

# Вступление

Подземелья. Хребет большинства игр OSR.

Подготовленное подземелье – все, что нужно, чтобы провести хотя бы одну игру. ХОРОШЕЕ, прописанное в деталях подземелье, заполненное сокровищами, причудливыми созданиями и бродячими тварями, может занять всю вашу игровую группу на недели.

Сейчас, благодаря растущей популярности OSR, игры про исследование подземелий вновь становятся лицом настольного фэнтези. Многие мастера и игроки предпочитают их песочницам или сюжетным кампаниям. А игроки, которых интересует развитие персонажей и персональный сюжет, могут полазить по подземельям, чтобы отдохнуть от своей симуляционистской рутины.

На мой взгляд, самое увлекательное в ролевых играх – заблудиться в древнем лабиринте, наполненном секретами и занятными существами, в котором каждая дверь скрывает новые миры в миниатюре, с новыми проблемами, новыми встречами и новыми приключениями.

Если нам обоим немного повезет, эта книга подарит вам вдохновение для создания веселого приключения, которое ваши игроки запомнят надолго.

Желаю повеселиться,  
Рафаэль Садовски

*От переводчика*

Изначально речь шла о переводе только первых двух «Изящных генераторов», которые можно получить бесплатно. Но Рафаэль любезно пообещал закрыть глаза на существование бесплатного перевода «Изящного генератора фэнтезийных подземелий».

Кстати, о подземельях. Это слово используется для перевода “dungeon” вместо жаргонизма «данж», который я счел хоть и более точным, но менее уместным. Не удивляйтесь надземным подземельям.

Если идея вам понравилась, оригинал можно найти на DriveThruRPG:  
<https://www.drivethrurpg.com/product/268672/Elegant-Fantasy-Dungeon-Generator>

Не стесняйтесь заглянуть и на сайт автора:

<https://www.ninetonguestales.com/>

# Как использовать

## 1. Не спешите

В отличие от генераторов для импровизации, этот не подходит для создания существ «на лету». Воспользуйтесь им за пару дней до игры, чтобы у вас было время на подбор сокровищ, встреч и подгонку.

## 2. Приготовьтесь

Возьмите бумажку, карандаш, резинку и кости. Вам понадобятся d8, d10, d20, d12 и d100.

## 3. Накидывайте, пока не надоест

Накидывайте и записывайте, накидывайте и записывайте. Перепишите ключевые слова, составьте список особенностей. Если какую-то особенность можно объединить с другой – вперед, не стесняйтесь! Сократите список настолько, насколько сможете. Накидайте подземелью столько особенностей, сколько сочтете нужным, и остановитесь, когда оно будет, на ваш взгляд, готово.

## 4. Заполните пробелы

Дайте подземелью имя. Наполните его существами и предметами. Можете придумать их сами или воспользоваться генераторами.

Могу посоветовать «Изящный генератор фэнтезийных существ» для подготовки набора созданий, которыми можно населить комнат и заполнить таблицы случайных встреч и бродячих тварей.

Если вам нравятся артефакты и магические предметы, не стесняйтесь воспользоваться «Изящным генератором фэнтезийных артефактов». В нем вы найдете вдохновение для создания наград для персонажей игроков, проклятых сокровищ и легендарных артефактов, вокруг которых вращается все подземелье.

Оба генератора доступны на DriveThruRPG по системе Pay What You Want (*а их перевод – в той же папке на облаке, что и этой книги – прим. пер.*)

## 5. Используйте

Заманите персонажей ко входу в подземелье и веселитесь.

# I. Основной тип подземелья

Киньте, чтобы определить, что это будет за подземелье. Обычно **внешние** подземелья подвержены влиянию погоды и смены времени суток, в то время как **внутренние** от них не зависят. Если вы хотите чего-то необычного, можете **объединить два типа**. Шахта в катакомбах, где добывают окаменелые тела, уже похожа на приключение!

d20	Тип	Описание	Особенности	
1	Катакомбы	Подземное захоронение.	могилы, ловушки, кости	
2	Пещеры	Природный лабиринт.	сталактиты, сталагмиты	
3	Подземелье	Подземная темница.	решетки, пытки, ящики	
4	Внутренние	Затерянный город	Руины подземного города.	артефакты, ловушки
5		Поместье	Большой дом.	ужасы, слуги, балы, толпа
6		Шахта	Тоннели для добычи руды.	руда, обвалы, кирки
7		Органическое	Внутренности существа.	паразиты, мясо, сфинктеры
8		Канализация	Сборники отходов под городом.	вонь, каналы, вредители
9		Храм	Священное место поклонения.	статуи, алтари, кафедры
10		Гробница	Запутанная могила легенды.	ловушки, мумии, проклятья
11		Башня	Одинокая многоэтажная башня.	лаборатории, астролябии
12		Лагерь	Временное убежище.	палатки, костры, дозорные
13		Оба	Крепость	Большое защитное сооружение.
14	Руины		Развалины старины.	духи, фрески, развалины
15	Транспорт	Корабль, гномий поезд и т.д.	движется	
16	Внешние	Сад	Участок с посадками.	дорожки, изгороди, пруды
17		Лабиринт	Переплетение коридоров.	тупики, попасть в центр
18		Ущелье	Трещина в земле.	грязь, камни, вода
19		Долина	Тайная лощина.	деревья, трава, природа
20		Леса	Древний плотный темный лес.	заросли, корни, грибы

## Настроение

d8	Настроение	Варианты	Как передать
1	Трагическое	Возвышенное, задумчивое, мрачное	былая слава, погибшая любовь, депрессия
2	Причудливое	Нелепое, абсурдное, несуразное	отсутствие видимой логики в дизайне и встречах
3	Логичное	Эффективное, продуктивное, упорядоченное	окружение логично, подчинено строгим связям
4	Оккультное	Демоническое, языческое, сатанинское	религия, кровавые следы, жертвоприношения, молитвы
5	Изящное	Богатое, благородное, декадентское	украшения, тяжелые занавесы, картины в рамках
6	Древнее	Забывтое, затерянное во времени	вещи рассыпаются в пыль, блеклые цвета, тишина
7	Призрачное	Страшное, одержимое, мистическое	туман, дымка, призраки, шепот, блуждающие огни
8	Первобытное	Племенное, примитивное, дикое	природа, барабаны вдали, примитивные узоры

## II. Особенности подземелья

### Происхождение

Подземелья, как правило, заброшены, но обладают насыщенным прошлым. Киньте d12 трижды, чтобы узнать, кто построил то, что стало подземельем, как и для чего.

d12	Его построили...	Используя...	Для...
1	Давно забытые народы	Могущественную магию	Сбора особого ресурса
2	Инженеры	Рабов	Пленения опасной твари
3	Волшебники	Умелых ремесленников	Создания жилья
4	Древние создания	Странных созданий	Захоронения умерших
5	Феи	Естественные структуры	Хранения древних знаний
6	Имперцы	Силы разума	Ведения войны
7	Чудовища	Древние руины	Проведения эксперимента
8	Легендарные герои	Могущественный артефакт	Изучения аномалии
9	Силы природы	Вечность в бессмертии	Защиты сокровища
10	Амбициозные визионеры	Продвинутую технику	Испытания посетителей
11	Боги или полубоги	Ручной труд	Заключения преступников
12	Чужеродные существа	Силу воображения	Давно забытых целей

### Становление

Если место было оживленным, пока не стало подземельем, киньте d12 дважды, чтобы выяснить, что с ним произошло, как оно стало тем, чем оно является сейчас, и кто поселился в нем после этого, чтобы добавить следы более близкого прошлого.

d12	К краху привело...	И последними обитателями стали...
1	Высокомерие создателей	Деградивавшие потомки создателей
2	Ужасное проклятье	Несведущие человеческие поселенцы
3	Вмешательство богов	Феи
4	Вторжение врагов	Чудовища, соорудившие себе логово
5	Могучее чудовище	Беглые преступники
6	Опустошительное заражение	Беспокойные духи
7	Исчезновение создателей	Обреченные исследователи
8	Убийство лидера	Тайная организация
9	Заклинание с чудовищной ошибкой	Безумцы
10	Нечто, что обитало здесь ранее	Солдаты, устроившие себе привал
11	Разногласие среди создателей	Маги-затворники
12	Нашествие героев	Существа, подготовившие себе плацдарм

### Сердце подземелья

Иногда подземелья возводят вокруг определенной комнаты. Назовем ее сердцем подземелья. Что бы в нем ни было, скорее всего, это самая важная часть. Используйте сердце, чтобы вести вокруг него сюжет и делать его частью задания, или сделайте его тайной, происхождение которой скрыто от глаз игроков.

Может показаться, что эта таблица отчасти повторяет назначение подземелья. Но, если назначение описывает, для чего подземелье построили, то сердце указывает, чем оно является сейчас. Простой пример: шахты Мории построили для «сбора особого ресурса» (мифрила), но их сердцем (на тот момент, когда в них зашли Хранители) является могила Балина.

<b>d12</b>	<b>Сердце</b>	<b>Описание</b>
1	Много сердец	У подземелья несколько сердец. Вероятно, несколько небольших комнат с одинаковым назначением. Киньте снова и перебросьте 1.
2	Ресурс	Жила ценной руды, уникальные фрукты, приправы или травы, феи, чья кровь ценится магами...Что бы это ни было, обычно это встречается редко, но здесь это можно найти в изобилии.
3	Сокровищница	Здесь сокрыты несметные богатства. Что это? Куча золота? Или один, но очень ценный предмет? Волшебный артефакт? Что бы это ни было, оно заперто в сокровищнице, пробраться в которую – уже тяжелое испытание.
4	Трон	Некогда это место считалось средоточием власти. Политической, магической, военной? Трон – символ этой власти. Ему не обязательно обладать противоестественными свойствами. Иногда символ сам по себе достаточно могуч.
5	Линзы	Кто-то наблюдал здесь за чем-то. За звездами в огромный телескоп? Или за странными изменениями местной живности в микроскоп? Может, за будущим через волшебный кристалл, растущий в пересечении магических линий? В любом случае, наблюдения возможны только здесь.
6	Гробница	Здесь похоронен кто-то важный. Это древняя гробница или свежая могила? Кто в ней похоронен? Чем прославился (или прославилась)? Может, это недобрая слава? Гробница страшная, жуткая, возвышенная или спокойная? В ней что-то захоронено с бывшим владельцем? Что-то тайное?
7	Настоящее сердце	Настоящее бьющееся мясистое сердце. Это какой-то уродливый обитатель подземелья? Специфичного вида гриб? Или магически сохраненное сердце создателя подземелья, результат странного и необъяснимого магического несчастного случая? Что случится, когда оно остановится?
8	Портал	Он работает или нет? Из него можно вернуться? Куда он ведет? Или когда? Может ли из него кто-то выбраться? Видно ли, что на обратной стороне? С чем придется расстаться за проход? Для чего его использовали? Кто его создал и как? В чем смысл жизни?
9	Механизм	Могучий механизм с большими возможностями. Это автоматическая кузница? Или фабрика големов? Что бы это ни было, если освоиться с его управлением, можно повлиять на развитие всего региона.
10	Знание	Здесь хранится очень важное знание. Оно записано? Изливается из волшебного фонтана? Или здесь живет секта отшельников, выжидающая кого-нибудь, с кем сможет поделиться секретом? И что это за секрет?
11	Событие	Здесь случится что-то важное, когда в сердце зайдут персонажи. Они узрят нечто, что может поколебать ситуацию в стране. Что-то могучее, ставшее еще могущественней? Мечь? Бегство узника?
12	Гибрид	Киньте d10+1 дважды и объедините результаты.

### III. Создание плана

Составьте на бумаге план подземелья. Определитесь с количеством комнат и нарисуйте для каждой кружок. Используйте кружки трех разных размеров, обозначающих три размера комнат: **маленький**, **большой** и **огромный**. Соедините кружки линиями – это **коридоры**. **Пунктиром** обозначьте **потайные проходы**, а **двойной линией** – **проходы в примыкающие комнаты**. Перечеркните коридор, чтобы обозначить **дверь**. Не забывайте – это только набросок, изображающий структуру подземелья. Не увлекайтесь планированием, добавьте немного произвольных элементов. И учтите, что позже план может поменяться. Также, отметьте сердечком где-то в подземелье **сердце подземелья**. Это может быть отдельная комната, а может быть ее часть.

Представьте общую форму подземелья. Оно многоуровневое? Тогда стоит нарисовать отдельный план для каждого уровня и показать подъемы и спуски между ними.

Можно разделить подземелье не на уровни, а на тематические сектора вроде «помещение для простолудинов» или «святая святых». Для создания большого комплексного подземелья, сгенерируйте каждый его уровень или сектор как отдельное подземелье. Например, внизу может быть **шахта**, а над ней располагаться **крепость с башней** и прилегающим **садом**.

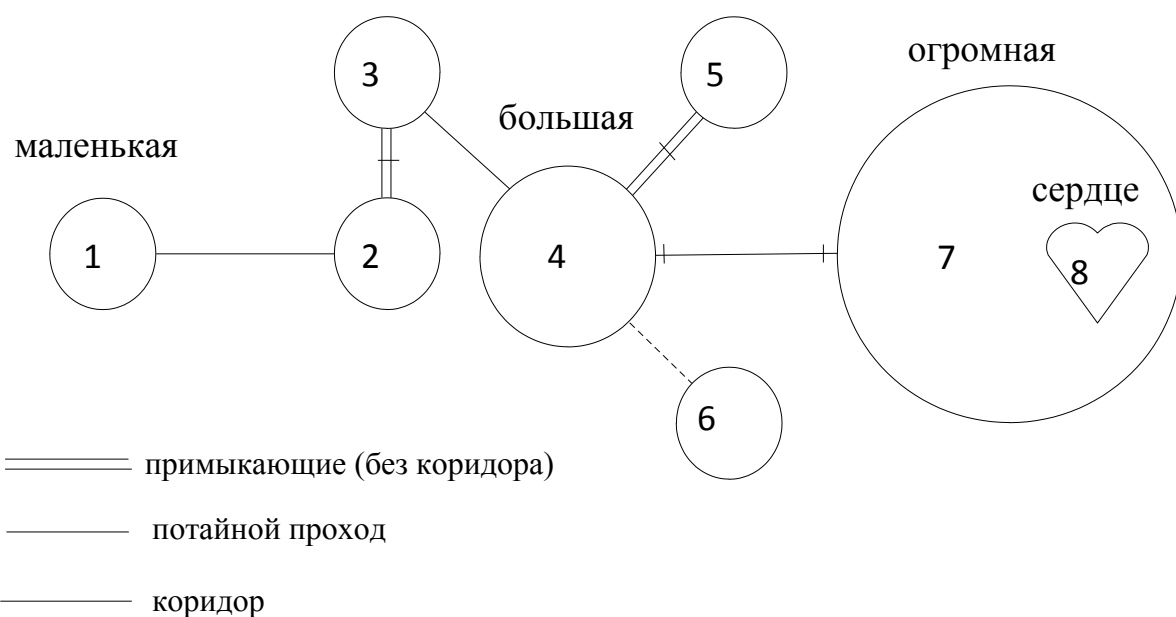
В любом случае, не переусложняйте на этом этапе. Будьте готовы, что позже, когда вы добавите комнатам особенности, вы можете пересмотреть план. Если вы новичок и еще не отточили свой стиль игры, отталкивайтесь в оценке времени прохождения подземелья от следующих чисел:

**Маленькая** комната займет 15 минут игры

**Большая** – 30 минут

**Огромная** – 60 минут

Подготовив набросок, поставьте в каждом кружке-комнате число. Коридорам, дверям и проходам не нужно их присваивать – их можно обозначить просто «коридор 1-2» или «дверь 4-5». Их мы коснемся в самом конце. А пока – к следующему этапу.



## IV. Особенности комнат

Киньте для каждой комнаты подземелья по соответствующим таблицам:

Для **маленьких комнат**, киньте по таблице Простых особенностей. Если этого недостаточно, киньте опять и объедините результат.

Для **больших комнат**, киньте по таблице Продвинутых особенностей или дважды по таблице Простых особенностей. Если хотите чего-то добавить, киньте раз-другой по таблице Простых особенностей и объедините результат.

Для **огромных комнат**, киньте по таблице Сложных особенностей или дважды по таблице Продвинутых особенностей. Опять-таки, можно добавить Простые особенности по вкусу.

### Простые особенности

Небольшие особенности и идеи для встреч и взаимодействий.

Используйте их, чтобы сделать большие комнаты интересней, потому что они более общие.

d100	Особенность	Описание
1	Засада	Что-то затаилось в тених, готовое в любой момент нанести удар неосторожной жертве.
2	Цепи	Здесь отовсюду свисают цепи. Для чего их использовали? Кто-то в них закован?
3	Оружейная	Склад с оружием и доспехами.
4	Решетка	Пол комнаты полностью или частично занимает решетка. Можно ли ее открыть? Это проход вниз, или она не дает пробраться в комнату чему-то опасному? Или это часть подлой огненной ловушки?
5	Колодец	Источник воды или чего-то другого? На дне кто-нибудь живет? Можно ли по нему пробраться на нижние уровни?
6	Люстра	С потолка свисает большая занятая люстра.
7	Портал	Волшебный портал. Он работает? Как его включить? Куда он ведет и можно ли через него вернуться обратно?
8	Колонна	В комнате стоит одинокая колонна. Для чего бы? Из чего она сделана?
9	Герса	Одна из дверей комнаты – герса, вертикальная поднимающаяся решетка. Через нее отлично видно, что происходит на другой стороне. Как она поднимается? Нужно найти какой-то рычаг? Или потянуть цепь?
10	Спальня	Кто-то здесь живет. Или жил когда-то.
11	Тюрьма	В этой комнате держали заключенного.
12	Фреска	Это картина, написанная на настенной или потолочной штукатурке. Что на ней изображено? Почему она здесь?
13	Голубятня/Конуры	Жилище домашних животных, которых держали (или держат до сих пор) обитатели подземелья.
14	Статуя	В комнате стоит большая статуя. Можно ли ее передвинуть? Она что-то охраняет? Что-то символизирует?
15	Караулка	Небольшая комната, в которой сидела стража подземелья.

16	Склад инструментов	Небольшая комната, в которой можно найти кирку, монтировку и прочие полезные вещи.
17	Фонтан	Вмонтирован в стену или стоит посередине комнаты. Он работает? Починить его можно? Для чего он здесь? Что случится с тем, кто отважится из него испить?
18	Гнездо	Какие-то животные построили здесь гнездо. Оно еще обитаемо, или в нем остались только следы бывших хозяев?
19	Мозаика	Можно сделать классическую головоломку по сбору настенной или напольной мозаики.
20	Потоп	Комната затоплена. Вода может достигать потолка или только плеч, пояса, колен, лодыжек персонажей.
21	Залежи	Возможно, это жила драгоценной руды, а может, естественное скопление какого-то другого ресурса.
22	Алтарь	Стол, обычно для религиозных или оккультных обрядов.
23	Гиблое место	Это место, полностью или частично – смертоносная ловушка. Подумайте о ее происхождении, характере и внешнем виде комнаты. Комната выглядит опасной или уютным местом для отдыха? Она заполнена невидимым ядовитым газом? Или скорпионами? Может, отовсюду выскакивают колья?
24	Страж	Здесь ждет своих противников существо, которому поручили защищать подземелье или его часть.
25	Окно	В стене комнаты прорублено загадочное окно. Если комната подземная – что в него видно? В нем открывается портал? Или оно закрыто витражом?
26	Склад	Комната, забитая бесполезными или странными предметами. Например, целыми ящиками дверных ручек.
27	Растения	Здесь в изобилии растут растения. Они полезные или опасные?
28	Картина	Ценное сокровище, двигатель сюжета или волшебная ловушка? Как бы то ни было, кто-то ее написал. Что на ней нарисовано?
29	Кухня	Место, где готовят еду. Очаг, столы, стулья, кухонные приборы.
30	Провал	Пол комнаты проваливается под вашим весом. Что находится внизу? Это ловушка или лишь гнилые опоры?
31	Камера пыток	Железные девы, колодки, дыбы – вы знаете, что там бывает. Кого здесь пытали и кто?
32	Святылище	Храм в миниатюре. Небольшой алтарь и скамья для молитв.
33	Еда!	В комнате есть что-то съедобное. Или какое-то питье. Никаких подвохов. Лишь одна деталь: не обязательно делать пищу очевидной. Лимонное дерево тоже сойдет. Это забавно, только когда персонажи помирают от голода.
34	Замок	Что-то заперто на сложный продуманный замок. Что именно? Где ключ?
35	Лед	Буквально – лед. Или что-то замерзшее. Он появился по естественным причинам или магическим?
36	Карта	В комнате есть карта или не одна. Показывает ли она план подземелья или описывает отдаленные края? Или это анатомический атлас?



37	Мастерская	Ремесленник, инженер или изготовитель артефактов когда-то работал в этой комнате. Может быть, он оставил что-то ценное. Или что-то ценное можно сделать в мастерской самому? А может, ее хозяин еще жив и работает над чем-то поразительным...
38	Отшельник	Кто-то здесь живет, и он выбрал это место, чтобы добиться уединения. Возможно, он не агрессивный.
39	Аквариум	Здесь есть аквариум. Это может быть как золотая рыбка в банке, так и огромное сооружение, заменяющее одну из стен. Кто в нем живет?
40	Часы	Часовой механизм. Насколько большой? Он измеряет время или делает что-то другое? Он еще работает или у него кончился завод? И как его заводить?
41	Занавеса	Часть комнаты скрыта шторами или занавесами. Обычно так скрывают то, что не хотят показывать... И что это?
42	Кузница	Здесь работали с металлом. Можно ли ею еще пользоваться? Осталось ли в ней что-нибудь интересное?
43	Минибар	Бинго! Здесь можно найти выпивку на любой вкус. Что-то даже еще пить можно...
44	Ковер	Обычно их кладут на пол, чтобы он стал теплым и мягким. Иногда под ними что-то прячут, а иногда их раскатывают в религиозных целях. Ходят слухи о приключениях, которых коврами придушили, и провалившихся вместе с коврами прямоком в ад. В общем, много чего ковры могут.
45	Комната отдыха	Сюда приходили, чтобы расслабиться и приятно провести время. Но никто не говорил, что «расслабиться» и «приятно» по человеческим меркам.
46	Огонь	Здесь что-то горит.
47	Железная дева	Легендарный неисторичный пыточный инструмент, который никем в реальности не использовался. А в этом подземелье он зачем стоит?
48	Глаз	Где-то в комнате есть глаз, и он наблюдает. Он вырезан из дерева, нарисован или это настоящий живой глаз, спрятанный под столом? Кто с его помощью следит за комнатой?
49	Гобелен	Картина из шерсти на стене. Что на ней изображено? Для чего она здесь?
50	Монолит	Гладкая структура из камня или металла возвышается в этой комнате. Почему она служит злу?
51	Магазин	Здесь можно обменять деньги на предметы. Обычно торговлю ведет разумное существо, но можно придумать, как он работает без продавца. Как насчет волшебного торгового автомата?
52	Мимик	Что-то здесь не то, чем кажется... Что-то опасное притворяется обычным предметом.
53	Комната наблюдения	Отсюда можно легко следить за другими комнатами и персонажами с помощью магии или технологии.
54	Ключ	Здесь есть ключ. Возможно, это обычный ключ. Возможно, это слово, которое произносит ворона. А возможно, единственное существо, которое знает, как открывается какая-то дверь.

55	Песочные часы	Маленькие или во всю комнату? Чем они заполнены? Что они измеряют? Что случится, если их перевернуть?
56	Ветер	В воздухе чувствуется какое-то движение. Где-то есть трещина, ведущая на поверхность, или ветер создается искусственно?
57	Круг призыва	Вы знаете, как это работает – нарушь линию круга, и то, что было в нем, вырвется наружу. Но, если в нем никого нет, можете сами попытаться что-то призвать. Что может пойти не так?
58	Игра	Это может быть шахматная доска на столике, а может быть, что вся комната – поле для игры, фишками в которой выступают участники.
59	Астролябия	Астролябия используется для определения положения небесных тел. Она механическая, магическая, нарисованная? Неподвижная или движущаяся? Что с ее помощью можно узнать?
60	Комната с трофеями	Выставка охотничьих трофеев. Может быть изящной, а может – жуткой. Сам охотник дома, на охоте или мертв?
61	Дым	Комната наполнена дымом. Подумайте, откуда он идет, как выглядит и что делает. Не обязательно делать густой черный удушающий чад. Неплохо звучат галлюциногенные благовония. Или гусеница с кальяном.
62	Грибы	Здесь растут грибы. Если вам это кажется скучным – идите и погуглите о них, а потом уже беритесь за генератор. Это будет самая захватывающая комната в подземелье.
63	Отходы	Эта комната источает зловоние. В ней гниют какие-то останки или копится мусор.
64	Клетка	Это птичья клетка или «человечья»? Пустая или с какой-то гадостью?
65	Очаг	Это костер, пережиток давно ушедших путешественников, или огромный детальный камин в изящной гостиной?
66	Гробница	Здесь кого-то похоронили.
67	Музыка	Из этой комнаты доносится (и, вероятно, слышна в соседних) музыка. Откуда берутся эти прекрасные звуки?
68	Рот	Где-то в комнате есть рот, и он разговаривает. Он вырезан из дерева, нарисован или это настоящий живой рот, скрытый за старым гобеленом? Что он говорит?
69	Мост	Это не столько комната, сколько мост, пересекающий пропасть, лаву, реку или какую-то другую опасность. Лучше с него не падать. К тому же, мосты нередко охраняются.
70	Свеча	Здесь есть свечи или канделябры. Что-то случится, если их все зажечь или потушить.
71	Искушение	Кто-то (или что-то) сладострастный живет здесь, и все, что этому нужно – искушать приключенцев.
72	Жертва	Вы нашли мертвеца. Изучите тело (или то, что от него осталось), чтобы понять, какие опасности таятся в подземелье.
73	Лодка или вагонетка	В комнате обустроена станция занимательной системы перемещения по подземелью. Это могут быть рельсы, подземная река или, например, странные туннели. В любом случае, она может привести в скрытые или отдаленные части подземелья.

74	Сундук	Обычно в сундуках держат что-то ценное, поэтому приключенцы их так любят. Подразните их, зная об этом, или действительно дайте им что-то крутое.
75	Лаборатория	Алхимик, ученый или маг когда-то работал в этой комнате. Может быть, он оставил что-то ценное. Или что-то ценное можно сделать в лаборатории самому? А может, ее хозяин еще жив и работает над чем-то поразительным...
76	Питомец	Здесь живет какой-то питомец. Какой, кому он принадлежит, и кто о нем заботится?
77	Часть истории	Запись из дневника, страницы летописи или слова, написанные на стене кровью. Это – важная часть истории подземелья, древней или современной.
78	Зеркало	Вам даже не нужно что-нибудь придумывать. Игроки превращаются в свихнувшихся параноиков, когда в комнате появляется зеркало. А если ваши – исключение, пусть эта комната станет для них уроком.
79	Людоед	Что бы здесь ни обитало, оно ест людей.
80	Недостроенная	Эту комнату начали строить сравнительно недавно, либо эту часть подземелья забросили при строительстве.
81	Баня	Не обязательно баня в буквальном смысле – просто горячее помещение, заполненное паром.
82	Инструмент	Здесь есть музыкальный инструмент. Что он делает и зачем?
83	Золото!	В темноте что-то блестит... В комнате полно золота или других ценностей – серебра, платины, электрума и прочего. Вопрос в том, чем придется ради них пожертвовать.
84	Нарушение времени	Комната не подчиняется нормальному ходу времени. Она в стазисе? Время в ней течет в обратную сторону? Или она закольцована во времени, и все, что в ней произошло, будет происходить снова и снова до скончания времен?
85	Небесная	В этом месте есть что-то успокаивающее и от природы доброе. Стоит ожидать появления небожителей.
86	Демоническая	В этом месте есть что-то тревожащее и от природы злое. Стоит ожидать появления демонов.
87	Невидимость	Здесь есть что-то невидимое. Или кто-то. Смотрите под ноги.
88	Яма	Отверстие в земле, ведущее к ужасной гибели.
89	Тренировочный зал	Манекены, мишени и прочее оборудование для тренировок. Или что-то более продвинутое и магическое? Тренировочный голем, которому можно подобрать программу тренировок? Иллюзорные враги?
90	Окаменение	Кто-то окаменелый стоит в этой комнате, напоминая статую. Можно ли обратить камень в плоть вновь? Или наоборот? Что будет, когда это случится?
91	Туалет	Возможно, это изящная дамская комната для наведения красоты, возможно, старая немытая ванная, а может, просто дырки в земле, наполненные нечистотами.
92	Скрипторий	Здесь вели записи. Обычно – на бумажных свитках. Но это могут быть и восковые таблички, иероглифы или голосовые записи. Сохранились ли они?
93	Выставка	В этой комнате выставлен предмет искусства. Он хорош? С ним можно взаимодействовать? Что он делает? Что он значит? Что это говорит о вашем состоянии?

94	Гардероб	Здесь стоит большой тяжелый платяной шкаф. Никто не говорит, что он ведет в иной мир, где царит вечная зима, но не наступает Рождество, но и обратного тоже никто не говорит.
95	Оракул	Здесь находится оракул. Это человек, одержимый голосами богов? Ложный пророк? Говорящий камень? Шепчущее дерево? Делает ли он предсказания? И что он скажет приключенцам?
96	Переменчивость	Эта комната меняет свое положение или обстановку. Она редко стоит спокойно. Она может путешествовать между разными частями подземелья, мирами, прошлым и будущим, или просто вращаться, открывая проход в разные коридоры. В любом случае, это весело и обескураживает.
97	Небо	По какой-то причине в комнате видно небо. Может быть, провалился потолок или в камнях трещина. Может, наверх уходит ствол шахты, или здесь есть какое-то окно. А может, это работа магии. В любом случае, здесь есть погода и смена дня и ночи.
98	Проводник	Здесь можно встретить существо или духа. В обмен на что-то определенное, вы получите проводника по подземелью. Ваш проводник с вами честен?
99	Одержимость	В комнате обитает дух или несколько. Это может быть полтергейст, который заставляет предметы двигаться, или рыдающий призрак овдовевшей королевы.
100	Витрина	Что-то очень дорогое или могучее выставлено здесь напоказ. Можно ли его попросту забрать?

## Продвинутые особенности

Более масштабные особенности и идеи для встреч и взаимодействий. Используйте в более крупных комнатах.

d20	Особенность	Описание
1	Купальни	Комната служила купальней. Когда-то здесь были бассейны с водой (или еще какой жидкостью) или парилки. А может, столики для массажа? Сюда приходили, чтобы расслабиться и приободриться, так что, возможно, здесь были какие-то украшения, чтобы усилить эффект.
2	Лава	Вы знаете, как оно бывает. Потоки лавы стекают со стен или по полу, или просто лавовый бассейн, или жерло вулкана. Как можно пересечь эту комнату, если это вообще возможно? Откуда здесь лава? Ее как-то использовали? Она что-то уничтожила? Или она давно остыла, затвердела, и теперь в ней покоится что-то опасное?
3	Храм	Когда-то здесь был храм. Со всеми необходимыми скамейками для молитв, алтарями и прочим. Кто и кому здесь поклонялся? Что с храмом случилось? Выжил ли кто-то из поклонявшихся, или от них остались только призраки?
4	Пропасть	Огромная темная дыра в земле. Никто не знает, как далеко она уходит. Если бросить в нее монетку, звона не услышишь никогда. Но кто-то другой услышит вас... Можно ли перебраться на другую сторону, или вдоль пропасти идет узкий уступ, по которому придется идти, прижавшись к стене?
5	Библиотека	Сколько же знаний здесь хранится... Книги, свитки, гримуары каннибалов, стихи душевнобольных, каменные таблички, голосовые записи на восковых цилиндрах, узелки кипу, руны, заклятья, воспоминания людей, связанные магией в их черепах, мнемонические наркотики, мозги в банках, последние слова мертвых богов, записанные на истертых листах воценой бумаги... Сколько способов хранить знания. Найдется ли среди них что-то ценное? Кто их охраняет? И кто хочет их заполучить?
6	Бежим!	Внезапно раздается грохот! Бах! Трах! Вы попали в переплет, надо бежать, живо! Спасайся кто может! Валуны, клинки, отравы, лава – не сводите глаз, или вы все покойники! Бегите, бегите, пока не выберетесь из комнаты! Бегите, глупцы!
7	Комната для просителей	Длинный зал с высокими ступенями и огромным тронем. Кто бы кого здесь ни принимал, он хотел чувствовать уважение к себе. Жив ли владыка, остался ли он на престоле, или уже нет? Что случится, если его место попытается занять вы?

8	Затопление	Часть подземелья затоплена. Сможете ли вы задержать дыхание настолько, чтобы исследовать затонувшие комнаты, или вас ждет участь мертвых охранников этих глубин? А откуда взялась вода?
9	Жилище	Когда-то здесь кто-то жил. Не обязательно люди, но разумные существа. Это словно маленькая деревня, затерянная в подземелье. Кто здесь жил? Они еще здесь? Как они относятся к незванным гостям? Или они уже давно исчезли? Что с ними случилось? Что погубило это место? И что здесь можно найти?
10	Галерея	Кто-то собирал произведения искусства. И это место создано, чтобы его показывать. Это что-то простое, вроде (проклятых) картин, статуй (из окаменевших существ), (одержимых) хрустальных статуэток? Или что-то настолько странное и иное, что простые смертные даже не назовут это искусством? Как насчет коллекции искажений времени? Собрания песен иных миров, исполняемого оркестром нежити? Движения звезд в чужом небе, отлитого в радиоактивной смоле? Позволит ли коллекционер узреть чудеса Галереи дилетанту?
11	Фракция	Комната принадлежит (или принадлежала) какой-то фракции подземелья. Это штаб-квартира фракции. Кто составляет фракцию? Группа наемников? Отчаявшиеся расхитители гробниц? Заключенные? Мутанты? Потомки создателей подземелья? Или фракция давно исчезла, и здесь остались только следы их присутствия?
12	Логово	Какое-то большое опасное чудовище поселилось в этом месте. Хозяин дома? Если нет, смогут ли игроки опознать его по оставленным следам, чтобы знать, с чем они могут столкнуться? Можно ли одолеть зверя, или лучше его не трогать? В общем, бороться или скрываться? Нет ли здесь чего-нибудь ценного?
13	Бальный зал	Какие приемы здесь держали! Какая была несдержанность, какой смех, какое веселье! Теперь это дела давно минувших дней, лишь в воздухе сохранился дух былой радости. Вопрос в том, нет ли здесь других духов...
14	Вертикальная	Комната растянута больше в высоту, чем в длину или ширину. Возможно, здесь есть ступеньки или лифт, или в каменной стене вырезаны жилища. Возможно, у стен сложный рельеф, за который можно цепляться, или сила тяжести неожиданно меняется, позволяя ходить по стенам. В любом случае, приготовьтесь много карабкаться и время от времени падать.
15	Академия	Платформа в центре, доски, учебные материалы, длинные ряды скамей... Кто-то кого-то здесь чему-то обучал. Чему? Кем были учитель и ученики? Можно ли здесь чему-то научиться сейчас?
16	Литейная	Расплавленное железо текло рекой. Умелые руки делали предметы. Всюду цепи и тяжелое оборудование – остатки кузни, снабжавшей войска создателей подземелья оружием и доспехами. Может, литейная еще работает?..

	<p>Металл все еще льется, руки все еще куют на древних наковальнях?.. Кто пользовался литейной? Что они делали? Какая опасность затаилась в скрытых красноватой мглой углах этого места?</p>
<p><b>17</b> Груда сокровищ</p>	<p>Мечта приключенца стала реальностью! Целая гора сокровищ! Главная проблема – с логистикой: как вы доставите эти богатства в обитаемые места? Но, если подумать... Сокровища бывают прокляты. Сокровища могут цениться только создателями подземелья – что вы собираетесь делать с монетами, вырезанными из дерева? Сокровища могут быть хрупкими – не стоит делать резких движений, если вы собираетесь его сохранить. Сокровище может быть живым – редкое создание или важный человек.</p>
<p><b>18</b> Дерево</p>	<p>Здесь растет огромное дерево. До него доходит солнечный свет? Если нет, то как оно выжило? Ему поклонялись, или оно выросло само по себе, когда это место обратилось в развалины? Оно выросло на месте чего-то важного? Живут ли в нем феи? Какие диковинные плоды оно приносит?</p>
<p><b>19</b> Столовая</p>	<p>Сюда приходили, чтобы поесть, попить и поговорить. Есть ли здесь карта? Окна? Сгнившие остатки еды? Грызуны? Опасные насекомые? Брошенные вещи или торопливо набросанный план дерзкого вторжения? Это место хранит историю, надо лишь терпеливо наблюдать, и она откроется.</p>
<p><b>20</b> Машинный зал</p>	<p>Трубы и шестерни. Свист, грохот, щелчки. Отсюда подавалась энергия для чего-то очень важного. Для чего? Можно ли вновь привести механизм в движение? Или он все еще работает, создавая опасную трассу с препятствиями? Откуда здесь берется энергия?</p>

## Сложные особенности

Добавляйте их только в по-настоящему огромные комнаты. Любая из них может сама по себе стать подземельем.

d10	Особенность	Описание
1	Арена	Представьте, что где-то в подземелье затерялся Колизей. Кто с кем сражался на этой арене? По каким правилам? В чем была ее изюминка? Перестроили ли ее позже для чего-то другого?
2	Собор	Огромный заброшенный храм. Много лет назад здесь собирались для проведения обрядов, молитв и жертвоприношений. Это место считалось одним из важнейших место поклонения.
3	Город	Затерянный в подземелье город. Было ли это частью изначальной задумки, или кто-то построил здесь свое жилье уже после превращения этого места в подземелье? Или это лагерь беженцев, где игроки смогут пополнить припасы и передохнуть, прежде чем отправиться дальше в глубины?
4	Гигантская пещера	Эта пещера – целая экосистема. Здесь растут растения или грибы, вероятно, где-то есть вода. Это небольшой мир, скрытый под землей, со своим ландшафтом и ориентирами. Остается только гадать, кто здесь обитает.
5	Озеро	Огромное, темное, тихое и холодное подземное озеро. Что на другом берегу? Может, в центре озера есть остров с башней? Или под его водами скрыт заброшенный храм? Какое древнее зло вы потревожите, замутив воду?
6	Театр	Большая сцена, ряды сидений, за занавесом – ящики с реквизитом. Или древний амфитеатр. Здесь создавалось высокое искусство.
7	Гнездовье	Это огромное пространство, на котором поселились какие-то опасные существа. В запутанных коридорах таится много ужасов. Здесь рождаются чудовища. Рабочие особи тащат еду для матки; она такая свежая, что вопит и пытается отбиваться, пока ее, обернутую липкими нитям, волокут по полу из живой плоти.
8	Свалка	Кто-то сбрасывает сюда отходы. За сотни лет комната медленно, но неотвратно покрылась мусором. Отходы бывают разными – кости и черепа, обрывки бумаги, ржавые доспехи и оружие, детские туфельки, отходы человеческой и нечеловеческой жизнедеятельности. Все скапливается тут. Есть ли какая-то система, которая справляется с мусором? Что-то его ест? Давит? Сжигает? Растворяет? Или он просто остается здесь навсегда? Кто-нибудь в нем копается?
9	Башня	В комнате может уместиться целая башня. Это может быть башня-сталактит, построенная вверх ногами, или старая башня магов, спустя эпохи окончательно затонувшая в камне.
10	Кладбище	Не просто гробница. Здесь похоронены многие сотни людей. У самых выдающихся семей могут быть свои гробницы. А между могильных плит подземного народа проходят аллеи.



## V. Двери, коридоры и проходы

Чтобы не затягивать игру дольше необходимого, не напрягать игроков и не переусложнять подземелье, рекомендую оставить большинство дверей и коридоров самыми обычными. Для большинства подземелий достаточно одной необычной двери, одного интересного коридора и одного потайного прохода.

### Двери

«Дверь» - не обязательно обычная дверь на петлях. Это может быть полог, ворота, лист стекла, живое существо, закрывающее проход, или плотные заросли лоз. Дверь – это что-то, что не дает пройти в другую комнату или коридор.

Киньте для хотя бы одной двери в подземелье. Сначала установите, из чего дверь сделана, а потом ее особенность. Если вам нравится результат, и он подходит к идее подземелья, можете распространить его на несколько дверей. Десяток дверей в гробнице древней кровососущей расы, которые открываются, только если пожертвовать кровь, звучат логично.

d12	Тип	Дверь	Описание
1	Светлая деревянная	Говорящая	Никто не любит этих ублюдков. Что она говорит? Как ее открыть? Надо разгадать ее загадку или победить ее на состязании певцов? Или она лишь бормочет на древнем языке какие-то извращенные тайны?
2	Твердая деревянная	Садист	Дверь откроется, лишь если ты докажешь, что готов навредить себе или другому живому существу. Ее открывает что-то несложное, вроде капли крови, боли, зуба, или что-то намного страшней, вроде глаза, пальца, языка... Сколько возможностей!
3	Железная	Убийца	Очевидно с первого взгляда, что дверь буквально нашпигована смертоносными ловушками. Чтобы ее открыть, понадобятся хитроумие, инструменты, слаженность действий, хорошее чувство времени и небольшое чудо. Любая ошибка приведет к трагедии.
4	Стальная	Принимающая жертвы	Чтобы открыть дверь, нужно чем-то пожертвовать. Чем-то по-настоящему значимым, чем-то, что вам нравится, чем-то, что вам нужно, чем-то, что делает вас собой. Вы расстанетесь со счастливым воспоминанием, забудете заклинание, потеряете пять лет жизни или отдадите своего еще не рожденного первенца. Сейчас цена не кажется расплывчатой, но потом вы будете вспоминать эту дверь всю жизнь.
5	Каменная	Запертая	Эта дверь открывается только особым ключом. Иначе ее никак не открыть.

6	Стеклянная	Ценная	Часть двери сделана из ценного материала. С помощью инструментов и определенных усилий, можно ее извлечь.
7	Кристалльная	Проклятая	Все, прошедшие через дверь, становятся прокляты. Избежать этого можно только с помощью особого набора правил или ритуала.
8	Живое растение	Путающая	Дверь ведет не туда, куда кажется. Вас может унести в удаленное место на другом конце подземелья, или сила тяжести станет действовать на вас по-другому. Что бы она ни делала – это сбивает с толку.
9	Живая плоть	Разделяющая	Как только часть вашей группы пройдет через дверь, она захлопнется и запрется. Теперь вы разделены, пока не найдете обход или не потратите драгоценное время, чтобы заставить ее открыться.
10	Ржавая	Застрявшая	Дверь повреждена и не подлежит ремонту, или, может, она просто давным-давно перестала работать. В любом случае, ее можно только выломать.
11	Бронзовая	Благословенная	Сквозь эти врата могут пройти лишь достойные, благородные или несущие добро существа. Возможно, дверь их благословляет. Силам тьмы не проникнуть через нее.
12	Ажурной работы	Запечатанная	За дверью скрыто что-то опасное. Чудовище, злой дух, вакуум, странный газ, волшебный пожар, тонны воды. Пришлось через многое пройти, чтобы запечатать эту дверь. Может быть, ее и несложно открыть, но вы точно этого хотите?

## Коридоры

Коридоры соединяют комнаты. Они могут поворачивать, пересекаться, ветвиться и заканчиваться тупиками. На обоих концах коридора может быть дверь, но не обязана. Постарайтесь оставить коридоры подземелья непримечательными, сохраните необычности для комнат. Если же вам чего-то не хватает, киньте d12 раз-другой:

d12	Коридор	Описание
1	Галерея	Со стен коридора свисают картины.
2	Закуток	В коридоре есть небольшое расширение. Возможно, там есть диван или камин. Можно неплохо передохнуть или поспать.
3	Зеркальный	Кругом зеркала. Это озадачивает. И, как мы уже говорили, зеркала в подземельях часто прокляты или волшебные.
4	Ловушка	Весь коридор уставлен ловушками. Придется бежать, точно выбирая момент, чтобы добраться до другой стороны живыми.
5	Мост	Это не коридор, а мост – стен нет, зато есть глубокая опасная расщелина. Лучше в нее не падать.
6	Смертоносные стены	Все в порядке, пока вы не касаетесь стен. Они могут быть покрыты ядовитым плющом, по ним может струиться огонь или лава, прикосновение к ним включает ловушки и насылает проклятья.

7	Гобелены	Со стен коридора свисают гобелены. Можно ли расшифровать древние изображения и письма? Что из них можно узнать?
8	Катакомбы	Стены покрыты нишами, в которых лежат покойники.
9	Баррикада	Что-то перекрыло проход. Обвал, пожар, чудовище или желатиновый куб. Чтобы продвинуться дальше, нужно преодолеть препятствие.
10	Затопленный	Коридор немного уходит вглубь, а остальная его часть скрыта под водой. Сможете задержать дыхание настолько, чтобы добраться до другой стороны?
11	Естественный	Коридор создан силами природы – землетрясением, подземной рекой, потоком лавы, корнями давно погибших деревьев.
12	Вырытый	Магия, чудовище или группа землекопов недавно выкопала этот коридор. Это свежее дополнение к подземелью, ведущее внутрь, наружу или в скрытую и забытую часть подземелья.

## Потайной проход

Тайные проходы и секретные двери постоянно встречаются в подземельях. Их сложно найти и еще сложнее открыть, зато они ведут к скрытым комнатам и дополнительному содержимому. Сделаем их захватывающими. Советую сделать на каждом этаже и в каждом секторе по одному потайному проходу. Киньте d12, чтобы узнать, как он спрятан:

### d12 Как спрятан? Описание

1	Иллюзия	Классический вариант. Часть стены иллюзорна, и, если знать, где искать, или постоянно проверять стены, то можно ее найти.
2	Мастерство	Над проходом потрудился умелый мастер. Нажми на камень, дерни за цепь, возьми книгу на полке – и дверь откроется.
3	Картина	Проход спрятан за произведением искусства. Огромный портрет скрывает вход, или за гобеленом спрятана дверь.
4	Статуя	Тоже никогда не стареет. Передвиньте статую и найдите за или под ней проход.
5	Телепорт	Определенное заклинание или зачарованный предмет могут унести вас отсюда в тайную комнату. Но где их использовать и что они из себя представляют?
6	Портал	Здесь можно открыть портал, ведущий в потайной проход.
7	Врата смерти	Очевидная ловушка или опасный предмет безвредны и открывают потайной проход.
8	Прикрыт	Вход закрывает мусор или листва.
9	Пароль	Потайной проход можно открыть, только произнеся пароль.
10	Ключ	Потайной проход можно открыть, только доставив определенный предмет.
11	Событие	Потайной проход можно открыть во время определенных событий, например, только когда прервется королевская династия.
12	Время	Потайной проход можно открыть только в определенный момент, например, раз в тысячу лет, только ночью, только в полнолуние, только на десять минут в день.

# VI. Завершающие штрихи

Еще две таблицы, чтобы закончить подземелье.

## Переходы между уровнями

Если ваше подземелье разделено на этажи, отметьте на плане переходы между уровнями. Большинство из них будет просто лестницами, а по этой таблице вы можете подобрать что-то особое. Учитывайте, можно ли двигаться по вашим переходам в обе стороны, особенно когда дело касается волшебных способов перемещения.

d10	Тип	Описание
1	Лестница	Самая обычная лестница. Чтобы сделать ее необычной, измените размер ступеней или превратите ее в эскалатор.
2	Спиральная лестница	Как и выше, но ступени выстроены по кругу. Может быть плотной, с маленькими ступеньками, как в замке, на которой легко оступиться, или огромной спиралью, с которой открывается отличный вид.
3	Лестничная клетка	Прямая или спиральная лестница, разбитая на равные промежутки лестничными площадками. Можете считать площадки маленькими комнатами, если хотите.
4	Механический подъемник	Какой-то механический подъемник. Может быть просто платформой, которую поднимают с помощью блока, или сложным стимпанковым лифтом-монстром.
5	Магический подъемник	Чем бы он ни являлся, в действие его приводит магия.
6	Лазанье	То ли здесь был проход, но был разрушен, то ли не было его никогда. В любом случае, для того, чтобы подняться или спуститься, придется карабкаться.
7	Антиграв	Антигравитационное поле позволяет перемещаться здесь между этажами подземелья.
8	Телепорт	Вместо того, чтобы объединять уровни в пространстве, создатели подземелья разместили ряд телепортационных площадок. Может оказаться непросто понять, как они работают.
9	Транспорт	На другой этаж вас понесут. Огромные летучие мыши, змеи, пауки, саламандры, големы, огры – что-то поможет вам подняться или спуститься.
10	Скат	Это скат, по которому можно не только съехать, но и подняться, или просто скользкий склон.

## Освещение

Если ваше подземелье — поистине странное и магическое место, можете дать ему особую магическую систему освещения. Не забывайте, что взаимодействие с освещением — важная часть исследования подземелий, и старайтесь не баловать своих игроков полностью освещенными помещениями.

Если же вы хотите создать что-то необычное, киньте d12 трижды и объедините результаты:

d12	Тип	Цвет	Особенность
1	Газовые лампы	Теплый белый	Самоподдерживающийся
2	Стеклянные фонари	Холодный белый	Его обслуживает или поддерживает особое существо
3	Факелы	Желтый	Давно не работает
4	Светящиеся растения	Огненно-оранжевый	Выключен, но легко включается
5	Светящиеся животные	Красный	Свет проклят
6	Электрические	Синий	Свет благословлен
7	Блуждающие огоньки	Зеленый	Управляется волшебным словом или жестом
8	Полярные сияния	Фиолетовый	Включается только в чем-то присутствии
9	Излучают сами посетители	Розовый	Изменяет цвет и/или яркость в зависимости от присутствующих
10	Светящийся пол	Бирюзовый	Подражает смене дня и ночи
11	Зачарованная крыша	Ультрафиолет	Его питают чьи-то страдания (факелы из жертвенных костей, фонари на слезах рабов)
12	Светящиеся руны	Переливающийся	Опасный, может вызвать пожар или иную катастрофу при неосторожном обращении

## В завершении

Надеюсь, вам понравилось. Можете рассказать своим друзьям об «Изящном генераторе фэнтезийных подземелий» — он не такой уж и дорогой.

Если вам понравилась идея, можете взглянуть на другие «Изящные генераторы». На DriveThru уже есть «Изящный генератор фэнтезийных существ» и «Изящный генератор фэнтезийных артефактов», оба распространяются по системе PWYW (*и лежат в этой же папке — прим. пер.*)

Сейчас я работаю над модулем для ролевой игры в жанре вирд-фэнтези, который подходит для любой OSR-системы. Это будет 30-страничное погружение в гигантский виварий ботаника-визионера Густава Галины, с картами и иллюстрациями.

Спасибо, что приобрели эту книгу, и до встречи!