

# Старый маяк

Старый маяк – точка интереса для настольной ролевой игры “Mausritter”

Написано для конкурса RPG-Кашевар 2024. Жребий брошен!

**Тема конкурса:** Восхождение.

**Использованные ключевые слова:** Башня, Ступени, Символ.

**Автор:** Кирилл Семаков

## Что здесь происходит?

Неподалеку от крупного мышиноного поселения стоит заброшенный маяк. Некоторое время назад он начал периодически испускать странный свет по ночам. Когда это происходит жителям снятся ужасные кошмары. Несколько мышей, оказавшихся в такую ночь на улицах в одиночестве, просто исчезло. Другой отряд мышей ранее отправился на разведку к маяку, но они не вернулись.

Наверху маяка поселилось несколько фей, которые при помощи его света, усиленного своей магией, хотят сделать так, чтобы мыши покинули эти земли.

Персонажам предстоит помочь рыцарю-лягушке в поисках загадочного артефакта. А может быть они решат оставить его для себя или найти того, кто заплатит больше?

Решить кто останется хозяином этой башни. Кот Пират или «Липкая банда» - крысы, захватившие нижние этажи?

Ну и наконец, подняться на самый верх маяка, победить коварных фей и разрушить их планы.

## Советы для ведущего

Лестницы между этажами являются отдельными локациями и на подъем по ним требуется время (1-2 хода).

Автор рекомендует поставить на ступенях по 1-2 ловушки, особенно между первым и вторым, вторым и третьим и четвертым и пятым этажами. Выше пятого этажа крысиные ловушки не встречаются. Воспользуйтесь приведенной далее таблицей ловушек или придумайте свои. Ловушки не должны быть особенно смертельными их основное предназначение отпугивать кота, чтобы он не поднимался к крысам.

Использование ловушек в помещениях на усмотрение ведущего.

Так как помещения на этажах достаточно большие, то для того, чтобы найти в них какие-то сокровища может потребоваться много времени. Бросьте d3 чтобы определить количество ходов, которое потребовалось мышам чтобы что-либо обнаружить.

Таблица случайных столкновений для верхних этажей представляет собой скорее смесь ловушек и собственно столкновений. Если вы захотите её изменить или добавить что-то своё, то необходимо учитывать, что верхние этажи территория фей и даже самое простое столкновение должно быть несколько необычным и вызывать вопросы.

## 1. Полянка.

- В лучах закатного солнца уже хорошо виден маяк с пристроенным к нему небольшим домиком. На траве расположились лягушка в доспехах (**сэр Квак**), лягушка в монашеском одеянии (**брат Болотник**) и пара слуг.

- При приближении персонажей **сэр Квак** пригласит их присоединиться к трапезе, а узнав куда они направляются предложит им следующее: *«Я уже давно нахожусь в поисках Чашы Исцеления и вот однажды я увидел сон, в котором была эта башня. Я чувствую, что Чаша там. Если вы сможете принести ее мне, то я заплачу вам тысячу зернышек»*

## 2. Дом

- Прихожая, спальня и кухня, все в некотором запустении и покрыто пылью.

- Здесь сейчас живет **Пират**.

- Можно найти **коробок спичек, d6x5 зернышек и серебряную ложку**.

- Дверь с кошачьей дверцей ведет к первому этажу маяка.

- **Пират** появляется в разгар поисков либо когда персонажи собираются покинуть локацию.

- Кот достаточно нейтрален и интересуется кто они такие и что здесь делают.

- **Пират** предлагает им избавиться от **крыс**, заполонивших нижние этажи маяка. *«Негоже коту жить с крысами под одной крышей, к тому же из-за них я не могу спать в своём любимом кресле наверху. Я бы попробовал сам, но они поставили кучу ловушек. Если разберетесь с их лидерами, то остальные я думаю просто разбегутся. Заплатить мне вам особенно нечем, но можете забрать с маяка все, что посчитаете нужным»*

## 3. Первый этаж

- Можно попасть через кошачью дверцу из дома либо протиснуться в щель под дверью с улицы. (Персонажам в тяжелой броне надо пройти **проверку силы**, в случае провала отметить одно использование)

- Внутри достаточно пусто, в углу стоит **генератор** и несколько **канистр**, в одной из них есть еще немного **топлива**. Около входа вешалка, на которую наброшен старый плащ, под ней стоят сапоги.

- В кармане плаща лежит **большой замок с ключом** и **d10 зернышек**.

## 4. Второй этаж (склад)

- Ряды стеллажей и ящиков

- Между рядами патрулируют **2d6 крыс**. Перемещаются парами или тройками.

- Можно найти **6d10 зернышек** и **электрический фонарик (без батареек)**

## 5. Третий этаж (библиотека)

- Судя по виду стеллажей это место когда-то было таким же складом, но потом этаж превратили во что-то вроде библиотеки. Правда теперь помещение выглядит ужасно, книги вытащены с полок и сброшены на пол, из обложек сделаны шалаши, а из страниц что-то вроде гнезд. У дальней стены видны кресло и письменный стол, на котором висится странная конструкция из книг, напоминающая замок.

- В данный момент тут находится **2d8 крыс**, но половина из них спит, а другая занимается своими делами и не сильно обращают внимания на происходящее вокруг.

### 5а. Стол.

- На столе кроме замка из книг выделяется фотография в рамке. На фотографии человек, сидящий в кресле, держит на коленях кота, в котором можно узнать молодого **Пирата**. **Крысы** поглумись

над фотографией, на ней много оскорбительных надписей и рисунков.

- За окном, к которому придвинут стол, раскачивается **веревка**, ведущая куда-то вверх. (проверка **ловкости** чтобы прыгнуть и уцепиться)

- **Две** увлеченных разговором **крысы** стоят у входа в замок.

- Внутри находятся лидеры «Липкой банды» **Гарольд** и **Марвин** и еще **d4 крыс**.

- Если заговорить с ними, то **Гарольд** и **Марвин** могут рассказать, что разведчики, которых они послали на верхние этажи, не возвращались оттуда и они оставили перед лестницей пост охраны.

- Крысы предложат персонажам избавиться от **Пирата**, чтобы их банда могла жить здесь спокойно. В качестве оплаты **1500 зернышек**. Если мыши согласятся, то все крысы на маяке перестанут нападать на них. (**Гарольд** и **Марвин** не собираются платить, в случае если персонажам удастся победить кота или уговорить его уйти, то они нападут на мышей в ближайшей локации вместе с **d8 крысами**)

- В замке среди мятой бумаги спрятан **сундук** с сокровищами банды (три броска по **таблице сокровищ**, **сумка с d6\*50 зернышек**, **2 клеевых бомбы**), можно получить только если прогнать крыс.

## 6. Четвертый этаж (склад)

- Примерно такой же склад, как и на втором этаже, но здесь больше разной техники.

- У одного из окон видна небольшой подъемник со свисающей вниз веревкой.

- **d6 крыс** патрулируют помещение, **d4 крыс** сидят у костра перед лестницей вверх.

- Можно найти **батарейки** для фонарика.

## 7. Пятый этаж (кабинет)

- Помещение на этом этаже было рабочим кабинетом. Несколько шкафов, стол, заваленный бумагами, радиостанция.

- В одном из ящиков стола, находятся почти пустая бутылка из-под виски и небольшая, но очень красивая **металлическая рюмка** с выбитым на ней символом в виде стилизованной лягушки (это и есть **чаша**, которую ищет **сэр Квак**)

- Под одним из шкафов можно услышать какое-то шевеление, если заглянуть туда, то там обнаружатся три мыши, трясущихся от ужаса. Это то, что осталось от отряда, который пошел сюда ранее. Они бормочут что-то о «двойниках».

## 8. Шестой этаж (аппаратная)

- Вокруг множество различного оборудования, генератор. Наверх ведет не обычная каменная, а металлическая лестница.

- Как только персонажи приблизятся к лестнице сверху начинает пробиваться свечение. за их спинами чувствуется какое-то движение. Обернувшись, они увидят **отряд мышей** равный числу персонажей. Эти мыши выглядят так же, как они, но как будто отзеркалены. **Двойники** сразу же обнажают оружие и нападают

## 9. Седьмой этаж (фонарь)

- Пустое помещение с огромными окнами и большим **фонарем** посередине.

- Как только мыши, поднимаются сюда луч **фонаря** бьет им по глазам. Персонажи провалившие спасбросок воли получают случайное **состояние**. После чего на персонажей нападают **3 феи**.

- Если персонажи разобьют фонарь, то один из его осколков является **табличкой заклинания слепота**.

## Существа

### Кот Пират

По масштабу равен боевому отряду.  
ОЗ 10, сил 12, лов 12, вол 10, броня 1  
Атака: удар d6, укус d8

*Уже достаточно старый кот. Желает спокойно дожить то, что ему осталось.*

### Сэр Квак

ОЗ 6, сил 12, лов 15, вол 8, броня 1  
Атаки: копьё d10 или язык d6  
Если наносит критический урон, выпрыгивает из зоны досягаемости.  
Всегда ходит первым, если не застать врасплох, прыгает со скоростью в 2 раза больше обычной скорости передвижения.

*Желает найти легендарную Чашу исцеления.*

### Брат Болотник

ОЗ 6, сил 10, лов 15, вол 12  
Атаки: посох d8 или язык d6  
Если наносит критический урон, выпрыгивает из зоны досягаемости.  
Всегда ходит первым, если не застать врасплох, прыгает со скоростью в 2 раза больше обычной скорости передвижения.  
Знает заклинание Исцеление

*Желает помочь сэру Кваку в его поиске*

### Слуга

ОЗ 6, сил 8, лов 15, вол 8  
Атаки: язык d6  
Если наносит критический урон, выпрыгивает из зоны досягаемости.  
Всегда ходит первым, если не застать врасплох, прыгает со скоростью в 2 раза больше обычной скорости передвижения.

### Липкий бандит (крыса)

ОЗ 3, сил 12, лов 8, вол 8  
Атака: тесак d6 и клеевая бомба (у одной-двух крыс на группу)

*Желает легкой наживы, побаивается того места куда их привели вожаки*

### Гарольд

ОЗ 8, сил 14, лов 8, вол 10  
Атака: ломик d8

*Желает стать лидером самой известной крысиной банды*

### Марвин

ОЗ 6, сил 12, лов 8, вол 8  
Атака: большой тесак d8 и 2 клеевых бомбы

*Желает разрабатывать новые виды бомб и ловушек*

### Фея

ОЗ 6, сил 10, лов 15, вол 15  
Атака: серебряная шпага d8  
Знает одно случайное заклинание.

*Желает прогнать мышей с их земли*

### Зеркальные двойники

ОЗ 4, сил 8, лов 8, вол 8  
Атака: то же оружие, что и у соответствующего персонажа. Урон d6  
Не проходят проверки боевого духа, сражаются до конца

*Желает остановить тех, кто движется к фонарю*

## Фонарь

ОЗ 12

Когда персонажи попадают под его луч, они совершают спасбросок воли. В случае провала они получают одно из **состояний (d6)**:

1-3 – **испуг**;

4-5 – **ослеплен**;

6 – **очарован**.

Если разбить фонарь эти состояния снимаются.

Атаки дробящим оружием (молоты и т.п.) считаются **усиленными**.

*Ничего не желает, это просто фонарь.*

## Состояния

**Ослеплен** – Мышь не может видеть. Все атаки ослаблены.

**Очарован** – Бросок **d6**, на 1-4 мышь ничего не делает, на 5-6 атакует ближайшее к нему **дружественное существо**.

**Приклеен** – Мышь обездвижена и не может действовать. Способ избавиться – спасбросок **силы** или **помощь союзника** (необходим **кинжал** или другой острый предмет)

## Предметы

**Клеевая бомба** (одна ячейка инвентаря) – при попадании покрывает цель слоем быстросохнущего клея. Требуется спасбросок **силы**, при провале цель получает состояние **приклеен**. Стоимость – 50 з.

**Чаша исцеления** (две ячейки инвентаря) – если наполнить ее чистой водой до краев, то отпивший из нее теряет **одно случайное состояние**. Если сегодня **среда**, то снимаются **все состояния**. После использования необходимо чтобы чашу благословил монах-лягушка. Стоимость – 1000 з.

**Осколок фонаря** (табличка с заклинанием) – кусок стекла с нанесенными на него символами языка фей. При использовании накладывает на [мощь] целей состояние **ослеплен**, которое держится [мощь+1] **ходов**. Когда отмечены все точки применения трескается и не может быть **перезаряжено**. Стоимость – [мощь]\*150 з., если треснуло – 100 з.

## Таблицы ловушек и столкновений

### D4. Ловушки

- 1. Липкая лента.** Натянутая на пути прозрачная липкая лента. Требуется спасбросок **силы**, при провале мышшь запутывается в ней и получает состояние **приклеен**. Если ловушка находилась на ступенях лестницы, то есть **25% шанс** упасть вниз и получить **d4 урона**.
- 2. Лужа с клеем.** Аналогично предыдущей, только представляет собой разлитую на полу лужу клея. **10% шанс** упасть со ступеней при **успешном** прохождении спасброска **силы**.
- 3. Дротики.** Представляет собой натянутую леску. Если мышшь ее заденет, то в нее вылетит несколько остро заточенных металлических дротиков и нанесут **d10 урона**.
- 4. Электрошок.** Лужа воды (или любой другой хорошо проводящей ток жидкости) к которой проведены несколько проводов от спрятанного аккумулятора. Если наступить в эту лужу, то мышшь получает **d8 урона** электричеством и состояние **ошеломлен**.

### D6. Столкновения на этажах 1-4 (и лестницах между ними)

- 1. 2 крысы.** Одна запуталась в ловушке, вторая пытается её освободить.
- 2. d4 крысы** устанавливают ловушки.
- 3. d6 крыс** патрулируют территорию.
- 4. Паук,** ждущий в засаде.
- 5. d3 паука** быстро спускаются с высоты к одинокой **крысе**.
- 6. Гигантская многоножка** пожирает свою добычу.

### D6. Столкновения на этажах 5-7 (и лестницах между ними)

- 1. Внезапная вспышка света.** Персонажи оказываются на этаж ниже.
- 2. d3 крыс** в панике бегут навстречу персонажам.
- 3. Какая-то мышшь** зовет персонажей на помощь и скрывается в проходе в стене. Проход всего лишь иллюзия. Если персонажи побегут на помощь, то они врежутся в стену получив **d4 урона**. После чего слышен звонкий смех.
- 4. d6 крыс,** очарованных магией фей, внезапно нападают на персонажей
- 5. d3 фей** парят в воздухе и оскорбляют персонажей.
- 6. Какая-то мышшь** зовет персонажей на помощь и скрывается в проходе в стене, через несколько шагов оказывается, что часть прохода иллюзия и мышшь, идущая первой, должна сделать спасбросок **ловкости** чтобы уцепится за стену, либо упасть с маяка на землю получив **6d6 урона**. Персонажи видят фею, парящую в воздухе и смеющуюся над ними, после чего она улетает вверх.