



Игра «Как заселить подземелье» это с одной стороны интересное развлечение для одного человека, а с другой – набор инструментов для создания подземелий в стиле ролевой игры Dungeons & Dragons. В этой игре ты используешь различные средства для того, чтобы создать подземное царство, от самой первой в нем цивилизации чудовищ до появления Высшего Зла и неизбежной героической победы над ним или всеобщей гибели.

**ТЕБЕ ПОТРЕБУЕТСЯ:**

- ◆ Стопка кальки и немного клейкой ленты (не обязательно).
- ◆ Синяя, черная и красная ручка.
- ◆ Карандаш и ластик.
- ◆ Несколько небольших разноцветных фишек трех цветов.
- ◆ Жетон для обозначения команды искателей приключений.
- ◆ Набор игральных костей: d4, d6, d8, d10, d12, d20

Эта игра использует кости с разным количеством граней (их сокращенно обозначают как d#, где # это количество граней). d6 это обычный, знакомый игровой кубик. У d10 – 10 граней. Такие кости можно купить в магазинах или клубах настольных игр.

Если у тебя нет кальки, можно играть на одном листе обычной бумаги. Это тоже отлично работает. Еще можно играть на компьютере, если использовать любую программу для рисования и немного постараться.

**Порядок игры**

Игра последовательно проходит через несколько эпох, для каждой из которых есть свои правила. Чтобы начать игру, открой раздел Предвечная эпоха и следуй описанным там правилам. Обычно игра идет в следующем порядке:

- ◆ Предвечная эпоха
- ◆ Эпоха цивилизации
- ◆ Эпоха чудовищ
- ◆ Эпоха Зла

**ОПРЕДЕЛЕНИЯ**

Вот как в этой игре измеряются определенные вещи:

- ◆ 1 ноготь - это ширина ногтя твоего большого пальца.
- ◆ 1 фишка – это круг или многоугольник, в который помещается одна из твоих фишек или чуть-чуть побольше.
- ◆ 1 палец – это длина твоего указательного пальца, а полпальца – это расстояние от конца пальца до среднего сустава.

Рисовать ты обычно будешь черной ручкой. Либо можно использовать разные цвета для каждой цивилизации или группы чудовищ.

Группа это несколько существ, которых что-то

объединяет. Цивилизация является группой, как и племена или колонии чудовищ. Один альфа-монстр, такой как огр, тоже считается группой.

Игра использует фишки двух цветов. Мы используем символ ● для одного цвета и символ ○ для второго.

**ИСТОРИЧЕСКАЯ ЛЕТОПИСЬ**

Приготовь чистый лист, чтобы вести на нем историческую летопись. Каждый год заноси сюда его номер и важные события.

**Пласты**

В процессе игры ты будешь добавлять страницы или пласты. Все, что ты видишь на прошлых пластах, куда не делось, оно просто забыто, опустело, завалено обломками, заполнено вредными тварями или иным образом впало в запустение. В это место может прийти новая группа, и в этом случае ты его перерисуешь, возможно, слегка изменив форму, чтобы оно подошло новым владельцам.

**ИГРА**

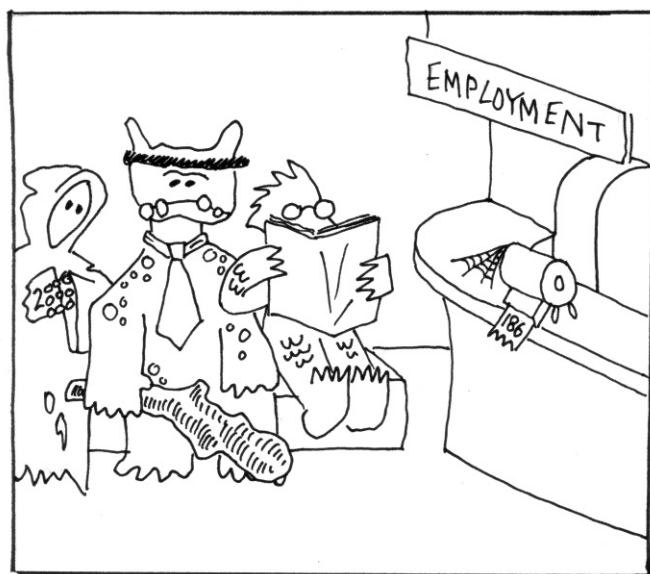
Во время игры ты будешь рисовать. Рисуй так, как тебе удобно и приятно.

Если у тебя возникнут какие-то сомнения насчет правил, поступай так, как будет наиболее логично для твоего подземелья в данный момент.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ИГРЫ**

Ищи их на сайте [www.safgang.ru](http://www.safgang.ru), в нашей группе ВКонтакте <http://vk.com/safgang> или на сайте оригинальной игры <http://planet-thirteen.com/Dungeon.aspx>.

Если тебе понравилась эта игра (да и если не понравилась), поделись своими мыслями с автором [tony.dowler@gmail.com](mailto:tony.dowler@gmail.com) (по-английски) или с издателями русской версии [dungeon@safgang.ru](mailto:dungeon@safgang.ru) (по-русски).





# Предвечная эпоха

В предвечную эпоху мы закладываем некоторые основы, вокруг которых вырастет твоё подземелье.

Возьми чистый лист бумаги, который станет картой твоего подземелья. От руки начерти неровную линию вдоль длинной стороны листа, на расстоянии чуть меньше пяти сантиметров от верхнего края. Это поверхность земли. Все в этой узкой области находится над землей. Все, что ниже линии – под землей.

В подземной части напиши карандашом цифры от 1 до 6 вдоль узкой стороны листа, на равном расстоянии друг от друга.

Брось d8 на карту подземелья. Найди соответствующую строку в таблице Предвечных событий и следуй инструкциями. Повтори этот процесс три раза, а потом переходи к Эпохе цивилизации.

Бросок	Предвечное событие
1	<b>Мифрил:</b> брось на карту две любых кости. В месте, где упала каждая из костей, нарисуй треугольник со стороной примерно в 1 палец, указывающий в ближайший угол карты. Отметь, что этот треугольник – мифриловая руда.
2-3	<b>Естественные пещеры:</b> брось на карту еще один d8. Нарисуй в месте, где он упал, естественную пещеру размером примерно в 1 фишку. Продолжай так делать, пока не выпадет 6 или пока ты не нарисуешь 6 пещер. → <b>Естественные пещеры</b>
4	<b>Золотая жила:</b> брось d6, потом еще один и запомни результаты. Красным цветом начерти линию от первого результата слева ко второму результату справа. Это подземная жила золотоносной породы.
5	<b>Пещерный комплекс:</b> нарисуй карандашом три естественных пещеры размером примерно в 1 фишку рядом с местом, куда упала кость. Соедини их друг с другом. В каждую пещеру положи ●. Это предвечные бестии. Если какая-то из пещер оказалась на расстоянии полпальца и меньше от поверхности, свяжи ее с поверхностью, начертив линию карандашом. Бестии сражаются как бродячие чудовища (см. Эпоха чудовищ).
6	<b>Подземная река:</b> брось d6. Начиная с этой цифры, рисуй подземную реку, следуя инструкциями в таблице Подземная река. Если подземная река касается поверхности, размести там озеро или карстовую воронку, а потом снова направь реку вниз. Продолжай реку, пока она не выйдет за пределы листа. → <b>Подземная река</b>
7	<b>Древний ящер:</b> нарисуй естественную пещеру размером в 2 фишки в месте, куда упала кость и положи в нее 1● и 1○. Придумай имя древнего ящера, который там живет и напиши его на карте. В Эпоху цивилизации, любая цивилизация, которая столкнется с пещерой Ящера, теряет 1○, отдавая ее ящеру. В Эпоху чудовищ Ящер становится альфа-хищником.
8	Брось 1d6. При результате 6 придумай собственное предвечное событие или выбери любое из этой таблицы. В остальных случаях брось по таблице природных катастроф далее в этих правилах.

Бросок	Естественные пещеры
1	Нарисуй туннель в 1 палец длиной, проходящий через пещеру.
2	Брось 1d4. Напиши в пещере <i>мор</i> и выпавшее число. Любая группа, которая сталкивается с этой пещерой, теряет такое количество ●.
3	<b>Драгоценные камни:</b> нарисуй пещеру размером в 1 фишку. Брось 1d4 и положи в пещеру такое количество ○.
4	Это пустая пещера.
5	Положи в пещеру 1●. Это предвечная бестия, которая сражается как бродячие чудовища.
6	Напиши в пещере слово <i>Рок</i> . Если цивилизация открывает туннель в эту пещеру, она приходит к своему естественному концу, а пещера становится пустой.
7	Эта пещера заполнена водой.
8	Эта пещера заполнена магмой.

Бросок	Подземная река
1-3	Река течет на 1 палец горизонтально.
4-5	Река меняет угол, поднимаясь вверх, продолжая течь вдоль страницы. Если подземная река касается поверхности, она заканчивается озером.
6-7	Река меняет угол, спускаясь вниз, продолжая течь вдоль страницы.
8-9	Река течет на 1 палец горизонтально, а посередине этого расстояния находится естественная пещера.
10	Водопад, который спускается на полпальца вертикально вниз.

