врагов или художник.
- ○ **ГАДАЛЬНЫЙ КРУГ:** вы можете создать флешбэк о времени, проведённом в круге за чтением знаков грядущих событий. В настоящем вы можете установить факт о вероятных будущих действиях персонажа ведущего. *Какое предзнаменование круг показал вам и как оно проявилось в настоящем?*
  Могут потребоваться: мозаичные плиты, большое зеркало или экзотичные благовония.
- ○ **КЕЛЬИ:** новые служители стекаются отовсюду, чтобы поклоняться вашему богу. Вы можете нанимать миньонов из этой комнаты. В качестве главного навыка они всегда выбирают любимый навык вашего божества, который определяется в момент постройки комнаты, и начинают с бесплатным повышением *«Установка (ревностные)»*. Эта комната действует как тварь с рейтингом, равным рангу подземелья.
  Кельям могут потребоваться: мебель, личное снаряжение или первая партия учеников.
- ○ **КОМНАТА НАКАЗАНИЙ:** ваши миньоны боятся наказания больше, чем смерти, и никогда не предадут вас. Борясь на смерть, они игнорируют штраф за ранение.
  Комнате наказаний могут потребоваться: кандалы, кнуты или смола.
- ○ **РЕЛИКВАРИЙ:** эта комната искажает и усиливает магию помещённых в неё нечестивых предметов — до трёх штук. Когда предмет помещают в неё, это немедленно приводит к проведению ритуала II ранга, который создаёт постоянный эффект внутри вашего подземелья, каким-либо образом связанный с этим предметом.
  Реликварию не требуются специальные материалы, кроме собственно предметов.
- ○ **СКРИПТОРИЙ:** ваши деяния, оставшиеся в нечестивом писании, сразу же дают вам опыт злодеяния, равный рангу подземелья. Также вы получаете новый источник опыта злодеяния: *«Были ли ваши действия достойны внимания божества?»* Каждый персонаж игрока должен доказать, что был достоин внимания, чтобы получить этот опыт.
  Скрипторию могут потребоваться: столы, письменные принадлежности или кожа для переплёта.
- ○ **ГИБКОСТЬ:** _____

ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ

☐ ШАГ 1

☐ ШАГ 2

☐ ШАГ 3

☐ ШАГ 4

☐ ШАГ 5

☐ ФИНАЛЬНЫЙ ШАГ

ПОДЗЕМЕЛЬНАЯ ЛОГИКА

- **АТМОСФЕРА:** ВЫГЛЯДИТ ЛИ НАРИСОВАННАЯ ВАМИ СХЕМА КАК ПОДЗЕМЕЛЬЕ И НРАВИТСЯ ЛИ МИНЬОНАМ ЗДЕСЬ ЖИТЬ?
- **ДОБЫЧА И РАЗГУЛ:** ЕСТЬ ЛИ ПОСТОЯННЫЙ ПРИТОК ДОБЫЧИ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ И ПЕРЕЖИЛО ЛИ ОНО ВАШ РАЗГУЛ В ЦЕЛОСТИ И СОХРАННОСТИ?
- **ДОСТОЙНЫЕ ХОЗЯЕВА:** СФОРМУЛИРОВАЛИ ЛИ ВЫ ВЕЛИКИЙ ЗАМЫСЕЛ И ЗАРАБОТАЛИ ЛИ РЕПУТАЦИЮ ЧИСТОГО ЗЛА?
- **ИЕРАРХИЯ:** СНАЧАЛА АВАНТЮРИСТАМ ВСТРЕЧАЮТСЯ БОЛЕЕ СЛАБЫЕ СОЗДАНИЯ, А ПОТОМ ВСЁ БОЛЕЕ СИЛЬНЫЕ?
- **РОСТ:** ВАШЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОСТОЯННО РАСШИРЯЕТСЯ, ПОВЫШАЯСЬ В РАНГЕ И ПОЛУЧАЯ НОВЫЕ КОМНАТЫ И НАХОДКИ?