



# 100 СПОСОБОВ ПРЕДСТАВИТЬ НОВОГО ПЕРСОНАЖА

**HOME BREW**

Множество способов органично вписать нового персонажа игрока в существующую игру. Выберите то, что понравится Вам!



## CREDITS

---

*Автор:* [William Sininger & John Harris](#)

*Перевод:* u/Okamich

*Отдельная благодарность:*

Arts:

- **D&D: Bar Fight**, by: [Scott Murphhy](#); for Wizards of the Coast - *Dungeons & Dragons Player's Handbook*

Пара слов от меня, как переводчика:

Изначально у автора было только 50 предысторий, но я решил все же добавить оставшиеся 50, чтобы содержимое соответствовало названию. На данный момент (23.12.21г) их 63.



Крис Перкинс разослал твит для кого-то, чтобы сделать 100 способов представить нового персонажа.

Их всего 50<sup>1</sup>, но некоторые действительно веселые. Я надеюсь, вам понравится:

№п/п	Название	Способ представить нового персонажа
<b>Общие</b>		
1	Спасен	Новый игрок удерживается группой гоблинов, после спасения он/она присоединяется к партии.
2	Доблестный воин	Новый игрок сражается с монстром, но, похоже, проигрывает. Партия может бороться в бой на стороне нового персонажа.
3	Обманутый	Партия в гостинице, и новый игрок играет в карты за столом. Один из членов партии замечает, что другие игроки за столом обманывают нового игрока.
4	Плата по счету	Новый игрок не может позволить себе платить за что-то, в то время как партия как раз проходит рядом. Возможно, они помогут новому игроку заплатить или вступят во взаимодействие с лавочником.
5	Торг	Партия пытается что-то купить. Новый игрок знает, что владелец магазина имеет репутацию того, кто любит завышать цены и может помочь сбить его цену, предложив пойти в другой магазин.
6	Информация	У нового игрока есть информация о том, что делает партия. Если они ищут кого-то, новый игрок также ищет этого человека и имеет представление о том, где человек может быть.
7	Сюжетная зацепка	Новый игрок ищет группу, чтобы нанять их, чтобы помочь сразиться с кем-то, кто, по его мнению, является злом. Это может быть волшебник в каком-нибудь лесу или мэр небольшого городка, который делает ужасные вещи.
8	Путь	Новый игрок находится на одном корабле с группой в то время, как его атакуют.
9	Письмо	Новый игрок из того же города, что и один из членов партии. Новый игрок отправился в путешествие, чтобы найти их, потому что его отец или мать рассказал новому игроку о том, как велик персонаж игрока. (это сработает еще лучше, если член партии лгал о своих достижениях).
10	Указ	Местный магистрат велит партии взять с собой одного из своих людей, потому что он знает эту местность.
11	Семейная реликвия	У нового игрока есть предмет, необходимый для завершения приключения. Партия разыскивает нового игрока в городе, чтобы получить предмет. Новый игрок не знает об их намерениях.
12	Расхититель гробниц	Партия узнала о входе в темницу, но это оказывается могила отца или бабушки нового игрока. Они убеждают нового игрока позволить впустить их.
13	Обращенный	Партия находит собаку, но они не знают, что это их новый член. Его группа была убита, а он/она превращен в собаку. Обратите его обратно в подходящий момент. Игрок может играть собакой, но не может обратиться сам.
14	Проклятый	Партия получает предмет, который заставляет нового игрока подружиться с ними. Тот, у кого объект получает благосклонность нового игрока. Предмет не может заставить его/ее подвергнуть себя опасности, но новый игрок будет защищать обладателя объекта. Предмет можно украсть в качестве сюжетный поворот.
15	Родственник	Новый игрок - родственник члена группы. У них один отец, который ушел из семьи, и новый игрок выследил партию, чтобы узнать о брате, как можно больше.
16	Пожарная команда	В городе пожар, и новый игрок появляется перед членами партии, давая им шанс пойти и спасти кого-то
17	Зыбучие пески	Новый игрок попал в ловушку из зыбучих песков, в то время как группа неподалеку. Есть шанс, что один из них так же попадет в ловушку, прежде чем они поймут, что это зыбучие пески. Новый игрок может объяснить, «если ты не двигаешься, ты тонешь медленнее».
18	Вспомнить всё	После того, как партия в таверне хорошо отметила очередной подвиг, они просыпаются в камере местной тюрьмы рядом с новым героем.
19		

<sup>1</sup> в оригинале так и есть



20	Гигантский захватчик	Гигантский Монстр спустился с гор и забрел в город. Партия и Новый игрок, а также другие вышли на помощь. В городе есть дети, которым нужна ваша помощь.
Бард		
34	Муза	Новый бард ищет вдохновения для своих песен и хочет следовать за вашей группой.
35	Возможная зацепка	Нового барда задирают на сцене. Два пьяных мужика вопят и начинают швырять вещи в барда. Пусть Бард и партия отреагируют.
36	Песни в глуши	Путешествуя по лесу, группа слышит музыку, исходящую из-за горного хребта. Когда они достигают места, то видят там большую яму, а новый бард сидит там, и играет внутри.
37	Особо опасен	Коррумпированный политик хочет, чтобы новый бард умер, и он обратился к группе, чтобы они помогли ему уйти из города. Возможные причины: переспал с женой, обманул политика, когда тот обманывал других.
Варвар		
31	Да здравствует Вождь!	Партия спасла или помогла вождю, взамен он отправил своего (сына, племянника или воина) с партией, чтобы тот смог вернуть его долг.
32	Шаман	Шаман племени предсказал приход незнакомцев и сообщил вождю, что один из его воинов должен отправиться с ними. В качестве завязки, возможно шаман просто пытался избавиться от персонажа игрока, потому что он замышляет убить вождя.
33	Путь мужчины	Новый варвар отправился на охоту на конкретного зверя в качестве ритуала становления воином племени. Пусть группа встретится с ним и зверем одновременно.
Воин		
28	Клинок Проклятых	Новый боец имеет проклятый меч и должен его уничтожить. Боец вступает в партию в поисках помощи в его уничтожении.
29	Вышибала	Новый боец — это вышибала в таверне. Разгорается драка, и он выставляет вон зачинщиков. Хозяин Гостиницы начинает кричать на нового бойца о том, что тот вышвырнул его постоянного клиента, и выгоняет его (либо он уходит сам).
30	Доходяга	Новый боец - двоюродный брат одного из членов партии. Боец был очень шуплым и слабым в детстве и сейчас пытается доказать, насколько он/она стал сильнее.
Волшебник		
21	Определение	Партия получила предмет и теперь им нужно узнать, что он это за предмет, а новый волшебник знает что-то об этой вещи.
20	Другая сторона	Партия нуждается в информации из другого плана и нанимает нового волшебника, чтобы связаться другой стороной.
21	Восходящая звезда	Когда партия входит в город, то слышать восторженные крики детей, которые хвалят нового волшебника. Они говорят, что он самый лучший. Они хотят пойти и проверить.
Друид		
48	Дары леса	Партия не смогла ничего добыть на ужин в лесу. Пока они спали, новый друид принес еду.
49	Праздник урожая	Новый друид приехал в город, чтобы благословить праздник урожая. Но ему говорят, что он слишком неопытен и должен сперва познать мир и вернуться через год. Он платит партии, чтобы они приняли друида к себе.
50	Лесной пожар	В лесу пожар, и партия оказалась в эпицентре. Новый друид должен появиться и либо группа может попытаться потушить огонь, либо друид поможет им покинуть лес.
Жрец		



22	Жрец на тренировке	Партия отправляется в храм, чтобы подлечиться после приключения, и старший священник говорит им, что есть адепт, который хочет немного попрактиковаться в реальных условиях, и задается вопросом, возьмут ли они нового игрока с собой.
23	Обращение	Новый жрец в таверне пытается обратить людей к вере в новое божество. Возможно, его дела идут плохо, и новый клирик нуждается в помощи. Либо один из членов партии может являться последователем того же божества, и они могут обсуждать его.
24	Религиозные знания	Партия нуждается в помощи с некоторыми знаниями по религии, и они идут в местный храм, чтобы найти нового жреца, у которого они могут узнать о том, что требуется.
Колдун		
	Не тот номер	Группа встречает нового колдуна, который бродит по площади в длинном плаще, и раздраженно разговаривает сам с собой. Оказывается, что он ищет того человека, который продал ему «Договор с Всесильным Покровителем», который на деле оказался договором с низшим покровителем. Покровитель выглядит и ведет себя не совсем так как должен вести представитель его вида. <u>(Демон любит печенки, теплое молоко, играть с клубком и вынашивает планы по захвату мира, Архифея имеет алкогольную зависимость и любит побаловаться грибами, а Великий древний на самом деле не такой уж великий, и не такой уж древний).</u>
Монах		
38	Храмовая реликвия	У монастыря есть артефакт, который нужен группе, но старейшины храма не позволят ему покинуть храм без сопровождения одного из своих монахов.
39	Испытание Царства	Каждый год в королевстве стоит задача расколоть кусок дерева Железной Яikki. Тот, кто способен расколоть бревно своей рукой становится чемпионом. Вся партия и новый монах присутствуют.
40	Нефритовый идол	У монастыря украли нефритовый идол из храма, и новый монах отслеживает воров, которые сделали это. Он находит одного из них в постоялом дворе. Он противостоит человеку, но человек отрицает, что сделал это.
Паладин		
41	Божественное вмешательство	Новый паладин был направлен к группе своим.
42	Сияние во тьме	Партия в глубоком темном лесу борется за свою жизнь против ужасного зла. Новый Паладин врывается в бой в сияющих доспехах, чтобы помочь спасти партию.
43	Зловещие мертвецы	Паладину было поручено уничтожить книгу мертвых. Партия видит его/ее когда двигалась ему на встречу, а затем видят три странные фигуры которые следуют за паладином.
Плут		
25	Человек свыше	Новый вор приземляется на члена группы, когда он/она появляется из окна второго этажа. Возможно, потому что попался на краже или был пойман ревнивым другом.
26	Птичка в клетке	Партия идет к местному представителю закона, а новый вор находится в камере. Когда они спрашивают законника, о чем либо, тот не может им помочь, но вор знает ответ на вопрос.
27	Вор, Вору Вор	Новый вор замечает, как воришка крадет у одного из членов партии. Он может вмешаться и сообщить им об этом, либо может сам обокрасть воришку и вернуть партии украденное.



Следопыт		
44	Ищейка	Когда группа проходит через лес, их преследуют волки-гоблины, новый следопыт выходит из глубокой рощи и предлагает партии помощь, сбить преследователей со следа.
45	В ловушке	Один из членов партии попадает в ловушку, которая отрывает его от земли и переворачивает вверх ногами. Новый следопыт выходит из леса немного расстроенным, он сожалеет о том, что в ловушке не его ужин/обед/завтрак.
46	Спасательная миссия	Животное компаньон нового следопыта был схвачен ловцами, он встречает партию и просит помочь в поиске и спасении товарища.
47	Бандиты	Новый следопыт выслеживает бандитов и встречает партию. Он объясняет, что они совершали набеги на местные деревни, но ему нужна помощь по их устранению.
Чародей		