

# Шахты Лис-огнепоклонников

Compatible with  
**Mausritter**



АВТОР

**Карпов Илья**

Иллюстрации Карпов Илья, Ольга Лукина  
и Надежда Петрова

# Предисловие



## От автора:

Первоначально я задумывал опубликовать это приключение в виде зинов. Я хотел нарисовать карту, на которой остались бы белые пятна, и постепенно описывать каждый гекс как небольшое приключение, точку интереса или подземелье. От зина к зину я планировал добавлять детали, зацепки и персонажей, чтобы получился вдохновляющий набор элементов, который любой сторонний мастер мог бы адаптировать под свои задачи и приключения.

Я не стремился подробно описывать фракции и неигровых персонажей (НИП). Я предполагаю, что будущие мастера сами решат, как отвечать на вопросы, которые я обозначил в своих текстах. Именно их ответы будут правильными для конкретной игровой группы.

## Вдохновение:

Вдохновение для создания этого необычного формата приключений пришло от модулей Necrotic Gnome и их волшебного Dolmenwood. В какой-то степени на меня также повлияли игры Forbidden Lands от Free League, Veins of the Earth, написанная Патриком Стюартом, и Сады Инн, автором которой является Эмми "Cavegirl" Аллен.

Сам мир, в котором происходят события, был создан под влиянием таких произведений, как «Небесный замок Лапута» (мультфильм 1986 года), «Последняя фантазия: Легенда кристаллов» (аниме 1994 года) и книжный цикл «Корректор реальности» (Артемис Т. Мантикор, Оливер Ло).

*Шахты Лис-огнепоклонников – это самостоятельный продукт, разработанный Карповым Ильей Николаевичем и никак не связанный с Losing Games. Он опубликован в рамках лицензии для третьих лиц Mausritter.*

*Авторские права на книгу Mausritter принадлежат Losing Games.*

## Про магических и сказочных персонажей.

В этом приключении магия источников оказала различное влияние на животных, рыб и насекомых. Летящие существа, благодаря своей мобильности, путешествуют от острова к острову, сталкиваясь с различными источниками магии, что приводит к непредсказуемым последствиям.

Мыши и лягушки, обретая разум, некоторые культурные особенности и способность к прямохождению, стали реже размножаться, а их естественные потребности ослабли. Однако, вдали от городов можно встретить одичавших животных, которые, отвергнув зов источников, почти полностью вернулись к своему первоначальному состоянию грызунов и земноводных.

Если вам покажется, что поведение персонажей в этом мире не соответствует вашим ожиданиям, не стесняйтесь вносить изменения и адаптировать его под свои потребности. Я лишь стремился создать увлекательный магический мир, где будет интересно путешествовать. Внесение изменений и дополнений в приключение – это вполне нормально и только приветствуется.





## Краткое описание мира:

Осколки древнего магического мира парят в разреженной атмосфере. Эти острова, или аллоды, были связаны волшебными воздушными мостами. В центре каждого аллода находились алтари, которые собирали манну и энергию эфира. Мосты переходов активировались с помощью этих алтарей, позволяя контролировать территории и влиять на развитие всего осколка.

Каждый алтарь, как и магия внутри него, имел свой уникальный характер и элементы. Одни аллоды были мирными и спокойными, покрытыми лесами, в то время как другие представляли собой зловещие пустыни и болота, наполненные ужасами и скверной.

В какой-то момент все люди исчезли, и магия внутри алтарей начала искать новых носителей. Так в мире появились разумные существа: мыши, ящерицы, жабы и даже материализации стихий, такие как феи и духи.

На данный момент никто не знает, по каким законам располагаются осколки в пространстве и какие закономерности им присущи. Вода льётся вниз, есть смена дня и ночи, а также жаркие и холодные сезоны. Неизвестно, связано ли это с положением звёзд или с расположением огромных стихийных островов льда и пламени. Однако, точно известно, что летающие существа смогли приспособиться и научились преодолевать пространство разрежённого воздуха. Особенно в этом преуспели Вороны-колдуны и Совы-волшебницы.

К несчастью, в мире животных всё происходит так же, как и у людей. Война за власть и территории разрушила множество мостов и оставила за собой лишь опустошённые территории. Большая часть островов на долгие годы оказалась в полной изоляции. Знания и технологии были

утрачены, красивейшие города лежали в руинах и поросли лесом. О былых временах и событиях память сохранилась лишь в сказках и песнях бардов.

Однако, совсем недавно на нашем острове начали происходить интереснейшие события. Неизвестные силы привели в действие скрытые механизмы, и события, которые в обычное время можно было бы назвать злой шуткой или страшной басней, начали происходить на самом деле.

## Забязка: Три сестры

*«У вас была старшая сестра, которая была без ума от одного популярного героя? У меня – три. И все они пропали, отправившись в шахты за славой и сокровищами.»*

*Я в отчаянии, и только ты можешь мне помочь, друг. Я знаю, что ты не оставишь меня в беде. Но времени мало, а мне нужно спешить. Я слышал, что рядом с шахтами орудует банда крыс. Нам нужно быть осторожными, но мы же команда, мы справимся!»*

## Алброзия шторм

**Шерсть:** Равномерно рыжая

Она носит соломенную шляпу с зелёной лентой. Это сильная девушка, которая часто помогает взрослым мышам ухаживать за зерновыми культурами и собирать урожай. В путешествие она взяла с собой отцовское копьё и заплечную сумку с вышитой на ней ромашкой.

