

Убежище зрѣз

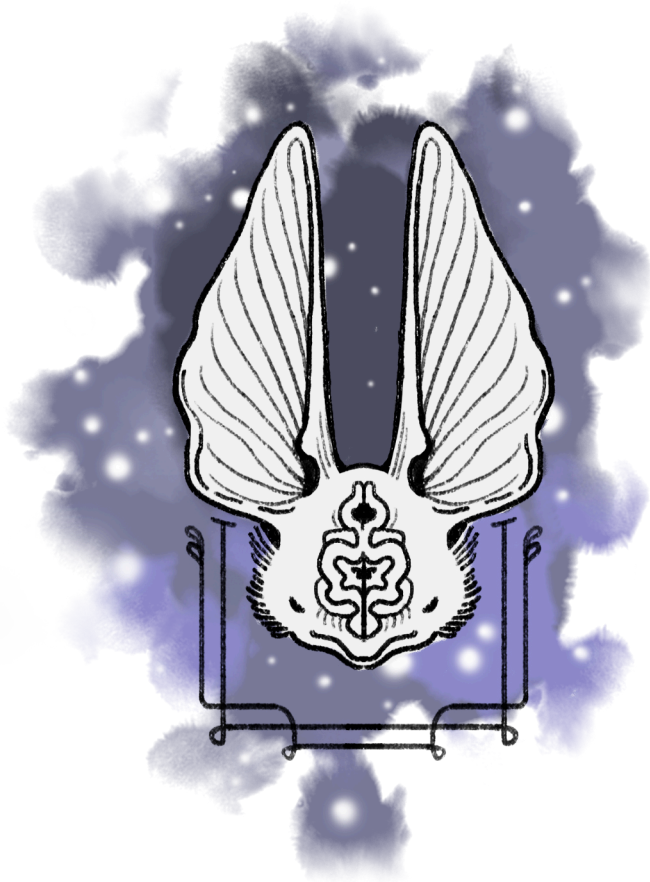


Compatible with
Mausritter

 **NORAUERSE**

Специально для конкурса Кашевар 2026

Тема «НРИ-Кашевара 2026»: грёза.



Авторы: Александр Balhorn, Александр Kirisame, Александр Corvus

Корректор: Елизавета Текучёва

Иллюстрации: laska_psy

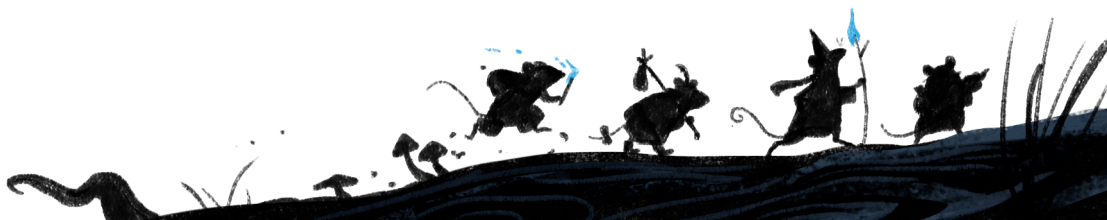
Верстка: Рушан Алимов

«Убежище грёз» — это самостоятельный продукт, разработанный творческим объединением NORAVERSE и никак не связанный с Losing Games. Он опубликован в рамках лицензии для третьих лиц Mausritter.

Авторские права на книгу Mausritter принадлежат Losing Games.

Убежище грёз — самая старая часть леса, где вековые деревья устремляются в бесконечность небес, заслоняя свет широкой кроной. Многочисленные травы и кустарники уже давно властвуют над этими землями, поглотив остатки величия, сгинувшего в безвременье царства. Лишь обломки статуй и камни, украшенные странными рисунками, служат напоминанием о бывших правителях леса. Эти руины древнего города опустели бессчётное множество зим назад, и никому неизвестно, что стало тому причиной. Но бродя здесь, можно уловить манящие звуки струн и пряный запах благовоний, едва различимые, будто и вовсе не принадлежащие этому миру. Немногим известно, что это место стало обителью **виспов**, которые похищают любого путника, случайно забредшего в их владения, в сладкую *Грёзу* забвения.

№	Забязка
1	Легенда гласит, что в забытых руинах сердца леса сокрыто нечто, способное исполнить любое желание .
2	В летописях престарелого паука тебе удалось отыскать чудом сохранившиеся записи о технологическом превосходстве бывших хозяев леса. Уцелело ли хоть что-нибудь из их творений ?
3	Загадочные символы на обломке древней таблички, что волею судьбы попала в твои лапы, таят в себе правду о забытом прошлом . Но где же остальные её части? <i>Вы начинаете с Обломком ключа. Не более одного на всех.</i>
4	Капитан Тоад платит 1000 зёрнышек каждому храбрецу, кто отважится отправиться с ним в самую чащу старого леса. <i>Капитан обладает Обломком ключа, если в начале приключения никто из группы им не владеет.</i>
5	После встречи с виспом , тебя каждую ночь посещают видения . В них неведомая сила зовет в место на грани реальности и фантазии.
6	<i>«Воля Ночных Владык должна быть исполнена беспрекословно», — так повелел глава культа, отправляя тебя на поиски забытой магии.</i>

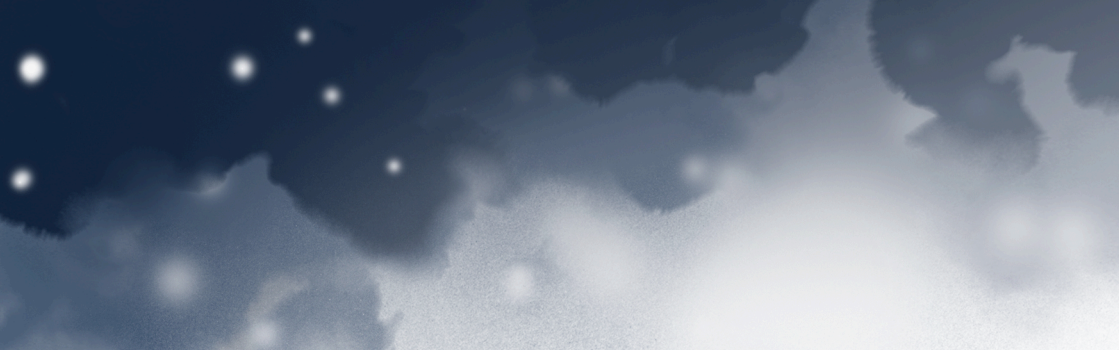




Погружение в Грёзу

Из-за близости к *Стране Фей* реальность в *Убежище Грёз* истончилась, и велик шанс того, что незадачливый путешественник попадёт под её обворожительное влияние. Это накладывает особые, заменяющие друг друга статусы, которые отображают уровень погружения в Грёзу:

- ❶ **Дремота** — первая ступень погружения в Грёзу. Мыши чувствуют влияние *Страны Фей*, но всё ещё могут покинуть её с посторонней помощью или имея крепкую **волю**.
- ❷ **Лёгкий сон** — вторая ступень погружения в Грёзу. Мыши видят *Страну Фей*, но могут отличить её от реальности. Фантазии начинают обретать форму. Воля ослабевает (уменьшена на 2), но её проявление может уменьшить влияние Грёзы.
- ❸ **Глубокий сон** — гглубокое погружение в Грёзу. *Страна Фей* больше не отличима от реальности. Фантазии могут быть полноценно воплощены. Воля сильно ослаблена (уменьшена на 4), лишь магия может помочь в пробуждении.
- ❹ **Забвение** — окончательное слияние с Грёзой. Реальности больше не существует, только сладкая фантазия *Страны Фей*. Превращение в виспа завершено.



дб	Случайные события днем
1	Покрывшийся зеленью образец технологии древних навечно застыл, неспособный больше выполнять возложенные на него функции.
2	1дб виспов , недовольных вторжением на их территорию. Они окружают мышей с целью погрузить их в <i>Грёзу</i> или напугать.
3	Громкий топот издали предвещает появление сэра Нидла , который всегда готов протянуть лапу помощи.
4	Реальность вокруг ощущается нестабильной, это признак близости к магической аномалии .
5	Мыши привлекли внимание Старика Фукуро . Он будет следовать за ними до наступления темноты, чтобы начать охоту.
6	Древний конструкт кажется недвижимым, но внутри него ещё теплится магическая искра.

дб	Случайные события ночью
1	Ещё работающая технология древних порождает таинственные огни и музыку.
2	Ночную тишину нарушает тихая песнь виспов . Она приносит сладкие видения. Если поддаться им, <i>уровень погружения в Грёзу</i> увеличится. А если виспов прервать, они обязательно нападут.
3	<i>Грёза</i> просачивается в реальность, размывая её. <i>Уровень погружения в Грёзу</i> увеличивается.
4	Реальность становится крайне нестабильной, это признак быстрого приближения магической аномалии .
5	Пришла пора Старику Фукуро выйти на охоту. Он внимательно следит за потенциальной добычей, чтобы, бесшумно подлетев, схватить её.
6	Кошмар оживает, проникая в реальность в виде ужасного Демона Канасибари .

№	Магические аномалии
1	Петля. Пространство замыкается само на себя, образуя бесконечную конструкцию.
2	Разрыв. Словно разбитый на куски и неправильно склеенный, путь ведёт не туда, куда должен.
3	Поток. Время расслаивается. Его течение становится неравномерным, непредсказуемо меняя свое направление.
4	Самообман. Все чувства меняются местами, им больше нельзя доверять.
5	Зыбкость. <i>Погружение в Грёзу</i> ускоряется, его уровень увеличивается.
6	Кошмар. Страх воплощается в реальность, чтобы преследовать свою жертву.

Локации

1. Туманная низина

Магический туман оберегает покой древних руин, скрывая дорогу к ним. Потерянная во времени и пространстве хижина старой предсказательницы является маяком на этом пути. **Мадам Сивилла** может предсказать грядущее своим гостям или обменять что-то ценное на **Чудесный колокольчик**. Низина заканчивается разрушенными воротами в некогда великие земли.

2. Заросшие трупцы

Бедные окраины сохранились хуже всего, природа давно победила остатки цивилизации. В высокой траве хорошо скрываться от опасностей и делать засады. В уцелевших строениях можно найти то небольшое, что не успело уничтожить время.

3. Забодской район

Насквозь проржавевшая металлическая конструкция, где когда-то создавались удивительные механизмы. Хранилище ядовитых отходов дало течь, и они разлились по округе. Лишь малая часть оставленных здесь инструментов всё ещё пригодна к работе.

4. Квартал ночной тишины

Островок безопасности, служивший ранее местом отдыха для жителей города. Повсюду висят обломки ловцов снов, что в древности украшали это место. По непонятной причине здесь не ощущается влияние *Страны Фей*.





5. Разбитые склады

Всё что осталось от речного порта. Стекланные строения превратились в осколки, образуя загадочный лабиринт. В лучах света он переливается всеми цветами, создавая причудливые отражения и преломления. В его глубине сокрыт контейнер с **Бодрящими зёрнами**.

6. Зал памяти

Одно из чудес древних, способное останавливать время и копировать его на бумагу. Его магия иссякла, но **Волшебная линза** ещё способна принести пользу. Почти все созданные им изображения повреждены от времени и погоды, но на некоторых ещё можно различить существ с перепончатыми крыльями.

7. Академический район

Бывший центр изучения магии и технологического развития. Библиотечная башня опасно накренилась и готова обрушиться в любой момент. Если и искать знания древних, то именно здесь. **Обломок ключа** находится под защитой **магических аномалий**.

8. Высокий двор

Богатейшая часть города возвышается над руинами, открывая идеальный обзор на них. Зелень ещё не успела поглотить эти улицы, давая возможность увидеть первозданную красоту этих мест. Хранящиеся здесь богатства остались почти нетронутыми, как и ловушки, что их оберегают. В одном из центральных залов **Древний конструкт** охраняет **Обломок ключа**.

9. Ведьмин круг

Множество гигантских грибов образуют идеальную окружность. Вошедший в его центр переносится в *Грёзу*, не потеряв себя. **Старик Фукуро** не позволит никому пересечь эту границу. Он предупреждает, что подобное вторжение, может дестабилизировать *Грёзу*. Это приведет к медленной, но неминуемой гибели всех **виспов**, а также может послужить причиной преобразования *Страны Фей* в *Кошмар*.

10. Великий храм Эхо

Останки сооружения странной формы из неизвестного материала. Заперто сложным механизмом. Проникнуть внутрь возможно лишь собрав три **Обломка ключа**.

Если группа путешествует без **капитана Тоада** и если в начале приключения никто из группы не владеет **Обломком ключа**, то первая его часть уже будет вставлена в механизм.

У входа лежат кости исследователя. Если верить его сохранившимся записям, исполнитель желаний находится внутри храма.

Когда двери храма откроются, раздастся пронзительный визг бывших правителей леса, в котором можно разобрать послание. Оно раскрывает страшную правду о возникновении *Страны Фей*. Внутри лежит множество древних останков, опутанных проводами.

Хоть это место и не может исполнить ничьё желание, в его механизмах всё ещё осталось большое количество магических искр.

- **Капитан Тоад** — внушительная рогатая жаба в треуголке. Капитан Призрачного Скитальца. Бесстрашный исследователь и путешественник, странствующий в поисках славы и сокровищ.
- **Мадам Сивилла** —мышь-предсказательница, когда-то жившая на окраине руин. Из-за магии фей она и её домик затерялись во времени и пространстве. Закутана в множество пёстрых платков, а лапки увешаны украшениями из бусин и колокольчиков.
- **Сэр Нидл** — прославленный в прошлом своими героическими поступками ёж. Ныне благородный странствующий рыцарь-кузнец. Он весьма опытен в путешествиях по самым опасным местам и знает множество секретов о том, как можно избежать опасности.
- **Старик Фукуро** — старый, мудрый филин, страдающий бессонницей. Из-за этого *Грёза* на него не действует. Он охраняет **Ведьмин круг (9)**, чтобы никто не вторгся в *Грёзу* напрямую, т.к. это может пагубно сказаться как на вторженце, так и на самой *Стране Фей*. Он знает секрет возникновения *Грёзы*, но не спешит делиться этой информацией, т.к. не видит ценности в знаниях, добытых не самостоятельно.



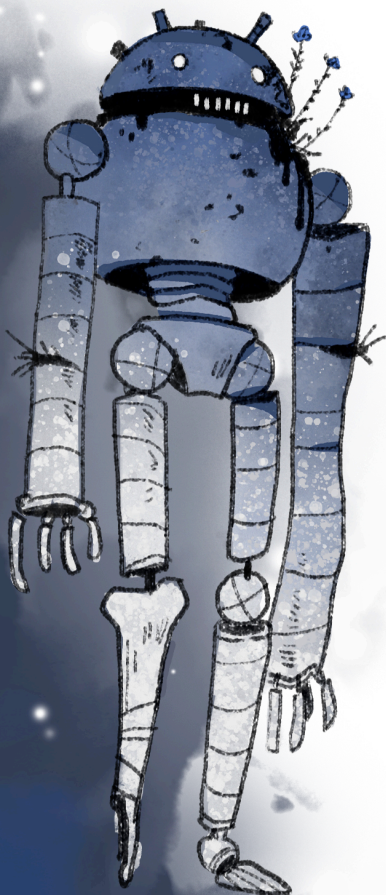
Древний конструкт

ОЗ 15, сил 12, лов 6, вол 0, броня 2
Атаки: размашистый удар d10
задевает две цели или
рука-снаряд d12.

Если наносит *критический урон*,
снижает броню на 1.

На него нельзя воздействовать
ментально. Выключается если
вынуть батарейку.

Желает сокрушить
нарушителей.



Висп

ОЗ 7, сил 5, лов 12, вол 15
Атаки: сила фей или кошмарное
видение d8 (наносит урон воле)

Желает защитить свой дом.

Силы фей

1. **Мерцание:** исчезает, чтобы появиться в другом месте.
2. **Разделение:** создаёт d3 иллюзии себя.
3. **Забвение:** персонаж должен сделать спасбросок *воли*, иначе — повысить уровень погружения в Грёзу.
4. **Ужас:** накладывает на существо состояние «Испуган».

Демон Канасибари

ОЗ 13, сил 13, лов 13, вол 13
Атаки: укусы d8 или удушающая хватка d4 (наносит урон ловкости) и d4 (наносит урон воле).

Если наносит *критический урон*, проглатывает жертву и наносит урон d4, который снижает волю, в раунд, пока персонажа не спасут или он не сбежит.

Все увидевшие проходят спасбросок *воли* или получают состояние «Испуган».

Если рядом нет **Якоря**, можно поразить только магией. Боится порошка из **Бодрящих зёрен**.

Желает погрузить всех в пучины страха.

Артефакты

- **Обломок ключа** — треть таблички, необходимой для входа в **Великий храм Эхо (10)**. Содержит надпись на древнем языке, который можно расшифровать, если найти другие древние тексты. Надпись на табличке гласит:
- **Якорь** — ловец снов, нейтрализующий влияние Грёзы в небольшом радиусе вокруг себя.
- **Бодрящие зёрна** — уменьшают уровень погружения в Грёзу. Порошок из них прогоняет порождения *Кошмара*.

*«Отныне мы станем едины.
Станем столпами новой эпохи»*

«Отныне никто из нас не познает печали. И каждый получит то, о чём мечтает»

*«Отныне Грёза наш новый дом.
Вдали от жестокой реальности»*

- **Чудесный Колокольчик** — указывает прямой путь к желанной цели. Звон раздаётся, с нужного направления.
- **Волшебная линза** — позволяет видеть реальность и *Страну Фей*, четко различая их.
- **Табличка с заклинанием призыва Баку** — пожиратель кошмаров появляется на [мощь]х3 ходов.

- **Уцелевшая деталь** — часть механизма древних, сохранившая магическую искру. При высвобождении сокрытой в ней силы создаёт разряд, наносящий д6 урона. Если рядом с поражённой целью есть другое существо, разряд ударит по нему. Успешный спасбросок *ловкости* прервёт эту цепь.



Дремота

Вы чувствуете влияние Страны Фей

Способ избавиться:
проявить крепкую Волю

Легкий сон

Ваша Воля уменьшена на 2

Способ избавиться:
пройденный спасбросок Воли

Глубокий сон

Ваша Воля уменьшена на 4

Способ избавиться:
магическое пробуждение

Забвение

Вы превращаетесь в виспа

Способ избавиться:
отсутствует

Дремота

Вы чувствуете влияние Страны Фей

Способ избавиться:
проявить крепкую Волю

Легкий сон

Ваша Воля уменьшена на 2

Способ избавиться:
пройденный спасбросок Воли

Глубокий сон

Ваша Воля уменьшена на 4

Способ избавиться:
магическое пробуждение

Забвение

Вы превращаетесь в виспа

Способ избавиться:
отсутствует

Дремота

Вы чувствуете влияние Страны Фей

Способ избавиться:
проявить крепкую Волю

Легкий сон

Ваша Воля уменьшена на 2

Способ избавиться:
пройденный спасбросок Воли

Глубокий сон

Ваша Воля уменьшена на 4

Способ избавиться:
магическое пробуждение

Забвение

Вы превращаетесь в виспа

Способ избавиться:
отсутствует

Обломок ключа

○○○



Обломок ключа

○○○



Обломок ключа

○○○



Волшебная линза

○○○



Бодрящие зерна

○○○



Бодрящие зерна

○○○



Бодрящие зерна

○○○



Призыв баку

○○○

