

RPG И ТВОРЧЕСТВО

# ★ ПЕРВЫЙ ★ ПЕРСОНАЖ В RPG:

ЦЕЛЬ, СВЯЗИ И  
ВЫБОР НА СТАРТЕ



ВДОХНОВЕНИЕ  
ДЛЯ ТВОИХ  
ИСТОРИЙ



ТВОЯ  
ИСТОРИЯ



СФОРМУЛИРУЙ  
ЦЕЛЬ



ПОСТРОЙ  
СВЯЗИ



СДЕЛАЙ  
ПЕРВЫЙ ВЫБОР

ДЛЯ ТЕХ, КТО СОЗДАЁТ ГЕРОЕВ  
И НАЧИНАЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Артём Лисов

**Первый персонаж в RPG:  
цель, связи и выбор на старте**

«Автор»

2026

## **Лисов А.**

Первый персонаж в RPG: цель, связи и выбор на старте /  
А. Лисов — «Автор», 2026

Первый персонаж не обязан начинаться с биографии на десять страниц. Для старта достаточно понять, чего герой хочет сейчас, с кем связан, между какими ценностями выбирает и какое событие требует действия уже сегодня. В книге собраны 100 заготовок для RPG. Каждая дает ближайшую цель, значимую связь, трудный выбор и зацепку для первой сцены. Игрок быстро получает героя, который может принимать решения, а ведущий видит, как включить его в общий сюжет. Связи между персонажами добавляются только по взаимному согласию, поэтому чужая история не становится обязательством. Заготовки легко перенести в фэнтези, фантастику, мистику и другие сеттинги. Сборник поможет новичкам начать без страха ошибиться, а опытным участникам создать персонажа, который сразу взаимодействует с группой и не ждет отдельной сюжетной линии.

# Содержание

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Персонаж, который уже готов играть        | 5  |
| Четыре опоры старта                       | 6  |
| Цель: глагол вместо темы                  | 6  |
| Связь: почему другому не всё равно        | 7  |
| Выбор: две ценности, а не добро и зло     | 8  |
| Зацепка: событие начинается сегодня       | 9  |
| Как выбрать заготовку за пять минут       | 10 |
| Как ведущему встроить персонажа           | 11 |
| Как соединить двух персонажей             | 12 |
| Когда подготовка закончена                | 13 |
| Два примера готового старта               | 14 |
| Пример: уход без отдельной сюжетной линии | 14 |
| Пример: необычность с понятной ценой      | 15 |
| Банк из 100 стартовых заготовок           | 16 |
| Уйти, вернуться или найти своё место      | 17 |
| 1. Последний день в знакомом месте        | 18 |
| 2. Гость, который задержался              | 19 |
| Конец ознакомительного фрагмента.         | 20 |

# **Первый персонаж в RPG: цель, связи и выбор на старте**

## **Персонаж, который уже готов играть**

Для первой сессии персонажу не нужна полная родословная или подробная хроника детства. Нужны четыре вещи: ближайшая цель, значимая связь, трудный выбор и событие, которое требует реакции сейчас. Этого достаточно, чтобы идея начала работать за столом.

В книге собрано сто стартовых заготовок. Каждая отвечает на практические вопросы: что герой делает в первой сцене, кого уже знает, чего хочет добиться, какой цены старается избежать и почему его решение касается остальных. Заготовки не привязаны к системе, характеристикам, классу, происхождению или жанру.

Карточка не заменяет биографию и не диктует её. Игрок выбирает направление, ведущий связывает его с предпосылкой кампании, а другой участник добавляет один общий факт. После этого персонаж входит в историю не случайным прохожим, а человеком с намерением и отношениями.

Отвечать подробно не обязательно. Одна-две точные фразы полезнее общего рассуждения. «Я должен вернуть ключ до собрания» сразу даёт действие. «Я ищу искупления» пока остаётся темой. Точно так же «однажды я подвёл персонажа Лены перед важным заказчиком» создаёт больше игры, чем «мы старые друзья».

Роль за столом не равна профессии и не требует всегда вести себя одинаково. Это простая опора для новичка: замечать риск, задавать вопросы, удерживать цель, искать компромисс, защищать границы, соединять людей или предлагать следующий шаг. Когда непонятно, что делать, роль подсказывает действие.

Связи создаются только по взаимному согласию. Нельзя объявить чужому персонажу долг, любовь, вину, подчинение или зависимость как готовый факт. Лучше задать вопрос и вместе определить форму связи. Конфликт между героями должен порождать сцены и решения, а не давать право ломать чужую игру.

Необычная способность, тяжёлое прошлое и сильная тайна не заменяют цель. Если идею приходится объяснять десять минут до первого действия, оставьте одно наблюдаемое последствие. Остальное можно открыть позже, когда у группы появится контекст.

## **Четыре опоры старта**

### **Цель: глагол вместо темы**

«Хочу свободы», «ищу себя» и «пытаюсь стать лучше» годятся как темы, но не как стартовые цели. Переведите их в действие. Не «хочу свободы», а «хочу получить пропуск и решить, уезжать ли сегодня». Не «ищу себя», а «хочу впервые принять поручение без наставника». Не «хочу стать лучше», а «хочу исправить конкретный ущерб, который причинил».

Проверка проста. Ведущий начинает фразу: «В первой сцене появляется возможность приблизиться к цели, но придётся...» Если продолжение не находится, цель слишком широка или не связана с общим сюжетом.

## **Связь: почему другому не всё равно**

Связь отвечает на два вопроса: откуда герои знакомы и почему следующий выбор одного важен другому. Подойдут общий долг, незавершённое обещание, совместная ошибка, разное толкование события, взаимная услуга, общий знакомый, спор о способе действий или ответственность за один ресурс.

Связь не обязана быть тёплой. Уважение с сомнением, осторожное доверие, рабочее партнёрство и честное соперничество часто дают больше сцен, чем заранее объявленная вечная дружба.

## **Выбор: две ценности, а не добро и зло**

Хороший первый выбор сталкивает две понятные причины действовать: сдержать обещание или поддержать группу; сказать правду или дать человеку шанс исправиться; рискнуть или сохранить общий ресурс; попросить помощи или остаться самостоятельным. Цена должна быть у обоих вариантов, но ни один не должен выталкивать героя из кампании.

Решать заранее не обязательно. Достаточно назвать две стороны и попросить ведущего показать сцену, где они разойдутся.

## **Зацепка: событие начинается сегодня**

Зацепкой первой сессии может быть письмо, пропажа, встреча, долг, найденная вещь, открывшийся маршрут, сорванное собрание, неожиданная проверка или просьба знакомого. Она должна касаться и личной цели, и общего повода группы. Даже если в мире есть пророчество на тысячу лет, герою всё равно нужен ближайший шаг.

## **Как выбрать заготовку за пять минут**

Сначала просмотрите названия разделов и выберите напряжение, которое хочется играть: уход, обещание, любопытство, заботу, сомнение, репутацию, дорогу, конфликт связей, необычный феномен или участие в жизни команды. Затем прочитайте названия карточек внутри раздела. Остановитесь там, где сразу представляется поступок.

После выбора произнесите четыре фразы:

1. «Сейчас я хочу...»
2. «Я уже знаю персонажа... потому что...»
3. «Я избегаю...»
4. «Мне придётся выбирать между... и...»

Если группа понимает эти фразы, персонаж готов. Имя, внешность, прошлые места и дальних родственников можно добавить позже.

## **Как ведущему встроить персонажа**

Не готовьте отдельную кампанию под каждую личную цель. Соедините общий повод, личный шаг и знакомого человека в одной сцене. Группа сопровождает груз, один герой должен вернуть долг, а получатель груза оказывается его кредитором. Группа ищет пропавшего, другой герой узнаёт почерк на старой записке. Одна сцена двигает несколько целей и даёт персонажам повод говорить друг с другом.

Не обещайте исход. Подтвердите возможность: человек существует, место доступно, вопрос имеет значение, действие повлечёт последствия. Результат зависит от решений группы и правил выбранной системы.

## Как соединить двух персонажей

Возьмите по одному вопросу к другому игроку из обеих карточек. Ответьте по очереди, затем добавьте общий факт: место, ошибку, человека, предмет, обещание или спор. Героям не обязательно быть родственниками или лучшими друзьями. Достаточно, чтобы решения одного что-то меняли для другого.

Удобны четыре формы связи:

**Опора:** один знает, как помочь другому, не отнимая самостоятельность.

**Сомнение:** один уважает другого, но не согласен с его методом.

**Долг:** между ними осталась незавершённая услуга или обещание.

**Свидетельство:** один видел важный поступок другого и толкует его по-своему.

## **Когда подготовка закончена**

Остановитесь, когда игрок знает ближайшую цель, одну связь, один риск и один трудный выбор. Детали, которые не ведут к действию, могут остаться пустыми. Первый персонаж имеет право быть неполным: именно игра покажет, кем он станет.

## **Два примера готового старта**

### **Пример: уход без отдельной сюжетной линии**

Игрок выбирает карточку «Последний день в знакомом месте» и формулирует четыре фразы: «Сегодня я хочу успеть на единственный караван через перевал. Я знаю персонажа Иры, потому что мы вместе обещали закончить ремонт водяного колеса. Я избегаю прощаний, потому что боюсь, что меня уговорят остаться. Мне придётся выбирать между отправлением вовремя и выполнением обещанной работы».

Ведущему не нужна отдельная сцена про детство героя. Сломанное колесо становится частью общего поручения: без него караван не получит воду и тоже задержится. Другой персонаж может предложить быстрый ремонт, договориться о помощи или убедить хозяина выделить материалы. Личная цель, связь и общая задача встречаются в одном эпизоде.

## **Пример: необычность с понятной ценой**

Игрок выбирает карточку «Сила, оставляющая маленький след»: «Я хочу открыть запертую дверь и не выдать, кто это сделал. Я знаю персонажа Миши, потому что он однажды заметил такой же серебристый след на стене. Я избегаю применять силу при свидетелях. Мне придётся выбирать между быстрым входом и скрытностью группы».

Ведущий заранее сообщает цену: после применения силы на ближайшем предмете на час появляется серебристый узор. Это известное последствие, а не внезапное наказание. За дверью находится часть общей цели; рядом есть обход, но он займёт больше времени. У группы остаётся содержательный выбор, и способность не отменяет вклад остальных.

## **Банк из 100 стартовых заготовок**

Каждая карточка рассчитана на быстрый запуск. Сначала прочитайте название, стартовую идею, роль и ближайшую цель. Если уже видна первая сцена, продолжайте. Если нет, переходите к следующей карточке: дорабатывать идею, которая не вызывает желания действовать, незачем.

Вопросы ведущему и другому игроку произносятся за столом. Ведущий даёт рамку, возможности и известные факты, но не раскрывает будущий сюжет. Другой игрок может изменить предложенную связь или отказаться от неё. Начальный выбор желательно показать в первой сессии, хотя решать его заранее не требуется.

В каждой карточке указаны сцена, конфликт, последствия и награда. Наградой может быть не только предмет или числовое преимущество, но и доступ, свидетель, доверие, право на пробное поручение, безопасный маршрут или новый факт. Пункт «Ведущему» отделяет то, что игроки получают без проверки, от того, где нужна неопределённость. «Граница концепции» помогает остановить подготовку до того, как она превратится в длинную биографию.

## **Уйти, вернуться или найти своё место**

Персонажи этого раздела стоят на пороге перемены. Им достаточно одного места, одной причины двигаться и одного человека, перед которым решение имеет вес.

## 1. Последний день в знакомом месте

**Стартовая идея.** Персонаж впервые решился уйти дальше привычной границы.

**Роль за столом.** Предлагать следующий шаг, когда группа застревает.

**Ближайшая цель.** До конца дня решить, что взять с собой и кому сообщить об уходе.

**Связь и позиция.** Смотритель мастерской, сосед или родственник, рассчитывавший на помощь. Связанная сторона склоняет героя к варианту «Уйти молча», но о собственном запасном плане говорит только после прямого вопроса.

**Что ему нужно.** Доказательство, что дорога — осознанный выбор, а не бегство.

**Чего он избегает.** Публичного прощания и вопросов без ответа.

**Зацепка первой сессии.** Приходит весть: путь открыт только сегодня.

**Сцена и конфликт.** Приходит весть: путь открыт только сегодня. Покажите рядом человека из блока «Связь и позиция»: он просит не откладывать ответ. Выбор «Уйти молча / задержаться ради обещанного дела» меняет общий план группы.

**Вопрос ведущему.** Какой шанс приблизиться к цели «до конца дня решить, что взять с собой и кому сообщить об уходе» появляется сразу, и что герой знает о цене до действия?

**Вопрос другому игроку.** Что твой персонаж однажды помог мне собрать перед дорогой — и что теперь попросит оставить?

**Первый выбор.** Уйти молча или задержаться ради обещанного дела.

**Последствия выбора.** Если герой выбирает «Уйти молча», он успевает воспользоваться открытым путём, но оставляет близкому человеку право считать обещание нарушенным. Если выбирает «задержаться ради обещанного дела», то сохраняет доверие и завершает дело, но отправление становится труднее или требует нового условия.

**Голос или манера.** Перед ответом проверяет двери и окна.

**Возможность роста.** Считать возвращение самостоятельным решением, а не поражением.

**Награда за сцену.** Открытый маршрут и честная реакция человека, которому герой сообщил — или не сообщил — об уходе.

**Ведущему.** Событие «Приходит весть: путь открыт только сегодня» происходит без проверки. Бросок нужен только там, где неясны скорость, цена или побочный эффект; оба варианта выбора должны оставаться игровыми.

**Граница концепции.** Для старта хватит цели «до конца дня решить, что взять с собой и кому сообщить об уходе», одного связанного человека и сегодняшней зацепки. Прошлые раскрывайте только по мере его влияния на решения.

## **2. Гость, который задержался**

**Стартовая идея.** Стал полезным в новом месте, но всё ещё считает себя временным.

**Роль за столом.** Соединя

## **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.