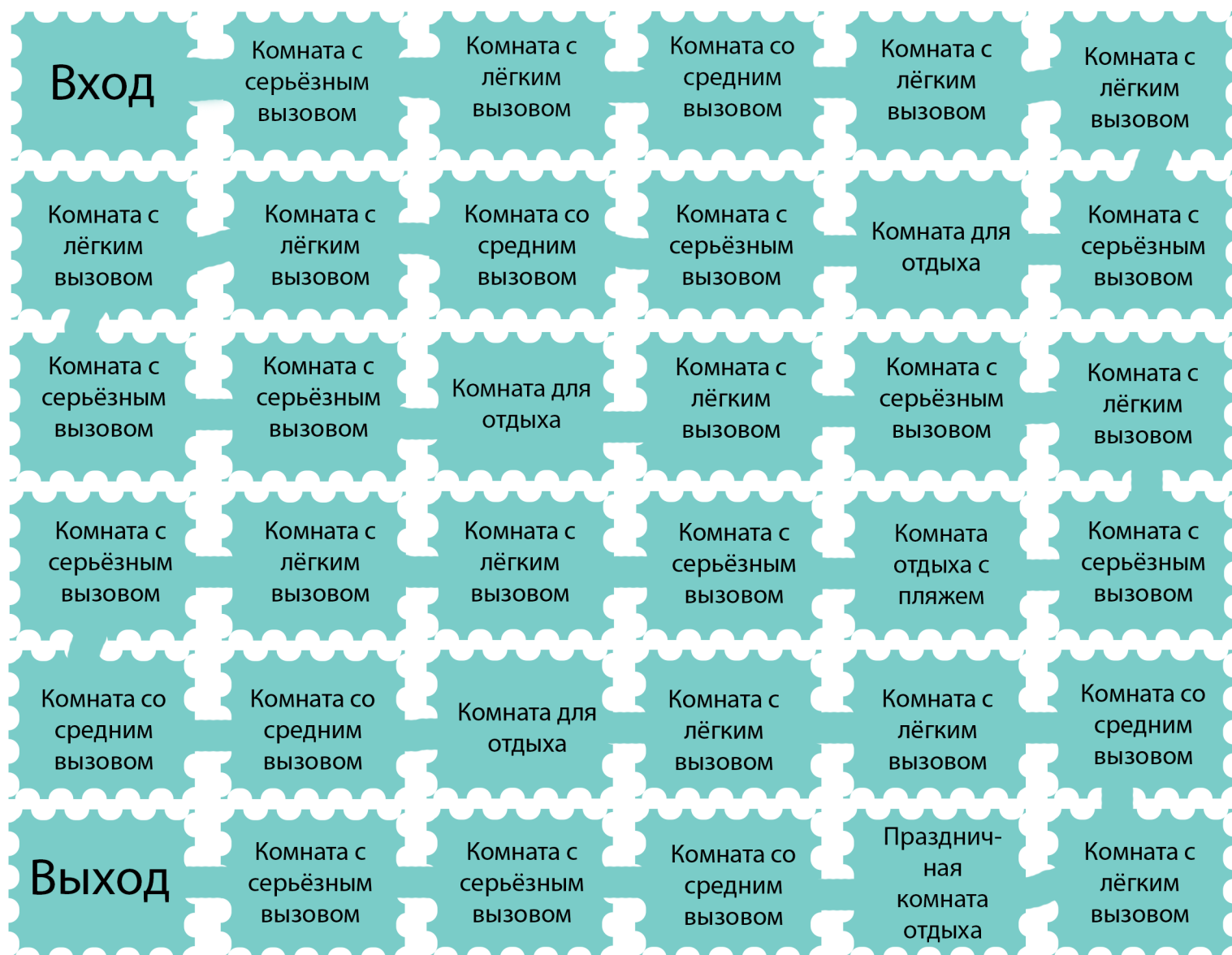


# Подземелье внутреннего гротеска



Подземелье внутреннего гротеска представляет собой длинную цепь соединённых между собой разного размера комнат. Возможно в его конце игроков ждёт драгоценная награда, или же это единственный короткий ход туда, куда игрокам нужно попасть.

Ещё на самом входе подземелья зловеще написаны три правила этого подземелья:

1. Перед входом возьмите лист и запишите ровно десять черт вашего характера на нём.
2. В подземелье, каждый раз останавливаясь отдохнуть, вычёркивайте одну из них. Вы теряете её и сможете вернуть только покинув подземелье. Если вы теряете последнюю черту, то становитесь безликим актёром подземелья, слепо играющим свою роль.
3. Ведущая вперёд дверь открывается только когда сюжет этой комнаты исчерпан, однако попытавшись уйти через двери ведущие обратно, вы сразу же становитесь безликим актёром подземелья.

Вызов и обстановка в каждой комнате соответствуют миру персонажей и их личным навыкам. Они вполне материальны, а под персонажами подземелья скрыты живые люди. По возможности, каждый вызов завязывается на фактах из их жизни или аспектах, если таковые имеются. В каждой комнате требуется сюжетная составляющая, например конфликт интересов или сложный выбор. Даже если убит последний враг, пока элемент сюжета не разрешён, продвинуться вперёд не выйдет. Даже из комнаты отдыха. С другой стороны, мастер может подсказывать игрокам, а также связывать между собой сюжеты любых двух комнат.