

Slips, Trips & Flying Turnips



Random Event Tables
for Combat Encounters



Прوماхи, ошибки и летающие репы

Случайные события в битве

*Таблицы случайных событий для боевых
энкаунтеров:*

Город, Подземелье и Дикая местность

BY PAUL BIMLER

CREDITS:

All text by Paul Bimler

Art sourced from DM's Guild Creator Resources, William McAusland



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, FORGOTTEN REALMS, THE DRAGON AMPERSAND, *PLAYER'S HANDBOOK*, *MONSTER MANUAL*, *DUNGEON MASTER'S GUIDE*, D&D ADVENTURERS LEAGUE, ALL OTHER WIZARDS OF THE COAST PRODUCT NAMES, AND THEIR RESPECTIVE LOGOS ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST IN THE USA AND OTHER COUNTRIES. ALL CHARACTERS AND THEIR DISTINCTIVE LIKENESSES ARE PROPERTY OF WIZARDS OF THE COAST. THIS MATERIAL IS PROTECTED UNDER THE COPYRIGHT LAWS OF THE UNITED STATES OF AMERICA. ANY REPRODUCTION OR UNAUTHORIZED USE OF THE MATERIAL OR ARTWORK CONTAINED HEREIN IS PROHIBITED WITHOUT THE EXPRESS WRITTEN PERMISSION OF WIZARDS OF THE COAST.

©2016 WIZARDS OF THE COAST LLC, PO Box 707, RENTON, WA 98057-0707, USA. MANUFACTURED BY HASBRO SA, RUE EMILE-BOÉCHAT 31, 2800 DELÉMONT, CH. REPRESENTED BY HASBRO EUROPE, 4 THE SQUARE, STOCKLEY PARK, UXBRIDGE, MIDDLESEX, UB11 1ET, UK.

БОЙ ГЯЗНЫЙ!



БОЙ ГЯЗНЫЙ!

Мысль о том, что мы вступаем в бой в вакууме, нелепа; жизнь всегда происходит вокруг нас. Ниже представлен небольшой набор таблиц, содержащих случайные повторяющиеся события. Мастер решит, как их использовать. Как я лично использую их, так это то, что в начале каждого раунда я делаю себе скрытый бросок d100. Если результат равен 90 или выше (или 95), я рассматриваю возможность реализации случайного события. И вообще, каждый раз он будет принимать разную форму, адаптируясь к обстоятельствам/монстрам, с которыми приходится сталкиваться. Некоторые из этих событий потенциально могут привести к побочным квестам, вводя NPC... много чего еще.

Имейте в виду, что они предназначены как предложения.... как Мастер, вы можете почувствовать, что указание, данное в тексте, несправедливо, поэтому адаптируйте его по своему усмотрению. Думайте об этом как о возможных направлениях, способах зажечь идеи. И если вам не нравится то, что вы получаете, "рольните" еще раз!

РЕШЕНИЕ, КОГДА ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

Вы можете использовать эти таблицы для одного столкновения в течение всей игровой сессии или для нескольких, оставляя остальные столкновения довольно простыми. Если вы "роляете" случайные события в каждом столкновении, игроки могут начать уставать от этого, и энкаунтеры потеряют свою привлекательность. Идея состоит в том, чтобы разрушить монотонность боя, а не бомбардировать персонажей безумием.

Я бы посоветовал использовать их экономно, просто добавляя немного цвета здесь и там. Вы также должны отслеживать таблицы критических попаданий/провалов (есть несколько замечательных), чтобы добавить еще больше остроты вашим боёвкам.

СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ (Город / Деревня)

ТАБЛИЦА 1. Стандартные отвлекающие факторы. (к8)

1. Крестьянин бросает вам в голову репу.
2. Когда вы двигаетесь вперед для атаки, ребенок хватается за лодыжку. Потратьте на это 10 фт. движения.
3. Один из ваших врагов спотыкается о камень (свободная атака?)
4. Кто-то кричит, раздражая врага. Следующая атака в невыгодном положении из-за их ярости!
5. Случайная стрела, казалось бы из ниоткуда, поражает врага/вас.
6. Кто-то бросает что-то во врага
7. Лошадь мчится по улице, и вам всем нужно убраться с дороги. Переброс инициативы.
8. Вентиляционное отверстие выдувает обжигающий пар. Любой на пути получает урон огнём 1d4.

ТАБЛИЦА ВТОРАЯ - Естественные отвлекающие факторы (к10)

1. Землетрясение. Проверка Ловкости, СЛ 13. Кто провалил проверку, становятся ничком.
2. Раскат грома над головой заставляет всех вздрогнуть.
3. Земля проламывается, и между вами и вашим врагом или просто соседом открывается воронка / пропасть, создавая сложный ландшафт.
4. Выемка в земле, и один из ваших врагов застревает в ней ногой.
5. Странный, но безобидный туман опускается на поле боя. Мастер может выбрать эффект.
6. В драке бежит собака, споткнув одного из вас. Бросьте d4, чтобы определить кто: 1-3 один из охранников, 4 это вы.
7. Птица с визгом пикирует на вас/вашего врага. Помеха при следующей атаке, если ваш ход, если ход вашего врага, то преимущество при его атаке.
8. В соседней бочке/дереве/кусте вспыхивает огонь.
9. Начинается сильный дождь. Любой пожар тушится.
10. Внезапный порыв ветра уносит одного из ваших врагов вперед, заставляя его споткнуться. Помеха при их следующей атаке, пока они восстанавливаются.

ТАБЛИЦА 3. Слегка юмористическая (к10)

1. Если вы стоите рядом с домом, жилец наверху опорожняет свое ведро с фекалиями прямо в середину зоны столкновения.
2. У вас появляются зрители! Рядом появляются несколько гуманоидов, и один из них начинает делать ставки на то, кто выиграет бой.
3. Рядом появляется группа уличных артистов и начинает оживлять бой живой музыкой.
4. Просыпается соседний хобгоблин. Раньше вы его не замечали, но он с похмелья и очень сварливый, и начинает драться, невзирая на опасность.
5. Пьяный падает ничком в разгар боя, прямо на глазах у одного из ваших врагов.
6. У одного из ваших противников авария в штанах. Запах распространяется по округе, но они, кажется, не возражают! Проверка Телосложения, любой, кто провалил проверку, получает штраф -1 к атакам в этом раунде.
7. Неисправность гардероба - Плащ запутывается в оружии.
8. В бой вступает мирный клирик и начинает говорить всем, чтобы они просто «немного успокоились... конечно, мы можем это обсудить?»

9. Ядовитый запах достигает вашего носа, настолько сильный, что каждый должен проверить телосложение, чтобы увидеть, не рвет ли он. Сл 11. Тот, кто проигрывает, получает помеху при следующей атаке, а атаки на него имеют преимущество.
10. Пьяный проходящий мимо волшебник начинает беспорядочно швырять заклинания в драку, смеясь до упаду.

ТАБЛИЦА ЧЕТЫРЕ - Разное А (к8)

1. Животное перебегает вам дорогу, сбивая с ног вас или противника.
2. Стрела снайпера со свистом летит к вам из невидимого места. +4 к попаданию с преимуществом.
3. Оружие падает. Бонусное действие для этого персонажа недоступно.
4. Пот капает в глаза. -1 от следующего броска атаки.
5. Предмет мебели/камень/бутылка/случайный предмет, брошенный в одного из бойцов кем-то невидимым
6. В драку ввязывается дикая собака и начинает терзать самое большое существо.
7. Прохожий встал на пути одного из ваших противников, и его швырнули о прилавок. Прилавок разбит на куски, а торговец в ярости кричит на вас. Он начинает бросать предметы во всех участников драки.
8. Рядом переворачивается телега, рассыпая арбузы по всей дороге. Всем проверить ловкость, Сл 9. Неудачная проверка означает, что вы падаете ничком

ТАБЛИЦА ПЯТАЯ - Разное В (к8)

1. Появляется городской стражник и начинает пытаться прекратить шум.
2. Воспользовавшись ситуацией, уличный мальчишка или карманник грабит игрока по выбору Мастера. проверка мудрости Сл 15, чтобы заметить. Делают ли они что-то по этому поводу, возможно, тратят действие?
3. Преследование проходит через область боя - одно или несколько существ преследуются другими существами. Они игнорируют бой и продолжают бежать!
4. Случайно взмахом оружия разрезается чей-то кошелек. 3d100 золота рассыпается по всему полу!
5. Плачущий ребенок бродит посреди боя, не подозревая, что происходит, и кричит: «Мама! Мамочка!» Один из ваших врагов (самый дальний) вот-вот ударит его...
6. Купеческая телега переворачивается, и повсюду катаются арбузы. Проверьте Ловкость или вы упадете.
7. Прохожий сильно толкает вас в спину. Если это помещает персонажа в ближний бой с врагом, этот враг получает преимущество в своей атаке, если его ход следующий.
8. Рядом вспыхивает еще одна драка, временно отвлекающая вашего противника. +1 к вашему следующему броску атаки по этому противнику.

СОБЫТИЯ В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

ТАБЛИЦА А: Несчастный случай (к10)

1. Один из ваших врагов спотыкается о камень. Тратит 10 фт. движения, чтобы встать на ноги, или получает штраф -2, если собирается атаковать.
2. Колея в земле, и один из ваших врагов застревает в ней ногой.
3. Неисправность гардероба - Плащ запутывается в оружии.
4. Оружие падает. Бонусное действие для этого персонажа недоступно.
5. Пот капает в глаза. -1 от следующего броска атаки.
6. У одного из ваших противников авария в штанах.
7. Один из бойцов поскользнулся на камне покрытом мхом. Подсчитайте количество бойцов в порядке инициативы и сделайте соответствующий бросок кубиков, чтобы решить, кто из них поскользнулся. Спасбросок Ловкости, Сл 10. Если они терпят неудачу, то падают ничком.
8. Взмахом оружия разрезается кошелек противника. 3к100 золота рассыпается по всему полу!
9. Что-то, что говорит один из сражающихся, не нравится божеству подземелья, пробуждая старое заклинание, относящееся к подземелью. Пробудилось древнее проклятие, и открылась дверь в адские планы! Внезапно через эти ворота хлынут адские твари и нападут на всех сражающихся!
10. Пока бойцы борются, один из них спотыкается о природный объект или предмет мебели, каменный пьедестал или выступающий булыжник — все, что соответствует ситуации.

ТАБЛИЦА В: Природные и другие явления (к10)

1. Землетрясение. Проверка Ловкости, Сл 13. Те, кто провалил проверку, падают ничком.
2. Вентиляционная или магматическая труба выпускает пар.
3. Рядом раздается громкий треск — вы не знаете, что его вызвало.
4. Станный, но абсолютно безобидный туман опускается на поле боя. Мастер может придумать эффект тумана на своё усмотрение
5. Подземелье находится на вершине вулкана. Внезапно под ногами игроки ощущают сильный жар. Возможно, магма начнет просачиваться сквозь дыры в стенах... в любом случае, похоже, что это подземелье вот-вот разрушится (или обвалится потолок)!
6. Земля трескается, и между вами и вашим врагом или просто соседом открывается воронка / пропасть, создавая сложный ландшафт.
7. Ловушка сработала.
8. Сработал глиф невидимого заклинания. Волшебная ракета/Огненный шар.
9. Как ни странно, пол начинает сильно наклоняться, словно управляется каким-то невидимым механизмом!
10. Внезапно появляется Теневой Демон, вызванный невидимым ритуалом в соседней комнате.

ТАБЛИЦА С: NPC и другие существа (к12)

1. 1. Появляется NPC и начинает наблюдать, куря трубку.
2. Ядовитый запах достигает вашего носа, настолько сильный, что каждый должен проверить телосложение, чтобы проверить, не рвет ли он. Сл 11. Тот, кто проигрывает, получает помеху при следующей атаке, а атаки на него имеют преимущество.
3. Очнулся соседний хобгоблин. Раньше вы его не замечали, но он с похмелья и очень сварливый, и начинает драться, невзирая на опасность.
4. Игроки становятся свидетелями открытия ближайшей потайной двери. Гуманоид входит в комнату, смотрит на происходящее в бою и тут же в страхе отступает, дверь за ним закрывается.
5. Появляется NPC и начинает помогать персонажам в их битве.
6. Преследование проходит через область боя - одно или несколько существ преследуются другими существами. Они игнорируют бой и продолжают бежать!
7. Вы получаете аудиторию! Рядом появляются несколько гуманоидов, и один из них начинает делать ставки на то, кто выиграет бой.
8. Внезапно выясняется, что земля, на которой вы стоите, это земной элементаль (или мимик!), потревоженный ото сна, вздымается на дыбы, повергая всех бойцов на землю. Вы должны либо объединиться, чтобы сразиться с ним, либо убираться отсюда к черту!
9. Все действия привели к тому, что с крыши упало несколько плохо поддерживаемых больших кусков каменной кладки! ДМ решает, где, и персонажи должны сделать спасбросок ловкости Сл 14 или получить дробящий урон 4к6 от каменной кладки.
10. Волшебник, живущий в этом подземелье, наблюдает за всей битвой. Он использует мощное заклинание слуховой иллюзии, чтобы начать комментировать битву громким гулким голосом, говоря всякие странные вещи, такие как: «Попадание! Ощутимый удар!» Или: «Нехорошо сейчас праведному клирику! Похоже, его Бог покинул его!» Или: «Судя по всему, эти кобольды — хорошо обученные боевые псы! У каждой собаки будет её день!»
11. Участок стены или пола получает удар от пропущенной атаки, и камни вылетают. Вода вытекает либо из поврежденного участка водопровода, либо из скрытого / подземного потока. Вся территория начинает затопливаться, постепенно заполняясь водой.
12. Часть стены отпадает, открывая потайную нишу с... гробом? Проклятым идолом? Да чем угодно.

СОБЫТИЯ В ДИКОЙ МЕСТНОСТИ

ТАБЛИЦА 1: Природные явления (к10)

1. Земля прогибается, и между вами и вашим врагом или просто рядом открывается провал/ пропасть, создавая пространство, которое нужно перепрыгнуть (проверка на атлетику).
2. Землетрясение. Ловкости, Сл 13. Те, кто провалил проверку, падают ничком.
3. От близлежащего утеса откололся большой кусок скалы или по местности прокатился валун.
4. В соседней бочке/дереве/кусте вспыхивает огонь.
5. Начинается сильный дождь. Любой пожар тушит. На усмотрении Мастера о скользком оружии / затруднении обзора и т. д.
6. Проходит сильный порыв ветра. Листья / кусок мусора / пара трусов вздымаются в воздух и, возможно, ударяют кого-то по лицу, на мгновение закрывая обзор.
7. Внезапный порыв ветра уносит одного из ваших врагов вперед, заставляя его слегка спотыкаться. Недостаток при следующей атаке, пока они восстанавливаются.
8. Молния ударяет в землю, издавая оглушительный треск! Он также может поразить одного или нескольких бойцов.
9. Происходит оползень, и бойцы должны увернуться от огромного количества грязи, веток, валунов и т. д., несущихся к ним с огромной скоростью.
10. Метеор врзается в деревья, пролетая над полем боя, вырывая в земле огромную траншею и устраивая пожар!

ТАБЛИЦА ВТОРАЯ: Лесные жители (к10)

1. Большое дикое животное проносится через область энкаунтера, и вам всем нужно уйти с дороги. Перебросьте инициативу или проверку на восприятие (провалившие сбиваются с ног).
2. Маленькое животное перебегает вам дорогу, сбивая вас или противника с ног.
3. Голодные лютые стервятники начинают нападать, ожидая, что кто-то умрет.
4. На бой налетает рой безобидных насекомых и начинает жужжать над головами всех сражающихся, начинают мешать, залетая в глаза, рот и т.д. (это могут быть и жалящие насекомые). Их привлекает запах крови. Каждый раз, когда кто-то ранен, они садятся на этого человека и потенциально отвлекают его. (Проверка Мудрости на отвлечение?)
5. Обезьяна спускается вниз и крадет чье-то оружие! Бросьте кубик, чтобы определить, какая именно.
6. Преследование проходит через область боя - одно или несколько существ преследуются другими существами. Они игнорируют бой и продолжают бежать!
7. Вы получаете аудиторию! Рядом появляются несколько гуманоидов, и один из них начинает делать ставки на то, кто выиграет бой.
8. Птица с визгом пикирует на вас/вашего врага. Недостаток при следующей атаке, если ваш ход, если ход вашего врага, то преимущество при его атаке.
9. Соседние деревья оказываются трентами, которые очень раздражаются, когда их мирный лес тревожат. Один или несколько трентов вступают в бой, стремясь раздавить всех сражающихся своими деревянными ногами.
10. Ближайшее племя гуманоидов встревожено шумом и приходит исследовать/понаблюдать.

ТАБЛИЦА ТРЕТЬЯ: NPC / Юмор (к6)

1. Телега (или другое транспортное средство) проезжает очень быстро и одного из ваших бойцов/вашей группы затаскивают в неё. Спасение или похищение?
2. Неисправность гардероба - Плащ запутывается в оружии.
3. Оружие падает. Бонусное действие для этого персонажа недоступно.
4. Пот капает в глаза. -1 от следующего броска атаки.
5. У одного из ваших противников авария в штанах. Запах распространяется по округе, но они, кажется, не обращают внимание! Проверка Телосложения, любой, кто провалил проверку, получает штраф -1 к атакам в этом раунде.
6. Появляется невероятно сильный волшебник, живущий неподалеку, и кричит: «ТИШЕ! Я завершаю ритуал, а вы мешаете мне концентрироваться. Если бойцы продолжают, игнорируя его, волшебник оживляет свое собственное оружие, чтобы повернуть его против сражающихся!



СОЗДАНЁМ БОЛЬШЕ СЛУЧАЙНЫХ СОБЫТИЙ

По мере составления таблиц (а постоянно дополняю их), мне казалось, что события «Город» и «Пустыня» создавать гораздо проще, чем события «Подземелья». Я подумал, почему это может быть, и пришел к выводу, что в этих двух местах больше переменных. Это привело меня к тому, что я составил список переменных/факторов, которые присутствуют в подземелье, что дало мне понять, что это мощный способ придумать больше событий. Что вам нужно сделать, так это рассмотреть все различные факторы, которые составляют каждый сеттинг, а затем начать играть с этими переменными.

Вот список некоторых факторов/переменных, из которых может состоять подземелье:

- • булыжник
- • монстры
- • ловушки
- • архитектура (плохая конструкция?)
- • босс подземелья
- • стихийные бедствия, такие как землетрясения
- • потоки
- • заключенные
- • естественная дикая природа
- • граждане подземелья (безобидные существа, которые только что пришли туда?)
- • История подземелья/древние проклятия
- • NPC
- • И все, что вы можете придумать!

Глядя на этот список, мы можем выбрать одно и подумать, хорошо, природные явления.

Возможно, всё подземелье находится на вершине вулкана, который вдруг решит извергнуться!

Для дикой местности у нас есть аналогичный список:

- • Земля
- • Погода
- • Монстры
- • Деревья
- • Валуны
- • Жители
поблизости
- • Природные
явления
- • Реки
- • Естественная
дикая природа
- • История земли
- • НПС

Этот список примерно такой же, но обилие природных особенностей и дикой природы на открытом воздухе дает нам массу возможностей с точки зрения рандома.

Для Города у нас есть другой список переменных:

- • Булыжник
- Трафик
- Архитектура
- Погода
- Городская стража/
полицейские
- Крестьяне/прохожие
- Дети
- Жители поблизости
- Природные явления
- Животные
- Монстры на свободе!
- NPS

Вы поняли идею. Перечислите факторы в вашей обстановке, а затем подумайте, как вы могли бы поиграть с ними, чтобы создать новые и интересные случайные события.