

# D100 ВСТУПЛЕНИЙ ДЛЯ ВАШЕЙ ИГРЫ



| K100 | Вступление  |
|------|---|
| 1    | Персонажи начинают в качестве рабов в огромной организации огров, которые планируют заточить их в соляных шахтах до конца дней. Когда один из охранников на мгновение отворачивается, группа замечает связку ключей на его поясе. Смогут ли они вырваться из оков?  |
| 2    | Торговец продал каждому персонажу поломанную вещь: треснувший молоток, ржавую броню и т.д. Группа встречается возле его магазина, который «по совпадению» оказывается закрыт.   |
| 3    | Кто-то выкопал глубокую яму-ловушку на дороге, и персонаж (или кто-то другой) упал в неё. Группа собирается вместе, чтобы помочь ему.   |
| 4    | Группа начинает в качестве гладиаторов, и они должны сразиться друг с другом. Их могли привезти в Колизей деньги или рабство.   |
| 5    | Вся группа вместе путешествует в караване из одного города в другой. В течение дня бандиты/орки совершают набег на караван, убивая членов каравана и сжигая некоторые повозки, прежде чем скрыться в дебрях. Компания выходит из-под остатков своего каравана и вынуждена объединиться во временную группу... вы ищете рейдеров, чтобы отомстить? Вернуть украденное? Или вы продолжаете свой путь, потому что у вас есть более важные дела/миссия? |
| 6    | Вас всех обвиняют в одном и том же убийстве/грабеже, и вы встречаетесь в тюрьме.  |
| 7    | Вся компания связана с определенной церковью. Они могут быть членами духовенства, блюстители или кто-то, кто имеет негативную связь с указанной церковью.   |
| 8    | Компании рассказывают о новой таверне, в честь торжественного открытия которой предлагаются бесплатные напитки. Все персонажи посещают мероприятие и оказываются похищенными. Они просыпаются на невольничем корабле без снаряжения и должны сбежать или взять корабль под свой контроль.   |
| 9    | Член группы (или несколько человек) находится на борту торгового корабля, направляющегося через море, чтобы доставить редкие товары, когда его корабль проглатывает гигантский кит/морское чудовище! Внутри него находятся остальные члены группы и несколько других суровых на вид морских жителей, которые живут в небольшом городке, построенном после прежних кораблекрушений.  |
| 10   | Каждый персонаж входит в волшебный портал (игроки могут выбрать пункт назначения). Случайная неудачная телепортация приводит их на дно пещеры, в их руках снаряжение друг друга.  |
| 11   | Странная эпидемия пронеслась по городу, превратив почти всех в камень. Ваша группа не пострадала и встретилась в тихой гостинице, наполненной статуями.   |
| 12   | Каждого члена партии шантажируют (используя соответствующие вещи). Шантажист собрал их вместе, предложив сумму, достаточную для погашения их долга.   |
| 13   | Гостиница, в которой остановились персонажи, до ужаса переполнена. Они вынуждены делить стол. Местная суровая гостья утверждает, что это ее зарезервированный столик, и требует, чтобы группа ушла или встретилась с ее бандой...   |

|           |   |
|-----------|---|
| <b>14</b> | Каждый член группы имеет значительный долг перед другим членом компании (предложите им выяснить, кто кому должен).  |
| <b>15</b> | Группа застряла в подвале злого волшебника. Каждый из них (в своих целях) пытался проникнуть в башню и был пойман охраной.  |
| <b>16</b> | Каждому члену партии снились странные, повторяющиеся сны, в которых персонажи были великими героями. Они никогда раньше не встречались — до этой случайной встречи на дороге...   |
| <b>17</b> | Персонажи просыпаются, прикованные друг к другу, в комнате из песчаника, с решеткой в стене, пропускающей очень яркий свет, и звуками толпы аплодирующих людей. Им требуется секунда, чтобы осознать, что они собираются сразиться с другой группой/гигантским существом в гладиаторской битве.   |
| <b>18</b> | Все группа находится на похоронах, когда покойный возвращается к жизни и бросается на скорбящую семью.  |
| <b>19</b> | Вы приходите в сознание. Глаза открываются, и руки сразу же немеют. Вы пытаетесь посмотреть на них, но вы не лежите на спине. Вы прикованы цепями. Ваше тело падает вперед, и вы чувствуете сильную боль в плечах. Цепи сжимают ваши запястья, вы смотрите вниз. Ваши ноги тоже прикованы, но не вместе, а к стене. Паника наступает, когда вы поднимаете взгляд и видите другие фигуры, ваши друзья, все в том же затруднительном положении, за исключением одного человека, который, кажется, находится в железной клетке. Они все без сознания, медленно приходят в себя. У вас нет снаряжения, у вас нет ничего кроме одежды. |
| <b>20</b> | Вся группа одновременно прибывает в темницу, чтобы отозваться на одно и то же объявление с просьбой о помощи в поиске артефакта. Когда они начинают спорить, следует ли им работать вместе и разделить награду, они попадают в засаду небольшой группы гоблинов.  |
| <b>21</b> | Все персонажи были на одном корабле, когда он попал в штурм. Их вынесло на берег с обломками, и они, кажется, единственные выжившие.  |
| <b>22</b> | Группа скована цепями и идет за повозкой. Один из охранников упоминает, что вас всех принесут в жертву.   |
| <b>23</b> | В детстве каждый из вас был зачислен в межкультурную ассоциацию друзей по переписке. Будучи взрослыми, вы впервые встречаетесь с другими писателями.  |
| <b>24</b> | Вы все — жертвы двойника, который украл все ваши личности.  |
| <b>25</b> | Игроки приглашаются на чтение завещания троюродного дедушки [случайного игрока]. Когда вся группа появляется, они узнают, что дедушка был кем-то вроде авантюриста - ведь однажды он приобрел Таинственный Макгаффин из Храма Красной Сельди! Они также обнаруживают, что они были не единственной хорошо вооруженной группой, которая появилась...   |
| <b>26</b> | Компанию попросили помочь защитить передвижной карнавал, направляющийся в соседний город. Все идет хорошо, пока однажды силача не находят раненым в своей палатке. Он утверждает, что одного из членов карнавала унёс в лес тот же человек, что напал на него.  |
| <b>27</b> | Ранее группе было поручено украсть что-то у первобытного племени. Им удалось заполучить эту вещь, но их поймали, и теперь они должны сбежать.   |
| <b>28</b> | Вся компания находится в гостинице, и внезапно люди снаружи начинают паниковать, и кто-то стучит в дверь, крича «Дракон!».  |
| <b>29</b> | Компания присутствует на свадьбе общего друга. Во время мероприятия происходит что-то плохое, и это подталкивает группу начать приключение.   |
| <b>30</b> | Компания находится в большом замке, посещает какое-то мероприятие. Начинается случайный пожар, грозящий быстро уничтожить все здание. Группа должна убежать, и они решают, кого из всех людей, находящихся в опасности, они собираются спасти.  |

|    |   |
|----|---|
| 31 | Город горит. Враги бегают по улицам, убивая всех горожан, которых видят, практически не встреча сопротивления. К счастью, на членов группы еще не напали, но им нужно найти способ сбежать. Все городские ворота охраняются вражескими солдатами.   |
| 32 | К группе приближается человек, который утверждает, что застрял во временной петле [вспомните День сурка]. Он говорит, что они уже помогали ему раньше и очень близки к тому, чтобы выяснить, как вырваться из петли. Он может предоставить компании любые доказательства, которые персонажи запросят.   |
| 33 | Группа слышит слова человека, который утверждает, что является пророком апокалипсиса. Мужчину арестовали за нарушение общественного порядка, но компания начинает находить доказательства того, что его предсказания сбываются... [это не значит, что будет апокалипсис, просто мужчина предсказал многие элементы основного конфликта сюжета.]   |
| 34 | В большом городе вспыхнула серьезная инфекция. Власти установили карантин, но компания видит, как группа людей сбегает.   |
| 35 | В ночном небе падают звезды. Они устраивают невероятное световое шоу, которое заставляет большинство горожан останавливаться и смотреть. Однако когда всё это заканчивается, люди возвращаются в свои дома и обнаруживают, что их ценное имущество исчезло.   |
| 36 | Группа находится рядом с городской площадью, где лидер оппозиции произносит речь перед большой толпой. Внезапно солдаты [которые могут быть, а могут и не быть на стороне правительства] нападают на толпу.   |
| 37 | Коррумпированный барон заставил группу пойти на военно-морскую службу, и ей нужно найти способ покинуть корабль.  |
| 38 | Персонажи (которые еще не встретились друг с другом) наслаждаются напитками в таверне, когда бандиты выламывают дверь, требуя денег. После разрешения ситуации у группы возникают проблемы с законом.   |
| 39 | Таинственная фигура вербует каждого члена группы для ограбления и предаёт их сразу же, как только работа будет завершена.   |
| 40 | Сидя в таверне, мужчина подходит к одному из членов группы и становится перед ним на колени. Плача, мужчина говорит ему, что он благодарен за то, что полноправный Лорд жив.  |
| 41 | К своему удивлению, группа обнаруживает, что они единственные не-культисты, проживающие в гостинице.  |
| 42 | В состав группы входят молодые жители маленького городка, и в рамках обряда «совершеннолетия» они должны исследовать могилу местного героя и принести гравюру из его гроба. Чего они не знают, так это того, что каждый подобный обряд, происходящий в городе, — это скорее игра, организованная мэром и другими чиновниками и горожанами, которые придумали хитрые задачи, чтобы бросить вызов потенциальным авантюристам. |
| 43 | Группа начинает в качестве охранников дворянского схода накануне революционного восстания.  |
| 44 | Лорд проводит грандиозный турнир. Чтобы принять участие в состязаниях по рукопашному бою и/или стрельбе из лука со всех земель приезжают люди, а славные рыцари приезжают на рыцарский поединок. Вдоль главной дороги, ведущей в город, примерно в дне езды от турнира стоит огромная популярная таверна/гостиница. Она ломится от путешественников, направляющихся на турнир, среди посетителей конечно же персонажи.      |
| 45 | Персонажи просыпаются в чумной повозке. Их тела собираются бросить в братскую могилу.   |
| 46 | Все персонажи находятся на городской площади, желая стать свидетелями казни известного главаря бандитов. Соратники бандита начинают спасательную операцию, не заботясь о безопасности зрителей. (Вариант: когда с бандита или палача снимают капюшон, один персонаж потрясен, увидев, что это его родственник.)   |
| 47 | Все персонажи выросли вместе в небольшой фермерской общине и, как ожидается, возьмут на себя работу своих отцов. Однако одним дождливым весенним вечером рыцарь во главе роты солдат приходит собрать всех трудоспособных людей в округе. Грядет война.   |

|    |   |
|----|---|
| 48 | Компания начинает в качестве не знакомых друг с другом охотников за сокровищами, которых богатый покровитель собрал вместе в поисках легендарного фолианта. Однако компания не знает, фолиант — это невыразимое зло, а их харизматичный покровитель — лидер секретной организации. Организация, стремящаяся к разрушению/покорению/апофеозу/чему-то злому.  |
| 49 | Отряд привели в один город; фестиваль, цирк и т. д. Ночью банда воров украла все дорогие (более чем обычные вещи) вещи в деревне. Искатели приключений наняты, чтобы выяснить, кто это сделал, и вернуть все украденное.  |
| 50 | По своим собственным причинам каждый из вас решил (или был выбран) присоединиться к Ye Olde Heroes for Hyre, крупнейшей частной охранной и наемной компании в стране. Как новички, вы были назначены в один отряд. Командир вашего отделения только что вручил вам первое задание.  |
| 51 | В город пришёл передвижной карнавал, и вы все решили осмотреть достопримечательности. Вспыхивает суматоха, и вы понимаете, что находитесь на пути сбежавшего (или освобожденного?) разъяренного зверя. Его дрессировщика нигде не найти; вы единственные, кто может помешать ему ворваться в большую толпу беспомощных горожан.   |
| 52 | Отряд был казнен через бездонную яму за преступления реальные или нет. Однако после нескольких часов падения они оказываются в шумном подземном городе с населением, полным «казненных» людей. Они должны найти путь обратно на поверхность, чтобы отомстить.   |
| 53 | Вы подходите к воротам фабрики гнома-изобретателя Тинки Тонка, у каждого из вас есть золотой билет, позволяющий увидеть, что происходит внутри. Какие чудеса ждут!  |
| 54 | Металлические люди вышли из старого разрушенного замка и начали рубить лес. Они несут бревна обратно в замок, но никто не подошёл достаточно близко, чтобы увидеть, для чего они используются.  |
| 55 | Персонажи арестованы и доставлены в канцлерский суд. Там плачущая вдова заявляет, что это кто-то из вас убил ее мужа. Когда она не может определить, кто из вас, и вы заявляете о своей невиновности, вас временно отпускают, пока не будет собрана дополнительная информация. Вы можете сбежать из города вместе или объединиться, чтобы найти настоящего убийцу. Мастер также может заранее поговорить отдельно с одним игроком, так что один из них на самом деле является убийцей, и может включить это в предысторию своего персонажа. |
| 56 | С каждым из вас связывается Совуси Алетонго, тэйский принц, который предлагает вам невероятно выгодную сделку. Когда вы прибудете в согласованное место встречи — заброшенную хижину в лесу, — вы обнаружите только остальных членов группы.  |
| 57 | Вы все (как минимум) двоюродные братья по линии прародителя Голана Мужественного, красивого и лихого барда с несколькими жёнами. Он организовал небольшое наследство для всех своих потомков, и собрал их всех в небольшие группы в зависимости от географического положения. Группа представляет внуков вашего региона.  |
| 58 | Все прилегающие районы страдают от сильной засухи, но в одном городе проходит масштабный праздник урожая. Различные слухи настолько заинтриговали каждого участника, что они решили отправиться в путешествие.  |
| 59 | Сильные дожди размыли все мосты и дороги, кроме главного шоссе. Люди сформировали караван, чтобы добраться до возвышенности. Ваша группа в конечном итоге начала путешествовать вместе.   |
| 60 | Магистрат послал свой отряд, чтобы поймать любого, кто выглядит подозрительно. Все из вашей компании оказались таковыми. Однако вас не собираются арестовывать. Магистрат хочет собрать группу незнакомцев, чтобы кого-то похитить.   |
| 61 | Вы все посетили большой банкет. Во время пира вы все потеряли сознание. Вы просыпаетесь утром, и все гости, кроме вас, мертвые.   |
| 62 | Огромный фиолетовый ураган пронесся над городом, где случайно остановились все персонажи. Вы проводите несколько часов в ловушке в подвале, пока на вас не обрушивается ветер.  |
| 63 | Каждый игрок в долг перед местным Лордом. Загадочная фигура недавно пришла к Лорду и купила эти долги, и теперь он созывает персонажей вместе, чтобы забрать их.  |
| 64 | Вы дети-сироты и являетесь частью детского дома, который находится на самоокупаемости за счет сельского хозяйства. Внезапно голем-рабочий перестает работать.   |

|    |   |
|----|---|
| 65 | <p>Какой-то благородный Лорд призвал искателей приключений помочь ему очистить землю от гоблинов или выполнить какой-нибудь другой квест, соответствующий кампании. Тот, кто лучше всех справится с заданием, получит приз. Однако все вы пропустили памятку о том, что должны были приходить группами (здесь укажите размер группы). Вы единственные, кто появились одни, так что теперь вы вместе застряли в команде.</p>   |
| 66 | <p>Каждый из вас независимо друг от друга помог остановить какое-либо преступление или катастрофу непосредственно перед началом кампании, и все по своим собственным причинам. Вас всех пригласили на какую-то церемонию, где вы будете удостоены за это чести. Во время церемонии несколько людей, недовольных вашим поступком, нападают конкретно на каждого персонажа из компании.</p>   |
| 67 | <p>Все игроки пытаются убить одного и того же лорда-затворника и запланировали свои вторжения на один и тот же день.</p>  |
| 68 | <p>Это день, которого боится каждая гильдия в столице. Все должны представить свой годовой бухгалтерский отчет в бухгалтерский отдел, чтобы определить, все ли в отчете правильно. Каждый член группы вытянул короткую соломинку и теперь должен доставить книги своих гильдий. Вы провели последние 8 часов, стоя вместе в очереди, знакомясь друг с другом, чтобы скоротать время. Когда первый из персонажей выходит вперед, у входа слышен шум...</p>   |
| 69 | <p>Падая без сознания в бою, вы слышите, как бог Латандер говорит Тиру: Он еще не готов, отпусти его! Вы просыпаетесь от птицы, клюющей вашу одежду. Рядом с вами на земле лежат тела, вдалеке люди. Воздух пахнет металлом от крови вокруг вас, земля красная. Вы видите, как другие просыпаются, и ваши глаза встречаются. Вы узнаете связь в их глазах. Раненый, что бы вы хотели сделать?</p>   |
| 70 | <p>Вы просыпаетесь от крика петуха. Вам удается разлепить веки и обнаружить, что давление на вашу грудь оказывает сам петух, который смотрит на вас с убийственной злобой и снова кукарекает. Это вызывает чудовищную головную боль, наличие которой вы только осознали. Вы соскальзываете с деревянных... полок, покрытых соломой? на которых вы спали, и, шатаясь, поднимаетесь на ноги. Теперь голова раскалывается: это похмелье ощущается как болезнь. Вы в своем единственном комплекте красивой одежды, который теперь безнадёжно испорчен: перепачкан грязью, навозом, разбитыми яйцами, соломой и густым, резким запахом загадочного ликёра из кувшина, и теперь вы вспоминаете того парня в шляпе, который настаивал, чтобы вы его выпили. Несколько кур клюют землю у ваших ног. Вас рвет в пыль и солому перед собой: куры наблюдают. Вы ополаскиваете рот последним глотком несвежей воды из фляги. Теперь вы наконец увидели, что спали на лавке повозки, которая каким-то образом проломила стену курятника. Исчезли лошади, которых вы помните, слишком быстро тянувшие повозку через мост, а остальная часть группы ехала сзади. Остальные персонажи растянули по курятнику и начинают просыпаться. Петух снова кукарекает. Боги, как же болит голова.</p> |
| 71 | <p>Группа просыпается на пляже перед бесконечным лесом, который, кажется, будет продолжаться вечно, независимо от того, как далеко вы зайдете. Вас необходимо выполнить квест в лесу, чтобы вам разрешили уйти.</p>   |
| 72 | <p>Возвращаясь домой после долгого путешествия, вы утешаетесь знакомым видом холмов, окружающих деревню, и начинаете думать о горячей ванне и красивой, удобной кровати. Ваше счастье превращается в шок, когда вы поднимаетесь на вершину холма. Как могла исчезнуть вся деревня?</p>  |
| 73 | <p>Стареющий волшебник желает вернуть долг обществу и открыть собственную школу волшебства. Ему срочно нужна его первая книга заклинаний, но он продал ее несколько лет назад, путешествуя по стране. Верните её, и он щедро заплатит.</p>  |
| 74 | <p>Персонажи посещают местную ярмарку и занимаются своими делами, когда слышат крики. На артистов в центре ярмарки нападают. Пока все остальные убегают от опасности, герои опускают головы и бросаются вперед.</p>   |
| 75 | <p>Ваша группа только что завершила свою первую работу в качестве официальных искателей приключений, и вы направляетесь к женщине, которая дала вам задание, когда та прибегает и заявляет, что принцессу убили, а вашу группу подставили.</p>  |

|    |   |
|----|---|
| 76 | <p>Персонажи были частью группы исследования подземелий. Почти все остальные NPC, кроме лидера, его мага и трех его солдат, встретили свою смерть в этом подземелье. В последней комнате какой-то артефакт, выставленный на алтаре, окруженный грудами золота и драгоценных камней. Во время отдыха один из участников группы подслушивает разговор лидера и его помощника-мага. Они хотят заполучить артефакт и золото себе. Ночью, когда кажется, что все спят, вы видите лидера и его помощника на постаменте, где находится артефакт. При прикосновении лидер кричит и бросает артефакт в сторону группы, но его внезапно разрывается на части неизвестная сила. Сильный ветер словно засасывает все, что находится рядом, и становится все сильнее. Вы будите всех, забираете артефакт и выбегаете из подземелья. Снаружи подземелье рушится, и вы оказываетесь в горах без снаряжения и продовольствия, там осталась только одна лошадь с провизией, а все остальные разбежались. Персонажи и трое солдат выжили.</p> |
| 77 | <p>Группа нанята для расследования смерти на месте археологических раскопок разрушенного города. Один из археологов растворился в воздухе, но через несколько дней появился вновь. Поначалу он выглядел нормально, но затем во время ужина начал быстро стареть и умер от старости. Во время расследования группа проходит через портал, через который нельзя вернуться назад. Они оказываются в городе до того, как тот был разрушен, а позже выясняют, что весь город застрял в петле Дня сурка. Им предстоит либо придумать, как вырвать город из петли, либо найти, как выбраться самим, не погибнув так, как это сделал археолог.</p>  |
| 78 | <p>Странного вида корабль без экипажа заплыл в местные доки. Карты внутри, кажется, прокладывают путь к ранее неизвестным землям. В каюте обнаруживается, предположительно, дневник капитана, написанный на странном языке и залитый кровью. Журнал переведен, осталось только присоединиться к команде.</p>  |
| 79 | <p>Персонажи начинают в качестве группы молодой знати в частной академии, куда старейшины отправили их изучать культуру, этикет и политику. Старейшины не знали, что некоторые мастера также учили их сражаться и использовать магию. Эти мастера — новички, и никто точно не знает, как они получили свои должности. Однажды ночью, когда группа направляется на секретное обучение (они не знает, что оно не является частью обычной учебной программы), они обнаруживают, что их новые мастера убиты, а также некоторые подсказки, которые приведут их к остальной части приключения. Мастера представляли собой тайную группу, которая проникла в академию, чтобы обучать и вербовать молодых и сильных людей для своего дела [вставьте сюда основной квест]</p>  |
| 80 | <p>Вся компания на огромном аукционе: единственная проблема? Им всем нужен один и тот же предмет.</p>   |
| 81 | <p>Ежегодные охотниччьи соревнования, компания собирается в группу, поскольку соревнование требует определенного количества людей в охотничьем отряде.</p>  |
| 82 | <p>Местный судья собирает специальную оперативную группу из городской стражи и бывших заключенных, чтобы уничтожить городскую сеть контрабандистов.</p>   |
| 83 | <p>Группа находится в приморской таверне, когда врывается местный рыбак и рассказывает историю об ужасном морском чудовище. Успокоив нервы, рыбак хочет нанять искателей приключений, чтобы они убили зверя.</p>  |
| 84 | <p>В местной таверне проводится танцевальный конкурс. Во время особенно энергичного танца Голиафа пол проваливается, и группа и многие другие посетители бара оказываются на дне пещеры, которая также является большим поселением гоблинов.</p>  |
| 85 | <p>Злодей захватывает группу, услышав пророчество о том, что только они могут остановить его злой план. Компания никогда не встречалась, и в конечном итоге именно злодей знакомит их друг с другом.</p>  |
| 86 | <p>Группа посещает городской маскарад карнавал. Во время торжества на главной площади группа людей в одинаковых масках начинает наносить ножевые ранения гулякам.</p>   |
| 87 | <p>В сельской местности появилась странная дверь, ведущая в волшебное бесконечное и случайное подземелье. Она быстро становится магнитом для искателей приключений и их приспешников.</p>   |
| 88 | <p>Группу вызвали в башню знаменитого эксцентричного волшебника. Волшебник нанимает авантюристов в качестве... подопытных.</p>  |

|     |   |
|-----|---|
| 89  | Во время общего ремонта канализации под городом была обнаружена новая серия туннелей. Город нанимает людей для его исследования.  |
| 90  | За морем обнаружен новый континент. Все искатели приключений путешествуют по морю, чтобы увидеть эту новую диковинную землю.  |
| 91  | В королевстве, в котором находились игроки, существовала группа знаменитых героев, которые не- сколько раз спасали землю, сохраняя мир и на данный момент обеспечивали стабильность монарху, поскольку имели влияние на общественное мнение. К сожалению, однажды ночью во дворце все они умерли во сне от сильнодействующего и редкого яда. Нынешний монарх, который лишь недавно вступил на трон после смерти своего отца, опасается, что люди могут ополчиться против него, поэтому он пытается скрыть загадочную кончину героев. Волшебники монарха верят, что любую магическую иллюзию смогут обнаружить маги города, поэтому они используют магию, чтобы найти в королевстве двойников. Игроки собраны вместе, поскольку каждый из них больше всего напоминает одного из павших героев. Их всего лишь просят сыграть роль легенд королевства, но в конечном итоге они оказываются втянутыми в приключение по защите своей родины и должны стать героями, которыми притворялись. |
| 92  | Группа вместе с парой NPC была похищена личём для использования в качестве подопытных. Они должны вырваться вместе, но мало кто знает, что лич использует НПС в качестве шпионов.   |
| 93  | Членов отряда наняли, чтобы они украли волшебную книгу из королевских архивов. Однако прикосновение к книге телепортирует вас внутрь нее. Персонажи должны работать вместе и дожить до конца истории книги или найти другой способ сбежать из книги.  |
| 94  | В городе идет спектакль об оборотне. Оказывается, они использовали настоящего оборотня в качестве актера, чтобы придать спектаклю реализм, а театр нанял персонажей, чтобы они удерживали его, играя роль охотников на оборотней.   |
| 95  | Персонажам были предоставлены варианты жизни в тюрьме и лабиринте. Считается, что они выбрали лабиринт, и их телепортируют в логово дракона в виде пилы, и им нужно работать вместе, чтобы выжить.  |
| 96  | Русалка дала каждому из персонажей по волшебному мечу и сказала, что они избраны, чтобы убить злого лорда. Когда все игроки достигают замка лорда с одинаковыми мечами, они понимают, что лорд не такой уж и злой, а русалка просто хочет, чтобы кто-то убил ее бывшего.  |
| 97  | Вы все просыпаетесь на горящем кукурузном поле.   |
| 98  | Группа просыпается от грохота, когда стена башни темницы, в которой они находились, падает в море. Поле замедления времени, которое удерживало их, теперь не действует, поскольку замок пришел в упадок. Прошло три столетия с тех пор, как они были заключены в тюрьму.  |
| 99  | Компания готовится умереть на окраине города. Некоторые прикованы к кольям, пара находится в позорных столбах, другие привязаны к земле за каждую конечность, а одного заталкивают в клетку для нищих. Собака с удовольствием вылизывает босые ноги одного заключенного... но к её ошейнику что-то привязано.   |
| 100 | Один из игроков — очень могущественный благородный принц, который нанял других персонажей охранять себя во время его охоты. Охотничья поездка попадает в засаду культа, которому нужна кровь принца для демонического ритуала.  |

Больше полезных материалов вы всегда найдете в телеге ["Sneaky Dice | Полезности для ДнД"](#)

Автор оригинальной статьи: [DNDspeak](#)

Перевод: [Atreyu](#)

Верстка и оформление: [Ampersand Crew](#)

