

# Зимняя История

Точка интереса для НРИ **Mausritter**

Автор: Антон Мурышкин  
(студия «Сова Игра»)

Где-то глубоко в лесу, в богом забытой глуши расположена **Земляничная Поляна** — несколько мышиных домов, выстроенных у земли в стволах деревьев. Испокон веков местные мыши живут тем, что даёт им природа. Это место слишком далеко от опасностей внешнего мира. И никто из местных никогда даже не задумывался о приключениях. Пока не появились вы!



## Зацепки для приключения

Как герои оказались здесь? Чтобы это узнать, бросьте кб и сверьтесь с таблицей ниже.

кб	Забязка
1	Вы родились здесь. С самого детства вам хотелось приключений, аж усики чесались.
2	У кого-то из вас здесь живёт тётка. Пришло время навестить родню.
3	Бродя по окрестностям вы случайно нашли эту деревню. Что за мыши здесь обитают?
4	Скоро состоится Зимний бал. Вы были на него приглашены!
5	Подходящий, одинокий и пустой домик для ночевки! Утром окажется, что вы ошиблись.
6	Путешественники часто ночуют в палатках. Даже в мороз. И иногда их засыпает снегом!

Поздняя осень. Солнце только что зашло за кромку леса и пронизывающий ветер задувает в щели вашего ночлега. Забравшись под одеяло и (возможно) прижавшись друг к другу, вы наконец-то согрелись и провалились в сон.

Утром выглядываете в окно и видите лишь снег. Горы снега. Весь дом (да и всю поляну) ночью засыпало и чтобы выбраться придётся прорывать тоннель.

В доме вы легко найдёте Кирки и Лопаты. Берите их в лапы и скорее за дело!



## Куда приведёт тоннель?

Бросьте к8 или выберете самостоятельно, куда героям удалось прокопать ход. Иногда вам на встречу будут попадаться другие мыши, освобождающие свои домики от снежного плена. Для каждого места вводите 1-2 осложнения. Проройте 3-4 тоннеля и переходите к части **Зимний бал**.

- |                            |                      |
|----------------------------|----------------------|
| 1. Дом старой миссис Осоки | 5. Мельница          |
| 2. Дом семейства Горошек   | 6. Маслобойня        |
| 3. Амбар                   | 7. Пустой дом        |
| 4. Дворец                  | 8. Полость в сугробе |

### 1. Дом старой миссис Осоки

Миссис Осока — старейший житель Земляничной Поляны. Она помнит те времена, когда даже ваши родители ещё не родились!

#### Осложнения:

- Осока замерзает от холода. Дымоход завален снегом и растопить печь не получается.
- «Давно столько снега не выпадало! Славный будет Зимний бал в этом году. Кто из вас, молодых, не откажет старухе в одном танце на балу?»
- «Этот медальон передавался в моём роду по женской линии. Дождусь ли я правнуков или Фиалку так никто и не возьмёт замуж и медальон не удастся передать?»

### 2. Дом семейства Горошек

Мистер и миссис Горошек живут в просторном доме вместе с детьми. Арония, Ива, Бадьян и Майник — чудесные мышата, всё время придумывающие себе новые игры и забавы. Чем часто досаждают взрослым.

#### Осложнения:

- Пока родители заняты рытьём, дети играли в снежки и (случайно) обрушили уже вырытый проход. Часть из них оказалась в снежном плену.
- Детям скучно: не шуми, не мешай, не играй. Обидно! Может пора немного отдохнуть и развлечь малышей?
- «Я есть хочу! Давайте стащим с кухни у бабушки или из амбара у дедушки, какие-нибудь сладости?»

### 3. Амбар

В старом пне выстроен огромный амбар, хранящий в себе все припасы Поляны. Кстати, не пора ли подкрепиться?

#### Осложнения:

- Проход к амбару вы прорыли, но дверь не открывается. Будто внутри завалена чем-то или кем-то.
- В одном из прошлых домов вас попросили принести немного продуктов из амбара. Где же нужный вам стеллаж?
- Часть полок амбара пуста, а некоторые припасы валяются на полу, будто их разбросали. Вы точно здесь одни?

### 4. Дворец

Ствол благородного дуба — место обитания нынешних представителей древнего рода Земляничных мышей. Лорд и Леди Земляничные, их дочь Ирга и многочисленные слуги заняты сейчас освобождением от снега территории вокруг дворца.

#### Осложнения:

- «Вы не видели моего друга Майника? Яшла на дворце необитаемую комнату набитую старинными вещами и игрушками и хотела позвать его туда!»
- «Пожалуй пора готовиться к Зимнему балу! Помогите найти подходящий сугроб, чтобы вырыть в нём ледяной зал.»
- С кухни слышен запах обеда. Но похоже у повара что-то подгорает. Нет, горит! Дым! Огонь!!!

## 5. Мельница

На берегу ручья, недалеко от маслобойни расположена мельница и её обитатель Тимьян.

### Осложнения:

- В помещении стоит густой мучной туман. Идите осторожно и не попадите в двигающиеся жернова.
- Откуда-то из глубины мельницы слышен сдавленный стон. Похоже кого-то завалило мешками с мукой.
- Лёд сковал ручей вместе с мельничным колесом. Если его не освободить, то за зиму оно разрушится и мельница не сможет работать.

## 6. Маслобойня

На берегу ручья, недалеко от мельницы расположена маслобойня и её обительница Фиалка.

### Осложнения:

- «Тимьян, ты пришёл освободить меня? Ах, это всего лишь вы. А Тимьяна случайно не видели?»
- Из погреба слышен чудесный запах сыра. Устоять невозможно! Может никто и не заметит небольшую недостачу?
- «Вы видели мою бабушку Осоку? С ней всё в порядке? Проводите меня к ней, пожалуйста!»

## 7. Пустой дом

Очередной дом откопан. К сожалению, он пуст. Толстый слой пыли и паутина по углам – вот его постоянные обитатели.

### Осложнения:

- Если есть паутина, должны быть и те, кто её сплёл!
- В одной из комнат дома стоят три детские кровати. Маленькие детские одеяльца с вышитыми цветами лежат на них.
- Дом большой и старый. Деревянные половицы и ступени скрипят и норовят треснуть прямо под ногами. Стойте! Кажется под ними что-то блестит.



## 8. Полость в сугробе

Пожалуй это отличное место для того чтобы сделать здесь ледяной зал для Зимнего бала!

### Осложнения:

- Это не просто полость, это преддверие в чью-то подземную нору. А вот и сама нора. А вот и её хозяин!
- Подготовка к балу потребует большой беготни.
- Постарайтесь не заблудиться в лабиринте вырытых снежных ходов.
- На балу будет много мышей и здесь может стать слишком тепло. Крыша точно выдержит и не обрушится на гостей?



## Зимний бал

Зимний бал – один из самых важных праздников Земляничной Поляны! Будут песни, танцы, угощения. Это время, когда взрослые мыши смогут отдохнуть от своих трудов, а дети наконец-то не будут никому мешать! Или не совсем?

Выбери 2-3 осложнения из списка ниже или из предыдущего раздела.

### Осложнения:

- Дети где-то раздобыли фейерверк. Но ледяной зал не самое лучшее место для их запуска!
- Тимьян хочет решиться на смелый шаг и прочитать со сцены свои стихи, посвящённые Фиалке. Помогите ему справиться с волнением.
- То ли ягоды в пунше перебродили, то ли кто-то подшутил и влил в него старое вино из амбара. Уже несколько мышей пожаловались на боль в животе.
- От жара танцующих мышей снег начинает подтаивать и с потолка уже капает вода и растут сосульки.
- Дети устали, хоть и не признаются. Отведите (отнесите) их по домам и возвращайтесь. Впереди главный танец!
- Пока все мыши на празднике, кто-то хозяйничает в пустых домах.

## Зимняя История

### Автор:

Антон Мурыскин (студия «Сова Игра»)

[vk.com/owl\\_bg](https://vk.com/owl_bg)

[t.me/owl\\_games](https://t.me/owl_games)

[muryskin.itch.io](https://muryskin.itch.io)

[rpgbook.ru/owlgames](https://rpgbook.ru/owlgames)

[boosty.to/owlgames](https://boosty.to/owlgames)



Март, 2024



### Изображения:

Designed by starline, freepik ([www.freepik.com/terms\\_of\\_use](https://www.freepik.com/terms_of_use)).

### Шрифты:

Overpass, Moyenage.

### Источники вдохновения:

Джилл Барклем – серия книг «Ежевичная Поляна».  
Брайан и Синтия Патерсон – серия книг «Сказки Лисьего Леса».



«Зимняя История» – это самостоятельный продукт, разработанный Антоном Мурыскиным (студия «Сова Игра») и никак не связанный с Losing Games. Он опубликован в рамках лицензии для третьих лиц Mausritter.

Авторские права на книгу Mausritter принадлежат Losing Games.

