

Подарок для D&D;

Случайные события, трекер инициативы и мини-шаблон для подготовки сцены.

Таблицы случайных событий

Брось куб - выбери строку - используй как завязку или осложнение.

Путешествие - дорога, лес, тракт (d10)		Город - рынок, таверна, улицы (d10)	
Бросок	Событие	Бросок	Событие
1	Следы свежего костра - рядом обрывок карты.	1	В таверне спор о долге - хозяин просит посредника.
2	Ливень смывает тропу - нужен обход или проверка Выживания.	2	Карманник роняет чужое кольцо - на нем герб.
3	Караван просит охраны - платит слухами, не золотом.	3	Уличный маг дает шоу - последний трюк настоящий.
4	Раненый зверь - в теле странная стрела с клеймом.	4	Пьяный стражник шепчет про тайный вход в канализацию.
5	Дорогу перекрывает поваленное дерево - за ним слишком тихо.	5	Редкий товар на рынке - продавец ищет 'правильного' покупателя.
6	Следы волочения ведут к оврагу - там чей-то тайник.	6	Ночной колокол - пропадает один житель и следы обрываются.
7	Путник предлагает обмен - вещь выглядит подозрительно удачной.	7	Смена власти - новые правила вступят в силу с рассвета.
8	Стая воронов кружит над местом боя - выживший еще дышит.	8	Письмо попадает к вам по ошибке - печать уже вскрыта.
9	Каменный знак с рунами - у основания свежие монеты.	9	Дуэль на площади - вас зовут свидетелями.
10	Туман приносит шепот - каждый слышит свое имя.	10	Объявление о награде - портрет похож на одного из вас.

Подземелье - руины, катакомбы (d10)		Поворот погоды (d6)	
Бросок	Событие	Бросок	Эффект
1	Дверь запечатана воском - отпечаток совсем свежий.	1	Резкий холод - дыхание превращается в иней.
2	Пол проваливается в старый зал - на стенах фрески и знаки.	2	Жара - усталость приходит быстрее.
3	Статуя поворачивает голову, когда вы не смотрите.	3	Ветер с песком - видимость падает.
4	Запах дыма - впереди недавно кто-то прошел.	4	Гроза - гром заглушает шаги.
5	Шепчущие цепи - если прислушаться, слышны имена.	5	Мелкий дождь - следы становятся очевиднее.
6	Алтарь с нишами для предметов - одна ниша пустая.	6	Туман - слышно больше, чем видно.
7	Ключ висит на крюке - рядом рука в наручниках.		
8	Грибной свет мерцает - под ним спит существо.		
9	Вода по щиколотку - в ней плавают металлические жетоны.		
10	Комната с зеркалом - отражение задерживается на секунду.		

Трекер инициативы и статусов

Заполни на старте боя. В статусах можно писать условия (оглушен, схвачен, концентрация и т.д.).

№	Имя	Иниц.	КД/АС	Хиты	Статусы	Заметки
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Подсказка статусов: оглушен, испуган, очарован, отравлен, обездвижен, схвачен, сбит с ног, невидим, парализован, концентрация.

Мини-шаблон - сцена за 5 минут

Если нужно быстро собрать сцену: заполни строки и начинай игру.

1) Цель сцены (что хотят стороны)
2) Место и атмосфера (1-2 детали)
3) Якорь (предмет/звук/запах)
4) Угроза или таймер (что ухудшается)
5) NPC/враг (мотив + слабость)
6) Секрет или поворот (что скрыто)
7) Проверки и сложности (2-3 штуки)
8) Тактика/укрытия/опасности на поле
9) Награда и последствия (успех/провал)