



RPG И ТВОРЧЕСТВО

«ПРИКЛЮЧЕНИЯ НА ОДИН ВЕЧЕР:

ГОТОВЫЕ СЦЕНАРИИ ДЛЯ ВЕДУЩЕГО RPG»



 Приключение

 Друзья

 Эмоции

 Воспоминания



ПОЛНОЦЕННЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
НА 1 ВЕЧЕР



3–5 СЦЕН



ВЫБОР ИГРОКОВ



КУЛЬМИНАЦИЯ



ФИНАЛ

ИДЕАЛЬНО ДЛЯ ЛЮБОЙ КАМПАНИИ

Артём Лисов

**Приключения на один
вечер: готовые сценарии
для ведущего RPG**

«Автор»

2026

Лисов А.

Приключения на один вечер: готовые сценарии для ведущего RPG
/ А. Лисов — «Автор», 2026

Нужно провести законченную RPG-встречу, а времени на разработку сюжета нет? «Приключения на один вечер» предлагает 24 готовых сценария, каждый рассчитан примерно на 3–5 часов. Ведущий выбирает историю по настроению или основной механике и получает исходную ситуацию, цель группы, конфликт и путь к завершённому финалу. Каждое приключение включает действующих лиц, локации, три ключевые сцены, возможные окончания, альтернативный маршрут и сокращённую версию. Сценарии охватывают фэнтези, современность, научную фантастику и смешанные сеттинги, поэтому их можно адаптировать под привычный игровой мир и состав группы. Книга не привязана к конкретной системе правил: вместо фиксированных характеристик используются три уровня препятствий. Неудача меняет цену и условия, но не обрывает путь к кульминации. Дополнительные инструменты помогают задать связи персонажей, вывести группу из затруднения, добавить осложнение, провести последние сорок пять минут и закончить игру коротким эпилогом.

© Лисов А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Как пользоваться книгой	5
Быстрая подготовка ведущего	6
Как быстро сыграть действующих лиц	7
Ритм одной встречи	8
Выборы с последствиями	9
Как фиксировать последствия	10
Границы и согласие	11
Как сокращать без потери финала	12
Как менять уровень группы	13
Завершённость ваншота и продолжение	14
Как выбрать приключение	15
Выбор приключения по настроению	15
Выбор по ведущей механике	16
Часть I. Тайны на пороге1. Последний огонь маяка	17
Конец ознакомительного фрагмента.	18

Приключения на один вечер: готовые сценарии для ведущего RPG

Как пользоваться книгой

В книге собраны двадцать четыре законченных приключения для одной игровой встречи. Каждый сценарий рассчитан примерно на три–пять часов, не привязан к конкретной ролевой системе и содержит всё необходимое для запуска: исходную ситуацию, цель игроков, основной конфликт, три ключевые сцены, финал, сокращённый маршрут и варианты настройки.

Сценарии подходят для фэнтези, современности, научной фантастики и смешанных сеттингов. Когда правила требуют проверки, ведущий выбирает подходящий навык и сложность по ситуации. Вместо жёстких числовых характеристик используются три уровня препятствий:

простое— персонаж с подходящей подготовкой обычно справляется;

рискованное— неудача меняет ситуацию, отнимает ресурс или создаёт новое осложнение;

предельное— для успеха нужны план, помощь, расходуемый ресурс или готовность заплатить серьёзную цену.

Неудача не останавливает игру: она открывает менее выгодный путь, ускоряет угрозу, выдаёт противнику информацию или ставит героев перед выбором между двумя потерями. Важную для продолжения улику игроки получают в любом случае; проверка определяет цену, полноту сведений или потраченное время.

Быстрая подготовка ведущего

Перед встречей прочитайте выбранное приключение целиком и сделайте пять коротких пометок:

1. Что произойдёт, если герои не вмешаются.
2. Чего хочет главный противник или конкурирующая сторона.
3. Каких двух персонажей ведущего вам проще всего сыграть ярко.
4. Какой выбор станет главным для вашей группы.
5. Какой финал кажется вам наиболее выразительным, хотя и не обязательным.

Заранее запишите имена персонажей игроков, один общий повод действовать вместе и по одной личной причине участвовать. Личная причина лишь подталкивает к приключению и не превращает ваншот в отдельную сюжетную линию. Подойдут обещание награды, долг перед знакомым, профессиональный интерес, страх потерять дом, желание доказать свою правоту или надежда исправить прежнюю ошибку. Готовые общие и личные связи собраны в разделе «Универсальные заготовки персонажей игроков».

Как быстро сыграть действующих лиц

Для двух-трёх ключевых персонажей ведущего отметьте четыре вещи: заметную манеру поведения, ближайшую просьбу к героям, скрываемый факт и условие, при котором персонаж изменит позицию. Так действующее лицо не превратится в справку о мире. В сцене оно сначала делает что-то заметное, затем просит о конкретном действии и лишь после выбора героев раскрывает новую сторону конфликта.

Свяжите хотя бы двух действующих лиц с персонажами игроков. Подойдут прежняя услуга или долг, профессиональное уважение, недоверие из-за старой ошибки, общий свидетель или обязательства перед соперничающими сторонами. Такая связь даёт повод обратиться к конкретному герою, но не диктует решение. Если предыстории ещё неизвестны, установите связь в стартовой сцене через помощь, обещание, поручение или публичное обвинение.

Ритм одной встречи

Ориентир для четырёхчасовой игры:

0:00–0:20 — стартовая сцена и немедленная проблема;

0:20–1:10 — первая ключевая сцена, сбор фактов и первый выбор;

1:10–2:05 — вторая сцена, изменение условий и цена решения;

2:05–3:00 — третья сцена, открытие сути конфликта;

3:00–3:45 — финальное столкновение;

3:45–4:00 — последствия и эпилоги.

Если группа любит долгие обсуждения, не держите открытыми слишком много задач одновременно. Игроки в каждый момент должны понимать, что могут сделать прямо сейчас. Быстрой группе добавьте осложнение из раздела «Настройка уровня и тона» выбранного приключения или из списка «Быстрые осложнения» в конце книги. Ещё один способ ускорить события — дать второстепенному персонажу собственную инициативу. Когда группа застряла, обратитесь к разделу «Быстрые смягчения».

Выборы с последствиями

Содержательный выбор меняет хотя бы один из четырёх элементов: путь, союзника, цену или итог. Не спрашивайте, пойдут ли герои налево или направо, если оба коридора без различий ведут к одной сцене. Лучше поставьте их перед дилеммой: спасти людей или преследовать виновника; принять помощь сомнительного союзника или потерять время; раскрыть неприятную правду или сохранить доверие; уничтожить опасный объект или попытаться его использовать.

В сценариях указаны ожидаемые последствия, но игроки не обязаны выбирать только из перечисленных вариантов. Для разумного третьего пути определите, какой риск он снимает, какой создаёт и кто получает преимущество. Сохраните цель вечера и приведите новый план к тому же финальному узлу, не наказывая группу за изобретательность.

Как фиксировать последствия

После каждой ключевой сцены измените один-два параметра: доступный путь, отношение союзника, запас времени или ресурсов, публичную версию событий. Назовите переменную вслух или покажите её действием. Спасённый персонаж помогает, возражает или принимает самостоятельное решение; потерянное время переводит угрозу в новую фазу; раскрытая правда меняет поведение хотя бы одной стороны.

Не обесценивайте удачный выбор скрытым поворотом. Новое осложнение вправе увеличить цену или открыть нежелательное следствие, но не должно доказывать, что все варианты были одинаковыми. Перед финалом коротко перечислите накопленные преимущества и потери, чтобы предыдущие сцены стали реальными условиями кульминации.

Границы и согласие

Перед игрой коротко назовите темы сценария. Для тревожных, психологически тяжёлых или связанных с телесной угрозой сюжетов договоритесь о простом способе остановить либо смягчить сцену без объяснений. Игрок вправе отказаться от описания страха, унижения, утраты памяти, угрозы близким и другого личного материала. Тогда замените ставку на профессиональную, общественную или материальную.

Не просите участников раскрывать реальные секреты, травмы и конфликты. Даже если игровая механика использует воспоминания, признания или вопросы, ответы могут быть вымышленными и относиться только к персонажам.

Как сокращать без потери финала

У каждого сценария есть собственный короткий маршрут. Общий принцип:
начинайте с уже случившейся беды, а не с получения задания;
объединяйте знакомство с персонажем ведущего и первую улику;
убирайте одну промежуточную локацию, но сохраняйте связанный с ней выбор;
переносите важную информацию в действие, письмо, сообщение или признание;
оставляйте не менее сорока пяти минут на финал и эпилог.

Не сокращайте сценарий за счёт главного решения. Когда время заканчивается, упростите препятствие, но не решайте дилемму за игроков. В последние сорок пять минут используйте «Протокол финальных сорока пяти минут» из раздела «Инструменты ведущего».

Как менять уровень группы

Начинающим игрокам называйте цели прямо, показывайте два-три очевидных действия и разрешайте исправить неудачный план ценой времени или ресурса. Опытной группе добавьте конкурента, скрытую цену помощи, противоречащие друг другу улики или ситуацию, в которой невозможно выиграть всё.

Для сильных персонажей увеличивайте не числовую прочность врагов, а число одновременных задач. В финале им придётся не только победить противника, но и удержать механизм, убедить свидетеля, эвакуировать людей или сохранить доказательство. Для уязвимых персонажей сократите прямое насилие и сделайте решающими переговоры, наблюдение, рискованный обмен и управление средой.

Завершённость ваншота и продолжение

Раздел «Продолжение кампании» в каждом сценарии содержит необязательные крючки для игры после завершённого эпилога. Ваншот закончен, когда определены судьба цели вечера, последствия для ключевых сторон и цена выбора. Не обрывайте финал ради будущей кампании.

Как выбрать приключение

Выбор приключения по настроению

Для напряжённого спасения подойдут «Последний огонь маяка», «Чёрный лёд перевала», «Утонувший колокол» и «Последний курьер». Для расследования с необычным правилом выбирайте «Поезд без конечной станции», «Ночь в музее невозможных вещей», «Суд последнего свидетеля» или «Комнату незадаанных вопросов».

Группам, которые любят переговоры и столкновение неоднозначных интересов, подойдут «Аукцион памяти», «Праздник под стеклянным куполом», «Постоялый двор для врагов», «Карта города, которая меняет улицы», «Выборы чудовища» и «Ужин для короны». Для лёгкого вечера с простором для импровизации выбирайте «Дом на шагающих опорах», «Кладбище незавершённых изобретений» или «Злодей опаздывает».

Любителям исследовать странные системы предложите «Безмолвную радиобашню», «Сад металлических птиц», «Библиотеку, которая пишет читателей» или «Обсерваторию невозможной погоды». Для более символической игры подойдут «Деревня, которая забыла утро», «Три вдоха до рассвета» и «Граница теней».

Выбор по ведущей механике

Ограниченное время: маяк, радиобашня, купол, перевал, рассвет, курьер, обсерватория.

Повторяющаяся структура или петля: поезд, библиотека, комната вопросов.

Публичное решение: суд, выборы, ужин, купол, постоянный двор.

Управление живой системой: карта, сад, дом, обсерватория, кладбище изобретений.

Цена памяти или идентичности: аукцион, граница теней, утонувший колокол, музей.

Разделение команды на параллельные задачи: маяк, купол, радиобашня, рассвет, обсерватория.

Часть I. Тайны на пороге1. Последний огонь маяка

Формат:тревожное приключение о спасении и доверии. **Продолжительность:**3,5–4,5 часа. **Группа:**3–5 персонажей. **Подходит для:**прибрежного фэнтези, стимпанка, современности или космической станции-маяка. **Тон:**от героического до мрачно-таинственного.

Быстрый старт

Г

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.