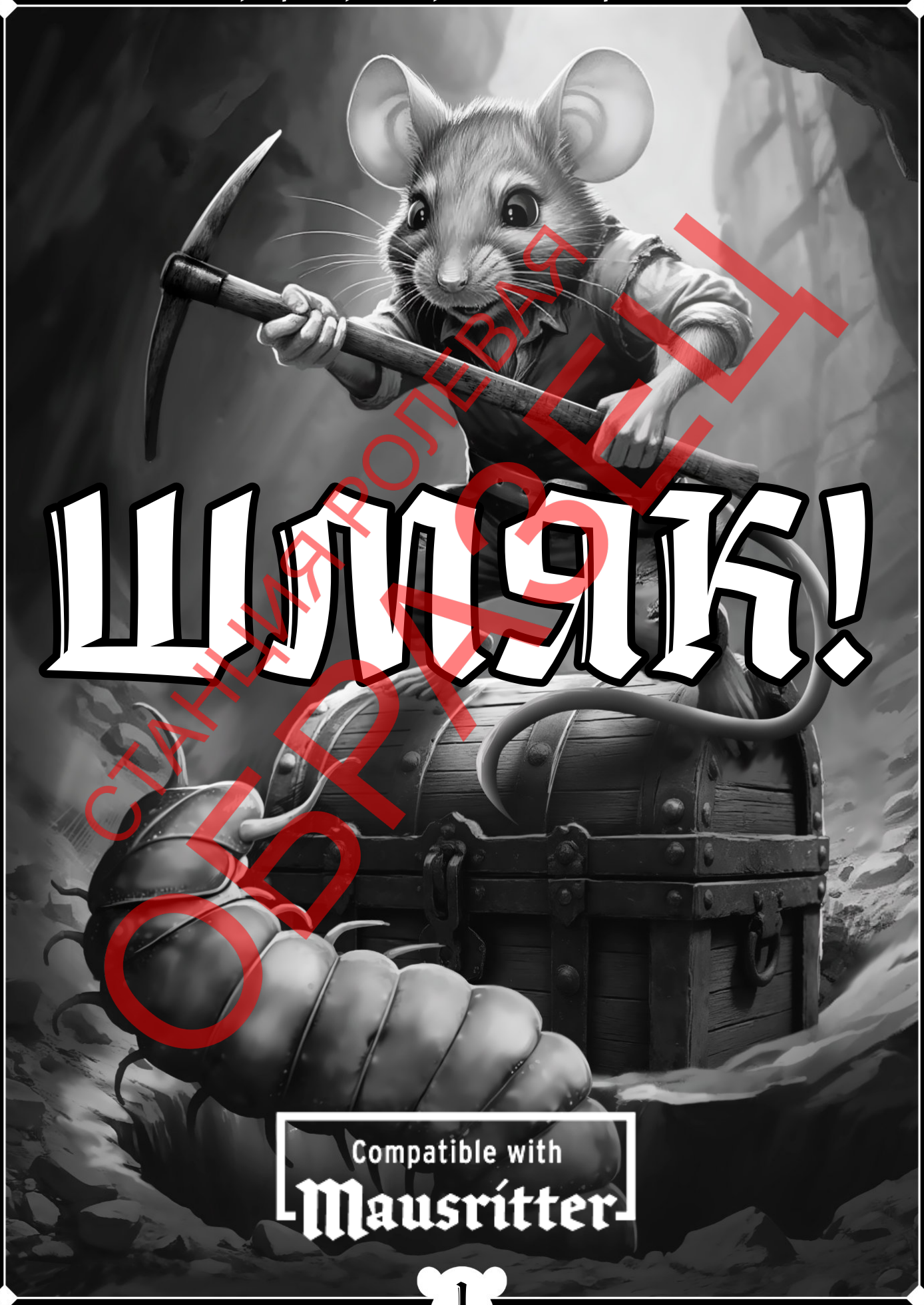
Описание мира | Сборник приключений | Новые механики



ШЛЯК!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Compatible with Mausritter



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЦЫ

Спасибо подписчикам за поддержку на Бусти и ВК. Мои личные герои это: Саня Кравченко, Aleksander Ras, Artemidiy LoL, Андрей Чибисов, Виталий Киселев, Никита Степанов, Pavel Samarai, Organizmo, Леонид Сарвенков, half_demon, Андрей, MrZagzager и Утраченные сказания
Авторы текста: Карповы Илья и Никита
Иллюстрации: Сергей Leon Kalter, Ольга Лукина, Карпов Илья, Карпов Никита и Карпова Оксана

Шмяк! — 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.

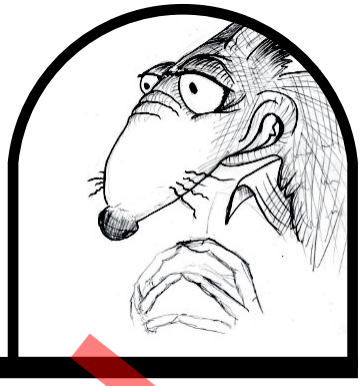
Г. Тула, 2025 г.

Содержание

Содержание 3
Мутная компания 4
Что нужно для игры? 4
Во что играем? 4
Слухи 4
Брошенное поселение 7
Приложение 1: Заклинания 8
Приложение 2: Противники 9
Торговля в Mausritter 10
Товары для мышей 10
Ковры узорные из меха пчелиного 10
Процесс торговли 11
Опасности в пути 11
Особые механики 12
Примеры: 12
Пример торговли 13
Небольшая тачка 13
Что здесь есть и чего не хватает 14
Академия Багрового листа 14
Совет и Персонажи 15
Слухи 16
Вступительные экзамены 17
Случайные встречи в Светлом лесу 20
Персонажи 22
Времена года 26

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Мутная компания



Что нужно для игры?

Это приключение создано для игр, основанных на правилах Mausritter. Хотя оно представляет собой вольную интерпретацию, рекомендуем ознакомиться с базовыми правилами и механиками, описанными в оригинальной книге.

Для создания персонажей используйте стандартные бланки и следуйте этапам, описанным в книге. В ней же вы найдёте жетоны, списки снаряжения и полезные советы для игры.

Правила на русском языке можно найти у «Рыжего Библиотекаря» на «Станции ролевой» (https://rpgbook.ru/Mausritter).

Во что играем?

Мы играем за крыс. Ваша банда стремится к власти и могуществу, чтобы все в округе трепетали от страха и чтобы у вас было много рабов. А как известно, зимой на болотах жабьи морды впадают в спячку, поэтому можно без опаски грабить и разбойничать. Почему же ваш прежний вожак так боялся этого места? Теперь у вас есть сильная команда, и вы можете выбрать предводителя. Но это потом, когда вы начнёте делить добычу. Пришло время стать великими!



Слухи

d6	Что рассказывают
1	Ляграмм (столица жабьего царства) закрыт на зиму. Его охраняют элитные жабьи рыцари, которые употребляют особые отвары, чтобы не впасть в спячку.
2	Болота и топи уже покрылись льдом. Однако в некоторых местах он ещё недостаточно прочный. В этих местах вода в болоте не замерзает, образуя смесь из талого снега, льда и замёрзшей травы.
3	Чудища на болотах погрузились в зимнюю спячку. Однако вчера один из дозорных, который ходит по кочкам, заметил на снегу странные следы и хвою.
4	Белая лягуха с синими глазами не впадает в зимнюю спячку. Она стремится провести ритуал, чтобы обрести силу Воронов-колдунов.
5	Мамонтовые шерстистые мыши, передвигаясь по топям, используют сани, запряжённые борбылями — крупными рогатыми хомяками. Эти мыши обладают удивительным даром предсказывать погоду и обменивают различные товары на травяные смеси собственного приготовления.
6	Караван, который должен был доставить припасы в Ляграмм, бесследно исчез возле заброшенного поселения в топях.

Мутная компания — 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ

Варианты происхождения для крыс заменяют аналогичные из базовой книги Mausritter

ОЗ	З.	Предыстория	Предмет А	Предмет Б
1	1	**Жрец Голода**	руна Чревовещание	миска с ложкой
1	2	**Культист ржавчины**	руна Зловонное Облако	металлическая шестерня
1	3	**Дрессировка блох**	ручная блоха (2 ОЗ)	пустой коробок от спичек
1	4	**Юрист**	лупа	баночка масла
1	5	**Бухгалтер**	свеча	счёты
1	6	**Ростовщик**	долговая книга	ключ от сейфа
2	1	**Трубочист**	верёвка с крюком	ёрш
2	2	**Поджигатель**	горшок с фейской нефтью	спичка
2	3	**Фокусник (шарлатан)**	хитрая тля (1 ОЗ, летает)	конус ВАлшебнЯка
2	4	**Плутоватый вор**	отмычки	моток верёвки
2	5	**Гробовщик**	молоток	рулетка
2	6	**Коллекционер**	булавки	гигантское перо
3	1	**Отравитель**	крысиный яд	респиратор
3	2	**Охотник на тараканов**	вилка гигантов (d10)	кусочек сахара
3	3	**Чистильщик**	швабра	кусок мыла
3	4	**Агитатор**	рупор	перо и чернила
3	5	**Сыровар**	голова сыра	мешок с дрожжами
3	6	**Бондарь**	бочка	гвозди
4	1	**Браконьер**	капкан	металлическая цепь
4	2	**Подстрекатель**	транспарант	плащ с капюшоном
4	3	**Похититель**	мешок	кляп
4	4	**Бандит**	лёгкий доспех	пустая фляга
4	5	**Дударь (музыкант)**	дудочка	напильник
4	6	**Повар**	поварёшка	чеснок
5	1	**Налётчик**	сеть	крюк-кошка
5	2	**Азартный игрок**	игральный набор	деревянная трость
5	3	**Сырокрад**	нить для резки сыра	нюхательный табак
5	4	**Шляпник**	красивая шляпа	иголка с ниткой
5	5	**Золотарь**	совковая лопата	пучок ароматных трав
5	6	**Торгаш**	удобная сумка	красный шарф
6	1	**Могилокопатель**	штыковая лопата	ведро
6	2	**Мясник**	разделочная доска	фартук
6	3	**Громила**	боксёрские перчатки	кусок мела
6	4	**Вышибала**	мешочек с перцем	солнечные очки
6	5	**Палач**	сборник острых шуток	красный капюшон
6	6	**Заколдованный принц (принцесса)**	фамильное сломанное оружие	заколдованная монета

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Фрагмент карты региона. 1 гекс = 1 км (1 вахта в пути)



Таблица случайных событий в зимних Топях (1 на 1d6)

d8	Что происходит
1-3	Всё чаще встречаются высокие заросли камыша. Вода здесь не замерзает и слегка пузырится. Лапки касаются влажной, зыбкой почвы, которая норовит затянуть в свои липкие объятия. Воздух становится густым и наполняется запахом гнилья. Это проверка вашей ловкости, и если вы потерпите неудачу, то получите статус «Изнурён».
4-5	Сначала вы слышите резкий звук, словно кто-то разбегался, а затем болото погружается в тишину. Где-то вдалеке раздаётся леденящий душу рёв. Вас ждёт проверка вашей Воли, и если вы не справитесь, то получите статус «Испуг».
6	Небольшая группа мышей-авантюристов (1d6) отправляется на одно из трёх заданий: • **Истребление** Изумрудных ужасов; • **Поиск** потерявшегося каравана; • **Охота** на Вороньего колдуна.
7	Путешествующий торговец, шерстистая мышь **Ириска**, едет на санях, запряжённых борбылями — крупными рогатыми хомяками. Она отстала от своего кочующего племени, но всегда готова к торгу. У неё есть *4 мешочка с согревающим травяным сбором, 5 мешочков с лечебной травой и высушенные листья успокой-травы (2 порции).* Ириска предпочитает обмениваться товарами, а не продавать их. Она очень хочет догнать своё племя.
8	На группу героев внезапно нападает стая **Изумрудных ужасов** (1d4+1) покрытых коркой льда и снега. Эти существа, способные мимикрировать под мох и другие предметы на болоте, застали героев врасплох.

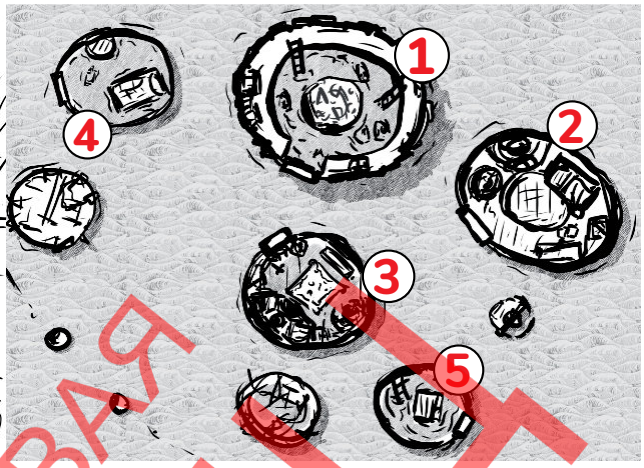
Изумрудный ужас

ОЗ 10, сил **10**, лов **5**, вол **10**
Атака: пугающий укус **d8** *(критический наносит урон воле, а не силе)*

Желает *поглощать и поедать*

СТАНЦИЯ РОДЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ





Брошенное поселение

Что здесь произошло?

Согласно легендам, в прошлом Жабьему королю служил великий волшебник Авенс Всемогущий, обладавший способностью управлять гравитацией. Он жил в башне вместе со своими учениками.

В один из дней в королевство проникли недруги, и Авенс, применив лишь одно заклинание, смог уничтожить армию приспешников воронов-колдунов. Но после этого никто больше не встречал ни волшебника, ни его учеников. А на месте их обитания появилось страшное чудовище, которое стали называть Мшистым клыком.

На первый взгляд

Кромка льда, чёрные воды болот. Тревожное чувство и запах тины. Даже в самые сильные морозы здесь не замерзает вода. Над поверхностью проруби возвышаются крыши старинных башен. Они сильно повреждены временем, некоторые ушли под воду. Мох покрывает каменные стены и черепицу крыш. Самая крупная башня ещё возвышается над водой, но в её крыше зияет большой пролом.

1. Башня

Темно. Башня с деревянной полуразрушенной галереей, в крыше есть дыра, сделанная, судя по всему, аистом, а дверь ушла под торфяной слой.

- 1d6+2 оживших **жабьих скелетов волшебников** в старых мантиях недовольно клацают челюстями и бросаются на всё, что начинает двигаться в пределах их видимости.
- Старый каменный алтарь, некогда испи-санный рунами, а сейчас повреждённый скелетами и покрытый мхом.
- Старые посохи, мантии и доспехи вперемешку со скелетами ничего не стоят, но среди жабьих тел сохранился посох великого волшебника (использует руны из рюкзака, и при их использовании совершается бросок d6, только на 5 и 6 отмечается использование заклинания).
- На досках галереи в ящиках сохранилось *4 заготовки для рун (500 пипсов каждая).*

2. Главный дом

Запах сгнившего продовольствия, бочки и ящики, забитые гнильём.

- Каменная печка с трубой, выходящей в крыше, в трубе есть металлическая заслонка.
- Главный вход заблокирован большой корягой в торфе.
- В комнате есть два ящика и бочка, раньше доверху забитые продовольствием, а ныне заполненные плесенью.
- Дорого сделанная кровать на удивление хорошо сохранилась (6 ячеек, 90 пипсов).
- Гобелен, изображающий Авенса Всемогущего (2 ячейки, 60 пипсов).

Жабьи скелеты волшебников

ОЗ 4, сил **6**, лов **12**, вол **10, броня 1**
Атака: *старые кости* ***d6.*** *Невероятная живучесть. Они не подвержены влиянию критических ранений.*

Желает *защитить руины (подробнее см. в Приложении 2)*

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

3. Мшистый дом

Сильный запах торфа и птичьего помёта. Стены и пол изъедены.

- Каменная печка с широкой трубой, выходящей в крыше.
- Главный вход заблокирован изнутри мебелью (стол, две разбитые бочки и обломок шкафа), а извне торфом.
- Останки двух жаб, лежащие у стены вместе с обрывками женской одежды.
- Большой поеденный ковёр, под которым неумело прячется **Изумрудный ужас,** готовый напасть на любого.

4. Дом с флагом

Сырой и холодный воздух в затопленном помещении.

- Главный вход не заблокирован.
- Сломанная и изодранная кровать, рядом плавает разбитая бутылка.
- У стены находится запечатанная бочка, в которой лежит ржавый металлический жабий наборный доспех (3 ячейки, предотвращает 2 урона, 2-из-3 применений осталось, 700 пипсов).
- Помещение затоплено ледяной водой. Чтобы передвигаться и не упасть в воду, вам предстоит проверка Ловкости. Если вы не справитесь с этой задачей, то рискуете получить статус «Переохлаждение».

5. Старый сарай

Шаткие стены, холодный воздух.

- Дверь сломана и не открывается.
- У стены стоит старая деревянная лестница (4 ячейки, 2-из-3 применений осталось, 30 пипсов).
- В воде плавает сундук со старым замком, внутри лежат строительные инструменты (4 ячейки, 40 пипсов).
- Крыша отсырела и легко поддаётся силе.
- Помещение затоплено ледяной водой. Чтобы передвигаться и не упасть в воду, вам предстоит проверка Ловкости. Если вы не справитесь с этой задачей, то рискуете получить статус «Переохлаждение».

Переохлаждение

Помеха на все броски, удваивает получаемое Замерзание

Убрать: Передышка в теплом месте



Приложение 1: Заклинания

Заклинание Чревовещание — Маг может проецировать звук своего голоса в другое место. Например, его голос может звучать так, будто он говорит из соседней комнаты, из-за спины животного или статуи, из коридора и так далее. Это длится [мощь] * ходов.

Чтобы восстановить силу заклинания, маг должен отдохнуть две вахты в шумной компании или на пирушке. В случае магической отдачи маг на один час теряет возможность говорить.

Заклинание Зловонное Облако — Маг создаёт облако едкого тумана, которое окутывает и душит своих противников. В радиусе [мощь]*2 см вокруг мага появляется область радиусом [мощь] см. Если никто не покинет эту область до следующего хода мага, то всем, кто остался внутри, будет нанесено [сумма]+[мощь] урона. При критических ударах туман снижает показатели Силы и Ловкости.

Если маг получает магическую отдачу, из ядовитого облака появляется **призрачный таракан** с 4 ОЗ, 12 СИЛ и способностью наносить леденящий укус 1d6. Этот таракан будет нападать на мага в течение 1d6 раундов, после чего исчезнет с хлопком.

Чтобы восстановить руну, её необходимо поместить в смесь из капусты, молока и сырого яйца. Затем руну следует оставить на один день в закрытом горшке под солнечными лучами или в теплом месте.

СТАНДАРТ РОЛЕВАЯ ОБРАЗЕЦ