

Как заселить подземелье

Оригинал – How to Host a Dungeon, Tony Dowler, 2008

Перевод и доработка – Murphy, 2019

Игра «Как заселить подземелье» представляет собой своего рода пасьянс, игру для одного человека, но также её можно использовать как инструмент для создания подземелий в стиле ролевой игры Dungeons & Dragons. В этой игре ты рисуешь подземное царство в ходе его появления и развития, от предвечной эпохи до заселения разнообразными существами и бесконечных конфликтов между ними. В конце-концов в подземном мире появится Зло с большой буквы, с которым придётся бороться отважным искателям приключений.

Дополнение к игре также обеспечивает возможность продолжить игру после Эпохи великого зла – проследить, как мир будет выживать после многолетней тирании, а также дождаться нового витка культуры и цивилизации.

Для игры потребуется:

- ♦ Стопка кальки и немного клейкой ленты, либо просто большой лист бумаги;
- ♦ Ручки разных цветов: чёрная, красная, синяя, зелёная (желательно);
- ♦ Карандаш и ластик;
- ♦ Игральные кости: d6 и d20;
- ♦ Фишки двух цветов, мы будем обозначать их ● и ○. Иногда может понадобится небольшое количество фишек третьего цвета.

Игра проходит через несколько этапов – они называются эпохами, и у каждой свои правила. Обычно игра идет в следующем порядке:

- ♦ Предвечная эпоха
- ♦ Эпоха цивилизации
- ♦ Катаклизм
- ♦ Эпоха чудовищ
- ♦ Эпоха великого зла
- ♦ Эпоха упадка
- ♦ Эпоха экспансии
- ♦ Эпоха противостояния

Расстояния в игре измеряются следующим образом:

- ♦ **1 фишка** – это круг или область, в которую помещается одна из твоих фишек или чуть побольше.
- ♦ **1 дюйм** – ширина твоего большого пальца или около того.
- ♦ **1 палец** – это длина твоего указательного пальца, а полпальца – это расстояние от конца пальца до среднего сустава. Можно считать, что **1 палец = 4 дюйма**.

Если хочешь, можно использовать линейку – тогда дюйм это 2,5 см, а палец – 10 см.

Чтобы начать игру, возьми чистый лист бумаги – это будет карта. От руки начерти неровную линию вдоль длинной стороны листа, на расстоянии в полпальца от верхнего края. Это поверхность земли. Узкая полоса выше линии поверхности – наземный мир, а всё, что ниже – подземный.

Далее открой раздел **Предвечная эпоха** и следуй описанным там правилам.

Предвечная эпоха

В предвечную эпоху формируется первоначальный ландшафт подземелья.

Расположи карту горизонтально и напиши карандашом цифры от 1 до 6 вдоль левого и правого края подземелья, с равными промежутками между цифрами. Брось поверх карты d20 и следуй инструкциям в таблице Предвечных событий. Сделай так трижды, потом переходи к Эпохе цивилизации.

1-2	Мифрил: там, куда упала кость, нарисуй треугольник со стороной в полпальца, указывающий в ближайший угол карты. Подпиши, что это – мифрильная руда. Брось кость на карту снова и нарисуй ещё один треугольник. Если снова выпало 1-2, нарисуй ещё один в месте по твоему выбору.
3-6	Естественные пещеры: см. раздел на следующей странице.
7-8	Золотая жила: брось d6, потом еще один и запомни результаты. Красным цветом начерти линию от первого результата слева ко второму результату справа. Это золотоносная руда.
9-10	Комплекс пещер: там, куда упала d20, нарисуй карандашом три естественных пещеры размером примерно в 1 фишку. Соедини их друг с другом. В каждую пещеру положи 1●. Это предвечные твари. Если какая-то из пещер не далее полупальца от поверхности, нарисуй карандашом туннель вверх. Предвечные твари сражаются как бродячие (см. Эпоха чудовищ).
11-12	Подземная река: см. раздел на следующей странице.
13-14	Древний вирм: там, куда упала кость, нарисуй пещеру размером в две фишки и помести туда 1○ и 1●. Придумай имя древнего вирма, который там живет и напиши его на карте. В следующей эпохе вирм забирает 1○ у любой цивилизации, что столкнётся с его пещерой. В Эпоху чудовищ он становится альфа-хищником и при первом столкновении с любой группой также без всяких бросков забирает у них 1○.
15-16	Предвечный катаклизм: используй таблицу Катаклизмов (см. далее в этих правилах).
17-18	Водоносный слой: нарисуй вертикальную пещеру примерно в полпальца высотой, на небольшой глубине. Пещера заполнена водой – если прокопаться сюда снизу или сбоку, она может затопить четыре помещения в 1 фишку каждое (и копавший теряет 1●, если не умеет дышать под водой).
19	Подземное море: нарисуй горизонтальную пещеру в палец длиной, примыкающую к краю карты и заполненную водой до середины. Море затопливает все помещения, с которыми сообщается, но не выше уровня воды в самом море.
20	Тайны мироздания: придумай собственное предвечное событие или выбери одно из списка выше.

Предвечная эпоха: правила для естественных пещер и подземных рек

Естественные пещеры: брось d6 на карту, и там, куда упал кубик, нарисуй пещеру размером примерно в 1 фишку, и обратись к таблице Естественные пещеры, чтобы узнать, что там находится. Продолжай так делать, пока на кубике не выпадет **6** или пока ты не нарисуешь **шесть** пещер.

d6	Естественные пещеры
1	Самоцветы. Положи в пещеру случайное число фишек ○ (от одной до четырёх).
2	Моровая пещера. Напиши в пещере слово <i>мор</i> и число от 1 до 4, например, <i>мор 2</i> . Любая группа, которая столкнётся с этой пещерой, потеряет столько фишек ●.
3	Предвечная тварь. Положи в пещеру 1●. Тварь сражается как бродячее чудовище.
4	Магма. Пещера полна раскалённой магмы. Кто прокопается сюда снизу или сбоку – теряет 1●.
5	Туннель в 1 палец длиной, поперёк пещеры.
6	Пещера судьбы. В будущую эпоху Цивилизации любая цивилизация, раскопавшая эту пещеру, необъяснимым образом исчезает, после чего пещера становится обычной пустой пещерой.

Подземная река: брось d6. Начиная с этой цифры (выбери самостоятельно, начинать от правого или левого края), рисуй подземную реку, как описано в таблице Подземная река. Продолжай реку, пока она не выйдет за пределы карты. Укажи на карте, в каком направлении течёт река.

d6	Ход подземной реки
1	Горизонтальный поток на длину 1 пальца.
2	Горизонтальный поток на длину 1 пальца, протекающий через естественную пещеру. Если поверхность не дальше одного дюйма – нарисуй карстовую воронку и соедини с пещерой.
3	Река начинает забирать вниз и проходит на расстояние 1 пальца.
4	Подземное озеро в полпальца шириной, река вытекает из него с противоположной стороны.
5	Водопад вертикально вниз, в полпальца высотой.
6	Река идёт вверх под уклоном и проходит на расстояние 1 пальца. Если река касается поверхности, нарисуй озеро, а затем продолжи реку от озера вниз и дальше по направлению течения.

Эпоха цивилизации: начало летоисчисления

Если у тебя есть калька,крепи лист поверх исходного – это будет следующий пласт истории. Перенеси на новый лист линию поверхности.

В эту эпоху обитатели подземелий создают великую цивилизацию, которая переживёт недолгий период расцвета, прежде чем исчезнуть и оставить наследие в виде руин и сокровищ.



Летоисчисление

Эта и все последующие эпохи играют последовательно по годам. Каждый год разбит на четыре сезона (*весна, лето, осень, зима*). Рекомендуется вести краткую хронику происходящего каждый год непосредственно во время игры.

Выбор цивилизации

Ты можешь выбрать самостоятельно, либо сделать бросок d20 и обратиться к таблице. Если это твоя первая игра в «Как заселить подземелье», рекомендую выбрать дварфскую цивилизацию.

1-5	Дварфская цивилизация – подгортное королевство или клан дварфов.
6-10	Гоблинская цивилизация – чёрная цитадель, служащая домом ордам гоблинов.
11-15	Адская «цивилизация» – десять принцев Ада, изгнанных из огненной бездны.
16-20	Подводная цивилизация – рыболоды, поклоняющиеся своим жутким богам.

Каждой из четырёх цивилизаций посвящена отдельная страница правил: смотри соответствующие разделы о том, как ими играть. В этих разделах также описано, при каких условиях эпоха должна завершиться.

После завершения эпохи перейди к разделу Катаклизм.

Несколько цивилизаций

Ты можешь решить поселить в своём мире сразу две (или более!) цивилизации. Не делай этого, если играешь впервые. Вариант правил для игры несколькими цивилизациями приведен на следующей странице.

Примечание: может показаться, что несколько лет – слишком малый срок для возникновения, развития и исчезновения целой цивилизации. Я использую одинаковое понятие года во всех эпохах, чтобы не вносить путаницы, но ты можешь решить в эпоху Цивилизации называть годы «поколениями», и тогда четыре сезона (весна, лето, осень и зима) приобретают скорее метафорический смысл, чем буквальный.

Эпоха цивилизации: несколько цивилизаций

Цивилизации выполняют свои ходы по очереди – в каждом очередном сезоне более богатая цивилизация (имеющая больше ○) ходит первой. При игре несколькими цивилизациями Эпоха не заканчивается, пока все они не исчезнут.

Каждый раз, когда цивилизация встречается туннели или постройки, созданные другой цивилизацией, сделай бросок d20 и следуй указаниям в таблице.

Бросок	Результат столкновения
1-8	Мелкие пограничные стычки. Цивилизация с меньшим населением теряет 1●. При равенстве обе теряют 1●.
9-11	Жадность dwarфов побуждает их к агрессии. Если одна из цивилизаций – dwarфская, то она отбирает у другой 2○ сокровищ. Если обе цивилизации dwarфские, то 2○ отбирает та, которой принадлежит ход. Если обе не dwarфские, то обе теряют 1●.
12-14	Коварство гоблинов побуждает их к агрессии. Если одна из цивилизаций – гоблинская, то она угоняет в рабство 2●, превращая их в 2○ для себя. Если обе гоблинские, то та, которой принадлежит ход, угоняет у другой 2○ рабов. Если обе не гоблинские, то обе теряют 1○.
15-17	Ярость ада сопутствует битве, и демоны пируют над поверженным врагом. Если одна из цивилизаций – адская, то она уничтожает 2● противника. Если обе адские, то уничтожает 2● та, которой принадлежит ход. Если обе не адские, то обе теряют 1●, 1○.
18-20	Полномасштабная война. Происходит великое сражение: Каждая цивилизация бросает d6 и прибавляет свою численность. Победитель уничтожает столько ●, на сколько больше его результат. Победитель сам теряет ● в количестве половины от того, сколько уничтожил (округлять вниз).

Примечание 1

Для определения результата столкновения гоблины и водные жители считают своё население как население участвующей в бою колонии плюс население основной цитадели или города.

Примечание 2

Подводная цивилизация не имеет своей строки в таблице намеренно: она слишком консервативна, чтобы проявлять агрессию, а также зависит от водных источников и потому несколько уступает другим цивилизациям при долговременной вражде.

Dwarфская цивилизация: расстановка и порядок хода

Dwarфы – неумолимые копатели туннелей, которые высоко ценят верность семье и клану; лишь жадность до золота и других богатств подземного мира иногда затмевает их рассудок.

Рисуй постройки и владения dwarфов синим цветом. Dwarфы предпочитают квадратные помещения и прокладывают туннели горизонтально или вертикально. Если на карте нет золотой жилы или мифриловой руды, создай золотую жилу сейчас, следуя правилам Предвечной эпохи.

Расстановка

Выбери место на поверхности над золотой жилой или мифриловыми залежами. Начерти центральную шахту, спускающуюся вниз до месторождения руды. Там нарисуй место добычи и положи ○. Рядом с центральной шахтой нарисуй жилой барак и положи туда ●. (Каждый такой барак с ● в нём обозначает единицу dwarфского населения. Каждая ○ обозначает какую-либо ценность или сокровище.)

Напиши на карте, как называется этот клан. Далее начинается первый год Эпохи dwarфов. Если в какой-то момент на карте больше нет dwarфов, эпоха заканчивается и происходит Катаклизм.

Порядок хода

Весной dwarфы обустриваются, мастерят товары и привлекают новых поселенцев из числа своих родственников за горами. Собери все ○, которые соединены с dwarфскими туннелями и не принадлежат dwarфам (например, добытые в прошлом ходе). Размести их в помещениях на территории клана, дорисовывая новые помещения, если потребуется. За каждую собранную ○ нарисуй новый барак поблизости от имеющейся постройки и положи туда одну фишку ●. Dwarфы не любят, когда грохот кирки мешает спать, поэтому старайся не размещать их вплотную к местам добычи.

Летом dwarфы ведут добычу руды. Дорисуй (при необходимости) туннель длиной до полупальца, к месторождению руды, и шахту в 1 дюйм. Положи ○ в шахту – будущей весной её можно будет забрать, превратив в dwarфские сокровища. Если руды поблизости нет, начерти длинный туннель (до 1 пальца) по направлению к ближайшему месторождению. Если руды на карте не осталось совсем, 1● немедленно уезжает отсюда на поиски лучших мест.

Осенью dwarфы строят. Подсчитай население цивилизации и найди соответствующую строку в таблице. Если эта постройка ещё не была добавлена, добавь её сейчас.

Зимой dwarфы скорбят по умершим. Если в этом году одна или более dwarфских ● погибли, нарисуй среди dwarфских владений гробницу. Это комната в 1 фишку размером, помеченная черепом и костями (или просто X). Добавь туда 1○. Если вокруг много незанятых барakov, можешь один из них переделать в гробницу.

Конец эпохи

Когда эпоха заканчивается, убери с карты всех dwarфов и их богатства, оставив лишь сокровища в главном зале, зале записей, городе, кузнице, сокровищнице и каждой гробнице. Перейди к Катаклизму.

Дварфская цивилизация: постройки

Ниже приведён список построек, которые может возводить дварфская цивилизация. В некоторых ситуациях при особо стремительном развитии (когда дварфы получают более одной ○ за ход) может получиться так, что некоторые постройки из списка будут пропущены. Это нормально; если описание требует расширить существующую постройку, а её на карте нет, просто нарисуй её сейчас.



Число ●	Постройка
3	Мастерские. Нарисуй несколько разных комнат-мастерских, соединённых с местом добычи, но поодаль от барачков: дварфы не любят, когда шум мастерской мешает спать.
4	Главный зал. Нарисуй богато украшенный зал с колоннами, в полпальца длиной и высотой в 1 фишку. Здесь проходят пиршества и собрания совета. Добавь в зал 1○.
5	Туннель в глубину. Продолжи центральный туннель вниз на 1 дюйм. Если туннель достигает нижней части листа, происходит Катаклизм и Эпоха дварфов заканчивается.
6	Расширение помещений. Увеличь главный зал и мастерские на 1 дюйм.
7	Зал записей. Нарисуй библиотеку с книгами и каменными гравировками, соедини с главным залом или центральной шахтой и добавь 1○.
8	Град золотого века. Нарисуй город дварфов, 1 палец в длину и 1 фишка в высоту, соединив с имеющимися туннелями. Добавь в центральное здание 1○. Если в пределах 1 пальца от города есть пещера с магмой, нарисуй выше неё кузницу подземного огня, соедини туннелем и добавь 1○.
9	Сокровищница. Нарисуй на расстоянии дюйма комнату в две фишки размером и добавь туда 2○. Не соединяй её с другими помещениями – вход секретный и ведом лишь самим дварфам.
10	Слишком жадко и слишком глубоко... Нарисуй вертикальный туннель вниз от дварфских владений до края карты. Эпоха Дварфов заканчивается и происходит Катаклизм.

Гоблинская цивилизация: расстановка и порядок хода

Гоблины – жестокие существа, обитающие в Чёрной Цитадели глубоко под землёй. Они любят обращать в рабство других существ, чтобы те выполняли за них грязную работу.

Рисуй постройки гоблинов чёрным цветом. Будучи пещерными жителями, они не склонны к изысканной архитектуре, и пробивают туннели как придётся, под неровным углом, а иногда даже зигзагообразно – ведь так легче устраивать засады. Если на карте нет золотой жилы или мифриловой руды, создай мифриловую руду сейчас, следуя правилам Предвечной эпохи.

Расстановка

Гоблинские ● обозначают воинов, тогда как ○ обозначают рабов. Если гоблины несут потери, убирай фишки рабов прежде фишек воинов. Если в Цитадели или колонии гоблинов когда-либо численность рабов превышает численность воинов вдвое, то происходит восстание.

Карандашом начерти горизонтальный туннель, идущий вдоль нижней части карты – на три четверти ширины. В одном месте туннеля нарисуй три комнаты вверх и в каждой размести 1●. Это жилища гоблинов. Напротив них снизу от туннеля нарисуй три комнаты и в каждой размести 1○. Это ямы и загон для рабов. Дополнительно нарисуй несколько укреплений вокруг – всё вместе это будет Чёрная Цитадель. Дай ей название и напиши его рядом на карте. Далее начинается первый год Эпохи гоблинов.

Порядок хода

Весной гоблины высылают разведчиков на поиски новых подходящих мест для поселений. Если в Цитадели меньше ●, чем ○, то добавь 1●. Затем, если в Цитадели есть хотя бы 2● и 2○, она может основать новую колонию у месторождения мифрила, золота или самоцветов в пределах 1 пальца от туннелей, соединённых с Цитаделью. Если подходящее место слишком далеко, то вместо этого прокопай туннель на 1 палец по направлению к нему.

Как основать колонию: возьми из Цитадели 1● и 1○ и помести их на новое место, нарисуй для них комнаты и дай колонии название. Теперь эта колония может добывать руду, расти и развиваться независимо.

Если подходящих мест для колонизации нет, тогда добавь в Цитадель 1○.

Летом гоблины мародёрствуют и добывают новые припасы. Каждая колония может прорубить область месторождения размером в 1 дюйм, либо добыть 1 самоцвет. Увеличь население колонии на 1●. Если воинов становится больше, чем рабов, то добавь ещё и 1○.

Осенью гоблины возводят укрепления и прочие постройки. Подсчитай население Цитадели и каждой колонии в отдельности и найди соответствующие строки в таблице. Если эта постройка ещё не была добавлена, добавь её сейчас (фишки ○ внутри построек – это сокровища, а не рабы).

Зимой в Цитадель привозят новых рабов и приручённых тварей. Добавь 1○. Если в туннелях, соединённых с Цитаделью, есть любые ●, не являющиеся гоблинами, возьми одну и преврати её в ○ в Цитадели.

Гоблинская цивилизация: хаос и восстания

Гоблинская цивилизация более хаотична и непредсказуема в своём развитии, чем дварфская. Может случиться даже так, что Цитадель погибнет от восстания рабов, а колонии добудут все ресурсы и дальше не смогут увеличивать население – в этом случае просто переходи к следующей эпохе; не любящие постоянства гоблины покидают колонии в поисках лучших мест.



Восстания

Когда происходит восстание, рабы убивают воинов. Убери все фишки ● и ○ и положи вместо них 3●, которые будут обозначать освобождённых рабов (которые теперь независимы и далее сражаются как бродячие твари). Наконец, добавь 1○ во все оставшиеся поселения гоблинов.

Конец эпохи

Если гоблинские туннели выходят на поверхность, случается Великая война гоблинов и людей, в которой гоблины, не выносящие яркого солнца, терпят поражение, и эпоха заканчивается. Кроме того, если в Цитадели или любой колонии общее население (воины и рабы) достигает 10, эпоха заканчивается внутренней войной и хаосом.

Когда Эпоха гоблинов заканчивается, убери с карты все фишки воинов и рабов. В каждом городе, ещё стоявшем на момент окончания эпохи, добавь 1○ в жилища гоблинов (брошенные припасы и ценности) и 1● в рабские загоны (уцелевшие звери или пленники). Добавь ещё 1○ в каждое хранилище припасов.

Список построек для Цитадели и колоний приведён ниже.

● + ○	Постройки в Цитадели	Постройки в колониях
4	нет	Пыточные камеры.
5	Великий храм Хаоса (содержит 1○).	Алтарь Хаоса (содержит 1○).
6	Гробница (отметь её знаком X).	Гробница (отметь её знаком X).
7	Разведывательный туннель вверх на 1 палец.	Разведывательный туннель вверх на 1 палец.
8	Трущобы изгоев. Замени одну ● на ○.	Арена. Убери 1●.
9	Удлини разведывательный туннель на 1 палец.	Хранилище припасов. Большая пещера размером в две фишки, где хранится множество вещей.

Адская «цивилизация»

В эту эпоху в подземелье поселяются коварные демоны, изгнанники, прибывшие в наш мир из огненной бездны. Только одному из них суждено вернуться назад, после того как он заберёт себе силу остальных.

Рисуй постройки демонов красным цветом. Демоны – непредсказуемые существа, поэтому их туннели могут быть прямыми, изогнутыми, зигзагообразными, в зависимости от того, как приспичит их создателям. Если на карте нет предвечных тварей, добавь несколько штук (можешь бросить 1d6) в разных местах.

Расстановка

Каждая ● обозначает одного принца демонов. Демонские ○ обозначают сокровища и артефакты, созданные в ходе тёмных ритуалов и жертвоприношений.

В случайно выбранном месте, примерно в 1 дюйме от нижнего края карты, размести 10● все вместе. Нарисуй зал, достаточно большой, чтобы вместить их все. Это Преисподняя. У неё нет названия, которое могло бы произнести смертное существо.

Демоны используют гигантского червя-копателя, чтобы рыть туннели. Отмечай его расположение отдельной особой фишкой. Червь начинает в Преисподней. Каждый раз, когда червь роет туннель, перемести его фишку в конец туннеля и нарисуй пещеру, где он останавливается для отдыха.

Порядок хода

Весной распри между демонами приводят к гибели одного из них от рук собратьев. Убери из Преисподней 1●.



Летом демоны ищут новую жертву. Если рядом с червём (не дальше дюйма) есть не-демонская ●, убери одну и нарисуй Демонский дворец. Если нет, перемести червя на расстояние до 1 пальца по направлению к ближайшей не-демонской ● (следуя существующим туннелям или же копая новые, если так удобнее). Если червь достигает её, убери эту ● и нарисуй Гибельный храм.

Осенью червь строит гнездо. Если в пределах полупальца от него есть какие-либо ○, не принадлежащие демонам, червь приносит их в гнездо. В дальнейшем эти ○ перемещаются вместе с червём.

Зимой демоны испытывают ненасытный голод. Если в этом году жертв не было, перемести червя на 1 палец в случайно выбранном направлении. Если червь достигает одного из перечисленных объектов, демоны возводят соответствующую постройку:

- ◆ Мор: построй Желчную Яму
- ◆ Мифрил: построй Адскую Машину
- ◆ Золото: построй Камень Врат
- ◆ Река: построй Жернова Душ
- ◆ Магма: построй Обсидиановый зал

Адская «цивилизация»: наследие и конец эпохи

Постройка	Описание
Демонский дворец	Нарисуй дворец, соединённый туннелем с Преисподней, перемести туда 1● из Преисподней и положи 1○. Этот демон решил остаться в этом мире и более не считается частью остальной адской цивилизации. В Эпоху чудовищ он будет альфа-хищником.
Гибельный храм	В комнате, где находится червь, нарисуй небольшой храм размером и положи туда 1○. Отметь комнату крестиком X, чтобы показать, что это гробница.
Желчная яма	Под моровой пещерой, нарисуй яму с ядовитой жидкостью. Заклучи туда 1 демона.
Адская машина	Создай кузницу внутри месторождения, заключи туда 1 демона и добавь 1○.
Камень Врат	Нарисуй каменный портал, внутрь которого заключи 1 демона.
Жернова Душ	Нарисуй комнату рядом с рекой и отметь название. Заклучи в комнату 1 демона.
Обсидиановый зал	Нарисуй зал чёрного цвета и соедини с источником магмы. Заклучи туда 1 демона.

Скованные демоны

При возведении некоторых построек требуется заключить в них одного демона. Возьми 1● из Ямы и помести его в комнату, где возведена постройка. Этот скованный демон более не считается частью остальной цивилизации, не может перемещаться и сражается как бродячая тварь. Туннельный червь игнорирует их.



Конец эпохи

Если в некоторый момент остался только 1 демон, убери его с карты – он возвращается домой, в пылающие пределы. Если в некоторый момент туннели демонов достигают поверхности, демоны отправляются на войну с небесами – отметь место сражения и убери всех демонов. В любом случае эпоха заканчивается.

Когда Эпоха демонов заканчивается, туннельный червь остаётся на карте как бродячая тварь ●. Скованные демоны и обитатели Дворцов также остаются на карте. Преисподняя становится *моровой пещерой 1*, как описано в правилах Предвечной эпохи.

Подводная цивилизация

Водные жители – цивилизация земноводных (тритонов или жаболюдей), строящих свои жилища близ подземных водоёмов и затопленных туннелей.

Рисуй постройки водных жителей зелёным цветом. Водные жители предпочитают плавно изгибающиеся туннели и яйцеобразные помещения. Если на карте нет подземной реки или моря, добавь подземное море сейчас, как описано в правилах Предвечной эпохи.

Расстановка

Фишки ● водных жителей обозначают воинов и жрецов, ○ в городе обозначают молодых мальков и припасы, а ○ в колониях – морские сокровища (такие, как жемчуг и кораллы) и произведения искусства.

Выбери место вблизи источника воды и нарисуй две комнаты-жилища, помести в каждую ●. Далее нарисуй пруд для мальков и помести туда ○. Это главный город водных жителей, дай ему сложное в произношении булькающее имя наподобие «Блуурп-глоомр’блор» и отметь его на карте.



Порядок хода

Весной водные жители откладывают икру, а мальки предыдущей кладки вырастают во взрослых особей. Добавь в город 1○. Бери по одной ○ из города и вместо них клади по одной ● – сначала в город, потом в колонии (выбирая сначала наименее заселённые), и так до тех пор, пока в городе не станет меньше ○, чем ●.

Летом водные жители собирают дары водной стихии: обратись к таблице колоний и выполняй описанные там действия для каждой существующей колонии (следуя по списку сверху вниз).

Осенью водные жители исследуют новые места и распространяют веру в своих подводных богов: Великого Спрута и Матерь-Гидру. Выбери первую строку из таблицы, для которой на карте есть соответствующее место, но нет при нём колонии. Если оно не дальше 1 пальца от известных водным жителям туннелей и в городе есть хотя бы 2●, нарисуй в том месте соответствующую колонию и перемести туда 1●. Если оно слишком далеко, то прокопай новый туннель по направлению к нему, не более 1 пальца.



Зимой водные жители впадают в спячку. Если в городе или какой-либо из колоний число ● превышает 3 штуки, то убери одну ● и построй гробницу где-нибудь в укромном месте, отметив её знаком X. В гробницу перенеси 1○ из рудников, если есть.

Подводная цивилизация: колонии и развитие

При наличии нескольких вариантов выбора, где основать колонию, подводные жители всегда стараются строить поближе к воде. Если по какой-то причине в колонии не остаётся ●, она превращается в руины и водные жители никогда не пытаются колонизировать их повторно.

Какие именно виды колоний могут построить водные жители, зависит от того, какие ресурсы доступны на карте. Полный список приведён ниже.



Место	Колония
Река	Речная колония. Если сам город стоит на реке, то речная колония будет на 1 палец выше или ниже по течению. Каждое лето добавляй 1○ в главный город.
Водоносный слой	Грибные угодья. Нарисуй большую пещеру (в полпальца шириной и в 1 фишку высотой), заполненную растущими грибами. Каждое лето добавляй 1○ в главный город.
Самоцветы	Храм. Каждое лето рисуй новую комнату храма и размещай в ней 1○ из самоцветного месторождения (самоцветные мозаики и убранство).
Руда (золото или мифрил)	Рудники. Каждое лето водные жители прокапывают область размером в 1 дюйм и добавляют 1○ в рудники и 1○ в главный город. Нарисуй новые комнаты для размещения фишек, если нужно.
Магма	Горячие гейзеры. Если в колонии меньше 3●, перемести одну из главного города, рисуя для неё новую комнату, если нужно. (Никогда не перемещай из города последнюю ●.)
Пещера судьбы	Зал Откровения. Размести в Зале 1● – это Предвечный Ужас. В Эпоху чудовищ он станет альфа-хищником. Эпоха водных жителей заканчивается.

Конец эпохи

Эпоха заканчивается, когда в центральном городе не остаётся ●, либо когда водные жители добираются до Пещеры судьбы. Если список возможных колоний исчерпан, но на карте нет Пещеры Судьбы, то добавь её перед окончанием текущего сезона.

Когда Эпоха водных жителей заканчивается, убери все фишки из главного города и колоний, оставив лишь сокровища в храме и гробницах. В главном городе положи столько ●, сколько там было ○ – это малышки, достигшие зрелости без руководства жрецов и воинов и ставшие полудикими животными. В колониях положи по 1● – это одичавшие потомки колонистов.

Все эти ● сражаются как бродячие твари, но не уходят далеко от разрушенной колонии, потому что инстинкт заставляет их держаться поближе к воде.

Катаклизм

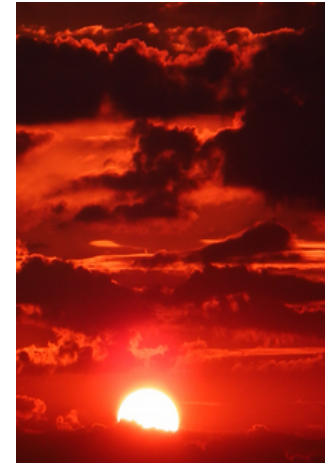
Мир содрогается в конвульсиях – происходит невиданных масштабов бедствие.

Если у тебя есть калька,крепи лист поверх исходного – это будет следующий пласт истории. Перенеси на новый лист линию поверхности, а также все фишки с предыдущего листа, затем сделай бросок d20 и сверься с таблицей Катаклизмов.

Катаклизм и существа на карте

Бродячие твари, затронутые Катаклизмом, погибают. Группы существ теряют по 1● и отступают с его пути. Если отступить некуда, нарисуй новое помещение, в котором спасается 1●, а остальные погибают. Альфа-хищники выживают и создавая себе новое логово, но теряя 1○ (если есть).

Когда закончишь, переходи к Эпохе чудовищ.



d20	Катаклизм
1-5	Землетрясение. Карандашом начерти изломанный туннель слева направо, в двух местах пересеки его туннелями поменьше (в 1 палец). Повтори свои действия, начертив ещё один туннель сверху вниз.
6-7	Разлом: начерти от поверхности вглубь сужающийся разлом (от ширины в 1 дюйм до точки). Впоследствии существа смогут строить мосты через разлом.
8-9	Извержение вулкана. В случайной точке на нижней границе карты, нарисуй колодец примерно полпальца в диаметре, заполненный магмой. От него проводи жерло наверх до поверхности и нарисуй вулканическую гору.
10-11	Великая река. Нарисуй подземную реку, как описано в правилах Предвечной эпохи. Если на карте уже есть подземная река, она меняет русло: выбери место у начала и перечерти реку, начиная оттуда; если вода по ходу течения попадает в пещеры ниже уровня реки, то затопливает их.
12-13	Великий мор. В каждой естественной пещере, не соединённой туннелями с правым или левым краем карты, напиши <i>мор 1</i> . Если таких пещер нет, нарисуй три новые пещеры в самой пустой части мира и напиши в каждой <i>мор 1</i> . Любая группа, прокопав ход в моровую пещеру, теряет 1●.
14-15	Упавшая звезда. Нарисуй на поверхности кратер в 1 дюйм и от него три расходящихся веером туннеля длиной в 1 палец каждый. Добавь в кратер 1○.
16-17	Оледенение. От края карты на два пальца начерти новую линию поверхности, более пологую и на фишку глубже прежней. Поверх нарисуй слой льда в дюйм толщиной, а под ней на глубину пальца замерзают все водоёмы. <i>Льды отступят в конце эпохи, вода оттает, но новая линия поверхности останется.</i>
18-20	Сделай бросок по таблице Предвечных событий .

Эпоха чудовищ: расстановка

Здесь начинается самое интересное. В эпоху чудовищ различные группы существ борются за выживание, территории и богатства. Группы бывают различных видов – для каждого из них существуют особые правила, которые могут перекрывать общие правила для всей категории таких существ.

Фишки ● обозначают существ, населяющих подземелье, фишки ○ обозначают ценности и добычу. Каждая группа имеет логово или лагерь, которые можно отметить на карте и подписать название существ, их населяющих.

Если группа существ уничтожена или покидает своё логово, подпиши рядом с ним «заброшено». Сокровища, которыми владела уничтоженная группа, остаются лежать в её логове, пока их не подберёт кто-то ещё (обычно это делает тот, кто её уничтожил).

Если существ в мире становится настолько много, что их слишком сложно отслеживать, можешь просто перейти к следующей Эпохе.

Расстановка

В начале первого года Эпохи разложи на карте фишки Верхних королевств, затем добавь 1 группу добытчиков, 1 племя, и 1 альфа-хищника. Правила по их расстановке и таблицы смотри в соответствующих разделах.

В последующие годы каждый год бросай два кубика d6 на карту, и сверяйся с таблицей. Как обычно, место, где остановится каждый кубик, имеет значение – именно там и появится новый монстр или произойдёт событие.



Эпоха чудовищ: порядок хода и зоны влияния

Для каждой категории существ существуют свой порядок хода, который указан в соответствующем разделе. Существа ходят в том порядке, в котором прибыли на карту.

Зона влияния и столкновения

Существа и монстры контролируют область на одну фишку вокруг всех своих фишек. Некоторые существа умеют расширять свою зону влияния, см. правила на следующих страницах. Если зоны влияния пересекаются, происходит столкновение.

При столкновении двух групп обе стороны кидают d6 и прибавляют свою численность. Больший результат побеждает. Смотри правила столкновений для той группы, которой принадлежит очередь хода, чтобы определить, что происходит.

Бродячие твари

Когда бродячие твари встречаются других тварей или группу, кубики не бросаются. Вместо этого бродячая тварь просто убивает одного врага за каждую свою ●, и теряет 1● за каждого убитого врага.

Обычно это означает, что бродячая тварь убьёт столько врагов, сколько у неё ●. Однако поскольку альфа-хищник получает +2 к столкновениям, бродячая тварь должна быть не меньше 3●, чтобы повредить ему! Альфа-хищники, как правило, расправляются с бродячими тварями без всякого труда.

Если две бродячие твари одного вида встречаются, они объединяют силы и далее ходят вместе.

Вторжения

Если новая группа прибывает на карту сразу в зоне влияния другой группы, то происходит вторжение. Разыграй столкновение как обычно, но если обе группы переживают столкновение, вторгавшаяся группа немедленно отступает на 1 дюйм прочь. Если она при этом оказывается в зоне влияния ещё одной группы (или даже той же самой!), происходит новое столкновение, и так далее. Иногда новоприбывшие могут таким образом отступать несколько раз, пока их не уничтожат или пока они не найдут безопасное место для лагеря.

Конец эпохи

Если в какой-то момент одна группа существ накапливает 6○ или более, слухи о богатстве этих мест привлекают могущественного архизлодея, и Эпоха чудовищ сменяется Эпохой зла. Это также происходит, если Верхние королевства полностью уничтожены монстрами.

Если в какой-то момент в подземелье не остаётся групп существ (не считая бродячих тварей), тогда происходит новый Катаклизм и затем Эпоха чудовищ начинается заново.

d6	Монстр или группа
1	Новая группа добытчиков. Брось кубики по таблице «Добытчики», чтобы определить их тип, затем следуй правилам расстановки для них.
2	Новое племя. Брось кубики по таблице «Племена», чтобы определить тип существ, затем следуй правилам расстановки для них.
3	Новый альфа-хищник. Брось кубики по таблице «Альфа-хищники», затем следуй правилам расстановки.
4	Бродячие твари. На карту прибывают 3 новых бродячих твари (см. соотв. раздел).
5	Особое событие. Брось d20 и сверься с таблицей Особых событий в соответствующем разделе.
6	Искатели приключений входят в подземелье в поисках удачи. Если в подземелье слишком мало монстров, чтобы привлечь искателей приключений, тогда вместо этого неупокоенная нежить восстаёт из могил, чтобы сторожить неохраняемые сокровища.

Верхние королевства: расстановка и порядок хода

Поверхность усеяна разрозненными поселениями людей, живущих в сложных (и обычно недружественных) отношениях с подземным миром. Верхние королевства подвергаются набегам чудовищ, но и сами могут отправлять походы против них. По мировоззрению Верхние королевства привержены силам порядка.

Расстановка

Нарисуй небольшой замок на поверхности и помести туда 2● и 1○. Фишки ● Верхних королевств обозначают рыцарей и крестьян, тогда как ○ обозначают ценности и добычу.

Каждая постройка и находящиеся в ней ● ведут себя в бою независимо и сражаются как бродячие твари, т.е. если группа монстров выходит из подземелья и нападает на ферму, то 1● фермы сражается как одинокая бродячая тварь.

Порядок хода

- ◆ Добавь 1● в замок, но не более 5. Каждая ● в замке требует одной заполненной фермы, чтобы обеспечить её. Фермы должны располагаться не ближе одной фишки друг от друга и от иных построек.

- ◆ Если замок обеспечен полностью: перемести 1● из фермы в замок, если это не приведёт к необеспеченности.

- ◆ Если замок не обеспечен: перемести 1● из замка в незанятую или новую ферму.

- ◆ Далее, если в замке есть хотя бы 2● и нет ○, добавь 1○.

- ◆ Если после всего этого в замке набирается 4●, то рыцари организуют экспедицию. Возьми три из них (и 1○, если есть) и перемести к ближайшему входу в подземелье. Группа входит внутрь и спускается на расстояние 1 пальца, подбирая ○ и сталкиваясь с монстрами. Не забывай, что бойцы Верхних королевств сражаются по правилам бродячих тварей (1 за 1).

- ◆ Если экспедиция выживает, она возвращается в замок (с добычей, если есть), после чего Королевство возводит новую постройку. Это работает даже в тех случаях, когда экспедиция вообще никого не встретила – рыцари должны считать, что им повезло!

- ◆ Если замок обеспечен, но не имеет достаточно ● для экспедиции, то вместо неё прокопай под замком один этаж темницы (высотой в одну фишку). Новые этажи добавляются под существующими, однако если темница достигает существующих подземных туннелей, пещер или комнат, то больше этажей не добавляется.

Конец эпохи

Если Верхние королевства будут полностью уничтожены монстрами, Эпоха чудовищ сразу же переходит в Эпоху великого зла. Если это произошло, то перед началом Эпохи расставь фишки Королевств по новой.

Важно: если Эпоха чудовищ заканчивается из-за того, что Верхние королевства накопили богатства в 6○, возьми 5 из них и отложи в сторону. Когда прибывает Архизлодей, он забирает их себе в начале Эпохи зла.



Верхние королевства: строительство

Постройки Верхних королевств возводятся последовательно: после первой экспедиции – город, после второй – башня мага, затем храм и карьер.

Очередь	Постройка
первый	Город. В случайно выбранной точке на поверхности нарисуй город и помести туда 2● и 1○. Под городом нарисуй яму-канализацию размером в одну фишку. Если город когда-либо будет разорён, отправь из замка 1● (и при необходимости 1○), чтобы заселить его снова.
второй	Башня мага. В случайно выбранной точке на поверхности нарисуй высокую башню и подземелье глубиной в одну фишку. Помести 1● в башню и 1○ в подземелье. Если ● погибнет, то башня может быть оккупирована монстрами и считается подземной комнатой.
третий	Храм. Нарисуй храм или монастырь в самой высокой точке поверхности. Перемести туда 1● из замка и добавь ещё 1●. В дальнейшем, пока в храме есть 2●, один храмовник ● присоединяется ко всем последующим экспедициям (но не к искателям приключений). Если экспедиция успешна и выживших 2 и более, то храмовник возвращается в храм, а если добыто 2○ и более, одна из них также остаётся в храме.
четвертый	Карьер. Нарисуй карьер шириной в дюйм и глубиной в фишку. Позволяет выбирать дальнейшие постройки самостоятельно (смотри список ниже).

Варианты дополнительных построек на выбор.

- ◆ **Мощёные дороги.** Нарисуй каменные дороги, соединяющие все постройки Верхних королевств. Экспедиции теперь могут отправляться от любого входа в подземелье (предпочтение отдаётся неисследованным входам).

- ◆ **Укрепления и стены.** Нарисуй стрелковые башни и ров вокруг замка. Отныне нападающие на замок враги перед началом битвы теряют 1●.

- ◆ **Гильдия.** Добавь в городе башню мастеров-ремесленников. Пока существует гильдия, экспедиции из замка имеют лучшую экипировку и могут спускаться в подземелье в полтора раза глубже.

- ◆ **Великая статуя.** Нарисуй каменное изваяние высотой в дюйм неподалёку от замка. Выбирай эту постройку только тогда, когда в королевстве есть 2○ – они будут израсходованы на создание статуи.

- ◆ **Темница под замком.** Добавь небольшую комнату в сторону от подземелий под замком и помести туда 1● из замка. Эта ● не сражается на стороне Верхних королевств в случае вторжения в замок, однако искатели приключений могут освободить её, если они привержены хаосу – в этом случае освобождённая фишка присоединяется к ним.

- ◆ **Хутор.** Нарисуй каменный хутор рядом с самой дальней от замка фермой.

Добытчики

Добытчики – организованные группы разумных существ, чьей основной целью является добыча ценных ресурсов. Добытчики в основном являются приверженцами порядка (мировоззрение: *порядок*) и предпочитают прямые коридоры и квадратные помещения, обустроенные для жилья.

Расстановка

Найди ближайшее помещение к тому месту, куда упал кубик. Организованная группа добытчиков решила основать здесь колонию. Размести в этом месте количество ● и ○, указанное в таблице для данного вида существ. Рисуи новые комнаты при необходимости, для размещения жителей и добытых сокровищ. Отметь название колонии на карте.

Порядок хода

- ◆ В начале сезона, группа присваивает все ничейные ○ в пределах своей зоны влияния.

- ◆ Если зона влияния касается недобытой руды, добытчики могут прокопать область размером 1 дюйм. Положи в прорытую комнату 1○. Если она всё ещё будет там в начале их следующего хода, добытчики смогут забрать её и присвоить себе.

- ◆ Если они не добывали руду, добытчики патрулируют свои владения, расширяя зону влияния на полпальца вдоль случайно выбранного туннеля (направления).

- ◆ Если у добытчиков нет ни одного ○, они покидают колонию и уходят с карты. Если же у добытчиков больше ○, чем ●, тогда добавь 1●.

- ◆ Если группа не сталкивалась в этом ходе с другими группами, но у неё есть соседи, с которыми она сталкивалась ранее – происходит новое столкновение с одним из них (случайно выбранным).

- ◆ Перерисуй все туннели и помещения в пределах зоны влияния, сделав их обустроенными, спрямив углы и/или как-то иначе приведя в подобающий вид.

- ◆ Если расширять зону влияния некуда, добытчики могут прокопать новый туннель до полупальца длиной, если он достигает новой, не исследованной ими части подземелий.

Столкновения с приверженцами порядка:

Происходит короткая стычка, обе группы теряют 1●.

Столкновения с альфа-хищниками:

Добытчики пытаются прогнать хищника. Сделай бросок на столкновение:

Победа: добытчики отбирают у хищника 1○. При победе на 4 очка и более, хищник убит. Иначе он вынужден отступить на 1 дюйм в направлении прочь от группы.

Ничья или поражение: добытчики теряют 1●.

Столкновения с приверженцами хаоса:

Происходит жестокая битва. Бросай на столкновение:

Победа: противник теряет 1● и добытчики отбирают у него 1○.

Ничья: обе группы теряют 1●.

Поражение: добытчики теряют 1● и противник отбирает у них 1○.

Племена

Племена – группы существ, полагающиеся на свою численность и/или способность быстро размножаться, восполняя потери. Племена в основном являются приверженцами хаоса (мировоззрение: *хаос*). и не имеют особых требований к жилому пространству: их устроят и каменные сооружения, и руины, и естественная пещера.

Расстановка

Найди ближайшее помещение к тому месту, куда упал кубик. Новое небольшое племя решило основать здесь колонию. Размести в этом месте количество ● и ○, указанное в таблице для данного вида существ. Рисуи новые комнаты при необходимости, для размещения жителей и добытых сокровищ. Отметь название колонии на карте.

Порядок хода

- ◆ В начале сезона, группа присваивает все ничейные ○ в пределах своей зоны влияния.

- ◆ Каждый ход племя увеличивает свою численность, добавляя 1●. Если у племени больше сокровищ, чем населения, добавь ещё 1●.

- ◆ Расширь зону влияния племени на полпальца во всех доступных направлениях. Если доступно только одно направление, существа могут прокопать новый туннель до полупальца длиной, если он достигает новой, не исследованной ими части подземелий.

- ◆ Племена нуждаются в 1○ для обеспечения каждых 3● в группе (сокровища не расходуются). Если группа необеспечена, уменьши численность на 1●. Если после этого группа всё ещё не полностью обеспечена и имеет хотя бы 4● и 1○, она распадается: возьми половину ● и ○ и перемести их на расстояние в 1 палец, где они создают новое, отдельное племя.

- ◆ Если группа не сталкивалась в этом ходе с другими группами, но у неё есть соседи, с которыми она сталкивалась ранее – происходит новое столкновение с одним из них (самым слабым).

Столкновения с альфа-хищниками:

Если племя обеспечено, оно может предложить хищнику дань. Сделай бросок как при столкновении, но вместо ● прибавляй количество ○ с обеих сторон. При успехе хищник забирает 1○ и в дальнейшем игнорирует эту группу, пока у них есть хоть одна ○. Обратите внимание, что само племя не получает права игнорировать хищника – если оно опять столкнётся с ним в следующем ходе, ему придётся снова предлагать дань или сражаться.

Если бросок на дань неуспешен или если группе нечего предложить хищнику, бросай на столкновение:

Победа: племя прогоняет альфа-хищника и он отступает в новое логово на 1 палец дальше от племени.

Ничья: племя теряет 1●, но отбирает 1○.

Поражение: племя теряет 2●.

Столкновения с другими группами (порядка или хаоса):

Племя совершает набег на противника, бросай на столкновение:

Победа: отбери у противника 1○.

Ничья: обе группы теряют 1●.

Поражение: племя теряет 1●.

Альфа-хищники

Альфа-хищники – чудовища, находящиеся на вершине пищевой цепи, крупные существа, склонные смотреть на всех вокруг как на еду. За исключением драконов все они имеют мировоззрение: *голод*.

Все альфа-хищники обладают разумом и любят собирать всевозможные сокровища. При столкновении с группами более слабых существ они могут требовать с них дань.



Расстановка

Найди ближайшее помещение к тому месту, куда упал кубик. Положи в это помещение 1● – это альфа-хищник, выбравший его своим логовом. Напиши рядом название хищника и его имя.

Порядок хода

- ◆ Альфа-хищники нуждаются в пропитании и вынуждены охотиться.
- ◆ Хищник охотится вдоль туннелей на расстояние до 1 пальца от своего логова, пока не встретит ●. Это может быть группа, встреченная хищником ранее, или новая.
- ◆ Если ● найти не удаётся, хищник удовлетворяется собиранием ○.
- ◆ Если в пределах досягаемости хищника нет ни ●, ни ○, он использует 1○ на то, чтобы добыть пищу.
- ◆ Если у хищника нет 1○, он переносит своё логово в другое место на расстояние до 1 пальца.

Столкновения

Альфа-хищники всегда получают +2 к броскам столкновений. Если альфа-хищник полностью уничтожает группу, он может сразу же забрать 1○ из её имущества.

Бонус работает в том числе и против бродячих тварей: победа над хищником будет стоить бродячим тварям не меньше 3●.

Столкновения с альфа-хищниками:

Хищники сражаются за превосходство, сделай бросок на столкновение:

Победа: противник убит.

Ничья: противник отступает в новое логово на 1 палец дальше от хищника, бросив 1○ (если есть).

Поражение: хищник отступает в новое логово на 1 палец дальше от противника.

Столкновения с другими группами (порядка или хаоса):

Хищник требует с группы дань или подношение. Сделай бросок:

Победа: хищник отбирает 1○ у противника, а если у того нет сокровищ, убивает 1●.

Ничья: хищник убивает 1●.

Поражение: хищник отступает в новое логово на 1 палец дальше от противника.

Бродячие твари

Подземелья полны всевозможной мелюзги, животных и паразитов. Те немногие, которые достаточно крупны, чтобы стать угрозой, становятся бродячими тварями. Бродячие твари не имеют ни силы альфа-хищника, ни преимуществ группы, но тем не менее занимают очень важную нишу в жизни подземелья.

Расстановка

Брось на карту 3 фишки ●. Каждая из них обозначает одну бродячую тварь. Передвинь каждую из тварей в ближайшие им помещения или коридоры и сделай за каждую бросок d20, выбрав тип существа из таблицы.

Порядок хода

Сделай бросок 1d6 за каждую бродячую тварь на карте. Те, для которых выпало 6, перемещаются на полпальца в случайном направлении, собирая любые ○ по пути.

Столкновения

Когда бродячие твари встречаются других тварей или группу, кубики не бросаются. Вместо этого бродячая тварь просто убивает одного врага за каждую свою ●, и теряет 1● за каждого убитого врага. Альфа-хищники получают +2 к столкновениям, поэтому бродячие твари обычно не могут им повредить, если у тварей не 3● или более.

Если две бродячие твари одного вида встречаются, они объединяют силы и далее ходят вместе.

d20	Бродячие твари
1-2	Дикий ящер. Предпочитает пещеры при выборе направления. Не собирает ○.
3-4	Ламия. Предпочитает руины и заброшенные здания при выборе направления.
5-6	Паук. Если паук в этом ходе оставался на месте, он создаёт паутину. Если добытки или племя сталкиваются с пауком в паутине, они теряют 1●, а паук остаётся невредим.
7-8	Слизевик. Не собирает ○. Если слизевик полностью уничтожит того, кто с ним столкнётся, он не теряет ●, а наоборот, приобретает 1●.
9-10	Троль. Начинает с 1○. Будучи побеждён, не умирает, а отступает, бросая все ○. Убить его могут только искатели приключений.
11-12	Гоблин-одиночка. При встрече с группой гоблинов присоединяется к ним.
13-14	Скелеты. Невосприимчивы к мору. При входе в гробницу или появившись в ней, приобретают 1●.
15-16	Василиск. Смертельный взгляд василиска убивает 2● вместо 1●.
17-18	Странствующий маг. Начинает с 1○. В каждом столкновении может использовать одну ○ как ●.
19-20	Растение-людоед. Вместо перемещения разрастается: добавь 1●, но не более 3●. Не растёт, если для него недостаточно места.

d20	Добытчики
1-5	Дварфы. 3●, 2○. Всегда +1 к броскам против великанов.
6-9	Шахтёры-люди. 3●, 1○. Начинают на поверхности над местом, куда упал кубик, и каждый ход роют туннель на полпальца вниз, пока не достигнут подземелий.
10-13	Антлинги. 3●, 2○. Не добывают золото. Не враждуют с другими антлингами.
14-18	Гоблины. 3●, 2○. Привержены хаосу. Правила столкновений как для племени.
19-20	Тритоны. 4●, 2○. Не увеличивают численность, если в их владениях нет воды.

d20	Племена
1-2	Рудные стражи. 2●, 1○. Привержены порядку. Начинают на месте выработанной руды. +1 к броскам в столкновениях с добытчиками.
3-6	Троглодиты. 3●. Невосприимчивы к смертельному взгляду – василиск сражается против них как обыкновенная бродячая тварь.
7-9	Жаболуды. 4●. Не увеличивают численность, если в их владениях нет воды.
10-12	Гарпии. 2●, 2○. Группа никогда не разделяется, даже при нехватке припасов.
13-16	Великаны. 1●. Каждая ● считается в столкновении как две.
17-18	Крысюки (хаос). 2●, 1○. В столкновении крадут у врага 1○ (если есть), но при успешной краже имеют -1 в столкновении.
19-20	Крысюки (порядок). 2●, 1○. При нехватке припасов могут добывать руду (в конце своего хода).

d20	Хищники
1-4	Дракон. Начинает с 2○. Всегда привержен либо порядку, либо хаосу, и дружелюбен к приключенцам, если их мировоззрение совпадает. Никогда не тратит ○ на пропитание, а просто впадает в спячку на этот ход.
5-7	Горное чудище. Предпочитает пещеры. Если погибает в бою, случается обвал – сотри или закрась помещение; убивший его противник теряет 1● под обвалом.
8-10	Злобглаз. Может обустроить логово ценой 1○, и в таком логове получает +1.
11-12	Химера. Эта двухголовая тварь начинает с 2● и вместо гибели лишь теряет 1●.
13-14	Мантикора. Если есть ○, строит гнездо с 1○ в нём. Имея гнездо, порождает 1● (детёныш), но не более одного. Молодая химера не конфликтует с родителем и сражается как бродячая тварь, а пережив эпоху, становится альфа-хищником.
15-16	Огненный великан. Когда требует дань с группы, забирает 2○ вместо 1○.
17-18	Ракшас. Получает +1 в столкновениях, если владеет более, чем одним ○.
19-20	Пожиратель. Начинает в новой пещере и роет туннели в поисках добычи. Выживает под обвалами и в моровых пещерах.

d20	Особые события (1-10)
1-2	Самая богатая группа существ тратит 1○ на новое сооружение. Выбери наиболее подходящее: Арена испытаний. Положи 1● из группы на арену. Искатели приключений, прибыв сюда, сражаются с этой ● и при победе имеют +1 к следующему столкновению. В любом случае они оставляют группу в покое (на этот раз). Тотемный знак. Выбери вид альфа-хищников – отныне группа не будет нападать на хищников этого вида. Библиотека. Нарисуй книжный зал и положи туда 1○ (не считается имуществом группы, но группа охраняет её). Пивоварня или винный погреб. Группа, владеющая этой постройкой, никогда не будет считаться необеспеченной, даже если у неё вовсе не останется ○. Колонны и подпорки. Группа, чьи владения так укреплены, никогда не пострадает от обвала.
3-4	Трудные времена. Все группы должны потерять либо 1○, либо 1●, если это не их последняя фишка.
5	Артефакт. В мире появляется новый легендарный предмет. Дай ему имя. Артефакт начинает в замке; экспедиции и искатели приключений берут его с собой в поход. Он эквивалентен 1○, но кроме того, даёт группе +1 во всех столкновениях. Если искатели приключений или экспедиция возвращается из похода с артефактом, то они оставляют его снова в замке.
6	Древняя статуя. Отметь место, где она была обнаружена (или создана), и дай ей название.
7	Тёмный культ. Культисты – особая группа, приверженная хаосу и начинающая с 1●, 1○. Каждый сезон они шлют миссию к ближайшей группе, где ещё нет храма культа. Если мировоззрение группы хаос или голод, то добавь храм на их территории, а культ получает 1●, 1○. Если же группа привержена порядку, происходит столкновение: успех обращает группу к хаосу, при поражении или ничьей культ теряет 1●. <i>Группа, на территории которой есть храм, получает +1 во всех столкновениях.</i>
8	Храм Порядка. Искатели приключений, которые посетят храм, могут восстановить 1●, потерянную ранее во время столкновений в подземелье – если они приверженцы порядка.
9	Естественная пещера. На месте, куда упала кость, обнаруживается новая естественная пещера. Смотри правила для естественных пещер в разделе Предвечная эпоха.
10	Захоронение. Самая многочисленная группа возводит гробницу для своего предводителя или правителя. Прокопай новую комнату и отметь её Х. Если у группы есть сокровища, она кладёт в гробницу 1○ (эта фишка больше не считается имуществом группы, но группа охраняет её).

d20	Особые события (11-20)
11	Темница. Самая многочисленная группа возводит темницу, в которую заключает 1● из своего числа. Эта ● не ходит, и сражается как бродячая тварь (но не сражается с группой, которая её породила).
12	Иномировой портал. Из портала появляются две предвечные твари (2●). Искатели приключений, победив их или найдя портал после, могут побывать за ним: в этом случае их ждёт столкновение с группой (3●), при победе портал запечатан и победители получают 1○. Все остальные существа портал игнорируют.
13	Катаклизм! Сделай бросок по таблице Катаклизмов и следуй указанным инструкциям.
14	Призраки. В случайной точке (куда упала кость) размести 3● и 1○. Это неупокоенные духи, охраняющие сокровища, принадлежавшие им в жизни. Неупокоенные духи сражаются как бродячие твари, но не перемещаются, пока сокровища на месте.
15	Обвал. Ближайшая пещера или туннель обваливаются – закрась или сотри их. Если там были ●, одна из них погибает под обвалом. Если это разделяет существующую группу, то дальнейшее зависит от её мировоззрения: приверженные порядку будут пытаться воссоединиться, остальные разделяются надвое.
16	Наводнение. После обильных дождей вода наполняет пещеры: проследи путь воды от каждого входа до помещения, которое она может затопить и остановиться. Общий объём воды достаточен, чтобы затопить 4 помещения размером с фишку каждое, или одно шириной в дюйм и высотой в фишку.
17	Пещера безумия. Ближайшая моровая пещера становится <i>пещерой безумия</i> : любая группа, попавшая сюда, вместо потери 1● меняет своё мировоззрение на хаос. Если моровых пещер нет, то создай новую пещеру в случайном месте и сделай её <i>пещерой безумия</i> .
18	Захватчики. Отряд в 3●, 1○ входит на карту с края и двигается к замку, по дороге заглядывая в подземные ходы на глубину до 1 пальца. Захватчики сражаются как бродячие твари. На месте первого столкновения (если выживают) они останавливаются и возводят заставу. Если позже вторжение повторяется, новые захватчики идут до заставы, ● оттуда присоединяется к ним и они все вместе следуют напрямую к замку.
19	Анклав. По одной ● из трёх разных групп откалываются и формируют анклав в изолированном от остального подземелья месте. Нарисуй сам анклав и ведущий к нему туннель. Добавь 1○. Мировоззрение анклава считается по большинству ●, его образующих. <i>Анклав является группой и имеет +1 в столкновениях, но не совершает ходов (хотя может подвергнуться нападению).</i>
20	Наплыв монстров. Добавь на карту одну бродячую тварь, после чего все бродячие твари немедленно делают один ход вне очереди.

Авантюристы

Рано или поздно, в подземелье появляются искатели приключений – авантюристы – с целью убить чудовищ и забрать сокровища. Группы искателей приключений не пойдут в подземелье, если там меньше 3 групп существ.

Расстановка

Искатели приключений начинают от случайно выбранного входа в подземелье. Используй уникальную фишку, чтобы отслеживать перемещения группы. Брось d6, чтобы определить размер группы. Отложи в сторону столько фишек ●, а также 1○. Также определи мировоззрение группы: с вероятностью 1/6 это *хаос*, иначе *порядок*.

Если от поверхности нет спуска в подземелье, проделай туннель в самом узком месте.

В поисках приключений

Перемещай фишку вглубь подземелья, выбирая путь вдоль неисследованных областей и сталкиваясь с его обитателями. Продолжай, пока искатели не погибнут, пока от группы не останется 1● или пока не останется врагов, чтобы сражаться.

Если группа уменьшается до 1●, то выживший покидает подземелье, прихватив добычу. Игнорируй это правило, если группа изначально имела лишь 1●.

Если авантюристы убили всех и вся в подземелье, начни Эпоху чудовищ заново.

Столкновения

Когда искатели приключений сталкиваются с группой того же мировоззрения, они получают квест. Авантюристы немедленно передвигаются к ближайшей другой группе и атакуют её. Убив цель, они возвращаются и получают награду в 1○. Если у «нанимателя» нечем заплатить, ему придётся сражаться с обманутыми и очень злыми авантюристами!

При столкновении с группой другого мировоззрения, сразу происходит бой.

Результат броска на столкновение:

Победа на 2+: враг убит и авантюристы забирают трофеи.

Победа ровно на 1: враг убит и авантюристы забирают трофеи, но теряют 1●.

Ничья: авантюристы теряют 1●, затем идут дальше, избегая этой группы.

Поражение на 1: теряют столько ●, сколько было врагов, и идут дальше, бросив 1○.

Поражение на 2+: авантюристы погибают в полном составе.

Искатели приключений всегда забирают всю добычу, которая остаётся от монстров или которую они находят брошенной. Уходя из подземелья, они уносят трофеи с карты.

Против бродячих тварей искатели приключений сражаются как и все прочие – тварь убивает 1● за каждую свою ●, прежде чем авантюристам удаётся расправиться с ней.

Неупокоенная нежить

В случае, когда подземелье слишком пусто, чтобы привлечь искателей приключений (менее трёх групп существ), то во тьме коридоров восстаёт нежить – стеречь сокровища.

Если в подземелье есть пустые гробницы, положи в одну 1● и 1○. Если нет, то положи 1● рядом с одним неохраняемым сокровищем. Если в подземелье нет неохраняемых сокровищ, расположи 2●, 1○ в случайно выбранной пустой комнате и отметь её знаком X, показывая что теперь это гробница.

Неупокоенная нежить сражается по правилам бродячих тварей, но не перемещается, пока владеет сокровищами.

Эпоха великого зла

Со временем, твоё подземелье вырастет достаточно, чтобы сокрытые в нём богатства привлекли внимание могущественного архизлодея, из тех, что жаждут власти над всем миром – или возможно, архизлодея породит само подземелье. Это происходит, когда одна группа существ накапливает 60 (помни, что Верхние королевства тоже являются группой существ).

Эпоха великого зла может также начаться, если Верхние королевства полностью истреблены и захвачены монстрами из подземелий.

Расстановка

Если у тебя есть калька,крепи лист поверх исходного – это будет следующий пласт истории. Перенеси на новый лист линию поверхности, а также все фишки с предыдущего листа, заселённые части подземелья и важные ориентиры. После этого выбери породу архи-злодея.

d20	Архи-злодей
1-5	Владыка подземелий. Завоеватель, использующий монстров как армию.
6-10	Повелители разума. Чудовища, исподволь управляющие сознанием.
11-15	Король-лич. Восставший из мёртвых чернокнижник, повелевающий нежитью.
16-20	Сверххищник. Самый могущественный из альфа-хищников подземелья.

Если у тебя уже есть хороший опыт игры, можешь попробовать запустить в подземелье сразу двух злодеев.

Порядок хода

Во время Эпохи великого зла ты больше не делаешь ежегодного броска на появление новых групп существ, искателей приключений или особых событий. Вместо этого свой ход делает Архизлодей. (Но если хочешь, можешь попробовать игру, где новые группы существ и особые события продолжают появляться, а злодей ходит после этого.)

Искатели приключений

Во время Эпохи великого зла группы искателей приключений появляются ежегодно после того, как все существа закончили ход. Добавляй +1 к размеру каждой следующей группы. Во время Эпохи великого зла все группы искателей приключений считаются приверженными порядку.

Конец эпохи

Если архизлодей побеждает и захватывает мир, перейди к Эпохе Упадка.

Если архизлодей побеждён искателями приключений или монстрами – вернись к Эпохе чудовищ.



Эпоха великого зла: советы по выбору архи-злодея

Иногда злодей может оказаться слабаком. Иногда ему просто не везёт. Чтобы обеспечить более-менее интересную Эпоху великого зла, выбери злодея, который подходит к ситуации. Вот несколько советов:

- ◆ Если на поверхности есть башня мага с сокровищами, это даёт некоторый бонус Владыке подземелий.
- ◆ Золото или мифрил будут полезны Владыке, если он проживёт достаточно долго, чтобы ими воспользоваться.
- ◆ Для Повелителей разума ключевой сложностью является их первая попытка внедрить агента – подумай о том, чтобы позволить им автоматически преуспеть в первом таком столкновении.
- ◆ Племена чрезвычайно полезны Повелителям, т.к. обеспечивают постоянный приток жертв.
- ◆ Королё-личу сложнее развиваться, если Эпоха была начата сильной группой приверженцев порядка. Чем больше в подземелье сильных и/или богатых хаотичных групп, тем легче ему будет набирать силу.
- ◆ Король-лич лучше чувствует себя в подземелье, где уже много гробниц.
- ◆ Сильный Сверххищник получается из сильного альфа-хищника. Выбери такого, который находится в удобной позиции и имеет много 0.

Владыка подземелий: расстановка и порядок хода

Владыка стремится установить свой порядок в подземном мире, поработить монстров и использовать как армию, чтобы править миром.

Расстановка

Если в подземелье есть странствующий маг, убери его и размести Владыку на его месте. В противном случае, если на поверхности есть башня волшебника, Владыка начинает там. Если же нет, то размести штаб Владыки в самой большой комнате подземелий.

Положи в штаб уникальную фишку, которая будет обозначать Владыку. Подобно альфа-хищникам, он всегда добавляет к своим броскам +2. Дай ему имя и запиши на карте.

Рядом с штабом нарисуй казармы и размести там 1●, это один из отрядов армии Владыки. Если искатели приключений вторгаются в штаб, они должны сначала победить армию Владыки, затем сразиться с ним лицом к лицу.

Порядок хода

- ◆ Если в начале хода у Владыки нет сокровищ, он получает 1○.
- ◆ Каждый ход Владыка может заплатить 1○, чтобы добавить 1● к своей армии (при необходимости нарисуй новую казарму).
- ◆ Если в прошлом ходе Владыка пытался поработить группу существ и потерпел неудачу, он пытается снова. В противном случае распространи зону влияния Владыки на 1 палец во все стороны, собирая неохраняемые ○ и сражаясь с бродячими тварями и группами существ.
- ◆ Если Владыка во время хода накапливает 3○, он тратит их на новую постройку (выбери случайно из списка).

d20	Постройка
1-5	Ловушка. В случайном туннеле нарисуй ловушку. Авантюристы, проходя здесь, теряют 1●, и ловушка исчезает.
6-10	Лаборатория. Нарисуй лабораторию вблизи какого-нибудь интересного места в подземелье.
11-15	Темница. Нарисуй темницу и добавь туда 1●. Если авантюристы проходят тут, эта ● присоединяется к их отряду.
16-20	Чертог. Нарисуй пристройку к штабу или увеличь существующую пристройку на размер фишки.

Владыка подземелий: сражение и порабощённые группы

Ты можешь выбрать, будет ли Владыка сражаться лично (бросая с +2) либо отправит в бой армию (бросая с +1 за каждый отряд). Независимо от выбора, возможные потери всегда несёт сначала армия.

Против приверженцев порядка:

Противник сопротивляется влиянию. Бросай на столкновение:

Победа: группа поработчена.

Ничья: группа теряет 1● и Владыка теряет 1 армию (если есть).

Поражение: Владыка теряет 1● и 1○.

Против альфа-хищников и приверженцев хаоса:

Противник нападает. Бросай на столкновение:

Победа или ничья: группа поработчена.

Поражение: Владыка отдаёт группе 1○ и теряет 1●.

Порабощённые группы

Эти группы более не следуют собственным правилам, вместо этого каждый сезон делают следующее:

- ◆ Добытчики отдают своему повелителю 1○. Если у них нет ○, можешь переместить их к месту, где они могут добыть руду. Далее они каждый сезон добывают и платят 1○ Владыке.
- ◆ Племена поставляют рекрутов для армий своего повелителя. Если численность группы 3 или более, 1● покидает группу и вступает в армию. В противном случае увеличь численность группы на 1.
- ◆ Альфа-хищники платят дань. Если у альфа-хищника более 1○, он отдаёт 1○ Владыке.

Армия Владыки

Против искателей приключений армия сражается как одна большая бродячая тварь. Каждый раз, когда Владыка уничтожает группу искателей приключений, он увеличивает свою армию на 1●.

Конец эпохи

Если армия Владыки достигает 10●, он отправляется в поход на поверхность. Если на поверхности меньше 10● (что очень вероятно), Владыка побеждает и захватывает мир, иначе он терпит поражение; в любом случае Эпоха заканчивается.

Повелители Разума

Повелители разума стремятся поработить мир, манипулируя сознанием существ.

Расстановка

Выбери место в нижней половине карты, где нет пещер, туннелей и комнат. Нарисуй там четыре комнаты: большой центральный зал, где расположен Колодец Мыслей (артефакт, позволяющий Повелителям управлять разумами других) и 1○, а также две прилегающие к нему комнаты, в каждой 1●.

Тебе потребуются фишки третьего цвета, называемые фишками контроля. Положи одну такую фишку в центральный зал. Любая группа с фишкой контроля получает +1 ко всем броскам.

Добавь темницу, в которой находится 1●. Это пленник, которого можно использовать для жертвоприношения, но который не добавляется к численности Повелителей при бросках.

Соедини получившуюся конструкцию с остальным подземельем через туннель к ближайшей пещере или комнате.

Порядок хода

- Каждый сезон Повелители пытаются внедрить агента в ближайшую группу существ, где ещё нет фишки контроля. Повелители игнорируют бродячих тварей, а также фермы на поверхности (но могут внедряться в город и замок). Бросай кубики на столкновение:

Победа: добавь группе фишку контроля, Повелители получают 1●.

Ничья: группа теряет 1●.

Поражение: группа теряет 2● и Повелители теряют 1●.

- Если у Повелителей есть 3○, то могут обменять их на 1●.
- В конце сезона Колодец требует жертву 1●. Это может быть ● из группы, где есть фишка контроля, либо пленник, либо (если нет другого выбора) один из Повелителей.

Группы под управлением Повелителей

Группы с фишкой контроля управляются Повелителями через тайных агентов. Они не воюют с другими подконтрольными группами, не добывают руду и не размножаются (а замок не посылает экспедиции), но в остальном продолжают ходить как обычно. Каждый ход, если у такой группы есть более одного ○, она отдаёт Повелителям 1○.

Искатели приключений

Когда авантюристы встречаются дружественную группу (т.е. приверженцев порядка), находящуюся под контролем, брось кубик за искателей против Повелителей разума:

Победа: убери фишку контроля

Ничья: группа атакует искателей приключений

Поражение: один из искателей приключений похищен и попадает в темницу Повелителей (если в темнице нет места, расширь её)

Победа зла

Повелители разума побеждают, если все группы на карте имеют фишки контроля, но терпят поражение, если у них не осталось ни одной ●.

Король-лич

Во время правления Короля-лича, все ● в гробницах являются легионами нежити и в столкновениях ведут себя как бродячие твари. Если атакован сам Король-лич, он и все его легионы считаются как одна большая бродячая тварь (т.е. Король сбрасывает 1● и убивает одного противника, и так до уничтожения одной из сторон).

Расстановка

Выбери место на карте, где больше всего гробниц поблизости. Нарисуй логово Короля и положи туда 1●, это сам Король. Напиши его имя на карте возле логова.

Король захватывает все гробницы, забирая из них ○. Если в гробницах есть монстры, убери их. Далее он порабощает самую богатую группу существ, забирая все их ○, кроме одной. Они становятся слугами Короля и больше не делают ходов сами по себе.

Рисуй постройки по списку, пропуская те, на которые не хватает, пока не кончатся ○:

3○	Лаборатория рядом с логовом. Положи туда 1●, это костяной голем. Если Король создаёт новую группу слуг, голем присоединяется к ним.
2○	Зверинец. Перемести бродячую тварь с карты (если нужно, создай новую) в зверинец. Если у неё были ○, Король-лич забирает их себе.
3○	Яма с костями. Гигантский могильник, уходящий далеко вниз от логова Короля.
2○	Храм зла. Нарисуй храм рядом с логовом и положи туда новую 1○ (эта ○ не будет считаться частью сокровищ Короля).
2○	Пограничные врата. Можно строить столько раз, сколько есть входов в подземный мир. Перемести к вратам 1● из слуг Короля (этот страж отныне сражается как бродячая тварь).
1○	Гробницы. На оставшиеся ○ возводи пустые гробницы.

Порядок хода

- Если на карте есть пустая гробница, помести туда легион нежити ●.

- Слуги Короля перемещаются к ближайшей группе и атакуют её:

Победа: враг теряет 1●, Король-лич приобретает 1○.

Ничья: враг теряет 1●.

Поражение: слуги теряют 1●, положи ● в незанятую гробницу.

(Эти же правила используется, если другая группа атакует слуг Короля.)

- Если у Короля не осталось слуг, он может забрать из гробниц до 3● и создать из них новую группу слуг.

- Если у Короля нет пустых гробниц, добавь на карту ещё одну гробницу. Король-лич может потратить 1○, чтобы сразу же поместить туда 1●.

- Если на карте есть пустые пограничные врата (см. список построек выше), и у Короля есть хотя бы 3● слуг, он может переместить туда 1● из них.

Гробницы и нежить

Король-лич хранит ○ в гробницах. Внутри гробницы может быть либо 1○, либо 1●.

Каждый раз, когда Король и его легионы нежити уничтожают группу искателей приключений, положи 1● в незанятую гробницу. Если у Короля-лича в какой-то момент есть 10● в гробницах, его армии выступают на поверхность, и Эпоха заканчивается.

Сверххищник: расстановка

Иногда альфа-хищник может набрать достаточно могущества и сокровищ, чтобы представлять угрозу для всего мира. Мотивации и методы этих существ могут различаться, но итог один.

Фишки ● сверххищника обозначают его самого и его растущую свиту прихвостней и/или потомства. Когда количество фишек увеличивается, рисуй новые комнаты для их размещения.

Расстановка

Если Эпоха Чудовищ закончилась, потому что альфа-хищник накопил 6○, он становится Сверххищником.

Если Эпоха Чудовищ закончилась по любой другой причине, то выбери самого богатого из имеющихся на карте и добавь ему 3○. Он становится Сверххищником.

Если вокруг нет ни одного альфа-хищника, то на карту немедленно прибывает новый. Если он при этом вторгается на территорию существующей группы, то автоматически уничтожает её и забирает её сокровища.

Следуй сверху вниз по списку, возводя постройки, пока у Хищника не закончатся ○ или список не будет исчерпан:

3○	Логово. Расширь комнату, где обитает Сверххищник, до подходящих размеров (не менее трёх фишек) и перерисуй её в подходящем стиле.
1○	Храм. Если Сверххищник привержен порядку или хаосу, то построй храм соответствующего мировоззрения.
1○	Гора сокровищ дракона. Дракон не тратит ○, если не может при этом положить 1○ в сокровищницу. Пока дракон жив, никто не может взять отсюда ○. Библиотека злобоглаза. Защищена магическими ловушками, каждый раз убивающими 1● от любой вторгающейся группы. Запасное логово химеры. Химера отступает сюда, если терпит поражение от искателей приключений. Химера хранит тут 1○ из своих сокровищ (остальные достанутся авантюристам при их победе). Гнездовище мантикоры. Если на карте есть взрослая мантикора, приходящаяся Сверххищнику потомством, она присоединяется к его свите (+1●). Каменный грот чудища. Защитные сооружения вокруг логова не разрушаются. Кузница огненного великана. Начерти вертикальный туннель от низа карты до кузницы, заполненной магмой, и добавь пещеру под ней, также полную магмы. Дворец ракшаса. Постройка дворца стоит 2○, а не 1○, зато если ракшас сражается с противником в своём дворце, он получает +1 к столкновению. Лабиринт пожирателя. Создание этого лабиринта туннелей не расходует ○. Портал призыва. Добавь к portalу 1● (скованного демона). Если на карте есть скованные демоны, перемести их всех сюда – охранять логово архи-злодея.
1○	Защитные сооружения. Можно возводить одно укрепление на каждый вход в логово. Каждый раз, когда искатели приключений атакуют Сверххищника в его логове с защищённого входа, он получает +1 к броску, но сооружение при этом разрушается.

Сверххищник: порядок хода

- ◆ Если у Хищника есть не менее 3○, он тратит 3 и добавляет 1●.
- ◆ Хищник расширяет зону влияния на размер 1 фишки во все стороны.
- ◆ Если в подzemелье есть места, куда не ведут туннели, Хищник может прорыть к ним туннель в 1 дюйм.
- ◆ Хищник охотится, так же, как описано в правилах для Альфа-хищников, но использует другие результаты бросков (см. ниже).

Столкновения с группами:

Победа: Сверххищник убивает 2●. Если это полностью уничтожает противника, то Сверххищник получает +1● и немедленно забирает себе 1○.

Ничья: Сверххищник убивает 1●. Если это полностью уничтожает противника, то Сверххищник получает +1●.

Поражение: Сверххищник теряет 1●. Если это его последняя ●, то он может потерять вместо неё ○. Если у него нет и ○, то Сверххищник погибает, и эпоха заканчивается.

Столкновения с альфа-хищниками:

Победа: противник уничтожен, Сверххищник получает +1●

Ничья или поражение: противник забирает у Сверххищника 1○ (если есть).

Победа зла

При достижении 7● Сверххищник становится достаточно могущественным, чтобы доминировать над всем миром, что ведёт к концу Эпохи.



Эпоха упадка

Захват мира не проходит бесследно. После долгих лет правления сил зла большинству обитателей подземелья приходится думать лишь о том, как бы выжить.

Как и в предыдущие эпохи, ● означает существ, а ○ – сокровища (только сокровищ в этот раз будет меньше).

Расстановка

Если победившей силой зла были Повелители Разума, добавь к Колодцу Мыслей ещё фишек, до 10● Повелителей. Убери пленников – за время правления Повелителей их всех принесли в жертву.

Если победившей силой зла был Владыка подземелий, Король-лич или Сверххищник, убери все фишки Верхних королевств. Перемести все фишки победителя на поверхность (армию Владыки вместе с самим Владыкой, легионы Короля вместе с самим Королём или все ● Сверххищника, дополнив их количество до 10). Злодей занимает замок, город и башню магов и разрушает храм (если есть).

Если на карте нет ни одной группы добытчиков, добавь новую. Аналогично, если на карте нет ни одного племени, добавь новое племя сейчас.

Для каждой группы добытчиков и для каждого племени брось d6, чтобы определить, что с ними стало за время правления сил зла:

Бросок	Судьба группы
1-2	Служение тьме. Если группа привержена хаосу, то она получает 1●, 1○. Если группа привержена порядку, то она становится приверженной хаосу.
3-4	Изоляция. Группа изолирует себя от остального подземелья, устроив обвал размером в 1 фишку. При необходимости она может переместиться на расстояние до 1 пальца в тот район подземелья, где есть подходящий тупик, или, в крайнем случае, прорыть новые помещения. Группа уменьшает свою численность до 2●, но сохраняет все свои ○, и превращается в замкнутый анклав. <i>Отныне эта группа не совершает ходов (но может подвергнуться нападению, если другая группа прокопает к ней туннель).</i>
5-6	Распад. Группа исчезает, оставив только 1●, которая становится бродячей тварью – безумным одиночкой, бродящим по заброшенным туннелям. Если у группы были ○, они останутся лежать в её брошенном лагере.

После этого происходит новый Катаклизм. Реши, что произошло с злодеем – он мог к этому времени умереть своей смертью, погибнуть при катаклизме, быть покаранным богами за уничтожение храма или просто удалиться от мира смертных после долгого правления; в любом случае убери фишку злодея с карты. (Если речь идёт о Повелителях Разума, тогда катаклизм разрушает Колодец Мыслей: убери фишку Колодца и все фишки контроля, но оставь самих бывших Повелителей.)

Сделай бросок d20 и выполни инструкции в соответствующей строке таблицы Катаклизма, что приведена ранее в этих правилах, в разделе Катаклизм.

Эпоха упадка: порядок хода

Отыгрывай Эпоху упадка так же, как Эпоху чудовищ, но с двумя ключевыми отличиями:

Во-первых, в начале каждого года перед ежегодным броском на расстановку новых существ, убери 1● из остающихся сил зла. Без своей центральной фигуры они понемногу теряют численность – эпоха закончится, когда от них не останется ни одной ●. (При нападении извне они сражаются как одна большая бродячая тварь.)

Во-вторых, вместо появления искателей приключений с поверхности, происходит *героический поход*: в одной из групп появляется великий герой, который ведёт остальную группу на великие подвиги. Оставь одну ● в лагере, остальные отправляются в поход, следуя тем же правилам, что обычные искатели приключений, и сохраняя мировоззрение своей группы.

Обрати внимание, что для *героического похода*, как и для обычных искателей приключений, требуется, чтобы в подземелье было хотя бы три группы существ.

Конец эпохи

Если Эпоха заканчивается, потому что остатки бывшего Великого зла были истреблены в героическом походе, и при этом хотя бы один из участников похода уцелел, то он/они возвращаются в лагерь вместе с добычей и основывают новую, развитую цивилизацию: перейди к Эпохе экспансии.

Если Эпоха заканчивается, потому что войско зла распалось само по себе или было уничтожено иным способом, то цивилизация развивается на поверхности: перейди к Эпохе экспансии.



Эпоха экспансии: расстановка и порядок хода

Разумная мысль наконец начинает брать верх над дикими животными силами. Появляется новая, могущественная цивилизация – индустриальная империя, которая понемногу осваивает искорёженный мир.

Во время Эпохи экспансии в мире больше не появляются новые чудовища и группы существ, не происходят особые события, а нишу искателей приключений занимают эмиссары империй.

Расстановка

Столица империи будет там, где живёт группа, её основавшая (по умолчанию – в замке на поверхности). В столице есть *ратуша, железные цеха и библиотека*. Жители империи предпочитают многоэтажные здания: брось три раза d6, чтобы определить, сколько этажей в каждом из трёх зданий. Считай выпавшие 1 как 2, т.е. в каждом здании будет от двух до шести этажей.

Имперские ● означают рабочую силу, тогда как имперские ○ представляют свитки знаний и предметы культуры.

Каждый этаж ратуши или железного цеха, и каждый аванпост, вмещает 1●. Каждый этаж библиотеки вмещает 1○.

Порядок хода империи

Весной, летом и осенью каждого года каждая империя расширяет свои границы и отправляет эмиссаров нести свет цивилизации. Добавь в столицу 1●. Если в столице есть хотя бы 3●, следуй по случайно выбранному проходу в подземелья, пока не встретишь существо, группу или постройку, далее сверься с таблицей столкновений и действуй согласно ей.

Зимой жители империи пишут хроники и готовятся к будущему году. Добавь в библиотеки столицы 1○.

Порядок хода существ

После каждого хода империи наступает очередь групп – разыгрывай сезон точно так же, как в Эпоху чудовищ.

Аванпосты, колонии и даже столица могут подвергаться нападению со стороны групп, если те не привержены порядку. Защищающаяся сторона при этом бросает 1d6 + число ● в обороняемом месте + число железных цехов.

Победа группы: имперская позиция уничтожена, группа получает столько ○, сколько ● было в этом месте.

Ничья: обе стороны теряют 1●.

Победа империи: группа теряет 2●.

Эпоха экспансии: таблица столкновений

Встреченное существо или постройка	Действия
Бродячая тварь	Столкновение по обычным правилам для бродячих тварей, но империя теряет на 1● меньше за каждый Железный цех, которым владеет. Оружие этой эпохи гораздо лучше прежнего!
Группа существ (порядок)	Нарисуй на их территории посольство и перемести туда 1●. Если посольство там уже есть, получи 1○ и следуй дальше.
Группа существ (хаос)	Столкновение (<i>бросок 1d6 + число библиотек</i>): Успех обращает группу к порядку, иначе происходит конфликт: империя теряет 1○, а группа теряет 1●.
Альфа-хищник (любой)	Столкновение (<i>бросок 1d6 + число железных цехов</i>): <i>Победа на 4 очка и более:</i> хищник уничтожен. <i>Победа:</i> хищник отступает на расстояние 1 пальца. <i>Ничья или поражение:</i> хищник разоряет ближайшие владения империи, уничтожая 1●.
Зал записей, Зал откровения, Обсидиановый зал, Камень врат, Башня мага, Лаборатория, Библиотека, Древняя статуя, Любой храм или дворец, Любая гробница	Империя основывает новый аванпост, направляя учёных исследователей для изучения этого места. Нарисуй аванпост и флаг, перемести сюда 1● и добавь в библиотеки столицы 1○. Если в постройке сохранились ○, то убери их и перемести к аванпосту дополнительно ещё 1● (нарисовав для неё отдельное жилище).
Кузница подземного огня, Адская машина	Империя создаёт аванпост, который считается как дополнительный Железный цех. Нарисуй флаг и перемести сюда 1●.
Наземный город, Город дварфов, Хранилище припасов, Грибные угодья, Горячие гейзеры	Империя основывает здесь колонию, отметь её флагом и перемести сюда 2●. Добавь одноэтажную ратушу и положи туда ещё 1 новую ●. Если в постройке сохранились ○, то убери их и перемести в колонию дополнительно ещё 1● (нарисовав для неё отдельное жилище).
Аванпост или колония другой империи	Обе империи строят заставы на новой границе, перемещая туда по 2●. В дальнейшем игнорируй это направление.
Иномировой портал	Империя отправляет экспедицию в другой мир. Брось 1d6 и получи столько ○, сколько выпало очков.

Эпоха экспансии: новые технологии

Если в какой-то момент в империи оказывается больше ◦, чем библиотек для их хранения, то происходит технологический прорыв. Брось d20 и сверься с таблицей – добавь аванпост соответствующего типа, если он ещё не был добавлен, отметь его флагом и перемести туда 1●. Затем сбрось 2◦.

1-2	Геологическая станция. Металлурги империи научились добывать титан, вольфрам или платину из руд, ранее считавшихся бесполезными. Добавь в столице новый этаж <i>железного цеха</i> .
3-4	Академический корпус. Построй корпус неподалёку от столицы. Здесь обучают новых хронистов, инженеров, врачей. Добавь в столице новый этаж <i>библиотеки</i> .
5-6	Текстильно-бумажный завод. Бюрократический аппарат империи потребляет бумагу в неимоверных количествах. Выбирай место под завод рядом с водой, если это возможно. Добавь в столице новый этаж <i>ратуши</i> .
7-8	Пограничная фактория. Активная торговля с другими группами понемногу распространяет блага цивилизации – добавь 1◦ всем группам, где есть посольство. <i>Если этот пункт выпадает повторно, то снова добавь 1◦ всем группам, где есть посольство.</i>
9-10	Буровые установки. Новые, высокотехнологичные средства добычи ископаемого топлива, позволяющие промышленности совершить новый виток. Добавь в столице новый этаж <i>железного цеха</i> .
11-12	Обсерватория. Построй на поверхности высокую башню для наблюдения за небесными телами. Добавь в столице новый этаж <i>библиотеки</i> , отведённый под звёздные каталоги и новые теории мироздания.
13-14	Железнодорожная станция. Построй станцию у края карты на той же глубине, что и столица. Проведи туннель горизонтально от столицы к станции. Добавь в столице новый этаж <i>ратуши</i> для управления сообщением.
15-16	Свалка токсичных отходов. Нарисуй туннель от столицы к свалке, а под ней пещеру 1 дюйм на 1 фишку, заполненную токсичными отходами. Если пещера пересекается с другими туннелями или пещерами, жидкость просачивается туда, затопливая их (см. правила для водоносных слоёв). Существа при контакте с отравой погибают, но если попадает бродячая тварь, то она мутирует, теряя прежние свойства, и становится альфа-хищником. <i>Если этот пункт выпадает повторно, добавь ещё такой же объём отходов в пещеру под свалкой.</i>
17-18	Фабрика автоматов. Гениальный инженер создаёт экспериментальных механических работников, но некоторые из них выходят из-под контроля и сбегают. Положи в случайном месте карты столько ●, сколько у империи <i>железных цехов</i> . Автоматы являются бродячими тварями и используют трофеи для создания себе подобных: добавляй 1● за каждую ◦ побеждённого ими врага. <i>Если этот пункт выпадает повторно, создай ещё одну группу автоматов.</i>
19-20	Оружие Судного Дня. Ужасное изобретение, позволяющее вызывать катаклизмы. Есть вероятность, что оно будет использовано в эпоху Противостояния, когда империи начнут полномасштабную войну за ресурсы.

Эпоха экспансии: перенаселение и новые империи

Империи, как правило, обладают куда большей численностью населения, чем цивилизации ранних эпох. Поэтому они просто вынуждены вести экспансию, чтобы не задохнуться от перенаселённости.

В конце года, если для всех ● империи не хватает рабочих мест в ратуше, железных цехах и аванпостах, то часть жителей покидает столицу в поисках лучшей доли: заведи 3● и 1◦ и создай из них новую группу, переместив её за пределы владений империи. Определи случайным образом или выбери самостоятельно:

- ◆ старатели (используй правила для добытчиков; старатели могут копать туннели до 1 пальца длиной)
- ◆ разбойники (племя, нельзя обратить к порядку, увеличивают численность, только если имеют больше ◦ чем ●)
- ◆ поселенцы (анклав с мировоззрением *порядок*; анклав не ходят, но имеют +1 в столкновениях)
- ◆ жители иммигрируют в другие империи, если таковые есть и в них имеется свободное пространство для новых жителей.

Новые империи

Если какая-либо группа накапливает 6● или 6◦, она основывает собственную империю: нарисуй для неё столицу, ратушу, железный цех и библиотеку, и размести там её фишки.



Гибель империи

В случае, если в столице не остаётся ни одного ● (это маловероятно, но возможно) империя распадается; все ● в аванпостах и колониях остаются на карте, но отныне сражаются как бродячие твари. Если ни одной империи на карте не осталось, начни Эпоху заново.

Конец эпохи

Эпоха экспансии заканчивается, когда всё пространство на карте занято империями и строительство новых аванпостов невозможно. Если на карте не осталось активных групп и свободного места, но империя по-прежнему только одна – раздели её на две, создав ещё одну столицу в наиболее развитом, как тебе кажется, районе её владений. Перейди к Эпохе Противостояния.

Эпоха противостояния

Когда в мире не остаётся места для экспансии, империи, до сих пор существовавшие в относительном мире, схлёстываются в борьбе за ограниченные ресурсы.

В эпоху Противостояния фишки ● означают живую силу, а фишки ○ это амуниция, снаряды, топливо и прочие припасы, нужные для ведения войны.

Расстановка

Убери фишки ○ из библиотек. Поблизости от каждой столицы выбери место для штаба. В штабе должно быть достаточно пространства, чтобы вместить фишки при подготовке кампаний (см. ниже).

Порядок хода

Весной участники боевых действий готовятся к летней кампании.

Добавь по 1● в столицу и каждую колонию (мобилизация населения), на фабрику автоматов (механизация войск), и в академический корпус (подготовка офицеров и военных специалистов).

Помести в штаб столько фишек ○, сколько у данной империи всего железных цехов.

Брось d20. Если выпадает значение, меньшее или равное числу библиотек в империи, она создаёт Оружие Судного Дня. Если оно уже есть у этой империи, то оно становится готовым к применению и будет задействовано в конце года.

Летом военные действия разворачиваются в полном масштабе. Для определения порядка хода брось 1d6 + число этажей ратуши. Империя с наибольшим результатом ходит первой. Каждая империя выбирает противника для атаки. (Первоочередной целью всегда является оружие судного дня, затем столица. Захваченное оружие становится неготовым к применению, как и если оно было один раз использовано.)

Следуй от границы с врагом к цели, расходуя накопленные ○ на захват аванпостов и колоний по пути. Захват локации требует столько ○, сколько в ней ●; при этом одна ● погибает, а остальные отступают на следующий рубеж обороны. Если для захвата очередной локации уже не хватает ресурсов, наступление на этом останавливается.

Осенью участники войны укрепляют своё присутствие на завоёванных территориях. Возьми количество ●, равное числу этажей ратуши, из столицы, колоний или аванпостов, не являющихся пограничными, и размести на прилегающих незанятых территориях, начиная от границы. Всегда оставляй в столице хотя бы 1●.

Зимой приходит время расплаты – если у кого-то из участников войны есть готовое к применению Оружие Судного Дня, они используют его, вызывая катаклизм прямо поверх столицы противника. Если такого оружия нет или после обмена ударами есть хотя бы две выжившие стороны, война продолжается, перерастая на время зимы в позиционную. Стороны строят новые заставы на границах (либо перестраивают ближайший аванпост под заставу). Перемести к каждой заставе 2● из внутренних владений империи.

Конец эпохи

Эпоха Противостояния заканчивается, когда остаётся только одна империя. Может быть и так, что не останется ни одной. Вовремя остановиться – это не про них.

Перейди к Последней эпохе.

Последняя эпоха

После ужасной войны немногие уцелевшие пытаются выживать на обломках цивилизации. Последняя эпоха не заканчивается. Никогда.

Расстановка

Выбери место для Убежища – последнего бастиона цивилизации. Если одна из столиц уцелела в финале войны, она становится Убежищем, иначе выбери место с наибольшей концентрацией выживших (т.е. фишек ●).

Перемести все ● в радиусе 1 пальца в Убежище, и нарисуй бункеры, чтобы их разместить. Добавь 3○ – это припасы и запчасти, которые обитателям Убежища удалось собрать. Убери с карты все остальные ●.

Добавь 1 группу добытчиков, 1 племя и 1 альфа-хищника, аналогично Эпохе чудовищ, но используй альтернативные таблицы.

На месте каждой пограничной заставы (в т.ч. разрушенных) нарисуй минное поле. Любая группа или монстр, которая заходит сюда (кроме альфа-хищников) теряет 1●. Минные поля не исчезают – там достаточно мин, чтобы на них могло подорваться много существ, но та же самая группа не попадётся дважды.

Вся вода на карте становится токсичной ядовитой жидкостью.

Порядок хода – аналогично Эпохе чудовищ, но с отличиями:

Добытчики могут разбирать на запчасти бывшие аванпосты, колонии и разрушенные столицы, как если бы они были месторождениями руды. Каждый этаж здания, постройка и отдельный аванпост могут быть разобраны добытчиками на 1○.

Искатели приключений отправляются из Убежища и возвращаются туда же.

Если приверженная порядку группа встречается с Убежищем, то 1● из их числа может переселиться в Убежище, взяв с собой 1○ из имущества группы. Это происходит, только если в Убежище меньше 5●, а также группа не может отдать последнюю ● или ○. Однако, если Убежище заброшено, то группа поселяется в нём целиком.

Все остальные Убежище игнорируют (т.к. не способны проникнуть внутрь).

В конце года Убежище должно потратить 1○ на поддержание систем жизнеобеспечения, либо потерять 1●.

Используй альтернативные таблицы добытчиков, племён, альфа-хищников и особых событий. (Бродячие твари остаются теми же, но делай поправки на технологический уклон или мутации, например, «странствующий маг» может быть безумным киборгом.)

Вторжения

Если одна из групп накапливает 6○, происходит вторжение извне. Брось 1d6.

1-2	Захватчики с далёких звёзд. Нарисуй место приземления звёздного корабля.
3-4	Захватчики из бездны. Нарисуй туннели, идущие вверх от нижнего края карты.
5-6	Захватчики из иного мира. Нарисуй два иномировых портала в разных точках.

Отсюда разными маршрутами отправляются две группы по 1d6●/1○, следующие правилам для искателей приключений. Захватчики не берут квестов и атакуют всё подряд, включая Убежище, а по окончании похода покидают карту, забирая трофеи с собой.

(Если по окончании одна из групп всё ещё имеет 6○, это не ведёт к повторению вторжения, но другая группа впоследствии может спровоцировать новое вторжение.)

Последняя эпоха: альтернативные таблицы

d20	Добытчики
1-4	Сталкеры. 3●, 2○. Игнорируют ловушки, минные поля и токсичную жидкость.
5-8	Охотники. 3○, 2○. Не добывают руду и запчасти, но при встрече с бродячей тварью сразу убивают 1●, а убив альфа-хищника, получают 1○.
9-12	Мародёры. 3○, 1○. Привержены хаосу. Используй правила столкновений как для племени.
13-16	Кочевники. 3●, 1○. Всегда имеют зону влияния на полпальца вокруг. Каждый ход кочуют на новое место независимо от того, удалось ли что-то добыть.
17-18	Антлинги. 3○, 2○. Не добывают золото. Не враждуют с другими антлингами.
19-20	Кибермаги. 2●, 2○. В каждом столкновении считают одну из своих ○ как ●. Случайное мировоззрение.

d20	Племена
1-5	Рейдеры. 2●. Отбирают у противника 2○ вместо 1○.
6-8	Мутанты-великаны. 1●. Каждая ● считается в столкновении как две.
9-13	Мутанты-людоеды. 2●. Группа обеспечена, пока рядом есть другое племя или добытчики, на которых можно напасть.
13-14	Мутанты-телепаты (хаос). 2●, 1○. Не подвергаются нападению со стороны бродячих тварей и сами игнорируют их.
15-16	Мутанты-телепаты (порядок). 2●, 1○. Не подвергаются нападению со стороны бродячих тварей и сами игнорируют их.
17-18	Крысюки (хаос). 2●, 1○. В столкновении крадут у врага 1○ (если есть), но при успешной краже имеют -1 в столкновении.
19-20	Крысюки (порядок). 2●, 1○. При нехватке припасов могут добывать руду (в конце своего хода).

d20	Хищники
1-5	Мутировавшая тварь. Начинает на месте ближайшей бродячей твари.
6-10	Химера. Эта двухголовая тварь начинает с 2● и вместо гибели лишь теряет 1●.
11-14	Пожиратель. Начинает в новой пещере и роет туннели в поисках добычи. Выживает под обвалами и в моровых пещерах.
15-18	Кибер-монстр. Не бросай за него кубиков: результат броска считай равным количеству ●+○ у монстра (не забудь добавить +2).
19-20	Исчадие стихий. При его появлении происходит катаклизм, в эпицентре которого находится само исчадие. Самому исчадию это не причиняет вреда.

Последняя эпоха: альтернативные таблицы

d20	Альтернативные события (1-10)
1-2	Самая богатая группа существ тратит 1○ на новое сооружение. Выбери наиболее подходящее: Испытательный полигон. Положи сюда 1● из группы. Искатели приключений, прибыв сюда, сражаются с этой ● и при победе имеют +1 к следующему столкновению. В любом случае они оставляют группу в покое (на этот раз). Очистные сооружения. Очищает воды ближайшего водоёма от отравы. Электростанция. Добывая ○ из руин, группа может разобрать 2○ в ход. Гидропонная ферма. Группа, владеющая этой постройкой, никогда не будет считаться необеспеченной, даже если у неё вовсе не останется ○. Гермодвери и шлюзы. Группа, чьи владения так укреплены, никогда не пострадает от обвала, затопления, токсичной жидкости или даже магмы.
3-4	Трудные времена. Все группы должны потерять либо 1○, либо 1●, если это не их последняя фишка.
5	Артефакт. В мире появляется новый легендарный предмет. Дай ему имя. Артефакт начинает в Убежище; искатели берут его с собой при вылазках. Он эквивалентен 1○, но кроме того, даёт группе +1 во всех столкновениях. Если авантюристы вернутся из вылазки с артефактом, он возвращается в Убежище.
6	Гигантский автоматон. Где-то в туннелях активируется одна из гигантских боевых машин, построенных во время войны. Автоматон сражается по тем же правилам, что Сверххищник (см. Эпоха великого зла), но не добавляет себе ●.
7	Техномагический культ. Культисты – особая группа, приверженная хаосу и начинающая с 1●, 1○. Каждый сезон они шлют миссию к ближайшей группе, где ещё нет храма культа. Если мировоззрение группы хаос или голод, то добавь храм на их территории, а культ получает 1●, 1○. Если же группа привержена порядку, происходит столкновение: успех обращает группу к хаосу, при поражении или ничьей культ теряет 1●. <i>Группа, на территории которой есть храм, получает +1 во всех столкновениях.</i>
8	Лаборатория клонов. Искатели приключений, которые посетят лабораторию, могут восстановить 1●, потерянную ранее во время столкновений в подземелье.
9	Естественная пещера. На месте, куда упала кость, обнаруживается новая естественная пещера. Смотри правила для естественных пещер в разделе Предвечная эпоха.
10	Паразиты. Поражают случайно выбранную группу. Поражённая паразитами группа всегда выкидывает 1 в столкновениях, но если она побеждает другую группу, та тоже становится заражённой. Не действует на альфа-хищников.

Последняя эпоха: альтернативные таблицы

d20	Альтернативные события (11-20)
11	Древний арсенал. Нарисуй потайную пещеру с арсеналом. Группа добытчиков или племя, обнаружившее арсенал и владеющее им, получает +1 к столкновениям.
12	Аномальная зона. Добытчики или искатели приключений, обнаружившие аномальную зону, теряют 1●, но приобретают 1○.
13	Катаклизм! Сделай бросок по таблице Катаклизмов и следуй указанным инструкциям.
14	Призраки. В случайной точке (куда упала кость) размести 3● и 1○. Это неупокоенные духи, охраняющие сокровища, принадлежавшие им в жизни. Неупокоенные духи сражаются как бродячие твари, но не перемещаются, пока сокровища на месте.
15	Обвал. Ближайшая пещера или туннель обваливаются – закрась или сотри их. Если там были ●, одна из них погибает под обвалом. Если это разделяет существующую группу, то дальнейшее зависит от её мировоззрения: приверженные порядку будут пытаться воссоединиться, остальные разделяются надвое.
16	Наводнение. После кислотных дождей ядовитая жидкость наполняет пещеры: проследи её воды от каждого входа до помещения, которое она может затопить и остановиться. Общий объём жидкости достаточен, чтобы затопить 4 помещения размером с фишку каждое, или одно шириной в дюйм и высотой в фишку.
17	Минное поле. Выбери наиболее безлюдное место и нарисуй там минное поле, которое до сих пор оставалось забытым со времён войны.
18	Вторжение! Используй правила вторжения, описанные в разделе «Последняя эпоха», но по окончании захватчики не уходят, а отгораживают некоторую территорию и создают на ней поселение-анклав (приверженный хаосу). При следующем вторжении того же типа анклав посылает отряд 1d6 бойцов для участия в походе вместе с двумя новоприбывшими отрядами.
19	Анклав. По одной ● из трёх разных групп откалываются и формируют анклав в изолированном от остального подземелья месте. Нарисуй сам анклав и ведущий к нему туннель. Добавь 1○. Мировоззрение анклава считается по большинству ●, его образующих. <i>Анклав является группой и имеет +1 в столкновениях, но не совершает ходов (хотя может подвергнуться нападению).</i>
20	Наплыв монстров. Добавь на карту одну бродячую тварь, после чего все бродячие твари немедленно делают один ход вне очереди.

Заключение. Варианты игры

Ниже приведены некоторые мысли и замечания по различным аспектам игры.

Несколько участников

В игру «Как заселить подземелье» можно играть компанией. Рисуите карту совместно или по очереди. Один раз за эпоху каждый участник может в любой момент объявить «Вмешательство свыше», чтобы изменить результат какого-либо броска на любой выбранный.

(Если это право не было использовано во время одной эпохи, то оно переходит в следующую эпоху, позволяя использовать вмешательство дважды, и так далее.)

Длительность игры

Если ты хочешь максимально продлить одну игру, то рекомендуется использовать бумагу большего формата, а также использовать возможности каждой эпохи по максимуму:

Во время Эпохи цивилизации можно после 3-5 ходов добавить на карту ещё пару цивилизаций и позволить им развиваться в то время, как первые цивилизации уже могут к этому времени погибнуть.

Развитие империй идёт медленнее, если в мире много групп, приверженных хаосу. Это же увеличивает вероятность возникновения новых империй. Если мир кажется слишком пустым, можешь добавить одну или несколько групп перед началом Эпохи экспансии. То же самое верно и для Эпохи великого зла, особенно если ты решишь добавить на карту несколько архи-злодеев и позволить им побороться за право захватить мир.

Правила для жидкостей

В игре существует три вида жидкостей: вода, магма/лава и токсичная жидкость.

Если жидкость затапливает владения какой-либо группы, отыгрывай это по тем же правилам, что для Катаклизмов.

Бродячие твари, контактирующие с токсичной жидкостью, мутируют и превращаются в альфа-хищника «мутировавшая тварь».

Если группа прокапывает проход к подземной реке, то безопасно пробивает ход вниз мимо речного русла. Однако, если группа прокапывает проход снизу, то река устремляется по новому руслу вниз!

Если фишки ○ оказываются под водой, они становятся ничейными, но группа, владения которой прилегают к воде, может в своём ходе извлечь и присвоить их. В то же время группы не могут расширять свои владения вдоль затопленных туннелей или вглубь водоёмов, если только это не группа жаболюдей или тритонов.

Фишки ○, оказавшиеся в лаве или токсичной жидкости, уничтожаются.

Если магма контактирует с водой или токсичной жидкостью, образуется перегородка обсидиана, разделяющая две жидкости. Обсидиан является ценным минералом, и его можно добывать как руду – одной «перегородки» хватит на 1○.