

Долина
Ветров

Каменный
перевал



Речные
Забитая
крепость



Старый
тракт

Глубокий
лес



100 NPC

для настольной **RPG:**
характеры, тайны
и сюжетные крючки



— NPC и подсказки —

Артём Лисов

100 NPC для настольной RPG: характеры, тайны и сюжетные крючки

<https://litres.ru/74232284>

SelfPub; 2026

Аннотация

Когда игроки сворачивают с подготовленного маршрута, ведущему нужен персонаж, который сразу входит в сцену и даёт ей направление. «100 NPC для настольной RPG» предлагает сто готовых профилей для поселений, дорог, власти, торговли, знания, веры, подполья, дикой природы, войны и долгой кампании.

В каждой карточке указаны игровая роль, первое впечатление, характер, загадка, цель, манера речи, отношение к героям, сюжетный крючок, способы помощи и противодействия, скрываемый факт, вариант развития и подсказка для отыгрыша. Персонажа можно ввести на одну встречу, сделать узлом приключения или возвращать после решений партии.

Каталог не привязан к конкретной системе: характеристики, проверки и боевые параметры ведущий назначает по правилам своей игры. Вводные разделы объясняют, как связать NPC с

героями, раскрывать тайну несколькими путями и адаптировать профиль к жанру. Индексы по игровой функции и типу сюжетного входа ускоряют выбор прямо за столом.

Содержание

Как пользоваться каталогом	5
Как связать NPC с героями	6
Как раскрывать тайну	8
Как адаптировать профиль	9
Проверка готовности NPC перед сценой	10
Часть I. Поселение, дом и повседневные связи	11
1. Мира Лоскутница, хозяйка постоянного двора	11
Конец ознакомительного фрагмента.	12

100 NPC для настольной RPG: характеры, тайны и сюжетные крючки

Как пользоваться каталогом

Эта книга — практический каталог 100 неигровых персонажей (NPC) для ведущих и авторов приключений. Каждый профиль включает игровую функцию, заметный образ, характер, цель, тайну, манеру речи, отношение к героям, сюжетный вход, способы помощи и противодействия, вариант развития и подсказку для отыгрыша.

Профиль можно использовать тремя способами:

сразу ввести в сцену — возьмите первое впечатление, манеру речи и игровую подачу;

как узел сюжета — начните с сюжетного крючка, покажите загадку и дайте героям добраться до скрываемого факта;

как постоянного персонажа — выберите вариант развития и меняйте отношение NPC после каждого значимого решения героев.

Как связать NPC с героями

Связь с героем лучше работает, когда оставляет обеим сторонам пространство для решений. Выберите один из вариантов:

Взаимный долг. NPC помог раньше или сам обязан герою; теперь долг превращается в конкретное действие с понятной ценой.

Общий свидетель. NPC знал родственника, наставника, бывшего товарища или соперника героя, но их воспоминания об одном человеке или событии различаются.

Несовместимые методы. Цель NPC пересекается с личной целью героя, однако NPC защищает порядок, традицию, общину или отдельного человека там, где герой выбирает иной способ.

Недостающий фрагмент. У NPC есть часть сведений, нужных герою, а у героя — ресурс, которого не хватает NPC; полного ответа нет ни у одной стороны.

Ошибочное прошлое. NPC считает героя участником старого события и действует исходя из этой ошибки, которую можно подтвердить, опровергнуть или переосмыслить.

Общий противник. Союз возможен, но требует неприятного компромисса.

Будущая роль. NPC видит в герое преемника, угрозу, гаранта перед общиной, клиента или человека, способного за-

вершить его незаконченный выбор.

Не заставляйте персонажа игрока принимать заранее заданную близость. Предлагайте связь как факт прошлого, слух, долг, возможность или ошибочное предположение, которое можно подтвердить, отвергнуть или переопределить в игре.

Как раскрывать тайну

Не раскрывайте тайну автоматически. Сначала покажите наблюдаемую странность, затем дайте героям возможность задать вопросы, проверить слова, найти свидетельство или поставить NPC перед выбором. Не привязывайте ключевой факт к единственной проверке: предусмотрите хотя бы два пути к нему, например разговор и улику, наблюдение и последствия. Если тайна не влияет на решения игроков, оставьте её фоном.

Как адаптировать профиль

Профили не привязаны к конкретной системе правил: числовые характеристики, сложность проверок, длительность эффектов и боевые параметры ведущий определяет по правилам своей игры.

При адаптации к жанру сохраняйте функцию персонажа, его цель, конфликт и цену выбора. В приземлённой игре сверхъестественный признак можно объяснить механизмом, слухом, подделкой или сетью осведомителей. В игре с высокой магией необычный признак может быть реальным, но не должен автоматически давать полную и безошибочную информацию. Чтобы сделать тон легче, меняйте поведение и подачу, а не отменяйте последствия решений.

Проверка готовности NPC перед сценой

Перед вводом персонажа ответьте на четыре вопроса:

1. Чего NPC хочет именно сегодня?
2. Что он может дать героям без нарушения собственной цели?
3. Какое действие героев изменит его отношение?
4. Какая наблюдаемая деталь укажет на тайну, не раскрывая её сразу?

Если ответы ясны, профиль готов к игре. Остальные элементы раскрывайте по мере того, как персонажи игроков задают вопросы, принимают решения и меняют ситуацию.

Часть I. Поселение, дом и повседневные связи

1. Мира Лоскутница, хозяйка постоянного двора

Роль в игре. Дружелюбный информатор и неофициальный центр местных слухов.

Первое впечатление. Невысокая женщина в переднике, сшитом из десятков разноцветных карманов; помнит, кто что заказал, но будто забывает имена.

Характер. Практичная, заботливая, любопытная. Не любит героических речей, зато уважает тех, кто исправляет последствия собственных решений.

Загадка. В её книге постояльцев есть страницы, где вместо имен нарисованы предметы: ключ, колокол, перо, пустая чашка.

Цель. Сохранить двор нейтральным местом, где даже враги могут говорить без оружия.

Манера речи. Отв

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.