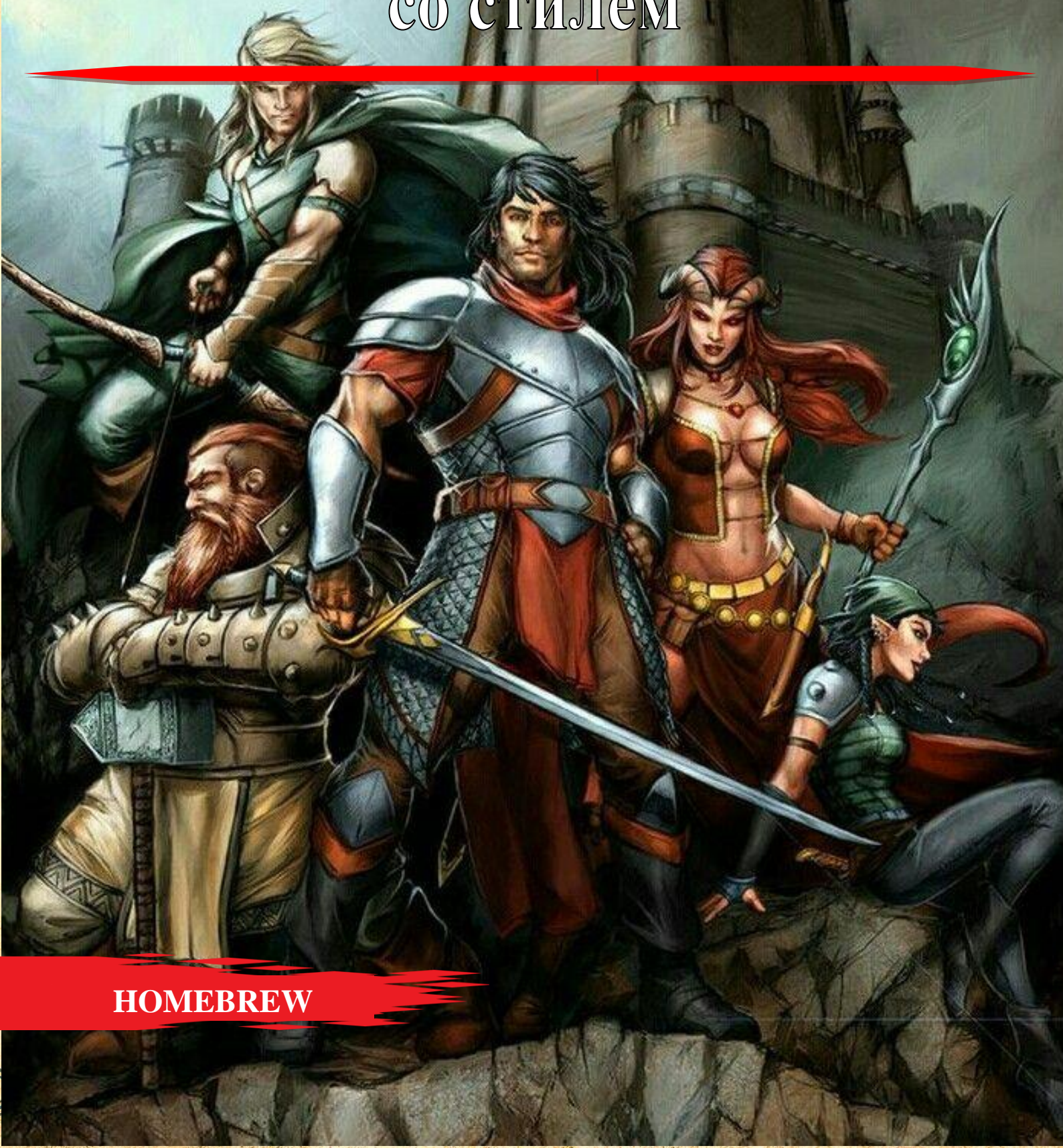




47 зацепок для фэнтези приключения: Объедините ваших игроков со стилем



HOMEBREW

CREDITS

Автор:

Перевод: u/Okamich

Отдельная благодарность:

Arts:

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

- ❖ 1: Персонажи оказываются (разными путями) в небольшом, слабо укрепленном торговом лагере на краю большой дикой местности, прямо перед тем, как лагерь подвергся нападению варваров / монстров / религиозных фанатиков / ниндзя, которые ищут древнее сокровище, украденное одним из купцов! Хотя персонажи происходят из самых разных слоев общества (воры, охранники караванов, рейнджеры и странники - разместите здесь свой состав группы) их объединяет представляемая опасность гнусного и внезапного нападения.

- ❖ 2: Из-за закона об обязательной военной службе игровые персонажи были призваны в армию деспотичного короля. Их назначают рядовыми солдатами гарнизона в крепость посреди смертоносной и негостеприимной окраины. Что еще хуже, крепость окружена на сто лиг (~483км) с каждой стороны пылающей пустыней, гноящимся болотом, ледяной тундрой, кишачим монстрами лесом, непроходимыми горами, лавовой равниной и т.д. Большая часть гарнизона форта состоит из осужденных заключенных, и игровые персонажи прибывают незадолго до начала восстания против офицеров!

- ❖ 3: Игроки - друзья детства, выросшие в начальной деревне. Однажды половина горожан таинственным образом заражаются странной чумой, симптомы которой не похожи ни на что, что когда-либо видели местные целители. Игроки не пострадали, но их семьи да! Теперь они должны отправиться в путь через полные опасности дикие земли в поисках помощи - возможно, в виде старого волшебника, ученого мудреца или, может быть, они были посланы, чтобы остановить или убить злую ведьму / колдуна / чудовище / проклятие, ответственное за таинственную чуму до того, пока не стало слишком поздно.

- ❖ 4: Персонажи начинают приключение мертвыми - и должны пробиваться через мрачный, темный Подземный мир как призраки своих прежних «я» (с теми же характеристиками / навыками / заклинаниями, что и в жизни, но с тонкими настройками, как решит Мастер), чтобы вернуться в мир живых. Возможно, демон или какая-то темная сила призвала их в Преисподнюю, чтобы выполнить какое-то задание или квест. Или же - если игроки готовы принять моральный вызов - они должны согласиться на какую-то клятву или пакт, чтобы вернуться в страну живых - не справятся, и вскоре они снова окажутся во владениях демона.

- ❖ 5: Игроки, скованные цепями, стоя перед виселицей вместе с дюжиной других осужденных преступников. Согласно древнему закону в королевстве, определенное количество людей выбирается жребием для освобождения - при условии, что они выполняют какое-нибудь великое задание или квест. Все игровые персонажи вытаскивают короткие соломинки и отправляются с какой-то магической, социальной или физической «гарантией», что они выполняют свою задачу (они вынуждены носить волшебный ошейник для обезглавливания, которым управляет волшебник, наблюдающий за каждым их движением через устройство наблюдения; их семьи остаются в заложниках до тех пор, пока либо задание не будет выполнено, либо они не потерпят неудачу и не умрут; на их след идет группа рейнджеров высокого уровня, ведущая с собой стаю необычно больших и злобных ищеек).

- ❖ 6: Каждый из игроков был отправлен работодателем, чтобы убить/захватить/найти/вернуть определенного NPC, предмет или монстра. К сожалению, никто из них не имеет ни малейшего представления о других Игроках, и в решающий момент они мешают друг другу. Только тогда они осознают ситуацию и должны решить, объединяться ли они вместе или продолжать мешать друг другу. Возможно, один или два персонажа не захотят делить награду и решат предать остальных в конце квеста ...

- ❖ 7: Каждый персонаж унаследовал одну часть сокровища/карты/магического предмета или собственности после смерти общего предка или знакомого (отец, дед, дальний родственник, друг семьи, покровитель группы благородных домов и т.д.). Никто из них не знает друг друга, когда они приходят, чтобы послушать оглашение Завещания, и, поскольку каждый унаследовал только часть, они должны работать вместе, чтобы заявить о своем наследстве - возможно, им также придется бороться с конкурирующим претендентом - тем, кто считает все сокровища/карта/магический предмет/собственность, должны быть его!

- ❖ 8: Ужасное наводнение, землетрясение, нападение врага или другое катастрофическое бедствие обрушилось на город, и игровые персонажи начинают игру ранеными, и буквально вытягивая друг друга из-под завалов, что потребует от них небольшой командной работы, чтобы выбраться из опасности живыми.
- ❖ 9: Каждый из персонажей ночью подвергается нападению какого-либо монстра, убийцы или существа. Им удается отбиться от нападающих, и только потом они узнают, что все они были атакованы одинаково. Понимая, что их выбрали для убийства, они решают объединиться, чтобы попытаться узнать личность нападавшего и причину нападений!
- ❖ 10: Ужасная битва ведется недалеко от деревни Игроков двумя враждующими армиями - одна армия разбита, а один из выживших бежит в деревню в поисках убежища. Вскоре прибывает победоносная армия и решает, что деревня оказывает помощь врагу, и сжигает ее дотла. Персонажи должны бежать вместе с выжившими сельскими жителями - включая их семьи - поскольку их преследуют мародерствующие солдаты, ищущие убегающего выжившего. Возможно, выживший на самом деле принц, и игровые персонажи изначально не подозревают, что он так важен для врага.
- ❖ 11: Странные адские гонимые однажды ночью нападают на несколько деревень в этом районе, убивая неосторожных горожан. Одна из гонимых убита, и на ее шкуре есть знак, который похож на родимое пятно, которое несет каждый из игроков! В итоге, суеверные горожане обвиняют их в этих нападениях или они самостоятельно отправляются в путь, чтобы узнать, кто или что контролирует этих темных зверей?
- ❖ 12: Сильный пожар / наводнение / катастрофа обрушились на несколько небольших городов, вынуждая людей покинуть свои дома. После этого, когда их посевы уничтожены, а их дома разрушены, старейшины города решают послать за помощью. Игроки выбираются каждой из своих деревень за их молодость и храбрость, чтобы отправиться в странствие через опасные окружающие их земли к храму/замку лорда, и искать там помощи.
- ❖ 13: Каждый из персонажей был выбран жребием для принесения в жертву, чтобы успокоить древнего злого монстра / злодея, угрожающего их городу. Игроки должны найти способ пережить свою гибель, защитить свои города и победить монстра / злодея.
- ❖ 14: Игроки по отдельности отправляются в какое-то общее место поздней осенью, когда ужасная метель останавливает их вместе с караваном на смертельном горном перевале. Еды осталось мало, охотиться не на что, и начальники караванов просят добровольцев вернуться к последнему форпосту и вызвать помощь, пока не стало слишком поздно.
- ❖ 15: Персонажи растут в стране, где обряды посвящения являются нормой. Когда они собираются вместе, чтобы завершить свои обряды, они оказываются атакованными врагами / элементами / странной магией, и должны объединиться, чтобы выжить.
- ❖ 16: Игроки сделали своим врагом не того злодея, в результате он отравил их, и заставил выполнить его приказ в обмен на противоядие.
- ❖ 17: Персонажи заперты/заточены в каком-то смертельно опасном месте, а время/запасы/пригодный для дыхания воздух быстро истощаются. У каждого из персонажей есть один навык, способность или предмет, необходимый для всей группы, чтобы сделать хоть один шаг ближе к побегу.
- ❖ 18: Призрак / видение появляется каждому из персонажей в их снах, давая каждому из них одну часть загадки / разгадки / карты / секрета, а также начальное место назначения для открытия секрета. Персонажи по отдельности прибывают в это начальное место, где встречаются с остальными.

- ❖ 19: Сундук тысячелетней давности, найденный во время ремонта древнего местного храма, содержит несколько старых и хрупких писем с написанными на них именами каждого Игрока. Содержание каждого письма одинаково: предупреждение каждому, что злодей, которого они еще даже не знают, в будущем откроет устройство контроля времени / заклинание / портал и отправится на тысячу лет назад, чтобы изменить ход истории. Письма содержат инструкции о том, как найти это устройство времени / заклинание / портал, чтобы они могли вернуться, победить злодея и восстановить надлежащий порядок вещей. Подпись внизу каждого письма принадлежит никому иному, как самому получателю!
- ❖ 20: Игроки купили билеты на один и тот же торговый корабль, по разным причинам, каждый из них хотел добраться до одного из нескольких отдаленных городов. Через три дня после выхода из порта один пассажир таинственным образом исчезает, и подозрения среди оставшихся пассажиров, как и экипажа начинают расти, а затем пропадает еще один пассажир. Есть ли на борту корабля убийца / монстр (возможно, в форме одного из персонажей)? Или это может быть рабовладельческий корабль, и хитрый экипаж одного за другим вырубает пассажиров и утаскивает их в секретный грузовой отсек?
- ❖ 21: Эльфийский / дварфийский / иностранный сановник таинственным образом убит во время ночевки в городе. Охранник и свита сановника обвиняют местных жителей. Война назревает, поскольку в их расследовании участвует местная значимая фигура, которую знают и уважают игровые персонажи. Они должны выяснить, кто убил сановника и почему. И сделать это до того, как нация сановника объявит войну или правитель города передаст местное лицо в качестве козла отпущения, чтобы предотвратить кризис.
- ❖ 22: Обнаружены кровавые следы, ведущие от места убийства к таверне, где находятся только персонажи. Местный шериф требует объяснений, а все взоры прикованы к незадачливым гостям. Кто-то из них убийца? Сознательно или нет? Или же это какой-то заговор с целью вовлечь их в чужие проступки? Так или иначе, если правда не будет раскрыта, все они будут отправлены на виселицу, и быстро.
- ❖ 23: Персонажи - благородные сыновья и дочери ряда лордов / вождей / старейшин / королей-данников, и были отправлены в замок / город могущественного правителя в качестве заложников - гарантов мира или подчинения своих родных городов / кланов / королевств. Правителя ненавидят все, и у игровых персонажей более чем достаточно причин, чтобы попытаться сбежать; возможно, даже возглавить восстание против тирана!
- ❖ 24: Каждое зимнее солнцестояние старейшины посылают молодых людей на охоту на священного оленя / кабана / волка в рамках ритуала, который гарантирует, что древнее зло, уже давно побежденное, останется погребенным под курганом. Однако в этом году охота идет наперекосяк, и на юношей нападают странные враги. Персонажи в меньшинстве, так как несколько других молодых людей были убиты в начале атаки. Оставшиеся охотники должны объединиться, чтобы победить этого врага и завершить ритуал вовремя, чтобы запечатать курган.
- ❖ 25: Война между несколькими городами / кланами недавно закончилась перемирием, и из каждого города / кланов отправляются дипломаты для составления долгосрочного мирного соглашения. К сожалению, посланников убивают на дороге незадолго до прибытия в согласованное место, и хрупкий мир оказывается под угрозой. Персонажи выбраны каждый от своих годов / кланов, чтобы выяснить, кто убил их дипломатов. Подозрения между персонажами велики, и у каждого будет веская причина обвинить других.
- ❖ 26: В городе проводится новый выездной (передвижной?) турнир, и игроки очень счастливы, участвовать в этом мероприятии. В течение трехдневного турнира каждому из них удастся выиграть даже в, казалось бы, проигрышной ситуации, и вскоре другие участники начинают подозревать их в мошенничестве. Сами персонажи ошеломлены своей странной удачей, когда внезапно их встречает таинственный волшебник, рассказывая им причину их новообретенного везения - он все время использовал свою магию, чтобы помочь персонажам в их победах. У него есть основания полагать, что турнир - это

прикрытие злого культа, поскольку «победители» соревнований исчезают, как только турнир покидает город, и их больше никогда не видели. Он думает, что пропавшие победители приносятся культистами в жертву, и он решил немного повысить шансы в их пользу, чтобы у игровых персонажей была возможность помешать планам культа. Теперь, когда другие стали подозревать их странную полосу «удачи», игровые персонажи должны выиграть оставшиеся события самостоятельно, чтобы получить шанс положить конец злым планам культа.

- ❖ 27: Персонажи являются членами секретной организации, ответственной за наблюдение за злым личем / вампиром / волшебником. Внезапно самые высокопоставленные члены их ордена убиты, и персонажи должны следовать подсказкам и победить своего великого врага.
- ❖ 28: Персонажи оказались обмануты хитрым противником; каждый из них попадает в засаду в переулке / складе / забытом участке дороги, и теперь они должны объединиться, чтобы победить нападающих.
- ❖ 29: Персонажи оказываются в таверне в ту самую ночь, когда в городе проездом прибыл знаменитый бард, и после довольно шумной, разгульной и «жаркой» ночи, барда находят убитым в своей комнате. Каждый Персонаж был посвящен в отдельный отрывок разговора между бардом и несколькими подозрительными личностями. Теперь они должны собрать воедино улики и определить, кто убил барда и почему. Возможно, что бард унижил определенного правителя, и тот хотел сделать из него пример ...
- ❖ 30: Впервые за долгое время на холмах за городом появляется свирепое чудовище, и люди напуганы. Прочтя приметы деревенский священник утверждает, что Боги выбрали персонажей, чтобы они пошли и сразились с чудовищем. Они находят логово зверя и убивают его. На следующей неделе появляется еще один монстр. И снова священник выбирает их, чтобы они разобрались с этим. В конце концов, они узнают, что за атаками стоит сам деревенский священник, который убивает двух зайцев одним выстрелом; его предзнаменования делают его популярным среди людей, а игровые персонажи - единственные наследники земель своих семей - это то, чего жрец давно желал!
- ❖ 31: Давным-давно дедушки или бабушки РС были лучшими мастерами воровского дела, которые украли бесценный артефакт / волшебный предмет / сокровище, и на них так активно и яростно охотились, что они решили на время затаиться, по крайней мере, пока их преследователи не сдадутся. Каждый из них остепенился, и никто из них снова не стал возвращаться к своему «ремеслу». Они прожили свою жизнь и один за другим тихо умирали в окружении своих семей, никогда не оглядываясь назад на свои прежние жизни. Однажды ночью персонажей буквально вытаскивают из кроватей очень умелые, многочисленные фигуры в масках. Их приводят в руины в нескольких милях от города и бросают к ногам очень старому человеку. Мужчина требует, чтобы они сказали ему, где находится его сокровище, клянясь, что будет убивать их одного за другим, пока они не раскроют его местонахождение. Игроки, конечно же, ничего не знают о его сокровищах, и после множества угроз и пыток он вызывает волшебника / психика / телепата, чтобы вырвать знания из их разума. Неудивительно, что чтение мыслей показывает, что игровые персонажи не имеют ни малейшего представления о сокровищах. Старик заявляет, что игровые персонажи все равно несут ответственность, и дает им срок, чтобы найти и вернуть его собственность.
- ❖ 32: Пятнадцать лет назад у ворот городского храма был найден младенец, которого, по-видимому, бросила его мать. Пришел верховный жрец деревни и тайно решил разрешить одной из молодых пар усыновить ребенка, никогда никому не рассказывая об этом в деревне. Теперь в город прибыл королевский посланник, который требует узнать местонахождение ребенка! Родители игровых персонажей умерли по трагическим причинам за эти годы, как и деревенский священник, нашедший ребенка. Старейшие собираются вместе, и все персонажи подходящего возраста представлены посланнику. Их приводят к новому королю, который утверждает, что хочет узнать, кто из них его брат. Им дается возможность выполнить различные квесты, так как широко распространено мнение, что выполнить их могут только представители королевской крови. В конце концов, они узнают истинный мотив короля - ребенок был

законным наследником, а сам он незаконнорожденный. Он хочет найти настоящего наследника и убить его, прежде чем тот сможет представить угрозу его правлению!

- ❖ 33: Ночь перед великой битвой, и игровые персонажи стоят на страже спящих солдат. Внезапно враг выскакивает из темноты, и весь лагерь подвергается нападению! Игроки должны удерживать свои позиции в течение нескольких драгоценных минут, пока их союзники пробуждаются и вооружаются.
- ❖ 34: Персонажи заражены какой-то чумой / ликантропией / проклятием, и их время ограничено. Они должны найти лекарство от болезни и разрушить планы того, кто ее вызвал.
- ❖ 35: Персонажи переживают кораблекрушение, но оказываются на негостеприимной земле / острове, где их навыки и характер подвергаются серьезным испытаниям. Выход только один, хозяин этого неприступного места должен быть побежден.
- ❖ 36: Персонажи отдыхают в гостинице на окраине деспотичного королевства, когда внезапно вокруг них раздаются звуки битвы. Они просыпаются и оказываются в эпицентре всеобщего восстания, а силы угнетателей разбиты местным населением после кровавой стычки. Несмотря на победу, местные силы знают, что тиран вернет город обратно - лишь вопрос времени. Сейчас им как никогда нужны герои ...
- ❖ 37: Последним желанием старого и любимого Вами волшебника / священника состоит в том, чтобы его прах был развеян в далеком озере / вулкане / ручье / поле / море. Каждый из персонажей каким-то образом связан с этим мудрецом, и он клянется, что его последнее желание будет исполнено. Беда в том, что у соперника старца другие планы относительно праха старика; планы, которые включают темные ритуалы, жертвоприношения и вызов древнего зла.
- ❖ 38: Персонажи ищут убежище от непогоды или какой-либо другой угрозы и находят место, где можно укрыться. Они обнаруживают, что натолкнулись на что-то гораздо более ужасное, чем просто убежище, и должны разобраться с опасностями, которые таятся внутри, пока не стало слишком поздно.
- ❖ 39: Однажды дождливой ночью персонажи отдыхают дома, как вдруг их зовут на помощь. Каждый персонаж выходит (вместе с другими любопытными наблюдателями) и обнаруживает женщину, плачущую под дождем, держащую умирающего мужчину на руках. Он весь в крови и умирает, несмотря на попытки его спасти. Женщина утверждает, что на нее напали странные существа, убив ее телохранителя. Игроки находят на мертвце эмблему королевского гвардейца. Эта женщина принцесса, выполняющая секретное задание? Или все совсем не так, как кажется - возможно, она сама убийца - и совсем не та, за кого себя выдает?
- ❖ 40: Персонажи были ошибочно приняты за шпионов / вражеских агентов / другую группу приключенцев, неким приспешником, работающим на могущественных врагов. На них нападают, но им удается отбиться от нападающих, узнав их мотивы. Попытки объявить себя невиновными оказываются бесплодными. Возможно, приспешник осознает свою ошибку, но теперь опасается наказания, когда сообщит об этой ошибке своему начальству.
- ❖ 41: Однажды утром игровые персонажи просыпаются и оказываются в весьма необычной ситуации: каждый окружен друзьями и возлюбленными, которые думают, что они - кто-то другой. Беглый взгляд в зеркало показывает проблему ... они ЯВЛЯЮТСЯ кем-то другим, точнее говоря, одним из других игроков - людьми, которых они никогда не встречали! Теперь они должны попытаться вернуться к своей прежней жизни, все время пытаясь понять, что с ними случилось.

Примечание для DM / GM: в начале игры попросите каждого игрока передать свой лист персонажа человеку справа. Пока все не решится, это будет персонаж, которого он или она будет играть!

- ❖ 42: На лицах персонажей появляются странные отметки, похожие на татуировки - отметки, которые, кажется, привлекают внимание некоторых очень неприятных существ (гоблинов, стирджей, виверн и т. Д.). Персонажи изгоняются из своих городов из-за веры в то, что они прокляты, не говоря уже о постоянном источнике опасности для окружающих. Теперь им нужно выяснить, как справиться с той странной магией, которая сейчас их прокликает, при этом отбиваясь от все более многочисленных существ, которые находят их, где бы они ни прятались!
- ❖ 43: Персонажи ночуют в гостинице. Ночью странное заклинание обрушивается на всех в таверне, кроме персонажей. Пострадавшие передвигаются, как будто ходят во сне, и направляются к туманной поляне в лесу в миле от гостиницы. Один или несколько персонажей просыпаются и видят это, понимая, что что-то не так, и что он или она не единственный, кто не пострадал.
- ❖ 44: Боевая группа орков / гоблинов / мародеров атакует укрепленный город, где находятся персонажи, и пробивает стену. Идут жестокие уличные бои, а жизни висят на волоске. Возможно, горстка героев сможет удержать свои позиции, убив достаточно врагов, чтобы ослабить атаку и отбросить нападающих через брешь?
- ❖ 45: Игроки просыпаются от запаха дыма в воздухе и понимают, что в их гостинице устроили пожар. Поскольку нижний этаж полностью охвачен пламенем, а дым становится все гуще, игровые персонажи должны найти другой выход из гостиницы, пока не стало слишком поздно. Что еще хуже, пожар был не случайным - кто-то хотел убить одного или нескольких жителей гостиницы - или, возможно, отправить сообщение ее владельцу?
- ❖ 46: Персонажи вовлечены в карточную игру с высокими ставками в захудалой таверне, и каждый из них выигрывает приличный хоть и небольшой куш. К сожалению, мелкий и мстительный член преступного мира / политической элиты / вооруженных сил сидел за тем же столом и очень плохо играл всю ночь. Неважно, подозревает ли он в обмане или просто хочет преподать этим выскочкам урок за то, что они посмели выставить его неудачником на этой партии, проигравший намеревается отомстить им.
- ❖ 47: Ваши персонажи - незаконнорожденные сыновья местного дворянина, обладающего некоторой властью, который только что умер. Его законный наследник пока не слишком сильно контролирует землю, а амбиции всегда были общей чертой игровых персонажей. Единственная проблема в том, что ни один из них сам по себе не имеет влияния или силы, чтобы захватить власть - только через неустойчивый союз они могут свергнуть своего сводного брата и взять то, что, по их мнению, принадлежит им по праву!

BLACKSTONE
Entertainment, Inc