ЧТО ЭТО?

Это генератор случайных событий для приключений в диких землях в фэнтези мирах настольных ролевых игр, который пытается охватить как можно больше типов событий, покрывая тем самым необходимость обращаться ко множеству разных генераторов. Он призван заполнять и разнообразить долгие однообразные путешествия под открытым небом для вас и ваших игроков, а так же наполнить ваши миры незначительными приметными местами и объектами, с которыми можно взаимодействовать. На сколько всё это удалось — решать вам.

Здесь пойдёт речь о случайных событиях в широком смысле, не только о встречах. Хотя, и о них тоже. В этом генераторе они рассматриваются как тип событий. Я постарался учесть вероятности событий с учётом типа местности, наличия укрытия, наличия дороги и города рядом.

Для тех, кто только начинает использовать подобные генераторы скажу, что вкратце порядок действий такой:

I. Определяем будет ли событие?
II. Если да, то какой тип события?
III. Что именно произойдёт?

Конечно, для каждой игры в открытом мире любой уважающий себя мастер будет делать свои таблицы встреч и событий, конкретно под свои нужды, учитывая флору, фауну и устройство мира в целом, но ведь и рядовые события происходят в большинстве фэнтези миров. Случайное обнаружение неизвестной пещеры, обелиска забытого бога, странного места или необычного растения могут произойти везде. Кто знает куда они вас заведут? К тому же тут найдётся место и для персональных таблиц встреч.

Стоит добавить, что генератор задумывался по большей степени для условных "средне-европейских типов местностей в дженерик фэнтези". Если ваша кампания проходит в адских пустошах, в инопланетных кратерах, на летающих островах с дирижаблями или скачет по мирам, то едва ли этот генератор вам подойдёт в той форме, в которой он представлен тут.

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Таким цветом текста в списках написана открытая информация.
А таким скрытая, до которой игроки могут докопаться.

* — таким знаком отмечены пункты, которых несколько в этом списке. К ним будут развёрнутые пояснения в первом встречающемся пункте, а далее на него будут ссылаться последующие.

1/5 — так условно обозначается сложность: от 1 (пустяково) до 5 (почти невозможно). Перенесите эти значения на соответствующие вероятности в системе, по которой играете.

С вероятностью 30% (1-6) — в таких случаях имеется ввиду результат 1-6 на к20, который и отображает соответствующий шанс, который в этом случае равен 30%.

БОЛЬШЕ ИНТЕРЕСНОГО

Подписывайтесь на официальную группу ***Tony`s gamecraft*** в сети *Вконтакте.*
Там вы найдёте карты, приключения, сопутствующие материалы и другие авторские разработки.
Следите за обновлениями в группе по адресу ***vk.com/tonygamecraft***

ПОДДЕРЖИТЕ ПРОЕКТ!

Вступайте в ряды Ордена Донаторов и получайте новости, уникальный контент, доступ в закрытые чаты, инсайдерскую информацию о текущих разработках, особые роли на сервере Дискорд и ранний доступ ко всему контенту.

Поддержать можно через ***VK donut***
Или на ***Boosty***

Придумано, составлено, свёрстано, проиллюстрировано и оформлено в ***Tony`s gamecraft***

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Версия 1.0
январь, 2023



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

— I —
СЛУЧАЙНОЕ СОБЫТИЕ

Сначала посмотрим будет ли случайное событие. Есть шесть условных временных отрезков (читай слотов), когда может произойти случайное событие. Каждый временной отрезок соответствует четырёхчасовому промежутку. Это **утро, день, вечер** и **ночь, глубокая ночь, под утро**. Все вместе они составляют 24 часа. Подразумевается, что конкретный момент во временном промежутке определит мастер игры, когда это будет уместно.

В каждом временном отрезке случайное событие может произойти с разной вероятностью для разных типов местности. Определяется броском **к20.**

равнина	холмы	горы	болота	пустыня
1-4 20%	1-4 20%	1-4 20%	1-3 15%	1-2 10%

Если учесть, что это разные события, а не только боевые встречи, то можно сделать их более частыми. Особенно, если вам покажется, что их мало. Вот альтернативная таблица для более частых событий.

равнина	холмы	горы	болота	пустыня
1-6 30%	1-6 30%	1-6 30%	1-5 25%	1-4 20%

Само собой, вы можете изменять вероятности по своему усмотрению.

Если в один из временных промежутков результат броска к20 попадает в диапазон, то я вас поздравляю: у вас случилось событие! Теперь определим тип события.

— II —
ТИП СОБЫТИЯ

Теперь определим событие какого типа ждёт нас впереди. Я постарался учесть соотношение вероятностей событий для каждой местности.

При этом лес и побережье не являются отдельными видами местности. И лес, и река могут быть и в гористой местности, и на равнине, и на холмах, и на болотах. Под пустыней же здесь подразумевается не бескрайние голые барханы, а мало-мальски меняющаяся местность с терракотовыми каменными ущельями и стоячими камнями, с высохшими лесами и озёрами, небольшими плато и красными обширными скалистыми плато с почти вертикальными склонами. Иногда вам придётся скорректировать условия или описание для события, которое случилось у вас в пустыне.

Вероятность того или иного события регулируется заданием интервалов значений в зависимости от типа местности и учитывает наличие леса, дороги, тропы и поселения поблизости, а так же находится ли отряд в укрытии.

Если должно произойти событие, то бросаем **к20** и изменяем результат в соответствии с этой таблицей:

Модификаторы броска

наличие леса	наличие дороги	наличие тропы	соседний гекс с городом	отряд в укрытии
-5	+3	+2	+3	+2

Находим нужный диапазон значений в соответствии с типом местности, где сейчас находятся персонажи.

РАВНИНА ИЛИ ХОЛМЫ

к20	Тип случайного события	%
1-6	Монстры или животные	30
7-12	Встреча агрессивная или нейтральная	25
13-15	Окружающая среда и происшествия	10
16-17	Приметное место	20
18-19	Знамение	10
20	Встреча нейтральная или дружелюбная	5

ГОРЫ

к20	Тип случайного события	%
1-5	Монстры или животные	25
6-10	Встреча агрессивная или нейтральная	20
11-14	Окружающая среда и происшествия	15
15-16	Приметное место	20
17-18	Знамение	10
19-20	Встреча нейтральная или дружелюбная	10

БОЛОТА

к20	Тип случайного события	%
1-7	Монстры или животные	30
8-10	Встреча агрессивная или нейтральная	20
11-15	Окружающая среда и происшествия	15
16-17	Приметное место	20
18-19	Знамение	10
20	Встреча нейтральная или дружелюбная	5

ПУСТЫНЯ

к20	Тип случайного события	%
1-4	Монстры или животные	20
5-6	Встреча агрессивная или нейтральная	10
7-10	Окружающая среда и происшествия	20
11-12	Приметное место	10
13-18	Знамение	30
19-20	Встреча нейтральная или дружелюбная	10

МОНСТРЫ ИЛИ ЖИВОТНЫЕ Стр.5

Это встреча с неразумными или полуразумными агрессивно настроенными монстрами или дикими животными, обитающими в этой местности. Обычно такие встречи заканчиваются сражениями.

В целях соответствия возможных боевых столкновений вашему миру вы можете заменить этот список на свою таблицу бродячих монстров или животных, если у вас есть таковые. Или просто замените монстров и животных на нужных вам.

ВСТРЕЧА АГРЕССИВНАЯ ИЛИ НЕЙТРАЛЬНАЯ Стр.5

Это встреча с разумными существами с которыми можно общаться. В таких встречах вторая сторона скорее всего будет агрессивной, скрытой агрессивной или может стать агрессивной в ходе взаимодействия. В основном такие встречи будут оканчиваться сражением. Однако, используя дипломатию и имеющиеся вещи/предметы некоторые такие встречи можно попробовать вывести на нейтральный исход и разойтись мирно.

В целях соответсвия возможных боевых столкновений вашему миру вы можете заменить этот список на свою таблицу случайных боевых столкновений, если у вас есть таковые.

ОКРУЖАЮЩАЯ СРЕДА И ПРОИСШЕСТВИЯ Стр.8

В этом разделе всё связано с окружающей средой, рельефом и типом местности. Изменение погоды, природные явления и бедствия, терраформинг и прочие изменения окружения, рельефа и местности, которые могут застать путешественников в дороге. А так же разные небольшие события.

ПРИМЕТНОЕ МЕСТО Стр.10

Необычное место в дикой местности под открытым небом, как правило. Такие места можно нанести на карту и вернуться сюда снова. Обычно в таких местах есть возможность взаимодействия с чем-либо с тем или иным исходом.

ЗНАМЕНИЕ Стр.25

По сути это никак не влияющее на персонажей явление, которое призвано показать или рассказать о чём-то, дать более обширную картинку о мире, нагнать жути либо странности или же предупредить о чём-то. Сами по себе эти явления напрямую не влияют на персонажей и являются аналогом описываемых катсцен, но если персонажи решат вмешаться в процесс, то мастер должен сам трактовать процесс взаимодействия и последствия.
Знамения не влияют на персонажей непосредственно, но оказывают влияние на ход игры путём корректировки вероятностей.
Неопределённое знамение. Совершайте броски на случайные события в два раза чаще.
Дурное знамение. -5 к броску при определении Типа события.
Благое знамение. +5 к броску при определении Типа события.

ВСТРЕЧА НЕЙТРАЛЬНАЯ ИЛИ ДРУЖЕЛЮБНАЯ Стр.27

Это встреча с разумными существами с которыми можно общаться. В таких встречах вторая сторона скорее всего будет настроена нейтрально или дружелюбна. Весёлые попутчики, странствующие торговцы и мелкие просьбы о помощи это то, что вы найдёте в этом разделе.

УКРЫТИЕ

Иногда на марше нужно оперативно найти укрытие для защиты от случайного события. К тому же укрытие во время ночлега повышает шансы на нейтральное или позитивное событие. Укрытие так же необходимо для того, чтобы не промокнуть под дождём или чтобы спрятаться от холода и не заболеть.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ!

Чтобы найти укрытие бросьте 1к20 и сверьтесь с таблицей

Тип местности	успех	%
Равнина	1-10	50
Холмы	1-12	60
Горы	1-16	80
Болота	1-6	30
Пустыня	1-3	15
Есть лес	-1 к броску	+5
Следопыт	- 2 к броску	+10



— III —
ДЕТАЛИЗАЦИЯ СОБЫТИЯ

Наконец, определим какое именно событие произошло. Получив тип события в предыдущем разделе, найдите этот тип в этом разделе и узнайте что именно произошло или произойдёт с вашими героями. У многих событий есть вариативность, которая поможет разнообразить одинаковые выпавшие события.

МОНСТРЫ ИЛИ ЖИВОТНЫЕ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе "II.Тип события" выпало "Монстры или животные".

Если на пути монстр или животное, то выясним какой именно монстр, как он отреагировал на появление игровой партии и чем он в это время занят. Совершите **3 броска 1к6** и сверьтесь с этими тремя короткими списками, учитывая тип местности.

Разумеется, вы можете заменить животных или монстров на более подходящих для вашей игры или на более опасных существ.

КАКОЙ МОНСТР

к6	равнина холмы	горы	болота	пустыня
1	Волки, 2к6	Волки, 2к6	Волки, 2к6	Гигантский муравей, 2к6
2	Медведь, 1к4	Медведь, 1к4	Гигантская медведка,к12	Гигантская медведка,к12
3	Гигантские пауки, 1к4	Гигантские пауки, 1к4	Гигантские пауки, 1к4	Гигантские пауки, 1к4
4	Гигантские крысы, 3к6	Гигантские крысы, 3к6	Гигантские крысы, 3к6	Гигантские крысы, 3к6
5	Гигантская змея, 1к6	Гигантская змея, 1к6	Гигантская змея, 1к6	Гигантская змея, 1к6
6	Дикие кабаны, 1к6	Дикий баран, 2к4	Гигантская жаба, 1к4	Гигантский скорпион,1к6

ЧЕМ ЗАНЯТ МОНСТР

1: Охраняет свою территорию или защищает детей.
2: Ищет еду или место для логова/ночлега.
3: Ранен и пытается спастись или застрял.
4: Монстр отстал от своих и ищет стаю.
5: Возвращается в логово или идёт к стае.
6: Отдыхает.

РЕАКЦИЯ МОНСТРА

1-4: Сразу нападает.
5: Настороженно-агрессивен. Не рискует напасть первым, но нападёт, если совершить попытку взаимодействовать или приблизиться.
6: Монстр в замешательстве. 50/50% нападает или убегает и возвращается чуть позже с подмогой.

ВСТРЕЧА АГРЕССИВНАЯ ИЛИ НЕЙТРАЛЬНАЯ

Прибегайте к этому списку после того, как в разделе "II.Тип события" выпало "Встреча агрессивная или нейтральная".

Бросьте **к20.**

1. Мёртвый дворф, который лежит среди трёх капканов. При приближении к нему на героев нападут 2к6 разбойников, которые устроили здесь засаду. Если посмотреть место после битвы или до, то можно понять, что их лагерь спрятан между скал поблизости. Там можно найти награбленное. 1к6:
   1. 2к6 рационов, 1к6 мешков зерна, инструменты рудокопа.
   2. 1к6 рационов, 1к6х10 слитков железа, инструменты кузнеца
   3. Стрелы 20шт, арбалетные болты 20шт, 1к6 рукоятей мечей, 1к6 лезвий мечей, 1к6 лезвий кинжалов, 1к6 рукоятей кинжалов, моток тетив для луков.
   4. 2к6 рационов, 1к6 мужских одежд, 1к6 женских платьев и 1к6 головных уборов.
   5. 1 палета отменной древесины, ящик гвоздей, такелаж.
   6. 2к6 рационов. Связанный пленник, который пообещает вознаграждение, если его проводить до ближайшего населённого пункта.

СТАНЦИЯ ПОГЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ