

Ржавая башня старика Гаррета

Короткое приключение для Mausritter,

в котором герои отправляются проведать мага-отшельника, но находят лишь его бездыханное тело, гроб, который он заказал из города ещё две недели назад, и письмо с просьбой похоронить его на городском кладбище.

*Только тело старика Гаррета лежит на дне, гроб - наверху, а из нависающей трубы начинает бежать вода, грозящая затопить башню вместе с её секретами, героями и двумя чрезмерно любопытными крысёнышами. Мышам предстоит позаботиться о последней воле отшельника, подняться на импровизированном плоту и **сплавиться** по течению на свободу*

Тема: Восхождение

Ключевые слова: башня, сплав, ступени

Категория: Сценарий

Правила: Mausritter

Автор: Silent Don

История

Это приключение может начаться в любом городе, из необходимости далее этот город будет называться Борроутаун - вы можете свободно использовать свой город.

Один из подземных мышинных тоннелей ведёт к старой ржавой водосточной трубе. В ней уже давно поселился маг-отшельник Гаррет, и выросло целое поколение мышей, которое никогда не видело его в городе. Вместо него закупкой дров, еды и алхимических ингредиентов занимаются посыльные, за которыми он отправляет каждый месяц. Единственный, с кем он поддерживает связь - его старый друг и коллега Артемис, живущий гораздо ближе к другим мышам и не избегающий чужой компании. Недавно узнав, что старик Гаррет посылал за гробовщиком (что накануне вернулся от Гаррета), Артемис просит героев проведать своего друга, и ежели они его не застанут в живых - похоронить с миром.

Герои не знают, что старик Гаррет лежит мертвым, скончавшись своей смертью - в полёте (а иначе он и не перемещается) по башне его схватило сердце, и он с вершины башни свалился прямо на дно. Но перед смертью он успел познакомиться с двумя маленькими крысами, пробравшимися в его жилище прямо по верхней трубе из искреннего любопытства (и желания отыскать что-то ценное и разбогатеть, завоевав уважение взрослых). Как ни странно, прежде ворчливый и нелюдимый Гаррет смог с ними поладить и подарил им по самодельной игрушке. К сожалению, их общение не продлилось дольше, чем хотелось - смерть настигла его раньше.

Немного расстроившись, несчастные крысята принялись копать на складе, а когда услышали подступивших героев, спрятались, сверили общие показания (они уверены, что им не поверят и примут их за воров и убийц) и решили выбраться отсюда, чего бы им это не стоило.

Затопление

Вместе с тем, как герои будут исследовать комнаты башни, будет усиливаться напор воды. Сначала по трубе идёт только небольшая струйка, но с каждым ходом она будет нарастать. На **третий ход** вода начнёт набираться быстрее, чем уходит в землю, и затопит **Дно** (6), на четвертый ход - **Лабораторию** (5), на пятый - **Кабинет** (4). На седьмой ход затопит **Мастерскую** (7) и **Спальню** (3), на восьмой - **Склад** (2), а на следующий ход заполнит всю трубу. Поднявшись на уровень исходящего потока, мыши могут постараться прогрести против течения и сплыть до другого конца горизонтальной трубы и оказаться в незнакомом месте - но это будет уже другая история...

Открыв дверь на **Входе** (1), возможно сбросить воду и выплыть наружу вместе с потоком воды, который хлынет из лопнувшей ржавой трубы вместе с мебелью и прочим мусором вниз по тоннелю.

Деревянные платформы, прибитые к стенам трубы, находятся высоко друг от друга, и даже вставшие друг на друга мыши с трудом допрыгнут и ухватятся за край.

Мышь, вынужденная держаться в воде дольше одного хода, получит состояние **Изнурён**.

С **третьего хода** вода будет представлять угрозу не только мышам, но и факелам - при попытке перейти от одной платформы к другой требуется проверка ловкости, неудача в которой потушит факел и потратить одно его использование. Кроме того, вода очевидным образом плохо влияет на письма, книги и прочую бумагу.

Если герои оставят без присмотра самодельную переправу между платформами, вороватые крысята Руди и Брендис её непременно стащат и используют, чтобы выйти наружу. Если же они не смогут скрытно сбежать, то будут просить героев о спасении.

1. **Вход** - Отпертая деревянная дверь. Пустой деревянный гроб. Сверху вдоль стенки трубы бежит тонкая струя воды. Скользкий и мокрый пол - мышь, не прошедшая проверку ловкости, валится на Дно (6) и получает состояние Ранен

2. **Склад** - ящики с запасами сушеных ягод (два рациона), щепок и дровишек, оставшиеся от строительства несколько досок, инструменты для простой конструкторской работы, банка с маслом для фонаря. Пара крысят-подростков (Руди и Бренди) прячется в бочке с сушеной травой. На краю платформы можно заметить маленький след кровавых брызг.

3. **Спальня** - кровать с одеялом из сшитых сухих листьев, простой комод для пижамы, дождевой плащ висит на погнутом куске ржавой стенки. Укрепленный запертый на замок сундук (250 зернышек, мешочек с табаком, грамота мышьиной академии). Ночной горшок.

4. **Кабинет** - письменный стол, заваленный бумагой с разными записями. Выделяется письмо, оставленное на самом видном месте: *“Если меня обнаружат мертвым - положите моё тело в гроб и похороните меня в Борроутауне. В столе вы найдете деньги для похорон и награду”*. В столе лежит мешочек с 60 зернышками, в нижнем ящике - дневник Гаррета, где в котором он рассуждает о природе, своих научных магических изысканиях и хобби, которое он обрёл от скуки и одиночества - точить детские игрушки (их же он отправляет с посыльными Артемису, чтобы через него игрушки попали к детям); хмурый и стеснительный Гаррет очень не хотел, чтобы кому-то стало известно о его маленьком хобби, и доверился только своему старому другу. На деревянной полке можно найти десяток небольших глиняных табличек с академическими текстами (1 ячейка, 20 зернышек) и большую бумажную книгу “Трактат о натуральной и мистической философии” (2 ячейки, 600 зернышек). Напольный люк ведет в **Мастерскую** (7).

5. **Лаборатория** - большой стол со всевозможными бутылочками и баночками, пустыми и полупустыми, высушенными листьями, травами и частями тел насекомых и опасных животных, реторта. Можно собрать по три мешка с ингредиентами, каждый по 20 зернышек. Здесь же глиняные таблички с похожими рунами, одна из которых - волшебное заклинание “Близнец”, способное копировать любое заклинание (после этого табличка навсегда станет этим заклинанием и потеряет копировальное свойство). У стены стоит жаровня с котлом, в котором остыла какая-то мутная дрянь. Здесь же находится **дождевой червь**, пытающийся найти путь вверх.

6. **Дно** - мокрые и очень скользкие глиняные ступени соединяют с **Лабораторией** (5). Вылепленная из глины кабинка туалета с отхожей ямой. Укрепленная деревянная дверь, закрытая на засов. Здесь же лежит бездыханное тело старого мыша Гаррета. Помимо раны на голове, которую он получил, ударившись о край верхней платформы, на ощупь можно определить сломанное ребро.

7. **Мастерская** - рабочий стол с несколькими недоделанными деревянными игрушками, изображающими мышей и лесных зверей. Одна из них доделана и хорошего качества и детализации, с одеждой из настоящей кроличьей шерсти (1 ячейка, 20 зернышек). Здесь же инструменты для тонкой работы по дереву и масляная лампа (1 последнее использование)

Персонажи и предметы

Руди, ведомый мальчик-крысёныш

2 ОЗ, сила 6, ловкость 10, воля 7

Вооружен зубочисткой (среднее, d6/d8), прячет фигурку кролика

Хочет быть в безопасности

Бренди, хитрая девочка-крысёныш

2 ОЗ, сила 7, ловкость 10, воля 9

Вооружена битой бутылкой (импровизированное, d6), прячет фигурку

совы

Хочет стать легендарной воровкой

Дождевой червь

4 ОЗ, сила 9, ловкость 9, воля 10

Укус: d6 урона

Хочет уползти подальше от воды



Заклинание Полет

Действие: Мышь или иной объект парит над землей и управляет своим полётом на [мощь] раундов.

Перезарядка: Отправить полёт вместе с птицей на три дня



Заклинание Близнец

Действие: Получает эффект выбранного заклинания вместе с числом его использований. Рассыпается через [мощь] ходов.

