

# ДОГОВО СОВЫ

Автор: Андрей Zamirun Музыченко  
Редактор: Ольга «Рэй» Джангольская  
Корректор: Александра Асланова  
Дизайнер-верстальщик: Ransvind  
Иллюстраторы: Сергей Ельчин, Анна «Доротея» Музыка  
Арт-директор: Ransvind  
Издатель: Дмитрий «Цахес» Третьяков  
Исполнительный директор: Глеб Мордовцев  
Главный редактор: Ирина Silwingwen Башкатова  
Развитие и маркетинг: Артемий Волопянский



Точка интереса для Mausritter



«Логово совы» – это самостоятельный продукт, разработанный «Рыжим Библиотекарем» и никак не связанный с Losing Games. Он опубликован в рамках лицензии для третьих лиц Mausritter.

Авторские права на книгу Mausritter принадлежат Losing Games.





## Что здесь происходит?

Едва во дворце отгремела пышная свадьба, как с восточного тракта вновь пришли вести о пропаже мышей. Неужели сова Лечуза оправилась от ран и вернулась, чтобы с удвоенной жестокостью опустошать земли королевства?

Игроки не догадываются, что раненая сова-ведьма похищала мышей не для пропитания, а чтобы вернуть себе человеческий облик. Флакон с отнятыми душами, способными расколдовать Лечузу, так и лежит в перьях и листе на дне дупла. А под ним, во мраке подземелья, бродят бездушные мышиные оболочки, тоскуя по утраченной жизни.

Там же, во тьме, скрывается и крыс Подземщик – бывший фамилляр Лечузы. Именно он случайно разбил зеркальце перевоплощения ведьмы, трусливо спрятал осколки и сбежал. Предатель хотел бы вернуться к хозяйке, но слишком сильно боится наказания за проступок.

А тем временем попавшая в королевскую немилость авантюристка Бри Шип привела верный отряд мышей поживиться сокровищами Лечузы. Они нашли в дупле немало таинственных вещиц, но там не было того, что Бри искала. Обнаружив спуск в жуткое подземелье, наполненное смертоносными ловушками, авантюристка решила продолжить поиски там, но после гибели лучшего из лазутчиков больше не хочет рисковать своими. К счастью, авантюристы нашли в дупле магический шар. Через него банда следит за окрестностями, похищает проезжих мышей и скидывает в опасное подземелье, принуждая исследовать его.

Смогут ли персонажи подобраться к логову незамеченными? Что на самом деле ищет Бри и действительно ли оно спрятано в подземелье? Можно ли вдохнуть жизнь в мышиные оболочки? Вернётся ли Лечуза за флаконом с душами? Играйте, чтобы узнать.

# Столкновения

## **Д6 Столкновения рядом с логовом собы**

- 1** Мышиный рыцарь, патрулирующий дорогу.
- 2** Охотник, которому кажется, что за ним следят.
- 3** D4 мыши из банды Шипов, которые тащат очередного пленника.
- 4** Раненый торговец, притворившийся мёртвым и избежавший плена.
- 5** Чувство, что кто-то за вами следит. (Бри видит персонажей через магический шар).
- 6** Огромная чёрная тень, которая движется слишком быстро, чтобы её можно было рассмотреть.

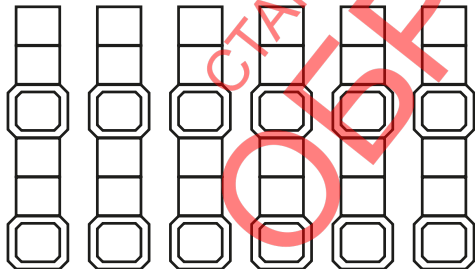
## **Д6 Столкновения в подземелье под логовом собы**

- 1** Бри и d3 бандита, которые решили поторопить исследователей.
- 2** Раненая мышь, утратившая волю к борьбе.
- 3** Чудом выжившая мышь, которая видела тень жуткого крылатого монстра.
- 4** Мышиная оболочка.
- 5** Подземщик, который выпрямился в полный рост, не скрываясь.
- 6** Подземщик, который внезапно атакует героев из темноты.

## Возвращение совы Лечузы

С момента, когда персонажи войдут в логово в корнях (1), отмечай на треkere ходов время до возвращения совы 6d6 ходов, но не меньше 20.

Если кто-то из персонажей коснется **Когтя тьмы**, сообщи игроку, что его мышь чувствует сову и она находится на расстоянии примерно в X ходов. Пока персонаж держит Коготь тьмы в лапах, сообщай о приближении совы с каждым ходом, но не раскрывай, почему персонаж это чувствует.



# 1. Логово в корнях

Просторное дупло с ровным земляным полом и сужающимся высоким потолком, у входа в лучах солнца витают пылинки.

- Сухая **листва**, совиный **пух** и мелкие **кости** ковром устилают землю.
- Огромная высушенная **летучая мышь**. Слегка покачивается, подвешенная над сводом.
- Если Бри Шип видела приближение персонажей через магический шар, она и 2db её головорезов притаились вдоль стен.
- Если персонажей ещё не заметили, 2db головорезов ведут себя как обычно: обустроят лагерь; готовят на костре похлёбку; спорят, где ставить палатки — здесь или снаружи; интересуются у Бри, сколько они ещё здесь пробудут.
- **Хрустальный шар** в дальнем от входа углу. Накрыт покрывалом, сквозь которое пробивается слабое сияние. Если снять покрывало, шар осветит всё логово.
- **Десять вертикальных царапин** на стене, семь из них перечёркнуты. Их явно оставил кто-то большой.

- **Тёмная дыра** в полу, ведущая к узким ступеням (2). Оттуда доносится слабое журчание воды, и именно туда Бри и её мыши скидывают всех пленников. Впрочем, вещи у них не отбирают.
- **Лаз в червивую шахту (9)** под слоем листвы и совиного пуха. Бри и её мыши о нём не знают.

