

# ДЕСЯТИ КОМНАТНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ ЗА 30 МИНУТ

Рекомендуемый состав: (это лишь рекомендация)

- **Три** встречи с монстрами, возможно битвами
- **Две** ловушки или угрозы
- **Одна** странная штукавина, с которой игроки могут взаимодействовать и экспериментировать
- **Один** персонаж ведущего, который не является сразу же враждебным для партии
- **Три** пустые зоны, свободные от всего вышеперечисленного

## Боевые встречи (d6 × 3)

- 1 Орда слабых противников
  - 2 Один сильный противник
  - 3 Слабый противник и его охрана
  - 4 Пара сильных противников
  - 5 Сильный противник и его подчинённые
  - 6 Группа компетентных, достойных противников
- Добавь причину для сражения (сокровища, знания, проход дальше и т.п.);
  - Добавь окружение для использования персонажами и/или их врагами;
  - Опиши тактику и мотивацию врагов.

## Ловушки (d6 × 2)

- 1 Что-то, что причиняет неудобство
  - 2 Что-то, что убивает
  - 3 Что-то, что делает жертву недееспособной
  - 4 Что-то, что ловит жертву
  - 5 Что-то, что предупреждает или призывает врагов
  - 6 Что-то, что разделяет персонажей
- Добавь причину для обхода (сокровища, знания, проход дальше и т.п.);
  - Убедись, что есть способ отключить или обойти ловушку;
  - Дай игрокам заметить ловушку, если они ищут её.

## Особые зоны (d6 × 1)

- 1 Что-то, что меняет персонажа, который с ним взаимодействует
  - 2 Что-то физически невозможное
  - 3 Что-то, что даёт дары в обмен на подношения
  - 4 Что-то, что может обернуться как великой наградой, так и великой катастрофой
  - 5 Что-то, что выглядит вполне обычно, но на самом деле необычное
  - 6 Здесь можно почувствовать или увидеть что-то странное и непонятное
- Придумай что-то весьма отдалённо подходящее подземелью;
  - Либо придумай что-то идеально подходящее подземелью;
  - Забудь про баланс и правила, дай игрокам поиграть с этим местом.

## Персонажи ведущего (d6 × 1)

- 1 Союзник
  - 2 Злодей
  - 3 Жертва
  - 4 Конкурирующий исследователь
  - 5 Квестодатель
  - 6 Странная или чудаковатая личность
- Дай ему особый голос или манеры;
  - Опиши цели и мотивы быть здесь;
  - Опиши симпатии и антипатии.

## Пустая комната (d6 × 3)

- 1 Что-то, указывающее на персонажа ведущего
  - 2 Что-то, рассказывающее историю подземелья
  - 3 Что-то, предупреждающее о столкновении с монстрами и возможной битве
  - 4 Что-то, что предупреждает об особой зоне
  - 5 Что-то, предупреждающее о ловушке
  - 6 Что-то полезное для персонажей
- Придумай что-то, подходящее подземелью;
  - Напиши связанную с комнатой историю;
  - Добавь сокровища или знания.

Оригинальная идея:

<https://priestessofspiders.blogspot.com/2022/05/how-to-make-ten-room30-minute-dungeon.html>

<https://priestessofspiders.blogspot.com/2019/04/30-minute-dungeon-expanded-concept.html>

Перевод и подготовка буклета: agentgoblin (<https://imaginaria.ru/profile/agentgoblin/>)