



СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

— ◆ — ДЛ Я ФЭНТЕЗИ-КАМПАНИИ: — ◆ —
ВЫБОР И ПОСЛЕДСТВИЯ



ЗАЦЕПКИ
И СОБЫТИЯ



ВЫБОРЫ
И РАЗВИЛКИ



ПОСЛЕДСТВИЯ
И СОЦЕНАРИИ



НАГРАДЫ
И ИЗМЕНЕНИЯ



НОВЫЕ
ПОДСКАЗКИ

Артём Лисов

**Случайные события для фэнтези-
кампании: выбор и последствия**

«Автор»

2026

Лисов А.

Случайные события для фэнтези-кампании: выбор и последствия /
А. Лисов — «Автор», 2026

Путь между городами снова оказался пустым, а ведущему нужна сцена прямо сейчас? В книге собраны 220 случайных событий для фэнтези-кампаний: на дороге, в городе, подземелье и лагере, среди политических интриг и магических происшествий. Каждое событие содержит завязку, осложнение, варианты решения, возможный итог и связь с миром. Результат можно выбрать под текущий сюжет или определить броском кости. Уровень давления легко настроить под спокойную или жесткую игру, а общие роли заменить именами и фракциями своего сеттинга. Случайность здесь не закрывает сюжет и не обесценивает решения игроков. Неудача меняет положение, создает долг, новый след или конфликт, но оставляет героям возможность действовать дальше. Книга поможет оживить путешествие, привал, расследование, совет фракций или встречу с непонятной магией. Вы получите готовую сцену за несколько минут и последствие, которое можно вернуть в кампанию позже.

© Лисов А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Событие как узел выбора	5
Как превращать результат в сцену	6
Масштаб, броски и адаптация	7
Дорога: 40 событий между пунктами назначения	8
1. Сломанный межевой столб	10
2. Караван без возницы	11
3. Плач под мостом	12
4. Дорога из белых перьев	13
Конец ознакомительного фрагмента.	14

Случайные события для фэнтези-кампании: выбор и последствия

Событие как узел выбора

Случайное событие полезно, если за несколько минут превращает путь, привал, визит в город или разговор при дворе в сцену с понятными ставками. Для этого нужны источник, заметное проявление, осложнение и хотя бы два возможных продолжения. Игроки понимают, на что могут повлиять, даже когда часть правды скрыта. Ведущий получает гибкую сцену, которую легко связать с текущими задачами, фракциями и прежними решениями группы.

Каждая сцена в книге требует выбора. Ни одна из них не должна без предупреждения уничтожить важного союзника, закрыть единственный маршрут или обесценить решение игроков. После отступления героев ситуация продолжает развиваться: спор решают другие, улика меняет владельца, цена бездействия становится видимой. Рискованная попытка тоже не обрывает игру. Неудача меняет положение, но оставляет группе возможность действовать дальше.

Банк разделён на шесть сред: дорога, город, подземелье, лагерь, политика и магия. Границы между ними условны. Дорожную сцену можно перенести на речной путь, городскую — в большой монастырь, политическую — на совет разбойничьих атаманов. Магический эффект может оказаться древней технологией или вмешательством духов. При переносе сохраняйте основу: участники и их цели, препятствие, срочное решение и видимое последствие.

В спокойной кампании достаточно задержек, репутационных неловкостей, небольших долгов и бытовых конфликтов, которые позволяют помочь без большого риска. В жёсткой кампании добавляйте сроки, дефицит, преследование, политическую цену и угрозу отношениям. Больше число врагов само по себе редко делает сцену лучше. Сильнее работает выбор между ценностями: скоростью и справедливостью, тайной и доверием, выгодой и безопасностью, законностью и милосердием.

Назначайте проверку, когда неопределённость действительно усиливает выбор. До броска назовите возможную цену: потерю времени, расход ресурса, шум, подозрение или новую обязанность. Успех даёт преимущество либо позволяет решить проблему чище. Неудача раскрывает осложнение, отдаёт инициативу другой стороне или заставляет заплатить объявленную цену. Один бросок не должен уничтожать ключевую улику. Меняйте способ её получить, надёжность, владельца или стоимость.

В книге намеренно используются общие роли: советник, гильдия, храм, пограничный отряд, школа магов, старый дом. Подставляйте названия, символы и исторические связи своего мира. Не переносите узнаваемые фракции, персонажей и уникальные элементы чужих сеттингов. Чтобы сцена не выглядела вставной, привяжите её к существующему долгу, слуху, второстепенному персонажу или ресурсу, за который группа уже боролась.

Как превращать результат в сцену

Сначала определите задачу сцены. Она может замедлить путь, открыть след, показать последствия чужой власти, проверить отношения в группе или изменить отношение фракции к героям. После этого бросьте кость, используйте генератор либо выберите результат под текущий ритм. Таблица даёт материал, а окончательное решение остаётся за ведущим.

Начните с конкретного образа и не спешите с объяснением: повозка едет без возницы, колокол повторяет вчерашнюю тревогу, в лагере стоит лишняя миска, на совете появляется лишний голос. Дайте игрокам задать вопросы и обозначить намерение. Затем вводите осложнение. Такой порядок оставляет пространство для исследования и не превращает сцену во внезапное наказание.

У каждого результата есть мягкий и жёсткий режим, то есть два уровня давления для одной сцены. Мягкий подходит после тяжёлого эпизода или передышки. Жёсткий нужен ближе к кульминации, при явном запросе на риск или для связи побочной сцены с главным конфликтом. Давление можно повысить уже по ходу: привести патруль, обозначить истекающий срок или вмешать третью сторону.

Обычно хватает трёх базовых выходов: вмешаться и принять ответственность; исследовать источник, отложив окончательное решение; отказаться и заплатить понятную цену. Не защищайте заранее придуманный финал от идей игроков. Для любого нового пути достаточно определить, чьи интересы он затронет и какой долг после него останется.

После сцены запишите одно изменение мира: новый контакт, испорченную репутацию, открытый маршрут, обязанность, слух, нового владельца улики или фракцию, которая узнала о героях. Одного последствия достаточно. Сцена входит в кампанию тогда, когда её результат можно вернуть позже.

Масштаб, броски и адаптация

Для разделов на сорок результатов подойдут 1к40, колода пронумерованных карточек или генератор чисел. Для разделов на тридцать пять результатов используйте 1к35 либо 1к100 с повторным броском при значении выше 35. При прямом выборе смотрите на задачу сцены: «след» поддержит расследование, «цена» усилит давление, «контакт» расширит мир, «разрыв» проверит отношения.

Не превращайте событие в заслон перед единственным обязательным входом в сюжет. Для важного маршрута оставьте обход, переговорный путь или проход с ценой. Подозреваемый тоже не становится виновным только потому, что игроки выбрали его первым. Причина уже определена, хотя доказательства можно толковать, скрывать и покупать.

При переносе меняйте декорации, но сохраняйте механику. Колокол может стать световым маяком, гильдия — кланом, магическая печать — священным знаком, тракт — подземной рекой. Имена, гербы и обычаи берите из истории своего мира. Тогда сцена будет выглядеть его частью и не потребует заимствовать чужие уникальные элементы.

Дорога: 40 событий между пунктами назначения

Дорожная сцена должна показывать устройство мира, а не только расходовать припасы. Бросьте 1к40 или выберите результат по функции: спор задержит группу, след откроет новую линию, путник создаст отношение, а аномалия изменит представление о местности. В мягком режиме участники готовы договариваться. В жёстком появляются срок, патруль, непогода или преследователь. После отказа героев всё равно покажите итог: кому досталась дорога, куда ушёл свидетель и кто запомнил решение группы.

Профили сцен. На дороге профиль помогает быстро выбрать способ вмешательства, цену спешки и основу для переноса сцены.

Социальное препятствие. Без боя: переговоры, проверка документов, восстановление последовательности следов или небольшая практическая помощь; ремонт, обмен услугами, публичная договорённость или осторожное наблюдение до появления ключевой детали. Риск: срезать путь, действовать до прибытия властей или публично обвинить одну сторону. При неудаче вводите осложнение, а не тупик; использовать магию или силу открыто, рискуя привлечь внимание тех, кто связан с происшествием. Мягко: сведите ставки к задержке, неловкости или небольшой услуге: участники готовы выслушать разумный компромисс; ошибка может стоить времени или части припасов, но не должна закрывать маршрут. Жёстко: добавьте в сцену патруль, дедлайн или вооружённую третью сторону, но оставьте героям момент для решения; свяжите происшествие с преследованием или ложным обвинением, не превращая его в неизбежную засаду. При переносе сохраняйте две законные позиции, видимый предмет спора и срок решения.

Дорожная загадка. Без боя: сравнение показаний, демонстрация нейтральной выгоды и привлечение уважаемого местного свидетеля; проверка маршрута, поиск владельца вещи и предложение решения, при котором ни одна сторона не теряет лицо. Риск: при высоких ставках можно поставить собственную репутацию или ресурсы на выбранную версию событий; риск появляется, если герои решат разделить, чтобы одновременно удержать сцену и проверить дальний след. Мягко: оставьте сцену бытовой: опасность пока не выросла, а спор можно решить вниманием к деталям; введите доброжелательного посредника, который объяснит местный обычай и снизит напряжение. Жёстко: покажите цену промедления: портится груз, уходит свидетель или закрывается переправа; неверный ход может осложнить отношения двух общин и повлиять на следующий участок пути. При переносе сохраняйте странный признак, несколько проверяемых версий и обход с ясной ценой.

Локальный конфликт. Без боя: ремонт, обмен услугами, публичная договорённость или осторожное наблюдение до появления ключевой детали; переговоры, проверка документов, восстановление последовательности следов или небольшая практическая помощь. Риск: использовать магию или силу открыто, рискуя привлечь внимание тех, кто связан с происшествием; срезать путь, действовать до прибытия властей или публично обвинить одну сторону. При неудаче вводите осложнение, а не тупик. Мягко: ошибка может стоить времени или части припасов, но не должна закрывать маршрут; сведите ставки к задержке, неловкости или небольшой услуге: участники готовы выслушать разумный компромисс. Жёстко: свяжите происшествие с преследованием или ложным обвинением, не превращая его в неизбежную засаду; добавьте в сцену патруль, дедлайн или вооружённую третью сторону, но оставьте героям момент для решения. При переносе сохраняйте пострадавшего, выгодоприобретателя и мирный способ изменить баланс.

След и свидетель. Без боя: проверка маршрута, поиск владельца вещи и предложение решения, при котором ни одна сторона не теряет лицо; сравнение показаний, демонстрация нейтральной выгоды и привлечение уважаемого местного свидетеля. Риск: риск появляется,

если герои решат разделить, чтобы одновременно удержать сцену и проверить дальний след; при высоких ставках можно поставить собственную репутацию или ресурсы на выбранную версию событий. Мягко: введите доброжелательного посредника, который объяснит местный обычай и снизит напряжение; оставьте сцену бытовой: опасность пока не выросла, а спор можно решить вниманием к деталям. Жёстко: неверный ход может осложнить отношения двух общин и повлиять на следующий участок пути; покажите цену промедления: портится груз, уходит свидетель или закрывается переправа. При переносе сохраняйте улику, свидетеля и конкурента за право её толковать.

Ресурсный выбор. Без боя: переговоры, проверка документов, восстановление последовательности следов или небольшая практическая помощь; ремонт, обмен услугами, публичная договорённость или осторожное наблюдение до появления ключевой детали. Риск: срезать путь, действовать до прибытия властей или публично обвинить одну сторону. При неудаче вводите осложнение, а не тупик; использовать магию или силу открыто, рискуя привлечь внимание тех, кто связан с происшествием. Мягко: сведите ставки к задержке, неловкости или небольшой услуге: участники готовы выслушать разумный компромисс; ошибка может стоить времени или части припасов, но не должна закрывать маршрут. Жёстко: добавьте в сцену патруль, дедлайн или вооружённую третью сторону, но оставьте героям момент для решения; свяжите происшествие с преследованием или ложным обвинением, не превращая его в неизбежную засаду. При переносе сохраняйте дефицит, два несовместимых приоритета и понятную цену.

Пограничный инцидент. Без боя: сравнение показаний, демонстрация нейтральной выгоды и привлечение уважаемого местного свидетеля; проверка маршрута, поиск владельца вещи и предложение решения, при котором ни одна сторона не теряет лицо. Риск: при высоких ставках можно поставить собственную репутацию или ресурсы на выбранную версию событий; риск появляется, если герои решат разделить, чтобы одновременно удержать сцену и проверить дальний след. Мягко: оставьте сцену бытовой: опасность пока не выросла, а спор можно решить вниманием к деталям; введите доброжелательного посредника, который объяснит местный обычай и снизит напряжение. Жёстко: покажите цену промедления: портится груз, уходит свидетель или закрывается переправа; неверный ход может осложнить отношения двух общин и повлиять на следующий участок пути. При переносе сохраняйте спор о юрисдикции, третью сторону и временный выход.

1. Сломанный межевой столб

Профиль. Социальное препятствие. На 1к40 — 1. Без броска — когда нужна остановка перед важным пунктом.

Сцена. Землемеры старого баронства когда-то отмечали здесь границу. Каменный столб лежит поперёк дороги, а по обе стороны собрались крестьяне двух деревень.

Осложнение. Обе стороны уверены, что перенос столба лишит их воды и пастбища.

Развилка. Разобраться на месте; взять одну сторону под защиту; отказаться, сохранив нейтралитет и зафиксировав улики.

Итог. Награда: Проводник, сокращение пути или право безопасного постоя. Цена: обещание вернуться к незавершённому делу.

Связь с миром. Спор связан с забытым договором, копия которого может храниться у монастырского писца.

2. Караван без возницы

Профиль. Дорожная загадка. На 1к40 — 2; без броска — когда путь стал слишком ровным.

Сцена. Ночной туман разлучил обоз с людьми. Три повозки медленно катятся по уклону, ведомые обученными мулами.

Осложнение. Внутри нет тел, но есть свежая еда и следы поспешного ухода.

Развилка. Помочь участникам; проверить скрытую причину; использовать ситуацию, чтобы ускорить собственный путь.

Итог. Награда: Достоверный слух, полезный контакт и знак доверия. Цена: задержка или расход припасов.

Связь с миром. Товары помечены знаком торгового дома, который недавно объявил о пропаже партнёра.

3. Плач под мостом

Профиль. Локальный конфликт. На 1к40 — 3; без броска — когда нужно показать местную власть.

Сцена. Местные дети бросают в реку ленточки для речного духа. Из-под моста доносится детский плач, но голос принадлежит взрослому беглецу.

Осложнение. За ним охотятся не разбойники, а законные сборщики долгов.

Развилка. Договориться о временном решении; проследить источник происшествия; передать дело местной власти с доказательствами.

Итог. Награда: небольшой предмет с происхождением, скидка у местных или услуга караванщика. Цена: новая обязанность.

Связь с миром. Его долг возник из-за подложной расписки с печатью городского чиновника.

4. Дорога из белых перьев

Профиль. След и свидетель. На 1к40 — 4; без броска — когда игроки ищут слух или проводника.

Сцена. Стая перелётных птиц погибла от магического всплеска. Ветер выстилает трakt перьями, которые указывают в сторону старой башни.

Осложнение. Каждое поднятое

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.