

Чердачные Комнаты

Точка интереса для НРИ **Mausritter**

Автор: Антон Мурышкин
(студия «Сова Игра»)

Где-то глубоко в лесу, в богом забытой глуши расположена **Земляничная Поляна**. Здесь в стволе благородного дуба проживают потомки древнего рода Земляничных мышей. Многочисленные комнаты этого Дворца, некогда тесно заселённые, сейчас пустуют. Никто из здешних обитателей не помнит ни точное количество помещений, ни их назначение. Пока два маленьких мышонка Ирга Земляничная и Майник Горошек не пропали где-то высоко в чердачных этажах. Найдётся ли хоть один смельчак, что отважится подняться туда и найти детей?



На чердаке в обитаемой части дворца было множество комнат. Хозяйка леди Земляничная хранила здесь старые вещи, которые могли пригодиться в будущем. Старые книги, катушки ниток, сломанные игрушки, разбитая посуда, иголки и пуговицы — всё это долгие годы складывалось на полки без какой-либо системы.

А в конце одного из чердачных коридоров находится каморка, заставленная шкафами с сотней дверок и ящичков. Старые письма, портреты и пейзажи, банки с вареньем и маринованными овощами, запасы сыра и сухарей — вот только часть того богатства, которое можно здесь найти.

За давно выцветшей зелёной занавеской скрывается ничем не примечательная дверца, в замочную скважину которой вставлен ключ. Дверь открыта и от неё — вверх уходит длинная винтовая лестница. Видимо туда и ушли непослушные мышата.

Чердачные комнаты

Множество комнат уходит от винтовой лестницы на разных уровнях. Бросьте к8 или выберете самостоятельно, какая из комнат предстанет перед героями следующей. Для каждой комнаты вводите 1-2 осложнения. После исследования 3-4 комнат переходите к части **Пропавшие мышата**.

- | | |
|--------------------|-------------|
| 1. Гостиная | 5. Столовая |
| 2. Тронный зал | 6. Кухня |
| 3. Спальня | 7. Кладовка |
| 4. Детская комната | 8. Ванная |



1. Гостиная

Старинные диваны и кресла, покрытые паутиной картины, искусно выполненные подсвечники — всё указывает на былую роскошь, ныне забытую и никому не нужную.

Осложнения:

— Десятки маленьких паучков расползаются в разные стороны при виде отважных мышей. Будет неприятно, если здесь окажется кто-нибудь покрупнее.

— «Интересно, что за мыши нарисованы на этих картинах? Ха, а этот похож на тебя! Он тебе не родственник?»

— Почему-то становится холодно и откуда-то сквозит, хотя здесь даже окон нет. Говорят, так бывает рядом с привидениями!

2. Тронный зал

Резные колонны, гобелены с мотивами из жизни древних мышей, на возвышении два трона, покрытые тканью, каменные статуи и рыцарские доспехи.

Осложнения:

— За колонной скрыта лестница, уходящая вверх зала, в галерею. Несколько музыкальных инструментов словно ждут возвращения своих владельцев. «Вы тоже слышите музыку?»

— «Мне подойдёт этот доспех? Эй, не иди на меня!»

— Ткань на троне слегка помята, будто кто-то на нём сидел. А вот паутина и пыль не тронуты. Это возможно?

3. Спальня

Кровать с балдахином, туалетный столик с большим зеркалом, кресло-качалка у открытого окна, давно не разжигавшийся камин.

Осложнения:

— Прямо на кровати сложена груда из тонких веток, мха и перьев. Гнездо? Здесь?

— На трюмо висит страница из книги со схемой нанесения макияжа. Баночки с пудрой и помадой на месте. Приступим?

— В стенном шкафу множество костюмов и платьев. «Твоего дедушку не в таком хоронили?»

4. Детская комната

Пустая люлька, с упавшим на пол одеяльцем, лошадка-качалка, куклы, стоящие в ряд на полке, сундук, заполненный кубиками, погремушками и прочими игрушками.

Осложнения:

— «У меня в детстве была такая игрушка. Ай, я не могу отцепиться! Она затягивает меня внутрь сундука!!!»

— «Ма-ма! Па-па!» Все куклы как заведённые начинают говорить в унисон.

— Слышен детский плач! Нет, нет! Мамочка, я хочу домой!

5. Столовая

Длинный обеденный стол, расставленная посуда, будто к обеду, большая кастрюля стоит по центру, стулья чуть отодвинуты, будто приглашая вас присесть.

Осложнения:

— Разносится запах еды. От кастрюли поднимается горячий пар. Это место точно необитаемо?

— На стульях в дальнем конце стола кто-то сидит. Манекен? Мышь? Господи, он что, до костей иссох?

— «Столовое серебро? Тут точно никто не заметит пропажу!»



6. Кухня

Большая плита на 8 блюд, кухонные ножи висят на крючках, банки с консервами и деревянная бочка с мутной жидкостью.

Осложнения:

- Открытая книга рецептов. «Рецепт пирожков из мышат». Что делает «Гензель и Гретель» на кухне?
- В бочке солёные огурцы. Хорошо настоялись! Хм, а там на глубине что-то есть. Нет, не может быть!
- Запах чего-то протухшего. Только не зажигай плиту!

7. Кладовка

Пахнущая нафталином одежда, покрытые плесенью банки с разносолами, рассыпающиеся в труху тетради и книги, темнота, затхлость и сырость.

Осложнения:

- «Здесь бы проветрить, да жаль окон нет. Что-то у меня голова кружится.»
- Книга буквально рассыпается в лапах. Осталась одна страница. Герой делает то же, что и ты вчера. Да и зовут его так же!
- Крышки этих банок так вздулись, что того и гляди взорвутся.

8. Ванная комната

Огромная ванная комната, высокие окна, балкон с отличным видом на всю Земляничную поляну, выложенной плиткой пол, большая ванна, кувшин для воды, сложенные стопкой полотенца.

Осложнения:

- Одна из труб горячая. Да и вода из крана течёт! Сломалось — кран не закрывается! Если воду не заткнуть, кипятком затопит весь дворец!
- Вид с балкона такой потрясающий, что дух захватывает! И почему с улицы никто ещё не заметил этот балкон?
- Одна из плиток на полу шатается. Попробую её приподнять!



Пропавшие мышата

После исследования 3-4 комнат вы обнаружите Иргу и Майника в следующей. В старинных одеждах (очевидно найденных здесь) они репетируют одну из сценок любимой книги сказок. Мышата так заигрались, что потеряли счёт времени и даже не думали, что кто-то начнёт их искать. Как жаль, что пора возвращаться!

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

Осложнения:

- «Пожалуйста, не говорите родителям, как вы нас нашли! Это было наше тайное место для игр. Пусть оно таким и останется?»
- Дети так заигрались, что не хотят выходить из своих «образов». Будто костюмы диктуют им, что надо делать.
- Напуганные вашим неожиданным появлением, мышата бросаются наутёк. И откуда у них столько сил?
- «Мы нашли здесь странный камень. Он светит красным и обжигает лапки, хотя абсолютно холодный.»
- «Кувшинка! Мы забыли забрать Кувшинку! Без нас она тут потеряется и не сможет вернуться!»
- Всю обратную дорогу дети тихо шушукаются и хитро поглядывают на вас. Какие шалости таятся в их маленьких головках?

Чердачные Комнаты

Автор:

Антон Мурыскин (студия «Сова Игра»)

vk.com/owl_bg

t.me/owl_games

muryskin.itch.io

rpgbook.ru/owlgames

boosty.to/owlgames



СОВА
ИГРА



Март, 2024



Изображения:

Designed by starline, freepik (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».



«Чердачные Комнаты» — 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.

