

ШАХМАТЫ!

СТАНИ ЧАРДОВАЯ  
ОБРЫДА!

Compatible with  
**Mausritter**



Спасибо подписчикам за поддержку на [Бусти](#) и [ВК](#). Мои личные герои это: Саня Кравченко, Aleksander Ras, Artemidiy LoL, Андрей Чубисов, 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 Kaltser, 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.

# Содержание

<b>Содержание .....</b>	<b>3</b>
<b>Мутная компания .....</b>	<b>4</b>
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
<b>Ковры узорные из меха пчелиного.....</b>	<b>10</b>
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
<b>Академия Багрового листа .....</b>	<b>14</b>
Совет и Персонажи .....	15
Слухи .....	16
<b>Вступительные экзамены .....</b>	<b>17</b>
Случайные встречи в Светлом лесу .....	20
Персонажи .....	22
<b>Времена года .....</b>	<b>26</b>

# 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://pgbook.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 жабы 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 Лягрымм (столица жабьего царства) закрыт на зиму. Его охраняют элитные жабы 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 Лягрымм, 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.

**Варианты происхождения для крыс заменяют аналогичные из базовой книги Mausritter**

OZ	3. 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 блок	ручная блоха (2 OZ)	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 OZ, 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

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



## Таблица случайных событий в зыльных Топях (1 на 1d6)

### d8 Что происходит

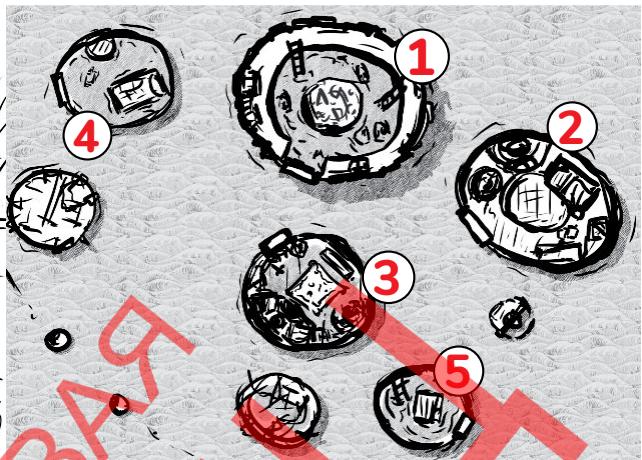
- 1-3 Всё чаще встречаются высокие заросли камыша. Вода здесь не замерзает и слегка пузырится. Лапки касаются влажной, зыбкой почвы, которая норовит затянуть в свои липкие объятия. Воздух становится густым и наполняется запахом гнилья. Это проверка вашей ловкости, и если вы потерпите неудачу, то получите 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 мешочеков с лечебной травой и высушенные листья успокаивающей 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



## 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-колдуна. 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. Мх 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 в перемешку 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)

### **3. Мышатый 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 пиршке. 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.