

The background is a pixel art illustration of a pink building with a white roof and a chimney. In the foreground, a pixel art character with brown hair, a white beard, and a purple tunic stands on a brick path. A large black speech bubble is positioned in the center of the image.

**Вполне безопасно
идти одному**

(по большей части)

**Небоевые столкновения
для безопасных дорог,
мирных поселений и
других тихих местечек.**

Иногда требуется скрасить долгий поход по относительно безопасному маршруту, где бандиты, монстры, и другие типичные угрозы встречаются редко. Иногда вам нужно, чтобы персонажи вернулись в знакомое место, где что-то не так с какой-то одной конкретной вещью. Иногда может пригодиться препятствие, которое можно обойти без насилия.

В общем, бывают ситуации, когда требуются уникальные и захватывающие сцены, которые вписывались бы в мирную обстановку.

Именно для таких случаев здесь собрана коллекция сюжетных зацепок, встреч и событий, которые могут произойти во время путешествия по относительно безопасным местам вроде многолюдных дорог, мирных городков и всего в таком духе.

Наслаждайтесь!

Текст:

Jesse Galena

Ещё годнота:

RexiconJesse.itch.io

Контакты:

[Twitter.com/RexiconJesse](https://twitter.com/RexiconJesse)

JesseGalena@gmail.com

Twitch.tv/RexiconJesse

Reddit.com/u/RexiconJesse

Редактура:

Paul Price

Отдельное спасибо:

[u/Mimir-ion](#)

[u/PaganUnicorn](#)

Octavian

Перевод:

[Long Story Short](#)

Содержание

1. Пати для пати	3
2. Тайна на полпути	3
3. Проблема с помётом	3
4. Старик Зордла	3
5. Закон (и порядок) джунглей	3
6. Пофеянные	3
7. Особняковая распродажа!	4
8. Принцесса на день	4
9. Бдительный взор	4
10. Тяжёлые новости	4
11. Отложенная свадьба	4
12. Обратный отсчёт	4
13. Глубокий, тёмный сон	5
14. Проблемы с доставкой	5
15. Удача?	5
16. Сладкоежка, людоежка	5
17. Три дня и две ночи	5
18. Таинственный сундук	5
19. Перейти черту	6
20. Потерявшийся питомец	6
21. Нуждающиеся	6
22. Марионетки в парке	6
23. Странствующие больные	6

1. Пати для пати

Группа прибывает в трактир и видит, что брат Дэн устраивает вечеринку, на которой царит абсолютный разгул. Напитки за счёт брата Дэна, и весь город гудит от льющегося рекой веселья.

Брат Дэн — человек, путешествующий по миру и намеривающийся вознестись, став Богом вечеринок. Куда бы он ни отправился, он тратит все свои деньги на покупку еды и напитков для всех желающих, а также на другие символы праздников (включая, но не ограничиваясь, надувные домики, декорации, танцоров, исполнителей и т.д.).

Если брат Дэн уже вошёл в ваш пантеон как Бог вечеринок (а так и должно произойти), празднества могут устраиваться в его честь. Великие вечеринки, славящие его имя, сулят добрые времена тем, кто был гостеприимным хозяином и хорошим гостем. Когда брат Дэн доволен вечеринкой в свою честь, он часто дарует благословение устроившим её. А иногда даже благословляет тех, кто присутствовал и веселился, как он и завещал.

2. Тайна на полпути

По возвращении куда-либо группа обнаруживает, что кто-то из их знакомых (возможно, близких) пропал, но никто в поселении не хочет об этом говорить.

Ваша цель — создать загадку. Кто-то знакомый пропал без объяснения причин. Это может быть кто-нибудь незначительный. Возможно, болтливый хозяин таверны или добрый фермер, который однажды позволил персонажам остановиться в своем доме, когда шёл дождь и они были здесь проездом. Можно добавить значимости, сделав пропавшего хорошим знакомым, но пропажа того, кого герои едва знают, будет выглядеть более естественно и менее похоже на сюжетный момент.

Возможно, человек был убит. Возможно, его съел монстр, стирающий всем память. Возможно, он не тот, за кого себя выдавал при первой встрече. Есть много способов обыграть эту тайну.

3. Проблема с помётом

Группа натывается на детёнышей диких животных. Родителей и след простыл, а малыши явно не ели несколько дней.

Это могут быть милые и приручаемые животные вроде котят, выдр или панголинов, но можно усложнить ситуацию, сделав их кем-то, кто вырастит и станет неуправляемым. Например, крокодилами, бегемотами или гидрами.

Смысл в том, чтобы дать персонажам нечто, полностью зависящее от них и отнимающее их ресурсы (деньги, время и внимание), что, вероятно, станет ещё большей проблемой в будущем. Этому бегемоту понадобятся уколты. А та рысь может и выглядит мило сейчас, пока это котёнок, но она вполне может вырасти диким животным.

4. Старик Зордла

Старик в пещере преграждает отряду путь, настаивая, что идти одному опасно, и они должны купить у него некие предметы для защиты (предметы в основном бесполезны)

Зордла не обязательно злодей или мошенник. Возможно, это человек, которому не повезло, и он готов продать вещи, имеющие сентиментальную ценность, чтобы сохранить свой дом или поддержать супругу, которая ранена. Есть много способов разыграть странного старика, пытающегося продать случайные и в основном обыденные вещи.

5. Закон (и порядок) джунглей

Маленькое существо следует за группой, непрерывно стрекоча на них. Если к нему подойти, оно убегает, но позже возвращается, ещё более расстроенное.

Цель этой встречи — заставить группу вступить в судебную тяжбу с животным или найти иной способ разрешить ситуацию. Если удаётся понять существо, то оно угрожает персонажам судебным иском по несерьёзным причинам. Независимо от того, понимают они существо или нет, если они продолжают делать то, на что оно жалуется, оно вернется с другим существом, которое выступит в роли адвоката. Это существо также будет стрекотать на них, но более ровным, а не раздраженным тоном. Для этого хорошо подходят маленькие, шустрые существа вроде птиц и белок, хотя может подойти любое обычное или фантастическое существо.

Если персонажи поговорят с существом и не согласятся с его требованиями, они могут обратиться в суд, которым также занимаются животные.

Если группа продолжит «нарушать закон» и не пойдёт в суд, существо обратится к «громилам», чтобы уладить проблему. Персонажи могут столкнуться с медведем, мантикорой и лосем, которые вместе нападут на них. При этом стрекочущее существо будет подбадривать их.

6. Пофееянные

Группа натывается на фей. Те запутались в устройстве этой странной реальности, и не знают, как вернуться домой.

Цель этой сцены — заставить игроков мыслить нестандартно и объяснить существам, рождённым и выросшим в царстве хаоса, как работают такие вещи, как логика и причинно-следственная связь.

Феи знают, что в их родных землях если оставаться на месте, то мир вокруг будет меняться, и в конце концов можно наткнуться на что-нибудь знакомое, а одно и то же направление ведёт в разные места. Но в нашем мире, оставаясь на месте, вы остаётесь на месте. Как группе объяснить феям устройство нашего мира и вернуть их домой?

7. Особняковая распродажа!

Группа натывается на распродажу имущества недавно умершего владельца особняка. Можно найти отличные вещи по смешным ценам. Однако к этим предметам привязан призрак владельца.

Призрак владельца особняка всегда находится возле какого-то из своих бывших предметов. Он может в любой момент телепортироваться к любому предмету, но одновременно способен находиться только в одном месте, поэтому ему приходится выбирать, возле какой из вещей находится сейчас. Призрак предпочитает определённые дорогие для него предметы и проводит возле них больше времени. Однако он не способен взаимодействовать ни с какими физическими объектами.

Призрак может быть настроен против покупателей, может быть дружелюбным, любопытным, осторожным — каким угодно. Чего именно он хочет и как он это получит, зависит только от вас. Возможно, игроки смогут найти способ подкупить его, чтобы он сторожил их ночью или передавал сообщения между людьми, у которых есть разные предметы. А может, он просто любит заглядывать в неподходящие моменты, чтобы действовать персонажам на нервы.

8. Принцесса на день

Группа лесных обитателей решает устроить для одного из членов группы «королевский приём». Когда он просыпается, то обнаруживает пропажу всей своей одежды, которую заменили на «роскошное» бальное платье, сделанное из веток, листьев, травы и других природных материалов.

Обитатели леса дружелюбно относятся к человеку, которому они дарят платье принцессы. Они выполняют для «принцессы» небольшие задания (если способны понять, чего от них хотят и могут это выполнить) и по возможности помогают ей. Однако языковой барьер, скорее всего, ограничит их эффективность и понятливость.

Экипировка принцессы также заменяется «роскошными» предметами. Меч, инкрустированный драгоценными камнями, может оказаться палкой с морским стеклом, привязанным к ней лианами. Доспехи могут представлять собой ободранную кору дерева неопределённой формы с ремнями из плюща и неровными глиняными наплечниками.

Если вы хотите превратить это в небольшой побочный квест по возврату вещей, они могут находиться у мага, который обманывает лесных жителей, заставляя их думать, что выбранный человек — принцесса, для которой он смастерил «лучшую» одежду и предметы. Маг же тем временем как-то использует или продает краденые вещи. Если обитатели узнают, что королевская особа, которой они служат, на самом деле не волшебная принцесса, то они будут подавлены, так как искренне хотели помочь этому человеку.

9. Бдительный взор

Каждую ночь рядом с чьей-то кроватью появляется кукла. Если от неё избавляются или кладут в другое место, она снова появляется рядом с тем же человеком на следующую ночь.

Неважно, оставят ли её там, где нашли, засунут в сумку или уничтожат. Кукла будет появляться рядом с тем же человеком снова и снова.

Кукла не обязательно должна быть одержима потусторонней сущностью или представлять опасность. Она может иметь безобидное зачарование, например, «телепортироваться к (атрибут человека, рядом с которым она всегда появляется) всякий раз, когда он видит сон». Если у него получится побороть недоверие, то, возможно, сможет даже использовать её в своих интересах.

10. Тяжёлые новости

Кто-то из близких группы (брат, сестра, родственник, учитель и т.д.) появляется со срочным сообщением о плохих новостях.

Возможно, сорвалось крупное дело. Возможно, их деревня была сожжена. Возможно, умер член семьи. Как бы то ни было, относительно спокойная поездка прерывается тяжёлыми новостями.

Новость может поставить их перед выбором: разобраться с делом, о котором говорит человек, или продолжить свой прежний путь. Добавьте немного последствий в зависимости от того, что они выберут.

11. Отложенная свадьба

Небольшой фургон с нарядно одетыми гостями, отправляющимися на свадьбу, сломался. Им нужна помощь, чтобы добраться до места, поскольку брачующиеся ждут их и будут расстроены, если те не появятся.

Свадьба проходит несколько дальше по дороге и глубоко в лесу, в уединённом месте с великолепным водопадом в качестве фона для церемонии.

Если участники группы не способны починить фургон, они могут помочь гостям донести все подарки и другие вещи к месту церемонии в лесу. По прибытии на место и персонажи, и гости будут с ног до головы в грязи из-за долгого похода с припасами. Однако брачующиеся будут очень рады видеть своих гостей, в каком бы состоянии те ни были. Они будут настаивать на том, чтобы персонажи тоже остались на церемонию и разделили с ними радость, угощение и танцы.

12. Обратный отсчёт

Стая лесных существ с расстояния следит за группой, устроившейся на ночлег. Каждую ночь в стае становится на одно существо меньше.

Это явно обратный отсчёт. Но к чему он ведёт? Существа пугливы и всегда убегают задолго до того, как кто-то сможет приблизиться.

13. Глубокий, тёмный сон

Группа попадает во всё более причудливые ситуации, но почему-то всегда чувствует себя счастливой. В конце концов они обнаруживают, что находятся в общем сне и, скорее всего, уже давно.

Онейромант (маг, управляющий снами) наложил на группу заклинание, пока те спали, явив им коллективный управляемый сон. Им нужно найти способ проснуться, иначе они умрут в своих постелях.

После пробуждения они обнаружат стаю падальщиков, охраняющих их сон, чтобы ничто не нарушило его. Падальщики также находятся под влиянием онейроманта, охраняя спящих и поедая их, когда те умрут.

Если персонажи тут же вступают в бой, то делают это в ослабленном состоянии, поскольку спали несколько дней. Чем дольше они спали, тем больше ослабли.

Это также означает, что они потеряли несколько дней, что может плохо сказаться на их планах.

14. Проблемы с доставкой

Телега, гружёная подписанными посылками и письмами, стоит брошенной на обочине. Не видно ни курьера, ни тяглогового животного.

Это моральная дилемма с низкими ставками. Должны ли они потратить время на доставку этих посылок? Порыться в них и взять себе что-нибудь интересное? Сообщить об этом кому-нибудь?

Вы можете использовать это, чтобы засеять семена для будущих сюжетных поворотов, в нужный момент напомнив игрокам, что они видели имя этого человека на недоставленном письме или посылке.

15. Удача?

В пыли у дороги лежит золотая монета. Подойдя к ней, персонажи видят ещё одну золотую монету чуть дальше. Они превращаются в след из золотых монет, который ведёт вглубь пустыни. В конце тропы лежит небольшой мешочек с золотыми монетами.

Здесь нет подвоха или проклятия. Это просто способ обеспечить игрокам паранойю и дать поволноваться, гадая, что всё это может означать. Возможно, даже связать какие-то из будущих событий с тем, что один из них (или все) взял монеты себе.

На самом же деле это просто проделка богатого шутника, который хотел создать для кого-нибудь незабываемую ситуацию.

16. Сладкоежка, людоежка

Несколько динозавров продают печенье с гёрл-скаутами. Правда самих гёрл-скаутов поблизости не видно. Неужели они в самом печенье?

3-5 динозавров поставили палатку прямо у дороги и продают коробки с вкусным печеньем. Только некоторые из них могут говорить, да и то не очень хорошо, многое можно истолковать неправильно.

Каждому динозавру волшебным образом было дано самосознание, хотя некоторые из них оказались более разумны, чем другие. Тот, кто сделал это, давно умер. Единственное «человеческое» занятие, которое им хорошо даётся (по их мнению), — это торговля, поэтому они начали путешествовать и продавать печенье. Результаты оказались неоднозначными.

17. Три дня и две ночи

Вывеска рекламирует конференцию, посвящённую чему-то, что интересно одному из членов группы. Там будут товары, выступления экспертов и известные (в узких кругах) гости.

Это может быть книжная конференция, выставка драгоценных и не очень камней, музыкальный фестиваль или какое-то другое событие. Смысл в том, чтобы отвлечь группу увлекательной (по крайней мере, для одного из них) ситуацией. Контакты, которые они заведут, возможно, пригодятся позже, а сама конференция — отличное место, чтобы собрать обронённые крупницы информации.

Даже если событие будет посвящено интересам одного персонажа, там должно быть что-то для всех. Общительные члены группы могут попасть в закрытые секции. Любопытные могут найти кого-то ещё, кто знает и разделяет их интересы. Кто-то встретит опытного игрока в его любимую азартную игру. Каждый должен найти себе занятие по душе, даже если оно не имеет прямого отношения к теме мероприятия.

18. Таинственный сундук

Воины в экзотических доспехах, идущие по дороге странным, ритмичным строем, поют на чужом языке, держа массивный сундук.

На поверхности сундука выгравированы витиеватые металлические узоры. Любой, кто чувствует магию, может сказать, что это магический предмет, но при попытке понять его природу обнаруживается неестественная пустота, как будто они несут маленькую черную дыру.

Воинам не нужно сразу же проявлять враждебность, но они будут защищать свой груз. Они подозрительно относятся к приближающимся людям. Они не говорят ни на одном языке, на котором говорит группа, и придётся найти другой способ общения, если персонажи хотят узнать что-либо.

19. Перейти черту

Головы нескольких людей покоятся на пиках у обочины дороги. На грубо сколоченном знаке указано, что это местные жители, связанные с благородной семьей, которая пыталась незаконно повысить налоги.

Напряжённость царит в некогда спокойном городе. Кто убил дальних родственников дворянина? Будет ли знать мстить? Есть ли им до этого дело? Действительно ли они вообще собирались поднять налоги?

Тайна может быть разгадана или проигнорирована группой, но в любом случае, вы можете использовать теперь уже известную героям благородную семью, город или ключевые фигуры в нём в качестве важных персонажей когда-нибудь позже. Как бы то ни было, головы определенно появились на пиках только недавно.

20. Потерявшийся питомец

Хорошо обученная и воспитанная мантикора бросается к группе с мячом в пасти. Она хочет поиграть, но её действия могут показаться угрожающими, так как она несётся прямо на персонажей.

Мантикора принадлежит странствующему артисту. Однако несколько ночей назад она съела слишком много сахара, разволновалась, схватила свой мяч и убежала в ночь преследовать каких-то животных. Она заблудилась в темноте и теперь не знает, как вернуться.

Хотя мантикора не враждебна, она не обучена бою и не будет помогать персонажам в бою. Она будет избегать конфликта или убежать.

Персонажи могут встретить таблички «потерялся питомец» или наткнуться непосредственно на хозяина, но вернут ли они хорошо обученного и потенциально ценного питомца?

21. Нуждающиеся

Проезжая через город, богатый дворянин бросает в сторону группы горсть золотых монет. Если его расспрашивают, тот отвечает, что принял их за бездомных, нуждающихся в помощи.

Это отличный способ вызвать у игроков раздражение по отношению к дворянину, королевской семье или определенной группе граждан. Этот человек или группа, проявляющие неуважение к героям и тем, кто им дорог, — хороший способ построить антагонистические отношения, в которых любые насильственные действия будут неоправданными. Это может быть их первая из многих встреч.

22. Марионетки в парке

Во время прогулки по городу группа проходит мимо детского кукольного представления, которое быстро превращается в нечто странное: марионетки начинают браниться при детях, стрывают с рук исполнителей и бросаются бегать по деревне.

Марионетки терроризируют людей. Бьют детей по ногам. Ломают вещи людей. Наводят ужас на животных. Они не чувствуют боли, и даже если сами марионетки получают достаточно повреждений, чтобы больше не функционировать, дух, владеющий ими, продолжает существовать. Как группа может решить эту проблему?

Злобные марионетки не станут никого убивать, но они причинят много вреда, разрушений и (в основном) несмертельного физического насилия. Хотя, если кто-то и умрет от их действий, марионеткам будет всё равно.

23. Странствующие больные

Караван больных людей, путешествующих пешком, съезжает с дороги, чтобы избежать прямого контакта с группой. Если их спрашивают, они отвечают, что идут к ведьме, чтобы вылечиться. На следующий день мимо персонажей проезжает группа рыцарей на лошадях и спрашивает, не видели ли они больных и в какую сторону те направились. Рыцари объясняют, что больные представляют эпидемиологическую опасность.

Группа больных людей просто хочет найти лекарство, но рыцари хотят их сдержать. Это не целители, они только выполняют приказы и не знают, насколько заразны эти люди. Точно так же и больные не знают, насколько заразна их болезнь. Чтобы узнать о недуге, группе придётся разобраться в нём самостоятельно.

Поскольку рыцари путешествуют верхом, они быстро догонят больных, если узнают, в какую сторону те отправились. Будут ли игроки на стороне рыцарей и честно выложат им информацию, или встанут на сторону больных и отправят рыцарей в неверном направлении?