

Данженкрол

Для создания подземелья, придумайте общий вид его окружения, например, «Гномья тюрьма», «Природное логово» или «Библиотека культистов».

Отталкиваясь от него, накидайте несколько тем - слов или фраз, описывающих атмосферу подземелья. Тема подземелья - ваш ориентир для его описания, в идеале, она подает идеи для мест и встреч, на которые наткнется партия в ходе исследования. Необычная тема означает, что кто-то вмешался в естественный ход дел, или что недавно произошли какие-то изменения. В общем случае, чем больше у подземелья тем, тем разнообразнее его содержимое.

Примеры тем:

- Криминал
- пытки и наказания
- Гниль и разложение
- Забытые знания
- Хаос и разрушение
- Планарные силы
- Могущество стихий (каких?)
- Злые планы
- Секреты и хитрости
- Неутолимый голод
- Священная война
- Нежизнь

Когда вы **входите в незнакомый район подземелья или другого опасного места**, и вы делаете этот ход впервые, ведущий скажет, сколько у вас Факела, в зависимости от того, насколько опасно это место.

Обновите карту. Затем, лидер партии кинет:

- **+1**, если путь освещен или источник света не нужно нести самим
- **+1**, если он был здесь раньше или у него есть карта местности
- **+1**, если враги не встревожены, отвлечены, побеждены или отступили

На **10+**, выберите два.

На **7-9** - одно.

- Вы заняли выгодную позицию, чтобы столкнуться с тем, что ожидает вас впереди. Скажите, какую, после того, как ведущий опишет место.
- Место, в которое вы пришли, чем-то выделяется и/или связано с темой подземелья. Ведущий скажет, как, сделает ход подземелья, и вы получите 1 Прогресс.
- Опишите, как вы разметили или обезопасили дорогу, или какой ориентир вы нашли, и получите 1 Факел.

На **6-**, потеряйте 1 Факел, получите помеху, и лидер партии окажется под прямой угрозой.

Когда вы **закрываетесь или прячетесь в безопасном или тайном месте подземелья, чтобы разбить лагерь**, киньте +Факел.

На **10+**, выберите одно.

На **7-9** - два.

На **6-** сработают все три.

- За время вашего отдыха, враги перегруппировались. Потеряйте 1 Факел.
- Для поиска безопасного места пришлось отступить. Потеряйте 1 Прогресс.
- Отдых прерван. Лишь бы кто-то нес дозор!

Когда **ваш Факел падает до нуля или ниже**, вы заблудились или отрезаны от выхода. Вы не сможете покинуть подземелье, пока Факел не повысится хотя бы до 1. Если **Факел падает до -3**, *оно* отправляется по вашему следу.

Факел - абстрактная величина безопасности нахождения в подземелье. Высокое значение показывает, что враги бегут, а дорога туда и обратно свободна. Низкое значение показывает, что партия заблудилась, а вокруг сгущается тьма. Факел может меняться от 3 до -3. Относительно безопасные подземелья начинаются с Факелом 2, более сложные - с Факелом 1. Смертоносная ловушка начинается с Факелом 0.

Прогресс - как далеко партия исследовала подземелье. Его основная цель - показывать, насколько она приблизилась к своей цели. Набрав достаточный Прогресс, вы прибываете в место назначения - выходу на другой стороне, сокровищу или владыке подземелья. Маленьким подземельям достаточно Прогресса 3, средним - Прогресса 5-7. Поистине эпическое подземелье займет Прогресс 10. Также Прогресс можно тратить на сторонние цели, например, поиск тайников или исследование местности. Весь накопленный Прогресс теряется на выходе.