Логово совы

Автор: Андрей Zamurmun 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

ОБРАЗЕЦ
ЭКСПЕДИЦИЯ РОЛЕВАЯ



Точка интереса для Mausritter

Рыжий Библиотекарь
издательство настольных ролевых игр

«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.

Compatible with Mausritter



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 листве 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 фамильяр 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.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Столкновения

D6	Столкновения рядом с логовом совы
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.

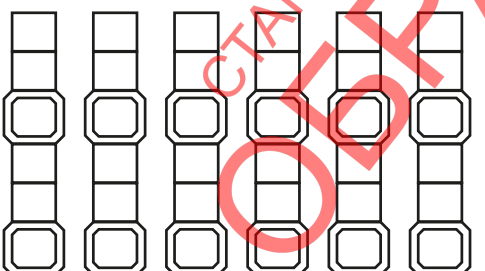
D6	Столкновения в подземелье под логовом совы
1	Бри и d3 бандита, которые решили поторопить исследователей.
2	Раненая мышь, утратившая волю к борьбе.
3	Чудом выжившая мышь, которая видела тень жуткого крылатого монстра.
4	Мышиная оболочка.
5	Подземщик, который выпрямился в полный рост, не скрываясь.
6	Подземщик, который внезапно атакует героев из темноты.

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Возвращение совы Лечузы

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

Если кто-то из персонажей коснётся **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.



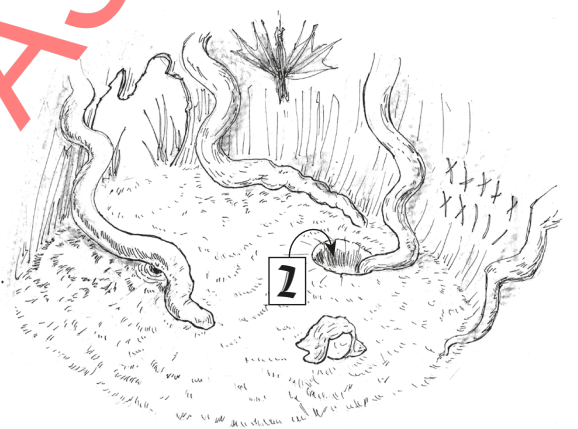


СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

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 2d6 её головорезов притаились вдоль стен.
- Если персонажей ещё не заметили, 2d6 головорезов ведут себя как обычно: обустраивают 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.



СТАНДАРТНАЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ