

40 стартовых деревень

—❖ для фэнтези ❖—

Конфликты и крючки



Мирон Лавров

**40 стартовых деревень
для фэнтези-кампании.
Конфликты и крючки**

«Автор»

2026

Лавров М.

40 стартовых деревень для фэнтези-кампании. Конфликты и крючки / М. Лавров — «Автор», 2026

40 самостоятельных стартовых деревень для ведущего фэнтези-кампании: в каждой уже назревает конфликт, а игроки сами решают, кому верить и во что вмешиваться. Каждый модуль — стартовая ситуация, а не готовый сюжет; механики и сложность намеренно не заданы. У каждого модуля есть причины появления героев, стороны конфликта, персонажи, места, слухи с пометками истинности, эскалация, крючки для первой сессии и дорога дальше.

Содержание

Как пользоваться деревнями	5
Чек-лист адаптации для ведущего	6
Быстрый выбор деревни	8
Деревня 01	10
Деревня 02	12
Конец ознакомительного фрагмента.	13

40 стартовых деревень для фэнтези-кампании. Конфликты и крючки

Как пользоваться деревнями

Каждый модуль — самостоятельная стартовая ситуация, а не заготовленный сюжет. Сначала определите, что уже происходит без участия героев, затем дайте игрокам выбрать, кому верить, с кем говорить и какие риски принимать. Крючки в конце каждого модуля — приглашения к разным действиям, а не обязательные сцены и не порядок прохождения.

Имена, названия и социальные роли можно менять без ущерба для основы. Сохраняйте связи: кто от кого зависит, кто контролирует нужный ресурс, чьи интересы несовместимы и что ухудшится при бездействии. Если в вашей кампании иная политическая или религиозная структура, замените старосту на совет, храмового хранителя на светского смотрителя, пограничного командира на выборного капитана — но не убирайте функцию, которую эта фигура выполняет в конфликте.

Механики и сложность намеренно не заданы. Подставляйте проверки, опасности и противников своего уровня так, чтобы они выражали уже описанное давление, а не меняли его смысл. Сильная группа может столкнуться не с «более сильными крестьянами», а с более широкими последствиями: несколькими заинтересованными сторонами, высокой ценой ошибки, нехваткой времени или угрозой для торговли региона. Для уязвимой группы достаточно сузить масштаб, дать больше предупреждений и сделать безопасные способы получить информацию очевиднее.

Интенсивность фэнтези можно менять, пока сохраняется ядро выбранной деревни. Там, где причина оставлена неразрешённой, низкая интенсивность может объяснить странности погодой, животными, старыми сооружениями, мошенничеством или ошибками людей. Если же реальная аномалия или нечеловеческая сторона уже составляет часть конфликта, уменьшайте её заметность, масштаб и зрелищность, но не отменяйте её участие. Так, в Остром Логу бытовая причина первого разбитого окна не устраняет настоящие сбои у кургана. Для полностью немагической кампании проще выбрать модуль, чьё ядро допускает бытовое объяснение, чем обнулять установленную предпосылку. Средняя и высокая интенсивность могут делать сверхъестественные силы заметнее и активнее, но конфликт интересов всё равно не должен сводиться к одному «правильному» магическому ответу.

Статус слуха — информация для ведущего. **Истина** означает, что ядро слуха верно. **Ложь** — что ключевое утверждение неверно, даже если рассказчик искренен. **Искажённый** слух смешивает верные наблюдения с ошибочным выводом. **Неразрешённый** не имеет заранее установленного ответа: ведущий может выбрать вариант позднее или оставить неопределённость частью игры. Игрокам эти пометки обычно не показывают.

Эскалация отвечает на вопрос «что станет хуже, если никто не вмешается?». Это не таймер, заставляющий игроков идти по единственной дороге. Она помогает миру реагировать на промедление, провал, смену приоритетов или сознательный отказ от участия.

Чек-лист адаптации для ведущего

Перед игрой пройдите по списку сверху вниз. Если ответ на пункт уже очевиден из вашей кампании, ничего дополнительно придумывать не нужно.

- **Сохраните ядро конфликта.** Одной фразой запишите, какие стороны хотят несовместимого и какой ограниченный ресурс, право, безопасность или доверие они делят. При переименовании и переносе деревни эта фраза не должна измениться.

- **Определите точку входа.** Выберите один понятный повод оказаться на месте: дорога, заказ, родственник, сопровождение груза, поиск ночлега, долг, слух или личная цель персонажа. Не делайте этот повод обязательством поддержать конкретную сторону.

- **Подстройте масштаб.** Для менее сильной группы уменьшите число одновременных угроз, сократите дальность последствий и дайте явные способы отступить или договориться. Для более сильной группы расширьте цену решений: затронутые поселения, караваны, воду, сезонные работы, репутацию или несколько фракций.

- **Назначьте механику только там, где она нужна.** Социальные сцены, поиск следов, опасный путь, ремонт, наблюдение и столкновения должны использовать привычные правила вашей системы. Не вводите отдельную мини-систему, если задача решается обычными средствами вашей игры.

- **Проверьте последствия провала.** Не сводите неудачу к остановке сюжета. Лучше меняйте цену, время, доверие, доступ к месту или позицию фракций. Важная информация должна иметь более одного пути получения.

- **Сопоставьте угрозы с возможностями персонажей.** Если у группы есть полёт, дальняя связь, чтение мыслей, мощная магия воды или иные способности, не отменяйте их. Решите, что они действительно упрощают, а какие социальные и ресурсные противоречия остаются.

- **Переименуйте пакетно.** Замените название деревни, три-четыре ключевых личных имени, ближайшую дорогу или реку и одну культурную деталь. Этого обычно достаточно, чтобы модуль звучал как часть вашего мира.

- **Встройте местную власть.** Сопоставьте роли мэра, старосты, хранителя, капитана, землевладельца или совета с институтами вашего сеттинга. Сохраните их рычаги: право закрыть мост, выдать пай, поднять ополчение, разрешить рубку или распределить воду.

- **Сверьте космологию.** Дух, святыню, курган или магический эффект можно переосмыслить как религиозное, природное или арканное явление, а если карточка явно допускает неопределённость — и как полностью бытовое. Если нечеловеческий участник или настоящая аномалия уже заданы как сторона либо причина конфликта, сохраняйте их функцию и меняйте форму проявления, а не факт участия.

- **Выберите интенсивность фэнтези.** Отметьте для себя: низкая, средняя или высокая. В неразрешённых случаях можно выбрать бытовое объяснение; установленное сверхъестественное ядро при низкой интенсивности делайте тише и локальнее, не удаляя его. Для полностью немагической игры выбирайте деревню, где такой вариант уже совместим с основой конфликта.

- **Подготовьте правду слухов.** Решите, какие пометки ведущего остаются как написано, а какие «неразрешённые» вы хотите определить заранее. Не превращайте все слухи в ложные улики и не делайте одного NPC единственным источником истины.

- **Проверьте три направления.** У игроков должно быть минимум три реально разные первые действия: переговоры, расследование, дорога/разведка, защита, ремонт, сопровождение, публичное решение, сделка или обход. Если два крючка приводят к одной и той же сцене, разведите их.

- **Уточните границы комфорта стола.** Если модуль затрагивает голод, утопление, животных, религиозные конфликты, давление властей или семейные споры, адаптируйте под договорённости вашей группы так же, как вы делаете это с остальным материалом кампании.
- **Подготовьте один шаг наружу.** Выберите, какая дорога, фракция, рынок, руина, судоходный путь или спор за ресурс связывает деревню с более широким миром. Этого достаточно, чтобы модуль мог стать началом кампании, не становясь её сценарием.

Быстрый выбор деревни

№ и место: 01 — Перевоз Лозин; **Среда или промысел:** Пойма, паром; **Центральный выбор:** Переправа и цена защиты разных берегов при новом русле.

№ и место: 02 — Каменный Уступ; **Среда или промысел:** Шахта, пастбища; **Центральный выбор:** Доход от руды против воды и безопасности старых выработок.

№ и место: 03 — Чёрная Поляна; **Среда или промысел:** Углежжение, лес; **Центральный выбор:** Городская квота против реального нечеловеческого права на рощу.

№ и место: 04 — Острожье; **Среда или промысел:** Пограничный часток; **Центральный выбор:** Оборона при смешении налётчиков, дезертиров и скрытой ошибки командира.

№ и место: 05 — Камышовые Вехи; **Среда или промысел:** Болото, тростник; **Центральный выбор:** Новый короткий путь против проверенной гати и контроля контрабанды.

№ и место: 06 — Яблонный Дол; **Среда или промысел:** Сады, пасеки; **Центральный выбор:** Завещание и уход за садом; пятнистость не равна исчезновению опылителей.

№ и место: 07 — Серебряная Бухта; **Среда или промысел:** Рыболовство, подъём груза; **Центральный выбор:** Права на груз крушения и падение улова без единой обязательной причины.

№ и место: 08 — Вересковый Погост; **Среда или промысел:** Пастбища, курган; **Центральный выбор:** Вернуть стада, не превратив семейную вражду в единственное объяснение.

№ и место: 09 — Четыре Колеса; **Среда или промысел:** Караванный перекрёсток; **Центральный выбор:** Платная «защита», долги патруля и соперничество постоялых дворов.

№ и место: 10 — Нижний Затвор; **Среда или промысел:** Канал, орошение; **Центральный выбор:** Делёж воды и саботаж шлюза как отдельные проблемы.

№ и место: 11 — источник Серебряной Чаши; **Среда или промысел:** Паломничество, вода; **Центральный выбор:** Доступ к воде при непостоянном чуде и засухе.

№ и место: 12 — Вязовец; **Среда или промысел:** Монастырское хозяйство; **Центральный выбор:** Хлеб, повинности и доверие после исчезновения послушников.

№ и место: 13 — Кремень; **Среда или промысел:** Известняковый карьер; **Центральный выбор:** Работа после обвала против безопасности и исследования камеры.

№ и место: 14 — Порог; **Среда или промысел:** Лес, договорная межа; **Центральный выбор:** Рубка и меняющаяся граница без единого виновника исчезновений.

№ и место: 15 — Подтень; **Среда или промысел:** Горная долина, дань; **Центральный выбор:** Что означает возвращённый дар и кто вправе толковать старое соглашение.

№ и место: 16 — Черепичный Брод; **Среда или промысел:** Данническое хозяйство; **Центральный выбор:** Самовольная надбавка сборщиков при неразрешённой судьбе дракона.

№ и место: 17 — Белый Клин; **Среда или промысел:** Соляные пруды; **Центральный выбор:** Саботаж прудов отдельно от тайной торговли через канал.

№ и место: 18 — Лозовик; **Среда или промысел:** Виноградные террасы; **Центральный выбор:** Межа, урожай и неразрешённая природа почвы.

№ и место: 19 — Глубокий Стол; **Среда или промысел:** Подземные грибницы; **Центральный выбор:** Урожай, споры и интересы самостоятельных обитателей глубины.

№ и место: 20 — Паровая Чаша; **Среда или промысел:** Горячие источники; **Центральный выбор:** Перераспределение потока между лечением, гостями и новым выходом.

№ и место: 21 — Ветряные Межи; **Среда или промысел:** Зерно, мельница; **Центральный выбор:** Срочный хлеб, договорный помол и отдельный семенной запас.

№ и место: 22 — Стремяное Поле; **Среда или промысел:** Коневодство; **Центральный выбор:** Вернуть племенных коней и проверить спорную добавку к повинности.

№ и место: 23 — Глинцы; **Среда или промысел:** Гончарство; **Центральный выбор:** Топливо для заказа без разрушения лесополосы и неизвестной кладки.

№ и место: 24 — Краснотканы; **Среда или промысел:** Ткачество, краситель; **Центральный выбор:** Дефицит сырья, долг и опасная замена красителя.

№ и место: 25 — Чернорудье; **Среда или промысел:** Болотное железо; **Центральный выбор:** Настоящая кража оружия отдельно от тайной подработки ученика.

№ и место: 26 — Торфяники; **Среда или промысел:** Торф, осушение; **Центральный выбор:** Спасти человека и доходы, деля воду между полем и болотом.

№ и место: 27 — Зимоводье; **Среда или промысел:** Озёрная зимняя дорога; **Центральный выбор:** Новый путь по льду, рыболовные права и подлёдные сваи.

№ и место: 28 — Колодезный Яр; **Среда или промысел:** Оазис, караваны; **Центральный выбор:** Вода при загрязнении без наказания удобного, но не доказанного виновника.

№ и место: 29 — Пепельные Нивы; **Среда или промысел:** Вулканические поля; **Центральный выбор:** Готовиться к отходу без точного прогноза и календарной гарантии.

№ и место: 30 — Свайная Река; **Среда или промысел:** Пойма, лодки; **Центральный выбор:** Что спасти при паводке и кто пользуется затопленными путями.

№ и место: 31 — Рубежный Двор; **Среда или промысел:** Послевоенное поселение; **Центральный выбор:** Права возвращенцев, нынешних жильцов и опасность тайного оружия.

№ и место: 32 — Белые Плетни; **Среда или промысел:** После горячки; **Центральный выбор:** Изоляция и снабжение по проверяемым сведениям, без стигмы выздоровевших.

№ и место: 33 — Новая Гать; **Среда или промысел:** Поселение беженцев; **Центральный выбор:** Признание и защита без автоматической утраты самоуправления и проходов.

№ и место: 34 — Медная Липа; **Среда или промысел:** Совет, рынок, хартия; **Центральный выбор:** Общие службы при двух правдоподобных основаниях власти.

№ и место: 35 — Острый Лог; **Среда или промысел:** Магическая паника; **Центральный выбор:** Ложные обвинения рядом с настоящей малой аномалией.

№ и место: 36 — Каменный Венец; **Среда или промысел:** Фестиваль, договоры; **Центральный выбор:** Легитимность состязания после порчи без коллективной вины реформаторов.

№ и место: 37 — Серые Окна; **Среда или промысел:** Повторное заселение; **Центральный выбор:** Жильё, наследство и забытые погребения при смешанных «призраках».

№ и место: 38 — Тихий Брод; **Среда или промысел:** Переправа, доверие; **Центральный выбор:** Проверять угрозу подмены, не принимая обычные тайны за доказательство.

№ и место: 39 — Камень-Затвор; **Среда или промысел:** Горные ворота; **Центральный выбор:** Ремонт, ограниченное исследование или уход при неизвестной причине сбоя.

№ и место: 40 — Ключевой Погост; **Среда или промысел:** Экономика приключений; **Центральный выбор:** Доход от искателей против опасных находок и эксплуатации проводников.

Деревня 01

Суть и почему сейчас

Перевоз Лозин стоит на пойме широкой реки. После весеннего разлива старое русло прорвало новую протоку, отрезав часть полей и вынудив десятки семей переселиться ближе к паромной пристани. Паром принадлежит одной семье по старой грамоте, и именно теперь перевоз стал единственным надёжным путём между берегами. Владелец поднял плату, ссылаясь на ремонт каната и потерю лодок; переселенцы считают это наживой на бедствии.

Проблема осложняется тем, что новая протока обнажила каменную водосбросную галерею древней насыпи. Она пока лишь втягивает в себя ветки и ил, но если вход забьётся или будет расчищен неудачно, вода может резко сменить направление и подмыть деревню, поля или тракт.

Почему герои могут оказаться здесь

Герои могут сопровождать обоз к переправе, искать сухой путь после наводнения, работать на землевладельца с обоих берегов, разыскивать пропавший груз, получать письмо от переселённой семьи или просто обнаружить, что привычный мост ниже по течению смыт.

Конфликты

- **Паромная монополия против переселенцев.** Семья перевозчиков хочет сохранить исключительное право и собрать деньги на новый паром. Переселенцы требуют временно снизить плату или разрешить им собственные лодки. Любая уступка меняет, кто контролирует единственный безопасный переход.

- **Защита деревни против спасения полей.** Часть жителей предлагает завалить древнюю галерею камнем, чтобы удержать воду у нынешнего берега. Фермеры с противоположной стороны настаивают, что это окончательно затопит их оставшиеся земли. Никто не располагает точной схемой старых водных сооружений.

Персонажи

- **Радомир Лозин, хозяин парома.** Хочет удержать семейное право и не разориться после потери двух лодок. У него есть старая грамота и ключ от склада с запасным канатом; он скрывает, что денег на полноценный ремонт всё равно не хватает.

- **Мара Вязева, представительница переселенцев.** Добивается общего временного перевоза и места под новые дома. Она умеет быстро собрать людей на работу, но не может допустить, чтобы её сочли виновницей насилия у пристани.

- **Осип Круг, пойменный землемер.** Хочет понять новое русло раньше, чем оно изменится снова. У него сохранились обрывки старого плана насыпи; на плане есть водосброс, но часть отметок стёрта.

Места

- **Главная пристань.** Здесь собирают плату, спорят об очереди и разгружают обозы. Любая публичная сцена быстро привлекает обе стороны.

- **Новая протока.** Быстрая, мутная и усеянная остатками изгородей. На отливе видны тёсанные камни древней насыпи и вход в галерею.

- **Школьный амбар.** Временно превращён в жильё переселенцев. Здесь можно увидеть реальную цену наводнения и услышать, насколько разные планы предлагают сами пострадавшие.

Слухи

- **Истина:** ночью кто-то строит вторую пристань ниже по течению. Это молодые переселенцы, не получившие разрешения старших.

- **Искажённый:** Радомир якобы специально перерезал общий канат старого плота. Канат действительно перерезан, но после разлива его резали спасатели, освобождая застрявшую лодку.

- **Неразрешённый:** в древней галерее есть второй затвор, которым можно вернуть реку в старое русло. Ведущий может решить, что затвор сохранился, разрушен или никогда не существовал.

Угрозы и эскалация

- **Самовольная переправа.** Если спор тянется, переселенцы спустят плохо собранный плот. Авария может дать Радомиру повод полностью запретить частные лодки и превратить экономический спор в обвинения в гибели людей.

- **Водосброс забивается.** Ил и древесина накапливаются у древней галереи. После следующего сильного дождя вода прорвётся в наименее укреплённое место; пострадать могут как дома, так и поля, в зависимости от действий сторон.

Крючки для первой сессии

- **Разобраться с правом на перевоз.** Переселенцы просят героев присутствовать на собрании, проверить старую грамоту и найти временную схему, которой обе стороны смогут следовать.

- **Осмотреть древнюю насыпь.** Землемер предлагает плату за безопасное обследование галереи до следующего дождя, не требуя заранее решать, что с ней делать.

- **Провести важный обоз.** Купец готов щедро заплатить за доставку груза через протоку сегодня, пока обе стороны блокируют друг другу причалы.

Дорога дальше

Старый план насыпи содержит отметку о второй системе водосбросов выше по реке, на землях другого владельца. Если управление водой станет важным, спор о деревенском пароме естественно выводит кампанию к более крупной борьбе за речную торговлю, дамбы и право менять русло.

Деревня 02

Суть и почему сейчас

Каменный Уступ прижался к склону над узкой долиной. Старую серебристую шахту закрыли много лет назад после обвала, но теперь выпас истощён, торговый тракт сместился, и деревня снова нуждается в заработке. Молодые горняки расчистили вход и нашли пригодную жилу. Через несколько недель вода в нижних колодцах приобрела горький привкус, а ручей у пастбищ покрылся рыжим осадком.

Остановка работ грозит оставить семьи без зимних запасов. Продолжение добычи может лишить водой всё нижнее поселение и стада. Старейшины помнят прежнюю катастрофу, но их воспоминания расходятся: одни говорят о воде, другие о плохой крепи, третьи — о запрещённой нижней выработке.

Почему герои могут оказаться здесь

Герои могут сопровождать покупателя руды, искать проводника через горы, получить просьбу от пастухов, расследовать болезни скота, нуждаться в инструментах кузнеца или переждать обвал на перевале.

Конфликты

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.