

О мышках и тайнах



Мова 2

Угасшее сердце

Вступление

Перед вами вторая книга сказок для игры «О мышах и тайнах». На её страницах вы найдёте указания, как подготовить к игре ту или иную главу. Здесь же изложены условия победы и проигрыша в главе.

Каждая глава книги сказок — это отдельная партия в игру «О мышах и тайнах». При желании игроки могут последовательно проходить главу за главой в течение нескольких партий. Это называется прохождением игры в режиме кампании.

Том «Угасшее сердце» начинается с пролога. Если вы решили играть в режиме кампании, мы советуем прочесть пролог вслух, перед тем как приступить к первой главе.

Решив проходить «Угасшее сердце» в режиме кампании, вы можете продолжить им другие книги сказок игры «О мышах и тайнах». При этом мыши могут перенести способности и предметы, полученные в предыдущих кампаниях, в новую по обычным правилам, применяющимся при переходе от одной главы к другой. Однако мыши не могут оставить себе легендарное снаряжение, найденное в других кампаниях, если только книга сказок не разрешает им этого напрямую.

Особые правила для фрагментов поля

Книга сказок разбита на главы. Каждая глава имеет свои особенности, делающие её неповторимой, увлекательной и неожиданной. Эти особенности представляют собой несколько типов перечисленных ниже правил.

Особый обыск. Некоторые фрагменты поля и клетки позволяют игрокам находить в колоде обыска определённые карты. Взяв из колоды указанную карту, перемешайте колоду. Успешно проведя особый обыск, вы лишаетесь возможности проводить его вновь в текущей главе.

Особое испытание. Особое испытание заменяет испытание, указанное на текущей карте встречи.

Особая подготовка. Если вы исследовали (*впервые попали на*) фрагмент поля, с которым связаны правила особой подготовки, не открывайте карту встречи, а делайте всё, что требует эта особая подготовка.

Особое правило. На некоторых фрагментах поля применяются особые правила, когда мыши взаимодействуют с этими фрагментами.

Развитие сюжета. Сюжет развивается, когда в игре случаются определённые события (например, мыши исследуют новый фрагмент поля). Это всегда сопровождается художественным текстом, который зачитывается вслух. Иногда развитие сюжета приносит награду.

Задание. Время от времени игра будет давать вам необязательные задания, не влияющие на победу или поражение в главе. Как правило, их выполнение приносит награду.

Особые правила кампании

Часовая мортира

Мышам предстоит столкнуться с новым грозным оружием — часовой мортирой. Мортира представлена соответствующим жетоном, который появляется на поле по особым правилам. Они будут приведены в описании конкретных глав.



Атака из часовой мортиры

Прихвостень, начавший ход на клетке с мортирой, не передвигается. Когда он атакует, то атакует из мортиры, считаясь при этом прихвостнем с дальней атакой. Атаковать из мортиры можно лишь 1 раз за раунд, поэтому другие прихвостни, начинающие ход на клетке с мортирой в этом раунде, передвигаются и атакуют по обычным правилам. Тараканы и большие прихвостни любых типов не используют часовую мортиру. Кроме того, прихвостень не может использовать её, если на той же клетке есть хотя бы 1 мышь. При атаке из мортиры прихвостень бросает 3 кубика; ударами считаются выпавшие символы с луком, как при обычной дальней атаке.

Цель атаки часовой мортиры

Прихвостень, атакующий из часовой мортиры, стреляет по клетке с наибольшим числом мышей. Атака проводится сразу по всем мышам с этой клетки. Если на фрагменте поля несколько клеток с наибольшим числом мышей или если все мыши рассредоточены по одной, мортира стреляет по клетке, где присутствует мышь с самой высокой инициативой.

Боеприпасы для часовой мортиры

В разных главах в часовой мортире будут использоваться разные боеприпасы. Особые правила глав укажут какие.

- **Удушающая бомба.** Если удушающая бомба ранит мышь, то ещё и оглушает её. Мышь получает жетон оглушения.
- **Парализующая бомба.** Если парализующая бомба ранит мышь, то ещё и опутывает её. Мышь получает жетон опутывания.
- **Поджигающая бомба.** Если поджигающая бомба ранит мышь, то ещё и поджигает её. Мышь получает жетон возгорания.

Новый отрицательный эффект

Возгорание



Возгорание

В «Угасшем сердце» появляется новый отрицательный эффект — возгорание. Если мышь загорается, положите на её карту жетон возгорания. Это опасный эффект, так как огонь будет наносить мыши урон, пока она не закончит ход

в воде или не выполнит успешно действие восстановления. Для этого бросьте 1 кубик и ещё по 1 кубику за каждую дружественную мышь на вашей клетке. Если у вас выпадет хотя бы 1 ★, уберите жетон возгорания. В противном случае вам не удаётся сбить огонь, и в конце своего хода вы получите 1 ранение. *Важное замечание: Тильда может использовать свойство «Сила сочувствия», когда дружественная мышь получает жетон возгорания.*

Новый герой

В «Угасшем сердце» появляется новая героиня — мышь Нерэ. Вы можете играть за эту мышь даже при прохождении других книг сказок игры «О мышах и тайнах».

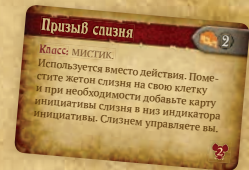


Новые карты обыска и способностей

В состав «Угасшего сердца» входят несколько новых карт обыска. Можете замешать их в колоду обыска перед началом прохождения главы или кампании. Также в этом дополнении есть и новые карты способностей, которые могут получить ваши мыши. Добавьте эти карты в колоду способностей.

Примечание: следующие карты необходимо обсудить отдельно.

Призыв слизня. Эту карту способности можно выбрать не раньше окончания главы 2.



Зелье пылкосердия. Не добавляйте эту карту в колоду обыска. Игроки получают её при выполнении условий, описанных в этой книге сказок.



Стрела истины. Не добавляйте эту карту в колоду обыска. Игроки получают её при выполнении условий, описанных в этой книге сказок.



Бродяга-старьёвщик. В ходе игры вам может встретиться бродяга-старьёвщик. Не добавляйте эту карту в колоду обыска, пока мыши не получат жетон сюжетного достижения «Бродяга-старьёвщик».



Новые прихвостни

В «Угасшем сердце» появляются новые разновидности уже знакомых вам прихвостней, которые стали ещё опаснее из-за воздействия мистической энергии. При подготовке колоды встреч в начале одной из глав «Угасшего сердца» используйте новые карты встреч с обновлёнными прихвостнями. Если книга сказок не предписывает иного, советуем использовать только карты встреч из этого дополнения. Создавая собственные приключения, вы можете смешивать и подменять карты встреч из разных дополнений по своему усмотрению.

Бешеная ползучка

В «Угасшем сердце» появляется новый большой прихвостень — бешеная ползучка. Это многоножка, ставшая ещё опаснее из-за воздействия мистической энергии. Бешеная ползучка использует 2 карты инициативы, как и главарь прихвостней, хотя и не является им.



Острые осколки

В верхней части некоторых карт встреч имеется словосочетание «острые осколки». Пока такая карта в игре, всякий раз, когда упавшей безвольной крысе, сделавшей бросок на *оживление*, не удаётся подняться, эта крыса разбивается на миллион мелких осколков. Перед тем как убрать её с поля,

бросьте 2 кубика действий в качестве ближней атаки. Каждая фигурка на её и на соседних клетках защищается от этой атаки по обычным правилам. Затем уберите расколовшуюся безвольную крысу.

Маскировка в «Угасшем сердце»

В «Угасшем сердце» групповой предмет «Маскировка» действует только на безвольных крыс. Крысы-ловчие имеют отличное обоняние, и какие-то жалкие обноски их не проведут.



Питомцы

Питомцы перемещаются и атакуют по правилам для прихвостней — с тем лишь исключением, что они дружелюбны по отношению к мышам и то, куда им переместиться и на кого напасть, определяют игроки. Питомец не считается мышью, но он может быть атакован прихвостнем, если ни одна мышь не может стать целью его атаки. Как правило, питомцы представлены в игре жетонами, и на них не действует ограничение на число фигурок на клетке. Некоторые питомцы призываются на игровое поле временно. Убирайте всех призванных питомцев всякий раз, когда мыши исследуют новый фрагмент поля. Выпавшие на кубиках питомцев символы сыра игнорируются. Питомцы-слизни представлены в этой книге сказок картонными жетонами, на которые не действует ограничение на число фигурок на клетке.

Знак мышинной головы

Компоненты этого дополнения помечены знаком мышинной головы с цифрой 2, чтобы вы легко отличали их от компонентов «Горести и поминовения» (первого тома серии «О мышях и тайнах»), а также от всех других дополнений. Цифра 2 соответствует номеру текущего тома книги сказок.





Пролог

Рождение злодея

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Даз и Гильди Беллоус сновали из комнаты в комнату, наводя порядок в своём уютном дереве. Их сын Хвостик сидел на полу гостиной и играл в солдатики. У него были и мыши-лучники, и мыши-мечники, и даже несколько мышей-рыцарей верхом на хомяках. Металлические мыши вступили в отчаянную схватку с металлическими крысами, захватившими в плен какого-то расфуфыренного щёголя.

В этот момент мама Хвостика вошла в гостиную со стопкой простыней и осторожно миновала поле боя на полу, стараясь не сбить маленьких бойцов. Она раскладывала простыни на диване, когда Хвостик начал напевать какой-то мотив. Продолжая играть с солдатиками, мышонок пел:

Свети, мой светлячок, свети
Сквозь все невзгоды на пути,
Указанном стрелой любви,
И грусть на сердце не тай...
Но почему темно вокруг?
В кого ты превратился, друг?

Гильди едва заметно сотворила охранное знамение и обратилась к Хвостику:

– Сынок...

Хвостик поднял глаза.

– Да, мам?

Гильди села в старое кресло-качалку у камина и сложила лапки на коленях.

– Где ты услышал эту песню? – спросила она.

– Старый Фетти научил меня ей, – объяснил Хвостик. – Мне понравилось. Она красивая, только грустная.

– Что ж, ясно, – молвила мама, – но больше её не пой. Как только я увижу господина Феттсвиллоу, я попрошу его не учить тебя таким песням.

– Каким таким, мам? – переспросил Хвостик. – Это же хорошая старая песня.

Гильди нервно потёрла лапы.



– Я не суеверна, но эта песня приносит несчастья. Она родилась из скверной истории о скверных вещах, и петь её – всё равно что беду кликать.

Хвостик заулыбался. Его мама была невероятно суеверной, но уж если она говорила, что о чём-то лучше не вспоминать, это значило, что Хвостик сейчас услышит всю эту жуткую историю целиком, от начала и до конца.

– Можешь, расскажешь, как дело было, мам? – невинно спросил он. – Чтобы я накрепко запомнил, почему эту песню нельзя петь.

Гильди бросила взгляд в окно. На всём, что есть в мире, лежали жёлто-оранжевые краски заката, в очаге потрескивали уже почти прогоревшие дрова...

– Один раз, пожалуй, расскажу, – прошептала она себе под нос, повернувшись к Хвостику и начала: – Жил да был маленький светлячок по имени Мерц...

Как ни посмотри, Мерц был счастливым светлячком. Он жил в склянке на полке алхимической лаборатории величайшего во всей стране мистика. Каждый день мистик бросал в склянку Мерца муху или пару мелких мошек, и тот говорил:

– Спасибо тебе, Магикус, за еду и доброту.

Мерц проводил свои дни, наблюдая за работой Магикуса. Бывало, он даже помогал старому мистику –

например, когда Магикус пытался создать волшебные негаснущие светильники, чтобы сделать работу в королевских шахтах безопаснее.

Однажды Магикус принёс ещё одного светлячка в склянке и поставил на полку неподалёку от Мерца. Светлячок обрадовался тому, что у него появился друг (а точнее, подруга), и замерцал, чтобы привлечь её внимание. Она взглянула на него сквозь стекло, слабо улыбнулась, но не стала отвечать.

Дни лепели один за другим, и в Мерце начала зарождаться тёплая привязанность, а затем и любовь. Он не знал ни как зовут его возлюбленную, ни как звучит её голос, но её изящество, отсутствующий взгляд и печальную улыбку помнил как себя самого. Каждый день Мерц старательно мерцал, вкладывая в каждую искорку все чувства, чтобы дать ей знать о своей любви. Но она никогда не светила в ответ: то ли она не понимала его, то ли не испытывала тех же чувств.

И вот однажды светлячки стали свидетелями ужасного события: незнакомые люди схватили Магикуса и его друзей и утащили неведомо куда. Шло время, Мерц страдал без еды. У него не осталось сил подавать сигналы своей подруге, и сердце его сжималось, когда он видел, как дорогое ему создание чахнет от голода и жажды. Когда Магикус вернулся, Мерц оторопел: добрый мистик больше не был человеком. Однако светлячок легко узнал его в одной из отважных маленьких мышей, сражавшихся с крысами и насекомыми на далёком каменном полу. Как ни печально, Мерц слишком ослаб и не мог подать знак своему другу, а если сам Магикус и вспомнил о светлячке, то никак этого не показал и вскоре покинул лабораторию вместе с товарищами.

Время вновь стало их тюремщиком, Мерц терял сознание и снова приходил в себя. Где-то вдали он смутно различал отзвуки дальней битвы. Как-то ночью он проснулся от злобного голоса часов, отбивавших полночь, и различил во тьме слабое мерцание. Мерц понял, что его любовь с участием смотрит на него. Он улыбнулся, и она улыбнулась в ответ. Печаль прошлых дней распалась как дым, и его сердце исполнилось счастьем.

«Нам нужно выбраться отсюда», — жестами показал он.

Подруга кивнула и поползла к крышке склянки, чтобы выбить заглушку, но ей явно не хватало сил. Мерц начал раскачивать свою склянку, и вскоре сосуд накренился, упал и разбился на высоком книжном шкафу. Сперва Мерц не понимал, что его окружает, и ничего не чувствовал, кроме боли, но вдруг с ужасом понял, что склянка второго светлячка падает с соседней полки и разбивается на неровной стопке бумаг, лежавшей на столе.

Мерц закричал, подполз к краю полки и в ужасе посмотрел вниз, на свою любовь. На мгновение ему показалось, что всё кончено, но тут она медленно пошевелилась. Мерц вздохнул с облегчением, как вдруг невероятной силы взрыв сотряс весь замок до самого основания. Затем из неизведанных глубин раздался ужасный вой, и замок снова задрожал.

Через открытую дверь в лабораторию влетели вихоры магического огня. Всё, чего они касались, вмиг

охватывало пламя. Многочисленные щепки, обрывки ткани и клочки бумаги тут же превращались в добычу бушующего пожара.

Мерц очнулся в кристальных туннелях под замком. Всё его тело болело, и светлячок не понимал, как очутился в этом странном месте. Но затем он вспомнил, что ужасные огни погасли так же быстро, как разгорелись. Вспомнил, как полз к манящей прохладе и безопасностью дыре в стене, откуда разветвлялись туннели. А затем он вспомнил её...

Там, в кристальных туннелях, он не мог сдержать слёз. Годы спустя некоторые из дуббургских мышей говорили, что в тот день сердце Мерца перестало биться. Светлячок стонал о своей потерянной любви и клял судьбу за то, что она столь жестоко с ним обошлась. Всякий знает, что ни в коем случае нельзя так себя вести в окружении таинственных магических кристаллов, но Мерц слишком глубоко погрузился в свою печаль, чтобы думать об этом.

Окружённый синеватым свечением, исходящим от стен, он выпустил наружу всю душевную боль и засветился. Постепенно сияние Мерца окрасилось синим и начало медленно тускнеть, становясь нездоровым, сумрачным и одновременно режущим глаз.

Несвет Мерца заполнял туннели, и вот по всему замку зашевелились жуткие тени. В выгоревшей пустой тьме посылались шорох тараканьих и паучьих лапок, семенящих по почерневшим камням, и эхом отдавалось топотание крыс, пробирававшихся по холодным залам...





Глава 1

Манец ужаса

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Нерэ не пришлось долго ждать нападения. Ей не нравилось в городе, таком далёком от родной дикой природы, но она не могла забыть песнь древа из ледящего кровь видения. Сначала ей открылась надвигающаяся тьма, грозящая поглотить всё живое, а затем из этой тьмы вышел древний дух дерева... Он пел для Нерэ скрипучим голосом и показал ей город, построенный в своих недрах. Город окружала тьма, и в этой тьме не было ничего живого...

И тогда Нерэ отправилась в Дуббург, город, запах которого был так далёк от ароматов пышной зелени её дома. Городские мыши глазили на неё с подозрением, но Нерэ, сокрытая тенями переулков, упорно ждала.

Атаки начались на рассвете третьего дня. Сперва казалось, что по стволу дерева забарабанил град. Но тут спражки в спешке вбежали внутрь с перекошенными от страха мордочками, и население охватила паника. Мыши метались, отчаянно пытались добраться до своих домов, однако обстрел быстро закончился. Город погрузился в тишину, а мыши выглядывали из укрытий, тревожно втягивали носиками воздух и настороженно воспринимали крошечные уши.

...Никто не мог сказать, когда заиграла музыка — едва различимая, подобная слабому запаху, богатому и привлекательному, как роскошный обед, но в то же время припорному и пошнотворному, словно гниющий мусор. Едва мыши обратили внимание на странную мелодию, как она зазвучала громче. Чарующий мотив, казалось, был посвящён какому-то празднику, но звучал так печально, что всех горожан охватило гнетущее чувство потери.

Жители Дуббурга вышли из укрытий, непонимающе озираясь по сторонам, а некоторые начали неуверенно двигаться к высокому арочному проходу, ведущему наружу. Нерэ присмотрелась к ним внимательнее. Из глубины пустых глаз исходил болезненный блеск.

— Несвет! — прошептала Нерэ и сотворила охранное знамение. Впавшие в транс мыши начали запевать беспорядки, потружая город в хаос. Одна из них поднесла горящую ветку к стволу дерева и с удовольствием



смотрела, как пот чернеет. К счастью, другие горожане отпугнули её в сторону и затоптали ветку.

Нельзя было перятать ни минуты. Нерэ бросилась по проходу, проскочила мимо заспавших в трансе мышей и очутилась снаружи. Холодный ночной ветер ерошил её шерстку. Ствол шишковатого старого дерева испещрился дымящиеся впадины, будто от попаданий зажигательных снарядов. А с другой стороны двора, из вечерних теней, тянулись силуэты шаркающих существ. Нерэ достала палочку из корня имбиря и встала на их пути. Но неожиданно её оттолкнула дородная мышь с молотом в лапах.

— Вот они где! Батюшки-светы, да тут целая орда! — воскликнул новоприбывший и глянул на Нерэ. — Ой, прощения просим, дамочка, не приметил вас.

Из города выскочили ещё несколько мышей, на их мордочках застыло выражение суровой решимости.

— Готовьтесь к битве! — бросил юный воин. — Мы встретим врага во дворе и преградим ему дорогу. Магикус, пробей брешь каким-нибудь заклинанием. После этого все бросаемся на морптиру! Уничтожить орудие — наша главная цель!

В юном воине Нерэ узнала принца Колина, одного из знаменитых героев Дуббурга. Орудие, которое он назвал морптирой, находилось на противоположной стороне двора, под контролем врагов. И оно было вновь нацелено на дерево.

Цель главы

Отбить атаку на Дуббург, а затем поймать загадочного незнакомца в плаще, который, по всей видимости, является зачинщиком нападения.

Победа

Победите Мерца и его прихвостней-телохранителей на кухне.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся победить Мерца, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должна быть Нерэ. Пока что Нерэ не может выбрать карту способности «Призыв слизня», эта карта станет доступна ей позже.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 2 случайные карты обычных встреч и положите их поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Внутренний двор», «Канализация», «Трапезные туннели» и «Кухонные туннели» так, как показано дальше. Выставьте группу из 4 мышей на отмеченную начальную клетку. Выставьте 2 безвольных крыс и 3 ядовитых тараканов на фрагмент поля «Внутренний двор» по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)



Начальная клетка мышей отмечена знаком белой мышиной головы.

Особая подготовка. Выложите жетон часовой мортиры на клетку рядом с дырой в стене. Поставьте на этот жетон фигурку Мерца. Выберите любую 1 карту инициативы Мерца для встречи на «Внутреннем дворе». Выложив карты на индикатор инициативы, бросьте кубик действий и переместите карту инициативы Мерца вниз: на число делений, выпавшее на кубике, не оставляя пустых делений на индикаторе.

Особые правила главы

Загадочный незнакомец в плаще

Упомянутый загадочный незнакомец — это Мерц. В игре он представлен фигуркой светлячка в плаще. Мыши стараются его поймать. Всякий раз, когда мыши встречаются Мерца, он пытается сбежать. Применяйте особые правила побега Мерца, указанные в описании встреч с Мерцем в этой главе.



Внутренний двор



На всём фрагменте поля:

3

1 **Особое правило. Боеприпасы.** Часовая мортира заряжена поджигающими бомбами.

2 **Особое правило. Мерц.** Зловещий незнакомец — это Мерц. Он не покидает мортиры. Когда настает его ход, Мерц атакует при помощи мортиры. В конце первого раунда или после победы над Мерцем уберите его фигурку с игрового поля, а его карту — с индикатора инициативы. После этого зачитайте вслух следующий текст:

— Не дайте ему уйти! — вскричал Коллин и вернулся от шипящей струи зелёной слизи, пущенной ближайшим тараканом.

— Что это за существа?! — Тильда булавой размозжила голову кошмарного вида крысы. Сразу же после падения крыса запряслась и вновь начала подниматься на лапы. Лили одним прыжком перемахнула через неё.

— От меня не уйдёт! — выкрикнула Лили и бросилась к тёмной дыре в стене замка. Остальные последовали за ней — все, кроме Нэза, который, казалось, получал большое удовольствие, сокрушая молотом своих заклятых врагов, представших перед ним в новом жупком облике.

3 **Особое испытание.** 1 безвольная крыса, 1 ядовитый таракан.

Вход в туннели



1 **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Вход в туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

— Я его вижу! — воскликнула Нерэ и ткнула лапкой во мрак. Остальные едва успели различить фигуру в плаще, поспешно скрывшуюся из виду за поворотом туннеля. Мыши бросились вперёд, но постоянно

спалкивались друг с другом во тьме. Проходя мимо бокового туннеля, они услышали захлёбывающийся крик о помощи.

— Похоже, какой-то бедолага нарвался на неприятности, — констатировал Спыр. — Лучше нам туда не соваться.

— Спыр, трус ты окаянный! — пробормотал Нэз. — Разве ж можно мимо пройти, когда на помощь кличут?!

Он повернулся к оспальным. Те не выглядели настолько уверенными.

— Э-э-э, или можно?

2 **Задание. Источник крика.** После зачистки «Входа в туннели» от прихвостней мыши могут найти того, кто звал на помощь, если проведут исследование на южном выходе. Либо они могут не рисковать и продолжить погоню за Мерцем, скрывшимся через восточный выход.

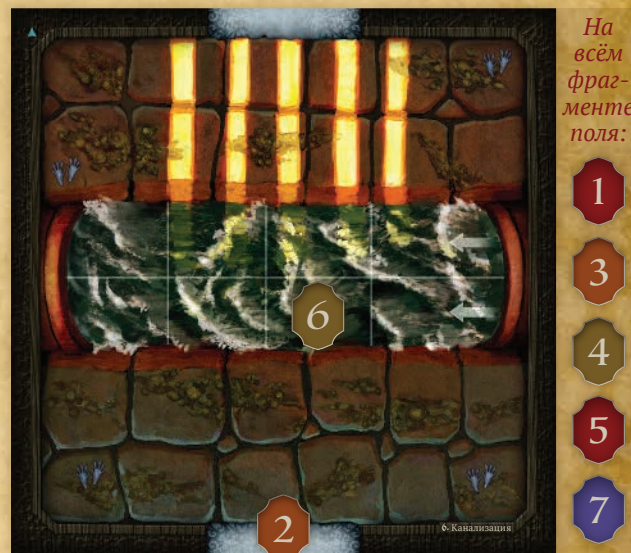
3 **Особый обыск.** «Друзья-сверчки». (Примечание: эта карта позволяет избежать неудачного события.)

4 **Особое испытание.** Бешеная ползучка.

5 **Особое правило. Преследование.** Вы замечаете, что таинственный незнакомец в плаще сбегает через этот выход.



Канализация



1 **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Канализацию», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Выйдя из туннелей, они собрались на бордюре. Тусклый свет лился через канализационную решётку

на тёмный и быстрый поток. Мыши неясно видели какую-то фигуру, отчаянно отмахивающуюся от назойливых слизней.

Лиди достала из колчана стрелу из колючки дикобраза и наложила на петиву, но Нерэ цыкнула на неё:

— Побереги стрелы для настоящего боя, Горячая Кровь.

С этими словами она прыгнула в воду.

— Когда-нибудь, — пробурчал Спыр, — мы станем важными героями, и нам больше не придётся нырять в помой.

2

Особая подготовка. Выложите на эту клетку жетон сюжетного достижения «Бродяга-старьёвщик». Поместите сверху 3 жетона слизней.

3

Особая подготовка. Не открывайте карту встречи на этом фрагменте поля. *Важное замечание: не забывайте, что всякий раз, когда игроки достигают конца индикатора инициативы, а на поле не оказывается прихвостней, на круг сыра прихвостней добавляется кусочек сыра. И хотя на этом фрагменте поля нет обычной встречи, даже здесь может начаться испытание, если мыши потратят чересчур много времени.*

4

Особое правило. Прогнать слизней! В свой ход мышь, находящаяся на клетке с бродягой-старьёвщиком, может потратить основное действие, чтобы убрать с него и отложить в сторону 1 жетон слизня. Убрав всех слизней, мыши помогают бродяге-старьёвщику и получают соответствующий жетон сюжетного достижения. Сдвиньте жетон конца главы на 1 деление вперёд по счётчику страниц.

5

Развитие сюжета. После того как мыши помогут бродяге-старьёвщику, а на игровом поле не останется прихвостней (если они были), один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

— Помогите ему вспасть, — вздохнул Магикус.

Мыши не без труда подняли бродягу. За плечами у него возвышался огромный рюкзак, явно мешавший ему твёрдо держаться на лапах.

— Что у тебя там, дурачина? — осведомилась Нерэ, указывая на извивающийся мешок на поясе старьёвщика.

— Что там у меня где, лапонька? — отозвался озадаченный бродяга.

Нерэ оскалилась, достала обломок стекла и перерезала верёвку мешка. Топ хлопнул оземь, и из него высунулась улыбающаяся мордочка невероятно скользкого слизня.

Нерэ зарычала на бродягу.

— А, это? Так это ж слизень как он есть!

— Значит, ты здесь слизней ловил! Я торговлю живыми существами не поощряю, — отрезала Нерэ.

— Ну, так это ты, лапонька, а вот шаманы с болота за них плапят о-го-го как. Пустое, забудем, — примириительно махнул лапами он. — По гроб жизни я вам, мыши, благодарен. С этого исторического мгновения я у вас в долгу!

Спыр слегка пихнул огромный рюкзак.

— Как насчёт того, чтобы открыть лавочку?

Барахольщик расплылся в улыбке.

— С превеликим удовольствием! — воскликнул он. — Что может быть лучше, чем радующее глаз, сердце и душу празднество покупок?

Он скинул рюкзак и бодро принялся раскрывать мешочки, коробки и кошельки, полные всяческих необычных шукувин. Нерэ вздохнула и присела поглядить маленького слизня. Топ заурчал и прижал свою скользкую голову к её лапе.

Группа подружилась с бродягой-старьёвщиком. Возьмите его карту (согласно особым правилам кампании, вы не должны были добавлять её в колоду обыска), примените её эффект, а затем замешайте в колоду обыска.



6

Особое правило. Поворотная клетка. Воспользоваться поворотной клеткой этого фрагмента поля нельзя.

7

Особое испытание. Лупоглаз.

Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Трапезные туннели», один из игроков зачитывает вслух сюжетный текст.

Если мыши разобрались с источником крика в канализации, зачитайте следующий текст:

– У нас есть два пути, – молвила Тильда.
 – Верно, – подтвердил Коллин. – Мы можем подняться на кухню или срезать путь по туннелям.
 – Бродяга сказал, что слышал доносящуюся из кухни ужасающую музыку, – заметила Лили. – Должно быть, наш «приятель» сбежал туда.
 – Да, но старьёвщик добавил, что в туннелях сейчас достаточно слабые папрули, – напомнил Магикус, – а нам не помешал бы отдых.
 – Я голосую за кухню, – сказал Спыр. – Мой нос чует, что там ещё осталась кое-какая еда.
 Нэз принял решение и покачал головой.
 – Я чую лишь, что ты, Спыр, только что скупнулся в помоях.

Если мыши не разобрались с источником крика, зачитайте вслух следующий текст:

– Искать этого негодяя во тьме неп ни малейшего смысла, – рассерженно бросил Коллин.
 – Верно, мой мальчик, – согласился Магикус. – Как по мне, у нас два пути. – Он указал на проход впереди. – Мы можем продолжить плутать по тёмным туннелям... – попом он указал на лестницу, ведущую наверх. – Или подняться в жилые помещения в надежде, что там мы увидим побольше.

2 Особый обыск. «Вилка». (Примечание: этот предмет можно использовать как стреляющую виноградинами катапульту.)



Трапезная



На всём фрагменте поля:

- 1
- 3
- 4
- 6

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Трапезную», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши поднялись по старой скрипучей лестнице. Верхушку её опалил пронёсшийся по замку огонь, и Нэз обратил внимание, что каждая перекладка прогибалась под его весом.

– А лестница-то на ладан дышит, – отметил он.
 – Но всё-таки пока держится, – опоздалась Тильда. Она поднималась сразу за Нэзом и надеялась, что окажется права. Коллин вылез из дыры в полу первым. Закрывавший её коврик почти напроочь сторел, и за его обрывками открывался вид на ещё одну поспрадавную от огня пустую комнату.

– Трапезная, – прошептал Коллин. Впереди забрежжил свет, как будто от свечи, и послышались приглушённые голоса. Мыши тихонько вылезли наружу и зашли в тени. И тут они увидели загадочного незнакомца в плаще, командовавшего крысам, куда им встать. По всей видимости, он пытался организовать засаду. Наконец изуродованные крысы в унисон простонали: «С-с-слушаем, Мерц...» – и пошаркали куда приказано.

– А ну, стойте! – крикнул Коллин и ринулся в атаку. Нерэ последовала за ним и, перекувыркнувшись, приняла боевую стойку. За ними рванулись остальные, и только Магикус просто покачал головой.

– Ловко сработано, ничего не скажешь...

2 Особая подготовка. Вместо того чтобы открыть карту встречи, выложите жетон часовой мортиры на стул, обведённый жёлтыми линиями. Поместите на мортиру 1 безвольную крысу. Поместите Мерца на обеденный стол. Выставьте ещё 2 безвольных крыс по обычным правилам.

3 Особое правило. Боеприпасы. Часовая мортира заряжена парализующими бомбами.

4 Особое правило. Побег Мерца. Когда Мерц впервые телепортируется, не выбирайте клетку появления прихвостней, а поместите его рядом с выходом в кухню. В конце раунда уберите Мерца с поля и уберите его карты инициативы с индикатора инициативы. Мерц сбегает. Примечание: если мыши побеждают Мерца, нанеся ему ранения, уберите его фигурку по обычным правилам, однако он не считается побеждённым. Он исчезает.

5 Особый обыск. «Раскрытие планов». (Примечание: эта карта даёт мышам больше времени.)



- 6** **Особое испытание.** Разлетающиеся острые осколки. Тут же примените эффект: все упавшие безвольные крысы разбиваются на миллион мелких осколков. Бросьте за каждую упавшую безвольную крысу по 2 кубика действий в качестве ближней атаки. Все фигурки на той же и на соседних клетках защищаются от этой атаки по обычным правилам. Затем уберите всех упавших безвольных крыс и, как обычно, сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц.

Кухонные туннели



- 1** **Особый обыск.** «Привал».



Кухня



- 1** **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Кухню», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши выбрались в прохладную темноту опустевшей кухни. Теперь она ещё сильнее напоминала огромную пещеру, хоть большую её часть огонь и не запернул. Мыши осматривались, навострив уши, их хвосты дёргались, а взгляды скользили по теням, высматривая опасность. Внезапно на столе над ними возник силуэт в плаще. Казалось, что его подсвечивает болезненное пламя...

– Вон он! – прокричал Нэз.

Преследующая их мелодия зазвучала ещё громче. Из теней выползли, шаркая лапами, изуродованные крысы.

– Что он с ними сделал?! – изумилась Лили.

– Они все будто перештопаные! – в ужасе прошептал Спыр.

– Так-так, – раздался сверху скрипучий голос. – Ты не очень-то торопился, Магикус. Я уж испугался, что твоё поминование придётся начать без тебя.

Мыши недоуменно взирали на незнакомца, не понимая, о чём он говорит. Но Магикус с грустью покачал головой и сказал:

– Так это в самом деле ты. Этого я и боялся.

Сверху раздался булькающий смех.

– Ты можешь бояться многого, мой мистик, но ещё не в полной мере осознаёшь всю глубину своей боли. Не беспокойся, я угощу тебя горестями, будто яствами на пиру, и ты напишься ими вдоволь.

– Я не понимаю, чего ты добиваешься, старый друг, – отозвался Магикус. – Чем я обидел тебя? Почему все твои слова о поперях и...

Мистик поширил взглядом по сторонам, будто высматривая кого-то, а затем спросил:

– Но где твоя подруга? Что с ней случилось?

В ответ раздался лишь долгий дребезжащий вздох, будто незнакомец едва сдерживал ярость.

– О Мерц, – голос Магикуса переполняла жалость, – в кого ты превратился, друг?..

– В того, в кого ты меня превратил! – услышали мыши, и светлячок в плаще взмахом одной из своих многочисленных лапок приказал шаркающим крысам атаковать.

– Покажите им, что такое горечь! – прорычал он.

- 2** **Особая подготовка.** Вместо того чтобы открыть карту встречи, поместите Мерца на кухонный стол. Выставьте 3 крыс-ловчих по обычным правилам.

- 3** **Особое правило. Тепепортация Мерца.** В этой встрече не используется карта инициативы «Тепепортация Мерца», не добавляйте её на индикатор инициативы.

- 4** **Особое правило. Хитрость Мерца.** Если мыши победят Мерца, уберите его фигурку с поля и замените фигуркой крысы-ловчего. При необходимости добавьте её карту инициативы на индикатор инициативы.

5 Особое испытание. Разместите 1 лупоглаза по обычным правилам.

6 Развитие сюжета. Когда мыши побеждают Мерца и зачищают кухню от прихвостней, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Коллин увидел брешь и призвал остальных сосредоточить атаки на Мерце. Нерэ присоединилась к принцу, и они вместе рванулись к злодею в плаще. Магикус заклинанием отбросил с их пути крысу, и Коллин издал пронзительный боевой писк. Принц замахнулся мечом и ударом сбил фигуру в плаще наземь. Капюшон откинулся, но под ним оказалась лишь ещё одна из изуродованных крыс Мерца.

— Обман! — воскликнула Тильда.

Позади раздался хлопок и шипение. Мыши обернулись и увидели удушающую бомбу. Из треснувшей глиняной оболочки валил густой дым, и воздух наполнился ядовитыми парами. Герои жадно хватали ртами воздух, но отравленный дым неумолимо вползал в лёгкие, не давая дышать.

Затем они провалились в небытие...

Сказка продолжается

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Линера шагнула на нижний балкон своего дома и сразу всеми чувствами ощутила тревожное настроение в городе. Воздух наполнял запах опалённого дерева, вдалеке можно было разглядеть неровные полосы поднимающегося дыма. Городская площадь гудела от сотен испуганных голосов. Где-то надрывался пожарный колокол.

Линера перегнулась через перила и посмотрела на множество мордочек, с отчаянием глядящих на неё в ответ. Она с любовью улыбнулась мышам в надежде, что её собственный страх никто не заметит. Толпа замолкла, и крошечные ушки навестились в ожидании.

— Мои дорогие мыши, — начала Линера уверенным голосом, выработанным для публичных выступлений. — Я собрала вас здесь, чтобы поведать об опасностях, свалившихся на наше прекрасное дерево. Дуббург был атакован. Как снаружи, так и изнутри. Не стану отрицать, что ситуация тяжёлая, ведь наше дерево всё ещё горит. Но у меня есть и хорошие новости! Пока я говорю, наши доблестные пожарные берут верх в схватке с пламенем. Если ситуация не изменится к худшему, то ваши жилища будут в безопасности. Но, увы, недолго. Сегодня ночью на нас напали неведомые существа из замка. Они использовали опасное оружие, несомненно, придуманное для уничтожения Дуббурга. Но хуже всего необычный недуг, поразивший так много наших славных горожан!

— Мой ребёнок ведёт себя не как обычно! — раздался беспокойный женский голос.

— А моего отца что-то заставило пойти на поджог! — завопила ещё одна мышь. — Это совсем не по-мышьиному!

Другие мыши тоже кричали о том, как загадочно ведут себя их друзья и родные, но Линера подняла лапы, призывая к тишине, и площадь зачихала.

— Есть причины считать, что наших близких околдовала эта чуждая музыка, — воскликнула Линера. — Я отправила в глубины замка отряд наших храбрейших мышей! Они узнают, кто возжелал причинить зло Дуббургу, и положат конец угрозе!

Толпа одобриительно загудела:

— Принц Коллин! Герои Дуббурга!

— Но, — продолжила Линера с тяжестью на сердце, — скоро рассвет, а наши герои ещё не вернулись. Без их защиты мы плохо подготовлены к обороне дерева на случай ещё одной атаки из замка. К тому же мы никак не можем заставить умолкнуть пагубную музыку, смущающую разум. Поэтому я решила, что жёлуди, оставшиеся после битвы во дворе, мы используем для того, чтобы... забаррикадировать дыру, ведущую в замок.

Вся толпа одновременно ахнула.

— Но как же герои?! Они ведь окажутся взаперти и не смогут вернуться!

— Верьте в них, — ответила Линера. — Никакая баррикада не остановит таких могучих храбрецов! Но если мы хотим спасти Дуббург, нужно любыми средствами оградить себя от этой колдовской мелодии.

Линера отчаянно надеялась, что поступает правильно.





Глава 2

Причуды тьмы

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Уии радостно пищала, с любопытством разглядывая свою новую подругу. Та пока вела себя не очень весело. Просто знай себе лежала на земле, обмотанная гнилыми болотными водорослями. По правде говоря, Уии немного спеснялась гостью с поверхности, но болотные водоросли были такими вкусными и источали такой утончённый аромат гнили...

Нерэ очнулась во тьме и обнаружила, что на ней сидит верхом маленький блестящий слизень. Внезапная вспышка страха заставила её вскочить. Слизень свалился на пол и остался лежать, со счастливым видом что-то дожжёвывая. Нерэ потёрла запёкшие запястья и голени и обнаружила, что на них остались следы от пуп.

«Как же я освободилась?» — подумала она.

«Я ем болотные водоросли, да-да, да-да!» — раздался понённый голосок.

Нерэ в замешательстве оглядывалась, пока не осознала, что голос звучит у неё в голове. Тогда она прогнала прочь все мысли и сосредоточилась на маленьком слизне, всё ещё лежавшем на земле и весело жевавшем.

«Вонючка, вонючка, у меня в животики вонючка!» — радовалось про себя маленькое существо.

Нерэ потянулась разумом к слизню, словно пытаясь нащупать его сознание.

«О, привет! Привет-привет!» — подумал слизень и с хлюпающим звуком перевернулся на левый бок.

«Здравствуй, подружка. Похоже, ты съела мои пупы. Я перед тобой в долгу».

Маленький слизень проглотил остатки еды.

«У меня в животики вонючка!» — радостно заявил он.

Нерэ огляделась ещё раз.

«Мне нужно найти моих спутников», — подумала она.

«Они здесь. Думаешь, у них есть вонючка?»

«Может быть».

«Тогда у них, наверное, тоже появились друзья-слизни!»

Мы любим болотные водоросли! Меня зовут Уии!

Приветик!»

Нерэ не сдержала улыбку.



«Приятно познакомиться, милая Уии. Меня зовут Нерэ. Скажи, мои друзья у Мерца?»

«У-у-мерца! — Уии закружилась на месте, размазывая слизь. Её глаза на рожках нетерпеливо и взволнованно потянулись вперёд. — А это вкусно? Давай пойдём и тоже съедим немного умерца?»

— Надеюсь, что до этого не дойдёт, — произнесла Нерэ вслух и вздрогнула. — Пошли, Уии.

И они вместе направились во тьму, а Уии мысленно продолжала напевать песенку о том, что сейчас у неё в животики.

Цель главы

Мыши разделены и должны найти друг друга.

Победа

Соберите всех 4 мышей на одном фрагменте поля. Как только все мыши окажутся вместе, прочтите пункт «Победа близка» в конце этой главы и преодолите последнее препятствие.

Поражение

Мыши проигрывают, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как они найдут друг друга и зачистят игровое поле от прихвостней, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 5-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

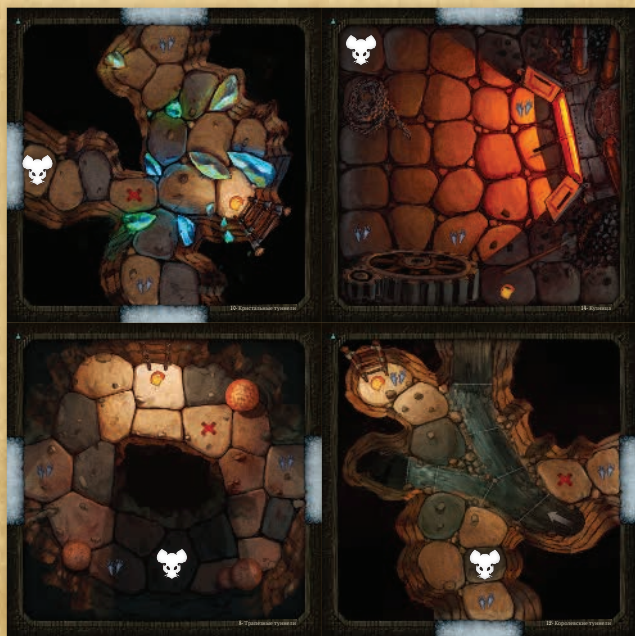
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должна быть Нерэ. Пока что Нерэ не может выбрать карту способности «Призыв слизня», она станет доступна ей позже.

Подготовка колоды Встреч

В этой главе не используется колода встреч.

Подготовка игрового поля

Выложите указанные фрагменты так, как изображено ниже:



«Кристалльные туннели», «Кузница», «Трапезные туннели» и «Королевские туннели». Поместите на каждую начальную клетку 1 мышь из группы и 1 жетон слизня. Распределите по клеткам появления прихвостней всех фрагментов поля 2 безвольных крыс и 4 ядовитых тараканов. Игроки

сами решают, где и сколько прихвостней будет, но на каждом фрагменте должен находиться хотя бы 1 прихвостень.

Особые правила главы

Разделение

В начале главы мыши разделены. Они по-прежнему используют общий индикатор инициативы, однако, оставаясь разделёнными, они во всех случаях, включая испытания и использование групповых предметов и способностей, считаются независимыми командами. (Групповые предметы одной команды недоступны другой, а способности, действующие на всех мышей, влияют только на мышей из той же команды.) Мыши, находящиеся на одном фрагменте поля, считаются одной командой.

Слизни-помощники

Каждая мышь начинает главу с питомцем-слизнем. Все они представлены одной общей картой инициативы на индикаторе инициативы. Когда наступает очередь карты инициативы слизней, каждый слизень может сделать ход в любом порядке. Слизнем управляет та мышь, с которой он начал главу. Слизень подчиняется всем правилам для питомцев, описанным на с. III этой книги сказок.



Слизни и спасение

Если питомец-слизень оказывается пойман, он автоматически спасается, когда управляющая им мышь побеждает всех прихвостней на фрагменте поля. Если поблизости нет дружественных мышей, слизень может спасти свою мышь, победив всех прихвостней на фрагменте поля; спасённая мышь помещается на клетку со слизнем. Если и мышь, и её слизень оказываются пойманными в туннелях или в кузнице, уберите всех прихвостней и жетоны с их фрагмента поля и переверните этот фрагмент на сторону с оранжевой стрелкой. Остальные мыши смогут спасти их, лишь исследовав их фрагмент поля и либо успешно обыскав указанную клетку, либо использовав карту уловки «Отчаянный побег» (в этом случае спасённая мышь помещается на клетку с мышью, разыгравшей карту). Если мышь и её слизня поймают на любом другом фрагменте поля, прихвостни не убираются с поля, а пойманную мышь можно будет спасти лишь зачисткой этого фрагмента поля от прихвостней.

Особые испытания

Когда в этой главе начинается испытание (неважно где), как обычно, переместите жетон песочных часов, а затем выставьте указанных ниже прихвостней в соответствии со страницей с песочными часами:

Страница 2. 4 ядовитых таракана

Страница 3. 2 безвольные крысы,
2 ядовитых таракана

Страница 4. 3 крысы-ловчих

Страница 5+. 1 лупоглаз

Прихвостни, появляющиеся в результате испытаний, размещаются на любом фрагменте с хотя бы 1 мышью, выбранном игроками.

Связанные общие области

Если мышь исследует новый фрагмент поля и он продолжает уже исследованный фрагмент совпадающими областями выхода, то после размещения прихвостней эти фрагменты считаются единой продолжающейся областью. Для перемещения из одной части такой области в другую не нужно выполнять действие исследования. Соседние с совпадающими областями выхода клетки считаются соседними друг с другом. Дальние атаки по-прежнему ограничены пределами одного фрагмента поля.

Ограничение на исследование

Выполняя действие исследования, мышь не может переворачивать соседний фрагмент поля, чтобы проверить совпадение областей выхода, если на этом фрагменте находится мышь или слизень.

Трапезные туннели



1 **Особое правило. Тени.** Находясь на затемнённых клетках, прихвостни бросают на 1 кубик больше при защите.

2 **Особый обыск. «Кусочки грибов».**



Кузница



На всём фрагменте поля:

1

2

1 **Развитие сюжета.** Когда мышь, очнувшаяся в этом помещении, начинает свой первый ход, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Нэз медленно приходил в себя. Голова гудела, а перед глазами всё плыло.

— Носы под хвосты, чего ж это такое?.. — спросил он в пустоту.

Нэз почувствовал боль в запястьях и аккуратно размял их. Похоже, его не так давно крепко связали, но лапы почему-то были уже свободны. И покрыты слизью.

— Что за ерунда? — пробормотал он.

Взгляд Нэза начал проясняться, и изобретатель понял, что за его спиной что-то неярко светится.

— Мерц! — закричал он и резко повернулся. Но перед ним оказался лишь толстый слизень, самозабвенно уминающий какой-то зелёный ил. Слизень пристально глядел на Нэза большими яркими глазами, а его живот едва заметно сиял.

Нэз усмехнулся.

— Привет, парнишка. Благодарствую, что подсветил. Но куда ж я попал, гори оно всё...

Туп. Нэз умолк, поняв, где очутился.

— Моя старушка-мастерская... — печально протянул он. — Сердце кровью обливается, глядячи на всё это безобразие... Проклятущая ведьма, дёрнул же её чёрт к нам заявиться!

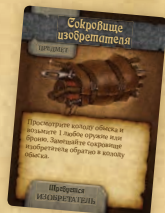
Нэз со злостью топнул оземь, и из-под его лапы вылетел металлический обломок. Угодив в кусок железной попки, он отприкошетил в неподвижно валящуюся в углу крысу. Крыса дёрнулась, будто от электрического разряда, а затем неспешно поднялась. Её голова повернулась на шею и уставилась на Нэза.

Повидавший всякое изобретатель охнул.

— Недобрыми делами ты промышляешь, старина Мерц, ох недобрыми... — пробормотал он.

2 **Особое правило.** Полумрак. Прихвостни на этом фрагменте поля не могут быть атакованы оружием дальнего боя, если только атакующая мышь не находится на их или на соседней клетке.

3 **Особый обыск.** «Сокровище изобретателя».



Кристалльные туннели



На всём фрагменте поля:

2

1 **Особая подготовка.** В начале игры поместите жетон мышеловки на предназначенную для неё клетку.

2 **Особый обыск.** «Привал».



Королевские туннели



На всём фрагменте поля:

1

1 **Особый обыск.** «Пенноусый эликсир».



Трапезная



На всём фрагменте поля:

1

1 **Особая подготовка.** Когда мыши впервые исследуют этот фрагмент поля, не открывайте карту встречи, а разместите 1 безвольную крысу и 1 ядовитого таракана по обычным правилам.

2 **Особый обыск.** Мышь, успешно обыскавшая поворотную клетку, может вернуть в игру любую мышь, пойманную в трапезных туннелях. Эта мышь появляется на её или на соседней клетке.

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Опочивальню короля», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

— Это комната моего отца, — сказал Коллин своему новому товарищу-слизню, задумавшись, куда делись его отец и тётушка Мэгги. — Надеюсь, с ними всё в порядке.

Маленький слизень прислонился к лапе Коллина, и принц погладил его по влажной голове. Присутствие этого маленького создания почему-то успокаивало; казалось, что рядом находится кто-то близкий и в то же время далёкий. В мыслях принца возникло эхо давно отзвучавшего детского смеха, и Коллин покачал головой, гоня прочь грустные мысли.

— Сейчас не время предаваться воспоминаниям, — сообщил он слизню.

С кровати, будто в знак согласия, раздался печальный захлёбывающийся вопль. Шерсть на теле Коллина вспала дыбом; он поднял взгляд и увидел ещё одно чудовищное порождение Мерца. Из пасти твари капала зловонная пена. Существо завизжало и прыгнуло, оскалив грозные клыки.

2 Особая подготовка. Когда мыши впервые исследуют этот фрагмент поля, не открывайте карту встречи, а разместите 1 крысуловчего по обычным правилам.

3 Особый обыск. Мышь, успешно обыскавшая поворотную клетку, может вернуть в игру любую мышь, пойманную в королевских туннелях. Эта мышь появляется на её или на соседней клетке.

Алхимическая лаборатория



На
всём
фраг-
менте
поля:

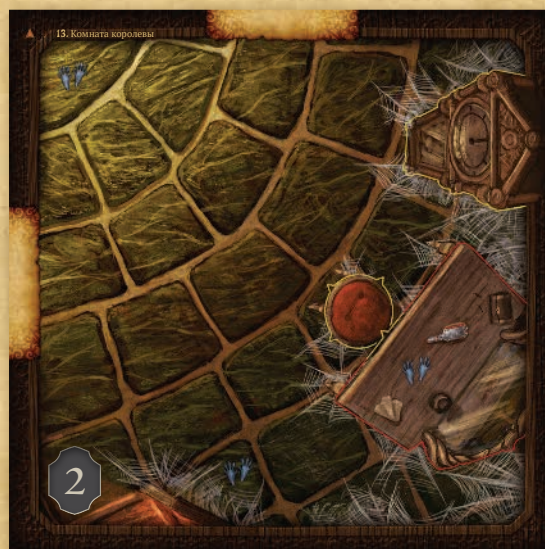
1

2

1 Особая подготовка. Когда мыши впервые исследуют этот фрагмент поля, не открывайте карту встречи, а разместите 1 безвольную крысу и 1 ядовитого таракана по обычным правилам.

2 Особый обыск. Мышь, успешно обыскавшая поворотную клетку, может вернуть в игру любую мышь, пойманную в кристалльных туннелях. Эта мышь появляется на её или на соседней клетке.

Комната королевы



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 Особая подготовка. Когда мыши впервые исследуют этот фрагмент поля, не открывайте карту встречи, а разместите 1 крысуловчего по обычным правилам.

2 **Особый обыск.** Мышь, успешно обыскавшая поворотную клетку, может вернуть в игру любую мышь, пойманную в кузнице. Эта мышь появляется на её или на соседней клетке.

Победа близка

Когда все мыши соберутся на одном фрагменте поля, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Нэз широко взмахнул молотом и скривился от боли в левом плече. Навершие молота врезалось в последнего ядовитого таракана, и топт оплетел прямо в каменную стену. Нэз со стуком уронил молот на пол и обхватил лапой плечо, обожжённое кислотной жёлчью.

— Ненавижу этих преклятых таракашек! — бушевал он. — Я их раздавлю всех до единого, хоть бы на это ушла тысяча годков да тысяча молотов!

Останки таракана медленно стекали со стены на пол. Там их уже радостно поджидал новый друг Нэза. Слизень, получивший с лёгкой лапы кузнеца-изобретателя имя Дюймик, принялся жадно лакать яд таракана, будто это изысканное вино.

— Экая ты, Дюймик, лакомка. Хорошо, что я уж привычный, что все мои друзья маленько с придурью.

— Перенимаем у тебя лучшее, — опозвался из тени чей-то голос.

Нэз рассмеялся от радости, бросился вперёд и изо всех сил стиснул Стыра лапами. Вскоре к ним присоединились остальные. У каждого появились не только новые порезы и синяки, но и персональные слизи.

— Нэз, отцепись! — резко вырвался из дружеских объятий Стыр. — Я пережил всё это не для того, чтобы на моей могиле написали «Стёрт в порошок глупым верзилой»!

— Это будет не худшее, что о тебе напишут, — вставила Лили.

— Ипак, Магикус, — взял слово Коллин, — полагаю, тебе пора рассказать нам о Мерце. Кто он... или что он? И что вообще происходит в этом замке?

Старый мистик кивнул, но, прежде чем он сказал хоть слово, раздался жуткий скрежет — будто кто-то скрёт по камню ножом. Звук эхом отдавался в кузне, отражаясь от груд поломанных металлических деталей, усыпавших пол. Слизни, не вытерпев этой какофонии, бросились наутёк. Насколько это было возможно для слизней. Только верная Уии спряталась за Нерэ.

— Батюшки! — завопила Гильда, увидев появившееся из дыры в стене обезумевшее существо.

В глазах чудовища полыхала ненависть. И оно вновь издало свой невыносимый крик.

Передвиньте жетон конца главы на 1 деление вперёд по счётчику страниц.

Ещё одно препятствие

Уберите всех слизней, кроме одного. Поместите бешеную ползучку на поле по обычным правилам, а её карты инициативы — на индикатор инициативы. Для прохождения главы мышам нужно успеть победить этого прихвостня.

Сюжетное достижение

Нерэ повышает уровень, не тратя сыр. Она обязана взять карту способности «Призыв слизня».





Глава 3

Желудёвый вал

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Мыши остановились в канализации. После побега им казалось, что опасность таится за каждым углом, и они с тревогой глядели по сторонам. Огонь, положивший конец кошмарному правлению Ванестры, превратил замок в грязное и небезопасное место. Теперь вся компания сидела во тьме и слушала Магикуса. Горькое повествование о судьбе Мерца ещё больше сгустило зловещую атмосферу этого места, а отзвуки спранной мелодии время от времени звенели в трубах, вгоняя мышей в ещё большее уныние.

— Скажу вам сразу: лично мне Мерца совсем не жаль, — резко бросил Коллин, выслушав историю мистика. — Я сопереживал бы его упрате, если б не его деяния. Как он может творить такое? Разве он единственный, кто потерял близких из-за Ванестры? Разве он не знает, чей замок захватил и что тут произошло?

Принц яростно ударил кулаком по камню.

— Он творит зло, это правда, — согласился Магикус. — Но попробуйте взглянуть на всё его глазами. Он ничего не знал о королевстве и о людях, что в нём жили. Его мир был крошечным, уместившимся в стеклянном фиале, где он у меня жил. Сомневаюсь, что Мерц сумел бы что-то понять, даже если б захотел.

— Он хочет убить нас! — оскалилась Лили, но Тильда положила лапу ей на плечо.

— Он сошёл с ума, — печально сказала целительница. — Ведь причинять другим боль, чтобы утишить свою, — это настоящее зло и безумие. Если собственная боль невыносима, какое разумное существо захочет распространять её на других? Но я уже видела такое прежде. Всегда будут те, кто не может смириться с потерей, кто начинает настойчиво винить других, посторонних.

Она посмотрела на Магикуса.

— Надеюсь, что и ты это понимаешь, старый друг. Я знаю, что ты глочешь себя за то, что забыл о Мерце. Но в этой случайной оплошности не было недоброго умысла, ведь ты пытался спасти тысячи жизней.



Магикус обречённо кивнул, и все смолкли. Через некоторое время мистик заговорил вновь:

— Он должен был уже вернуться...

— Не дрейфь, старина, — утешил Нэз. — Ещё немного, и будет путь как путь.

И правда, спустя несколько минут послышался шорох крошечных крыльев.

— Ага! — вскричал Нэз и ткнул пальцем в темноту. — Вот и наш приятель!

Летевший к ним Уф возбуждённо метался из стороны в сторону, выбирая путь. Стыр вдруг вскочил и пристально взгляделся в особенно тёмный угол.

— Там! Смотрите! — тяжело выдохнул он, указывая на бледный грибок. Как только Уф пролетел мимо него, из тьмы высунулись длинные паучьи лапы. И даже на таком расстоянии мыши различили блеск множества глаз, горевших страшным несветом.

Цель главы

Привести Уфа в алхимическую лабораторию и выпустить его наружу.

Победа

Зачистите фрагмент поля «Алхимическая лаборатория» и выпустите Уфа, чтобы он доставил сообщение в Дуббург.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся выпустить Уфа из алхимической лаборатории наружу, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 5-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должен быть Магикус.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 1 случайную карту обычной встречи и положите её поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка колоды обыска

Уберите из колоды обыска карту «Бродяга-старьевщик» и отложите её в сторону. В этой главе мыши смогут встретиться с ним, только если выполнят задание.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Канализация», «Вход в туннели», «Канализационный слив» и «Алхимическая лаборатория» так, как показано справа. Поместите жетон Уфа и группу из 4 мышей на начальную клетку на фрагменте поля «Канализация». Разместите лупоглаза и 2 ядовитых тараканов по обычным правилам.



Особые правила главы

Фитилёк

Фитилёк — это кошмарное отродье, созданное Мерцем из частей тел сотни пещерных многоножек. Он не знает пощады. За исключением «Алхимической лаборатории», если на фрагменте поля нет никаких прихвостней, кроме Фитилька, мыши могут сбежать, выполнив действие исследования и переместившись на другой фрагмент поля. Помните об этом, поскольку в этой главе Фитилёк часто будет становиться особым испытанием мышей. Если мыши сбегают с фрагмента

поля с находящимся на нём Фитильком, уберите его фигурку и все его ранения, а также карту инициативы с индикатора инициативы.

Уф

В этой главе Уф считается питомцем и подчиняется всем правилам для питомцев, описанным на с. III этой книги сказок. На поле он представлен жетоном «Уф». Его значение силы равно 1, значение защиты — 1 и значение здоровья — 1. У него нет карты инициативы, вместо неё используйте карту способности «Уф». Магикус не может применять её в текущей главе. В свой ход Уф передвигается и атакует как любой другой питомец. Им управляет игрок, играющий за Магикуса.

Защита Уфа

Всякий раз, когда Уф оказывается пойман, сдвигайте маркер песочных часов на 1 деление вперёд по счётчику страниц.

Канализация

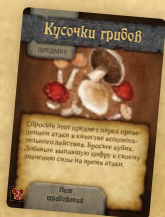


На
всём
фраг-
менте
поля:

2
3
4

1 **Особое правило. Караульное помещение.** В этой главе игрокам недоступна другая сторона этого фрагмента поля — «Караульное помещение». Игнорируйте поворотную клетку.

2 **Особый обыск.** «Кусочки грибов». (Примечание: этот предмет увеличивает значение силы мыши на время одной атаки.)



3 **Особое правило. Побег из канализации.** Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования области выхода и группа покинет фрагмент поля «Канализация», все должны собраться по одну сторону от потока воды.

4 **Особое испытание.** 3 ядовитых таракана.

Вход в туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1
4

1 **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Вход в туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

— Эти туннели даже ещё темнее, чем обычно, — шепнул Колин, пока мыши пробирались дальше.
— Да просто вечер на дворе, вот и всё, — подбодрил Наз.

— Нет, юноша прав, — возразила Нерэ. — Что-то не так. Я не чувствую ветра, хотя должна.

Действительно, как только мыши поднялись по неровным ступеням, ведущим к дыре во двор, они обнаружили, что путь наружу забаррикадирован.

— Нет-нет-нет! — вскричал Стыр.
Он подбежал к дыре и попытался сдвинуть преградившую путь ступеньку.

— Чёрт бы побрал этих городских мышей! — выругался он. — Нас замуровали! И это после всего, что мы для них сделали!

— Закрывать дыру было мудро с их стороны, — ответил Магикус, — ведь музыка сводила мышей с ума. Я уверен, что этого-то Мерц и хотел. После нападения на дерево Линере пришлось принять меры предосторожности. Мы должны радоваться, что город в безопасности.

— Убеждена, им непросто было на это решиться, — заверила Стыра Лили. — Кроме того, мы и так задержались. Они, наверное, думают, что мы погибли.

— Как это бодрит! — отрезал Стыр. — Теперь нам уж точно крышка!

2 Особое правило. **Внутренний двор.** В текущей главе из-за желудёвой баррикады игрокам недоступна другая сторона этого фрагмента поля — «Внутренний двор». Игнорируйте поворотную клетку.

3 Особый обыск. «Шлем-жёлудь».

4 Особое испытание. Фитилёк.



Канализационный слив



1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Канализационный слив», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши оказались в другой части канализации. Едва начав осматриваться, они услышали крик.

— Эгей, сюда!

Бродяга-старьёвщик изо всех сил цеплялся за прещину в бортике спочной канавы. Огромный рюкзак неумолимо тянул его вниз, а хватка бедолаги всё слабела.

— Мы должны ему помочь! — крикнула Тильда. — А не по его снесёт попоком!

2 Задание. **Спасение бродяги-старьёвщика.** Выложите на указанную клетку жетон сюжетного достижения «Бродяга-старьёвщик». Если вам удастся вытащить бродягу из воды прежде, чем его унесёт течением, добавьте жетон сюжетного достижения «Бродяга-старьёвщик» в тайник группы и сдвиньте жетон конца главы на 1 деление вперёд по счётчику страниц. Затем возьмите карту «Бродяга-старьёвщик» и примените её эффект, как если бы взяли её из колоды обыска.

3 Особое правило. **Сила течения.** В конце каждого раунда, после того как все персонажи сделают ходы по картам инициативы, перемещайте бродягу-старьёвщика на 1 клетку в направлении потока воды (если ещё есть куда).

4 Особое правило. **Спасение утопающего.** В свой ход мышь, находящаяся на соседней с бродягой-старьёвщиком *не* водной клетке, может попытаться вытащить его из воды. Это считается вспомогательным действием. Мышь бросает 1 кубик действий и ещё 1 кубик за каждую другую мышь на своей клетке. Если выпадает хотя бы 1 ★, бродяга-старьёвщик спасён.

5 Развитие сюжета. После того как мыши спасут бродягу-старьёвщика, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

— Здоровьичка да счастья всей честной компании! — пропыхтел бродяга, как только мыши вытащили его из воды. Рюкзак и раньше тянул его к земле, но теперь, когда и сам старьёвщик, и его вещи насквозь промокли, бедняга всего через пару шагов шлёпнулся на пол.

— Ваш покорный слуга, несомненно, утоп бы, если б не ваше своевременное вмешательство, отважные спасители! — проговорил он, лёжа на земле. — Я в долгу перед вами и почтупу за честь предложить вам наилучшие из качественных поваров!

Мыши не пожалели времени на осмотр вещей бродяги. Честность его вызывала сомнение, как и происхождение некоторых предметов, но после обмена обе стороны, казалось, остались довольны. Старьёвщик водрузил рюкзак на плечи и, пошатываясь, двинулся во тьму туннелей, предупредив мышей перед уходом, что дальнейший путь полон опасностей.

— Кристальные туннели могут оказаться ужасно ужасно гибельными, — веско сказал он. — Но если вы устремитесь дальше по трубам, то не обрадуетесь тому, что вас ждёт!

6 Особое правило. **Побег из канализационного слива.** Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования области выхода и группа покинет фрагмент поля «Канализационный слив», все должны собраться по одну сторону от потока воды.



7 Особое испытание. Фитилёк.

Трубопровод



На
всём
фраг-
менте
поля:

2

3

1

1 Особая подготовка. Выложите на эту клетку жетон часовой мортиры. Вдобавок к другим встреченным на этом фрагменте поля прихвостням выставьте 1 безвольную крысу на мортиру.

2 Особое правило. Боеприпасы. Часовая мортира заряжена поджигающими бомбами.

3 Особое испытание. Фитилёк.

Кристалльные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

1 Особый обыск. «Привал». (Примечание: этой картой можно вылечить мышей.)

2 Особое испытание. Фитилёк.



Алхимическая лаборатория



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

5

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Алхимическую лабораторию», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Лаборатория была пуста. В ней царил бы могильная тишина, если б не навязчивая музыка. Магикус глянул на окно и возбуждённо ткнул пальцем в сторону преснувшего стекла.

— Превосходно! Окно разбилось. Давайте поищем место, где Уф мог бы выбраться наружу. Я передам с ним послание в Дуббург и сообщу Линере, что мы живы. Как только мы заставим умолкнуть эту музыку, горожане смогут разобрать баррикаду, а мы вернёмся домой.

— Домой... — задумчиво повторил Коллин. — Дуббург и правда стал мне домом. Не думаю, что хотел бы вернуться сюда. Лучше я буду вспоминать светлый замок из своего детства, чем это подземелье кошмаров, в которое он превратился.

— Не люблю приносить дурные вести, — сказала Лили, пристально вглядываясь во мрак комнаты, — но подземелье кошмаров приготовило для нас новые сюрпризы.

Из чёрных теней медленно выступили крысы-ловчие. Мыши инстинктивно встали спиной к спине, озарённые единственным лучом лунного света, проникавшим сквозь треснувшее стекло. Вокруг них ползали крысы и дёргали носами, нюхая добычу. Другим впервые удалось как следует разглядеть этих созданий.

— Они идеально отражают безумие Мерца! — пискнула Нерэ.

— Мерц отвернулся от жизни, — прошептал Магикус, — и теперь его слушается сама смерть.

— О неп... — простонал Спыр. — Это очень плохо.

— Куда эти ты палишься, прохвост? — спросил Нэз, и Спыр указал на канделябр в виде черепа, испускавший болезненный свет. Из глазниц поднимались тоненькие струйки маслянистого дыма. Вдруг комнату заполнил отвратительный, бьющий по ушам визг.

— Да, вашбродие, — согласился Нэз, — очень плохо, точно пак.

2 **Особая подготовка.** Когда мыши впервые исследуют этот фрагмент поля, не открывайте карту встречи. Вместо этого выставьте Фитилька на самую дальнюю от мышей клетку появления прихвостней и ещё 3 крыс-ловчих по обычным правилам.

3 **Особое правило. Фитилёк.** Мыши не могут сбежать от Фитилька на фрагменте поля «Алхимическая лаборатория».

4 **Особое правило. Лети, Уф!** Находящаяся на алхимическом столе мышь может потратить основное действие на то, чтобы отыскать в стекле трещину, достаточно большую, чтобы в неё пролез Уф. Если Уф заканчивает свой ход на столе после того, как мыши найдут трещину, он вылетает наружу и направляется в Дуббург. Когда это происходит, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Тильда постукала по сломанной раме. Забуренный кусок стекла выпал и звонко разбился внизу. Магикус прицепил к лапе Уфа наспех составленную записку и подползнул к трещине. Уф возбуждённо покружил в воздухе, а затем вылетел наружу.

— Быстрого и безопасного полёта, — от всей души пожелал мистик. — Опнеси нашу весточку друзьям. Как только мы оборвём эту колдовскую музыку, мы с радостью с ними воссоединимся.

С этим напутствием божья коровка растворилась в ночи.

5 **Особое испытание.** Если в алхимической лаборатории начинается испытание, не добавляйте новых прихвостней, но, как обычно, сдвигайте жетон песочных часов.



Сказка продолжается

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Толстяк Билл и Эд сидели у деревянной капюшки на городской площади и играли в свою любимую игру «Не бей судью». Эд бросил пригоршню кубиков и радостно закричал. Он был не очень хорошим игроком, и почти всегда бил несчастного судью, однако мало кто наслаждался игрой так, как он. Толстяк Билл собирался спросить, почему Эд радуется неудачному броску, когда их игру прервала какая-то суматоха над головой.

— Гляди-ка, Эд, там госпожа мэр, — заметил Толстяк.
— Чего это они суеются?

Эд поднял взгляд и увидел, что Линера выбежала на балкон, с которого всегда обращалась к горожанам. На её плече сидела большая божья коровка, а в лапе был зажат обрывок бумаги. Госпожа мэр едва не прыгала от возбуждения и что-то кричала мышам на площади.

— Что там толкует Матушка? — поинтересовался Эд.

— Не могу сказать наверняка, — опозвался Толстяк Билл. — Кажется, про какой-то рой.

— Рой? — переспросил Эд. — Разве у мэра есть пчелы? Ужалили её, что ли?

— Может быть, Эд, может быть. Сейчас тяжёлые времена.

Но, оглядевшись, Эд заметил, что остальные искренне радуются. На площадь с весёлыми возгласами выбежали все новые горожане.

— Может, это хорошие пчелы? — задумчиво изрёк Эд.

— Ага! — вскричал Толстяк Билл. — Они живы!

— Резонно, чего ж госпоже мэр бояться мёртвых пчёл...

— Нет же, дурачина, это она так говорит! Они живы!

Матушка получила письмо от героев! Герои живы!

Скоро нам нужно будет разобрать баррикаду, чтоб они вернулись домой.

Эд посмотрел на кубики и спросил:

— А мы успеем закончить игру?

Толстяк Билл глянул на капюшку и прикинул, что после следующего хода Эду придётся избить судью до полусмерти.

— Конечно, старина, конечно. Как насчёт того, чтобы добавить интереса и поставить на кон немного сыра?



Глава 4

Звуки тишины

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Музыка должна стихнуть, и немедленно! — рявкнул Магикус, когда компания устроила короткий привал. — Только так мы сможем обезопасить Дуббург... и, честно говоря, эта пакость откровенно действует мне на нервы.

Лили подняла глаза:

— Если даже Магикус начинает беситься, каковы шансы у остальных?

— Грустно это всё, — опозвался Коллин. — Я одновременно люблю и ненавижу эту песню. Она так невыносимо печальна, что я начинаю задумываться обо всех принятых мной решениях, о том, что случилось бы, поступи я по-другому.

— Сожаление, — ответил Магикус, — живёт внутри каждого из нас. Вся наша жизнь есть последовательность решений, которые мы принимаем, и каждое решение имеет свои последствия. Сожаление во многом прекрасная вещь, оно позволяет нам глубже ценить те моменты, когда мы сделали правильный выбор. А если мы где-то просчитались, сожаление позволяет нам извлечь из этого урок. Но оно застревает, и некоторые поддаются ему, трапят жизнь на пустые мечты о том, что только могло бы произойти. Думаю, Мерц это понимает. Его музыка так легко подчиняет умы лишь потому, что поёт о той печали, что есть внутри каждого из нас.

— Коли эта музыка зовёт к сожалениям, значит, бедняга Стыр уже весь исстрадался, — рассмеялся Нэз.

Стыр недовольно уставился на изобретателя, вливаясь зубами в кусок сыра. Нерэ встала:

— Старик Седая Морда и я придумали, как победить Мерца, — заявила она. Остальные захихикали, услышав новое прозвище мистика, но Нерэ невозмутимо продолжила: — Мерц творит жестокости оптого, что его сердце разбито. Возможно, его буйство прекратится, если он в кого-нибудь влюбится.

— Да ну? — усомнился Стыр и указал на разбитое стекло, валяющееся на столе, на котором они сидели. — Вот эти осколки говорят мне, что такое вряд ли случится скоро. Кроме того, даже другой свеплячок едва ли полюбит этого ненормального.



— Это уже наша забота, — опозвался Магикус. — Ты пойдёшь с остальными, чтобы разведать путь, а мы с Нерэ начнём воплощать в жизнь одну нашу задумку. Возвращайтесь, как только уничтожите шкатулку.

— Я останусь здесь, чтобы охранять наших задумцев, — вызвалась Лили.

— Хорошо, мы постараемся поскорее вернуться, — кивнула Тильда. — А пока разберёмся вон с тем крысиным папрусом!

Цель главы

Расчистить путь к источнику музыки и уничтожить его.

Победа

Мыши сразу же побеждают, как только ломают музыкальную шкатулку.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того,

как им удастся сломать музыкальную шкатулку Мерца, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

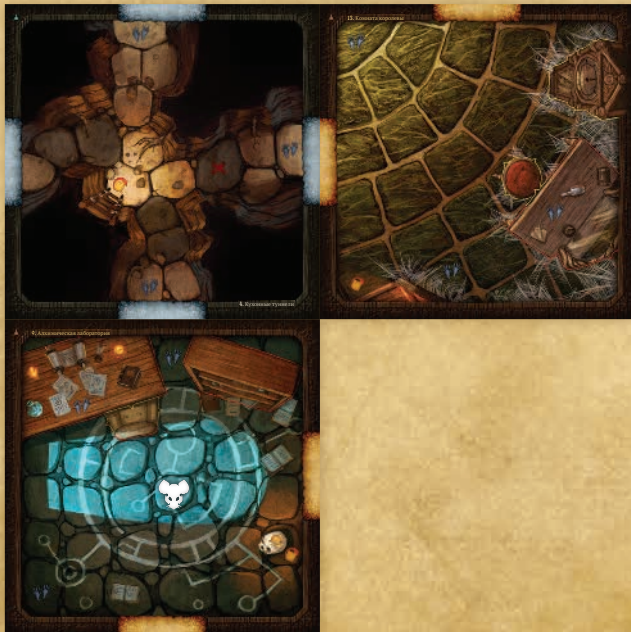
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должен быть Нэз. Если вы играете в режиме кампании, в группе не должно быть Нерэ, так как она остаётся, чтобы приготовить зелье.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 1 случайную карту обычной встречи и положите её поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка игрового поля

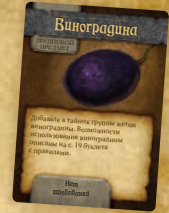
Выложите фрагменты поля «Алхимическая лаборатория», «Кухонные туннели» и «Комната королевы» так, как показано ниже. Выставьте группу из 4 мышей на отмеченную ниже начальную клетку. Выставьте 3 крыс-ловчих и 3 ядовитых тараканов по обычным правилам.



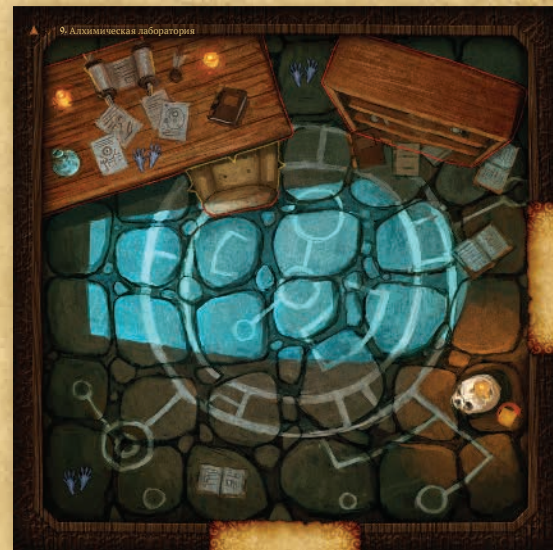
Особые правила главы

Виноградина

В этой главе не используется групповой предмет «Виноградина». Уберите карты «Виноградина» из колоды обыска перед началом главы.



Алхимическая лаборатория



На всём фрагменте поля:

1

1 Особое испытание. Бешеная ползучка.

Кристалльные туннели. Кухонные туннели



На всём фрагменте поля:

1

2

3

4

5

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Кристалльные туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши спустились по шапкой лестнице так тихо, как только могли. Мерзкие прихвостни Мерца выпасили отсюда уйму кристаллов, но в туннелях сохранилось ещё множество таинственных прозрачных спалагмитов, заливавших холодную землю и стены синеватым свечением. Мыши услышали отдалённое бормотание и крики, значит, здесь они были не одни...

– Двинем-ка им все разом! – бодро призвал Нэз, но тут туннель запряся, а с потолка посыпалась пыль.

– Что это? – удивилась Тильда.

– Эй, ребята, – оглянувшись, сообщил Спыр, – дело пахнет виноградом.

– Чем? – переспросила целительница.

– Виноградом! – заорал Спыр, бросаясь в укрытие.

Остальные повернулись и увидели раздувшуюся в четыре раза против обыкновенного гнилую виноградину, неумолимо капившую к ним по туннелю.

– Скорее прячьтесь! – закричал Коллин.

2 Особая подготовка. Кристалльные и кухонные туннели являются единой продолжающейся областью. Перенеся мышей на фрагмент поля «Кристалльные туннели», не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите 5 ядовитых тараканов и лупоглаза на указанные клетки. Выложите по 1 жетону виноградины (стороной с целой ягодой вверх) на каждую из 2 отмеченных клеток появления прихвостней.



Начальная клетка
лупоглаза



Начальная
клетка ядовитого
таракана



Начальная клетка
виноградной
ловушки



Путь
перемещения
виноградной
ловушки



3 Особое правило. Длинный туннель. Кристалльные и кухонные туннели являются единой продолжающейся областью. Для перемещения с «Кристалльных туннелей» на «Кухонные туннели» не нужно выполнять действие исследования, они считаются уже исследованными. Клетки, соседствующие с продолжающимися друг друга областями выхода, считаются соседними. Прихвостни также могут перемещаться с соседнего фрагмента поля на другой, подчиняясь всем обычным правилам передвижения прихвостней. Прихвостни на «Кухонных туннелях» не передвигаются и не атакуют до тех пор, пока на «Кухонных туннелях» не появится хотя бы 1 мышь или питомец.

4 Особое правило. Виноградная ловушка. Прихвостни придумали ловушку для мышей. Они отыскивали большие виноградины и пустили их катиться по туннелям в надежде, что они задавят мышей. Если в броске мыши на передвижение выпадает «1», то перед тем как переместиться, мышь сначала перемещает обе виноградины. Каждая виноградина катится к противоположному концу длинного туннеля — к начальной клетке другой виноградины. Чтобы не перепутать жетоны виноградин, перемещайте каждый из них черешком вперёд. Бросьте по 2 кубика действий за каждую виноградину, чтобы определить, на какое число клеток она перекатится. Перемещая виноградину, используйте путь перемещения виноградной ловушки, отмеченный слева. После перемещения виноградины все фигурки, через которые она перекатилась и на клетке с которыми закончила движение, считаются атакованными тупым оружием ближнего боя: один раз бросьте 2 кубика (игнорируйте символы сыра), каждая фигурка защищается по отдельности. Фигурки не могут перемещаться на клетку с виноградиной. Виноградины не действуют друг на друга. Виноградины не привлекают тараканов и не считаются групповыми предметами. Когда катящаяся виноградина достигает конца второго фрагмента поля, поверните её на 180° и катите в обратную сторону.

5 Особое испытание. 2 крысы-ловчих размещаются на фрагменте поля, на котором началось испытание, по обычным правилам.

Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1
- 3
- 4
- 6
- 7

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Кухню», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Плитка слегка наклонилась, и Стыр выглянул из темноты. Его взору представились три шаркающие по кухне крысы Мерца. В тенях маячили ещё три силуэта, тоже вроде бы крысиных, но Стыр не мог сказать наверняка. Он спустился к остальным, потихоньку чертыхаясь.

— Скверные новости, — прошипел он и рассказал об увиденном. — Шесть крыс одновременно — это слишком. Если мы хотим пробраться мимо и не поспрадать, кто-то должен отвлечь караульных. Я голосую за Тильду.

Целительница мило улыбнулась и прислонила наверх булавки к подбородку Стыра.

— Я голосую за голову Стыра, — сказала она. — Если я ударю достаточно сильно, то смогу запустить её прямо наверх.

— Идёмте, — решил Коллин. — Мы нападём все вместе и сделаем это потихому. Если мой план не сработает, вернёмся к предложению с головой Стыра.

2 Особая подготовка. Вместо того чтобы открывать карту встречи, поместите 3 безвольных крыс на кухонный стол. Кладите их фигурки плашмя, они начинают эту встречу упавшими. Поместите ещё 3 безвольных крыс на другие клетки появления прихвостней, поверните их спиной к поворотной клетке. Не выставляйте мышей на поле. Каждая мышь появляется на поворотной клетке по отдельности, в начале своего первого хода.

3 Особое правило. Караульные. Три стоячие безвольные крысы — это караульные. Они ищут посторонних, но в начале встречи не

знают о присутствии мышей. Если они вас заметят, то поднимут тревогу. В начале хода безвольных крыс, если на фрагменте поля имеются стоячие караульные, подбросьте по жетону сыра за каждого из них. Поверните караульного в ту сторону, куда указывает жетон. При передвижении караульный перемещается в ту сторону, куда смотрит, используя все очки движения, если это возможно. Если он перемещается на клетку с мышью или на соседнюю с ней клетку, он поднимает тревогу, и все безвольные крысы встают; все крысы начинают вести себя как обычно. Если кто-то из этих 3 караульных начинает свой ход упавшим, то, как обычно, бросьте кубик, чтобы определить, встанет ли он. Если упавший караульный покидает поле, тревога не поднимается. Если караульный встанет, то он поднимает тревогу: все безвольные крысы встают и начинают вести себя как обычно.

4 Особое правило. Подкрепление. Три безвольные крысы, начавшие эту встречу упавшими, — это подкрепление. Они не передвигаются, не атакуют и не могут быть атакованы, пока не поднимется тревога. В этом случае они встают и начинают вести себя как обычно.

5 Особое правило. Укрытие. Караульные не могут заметить мышей, находящихся на клетке с ведром, если только не перемещаются прямо на эту клетку.

6 Особое правило. Побег с кухни. Если тревога не поднята, мыши могут выполнить действие исследования, после того как победят 3 караульных.

7 Особое испытание. Поднимается тревога.



Комната королевы



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

5

1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Комнату королевы», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Они вошли в комнату королевы с оружием наголо и выражением мрачной решимости на мордочках. В комнате музыка звучала невыносимо громко. Мыши подняли глаза и обнаружили на туалетном столике музыкальную шкатулку: её заводную ручку крутили ядовитые тараканы.

– Музыка... такая громкая! – воскликнул Коллин.

– Здесь магия шкатулки сильнее всего, – согласилась Тильда. – Друзья, думайте только о том, как её уничтожить, не отвлекайтесь!

– Да, окаянная магия тут сильна, – процедил Нэз, – но единственное моё сожаление – это что я ещё не размолотил эту шарманищу.

– Как ни скверно признавать, тут я с тобой полностью согласен, – вторил ему Стыр.

Тильда прищурилась и осмотрела комнату.

– Мамочки! У них тут ещё одно из тех орудий! В часах!

Все как один повернулись к часам и увидели, что из них и в самом деле торчала ещё одна мортира. На ней сидела безвольная крыса, управляя рычагами и шестернями. Раздался оглушительный залп, и из дула вылетел снаряд.

– Берегись! – предупредил Коллин.

2 Особая подготовка. Вместо того чтобы открывать карту встречи, выложите жетон часовой мортиры на широкую клетку напольных часов. Поместите 1 безвольную крысу на мортиру и 5 ядовитых тараканов на широкую клетку трюмо.

3 Особое правило. Часовая мортира. Чтобы определить, какими бомбами заряжена мортира в этой встрече, бросьте кубик: если

выпадет 1, то удушающими, если 2, то парализующими, если 3, то поджигающими.

4

Особое правило. Уничтожение музыкальной шкатулки. Мыши должны сломать музыкальную шкатулку. В свой ход находящаяся на клетке трюмо мышь может атаковать шкатулку. Проведите атаку, как если бы вы атаковали прихвостня. Значение здоровья музыкальной шкатулки равно 10, и она не бросает кубики на защиту. Ломать шкатулку – дело шумное. Каждый раз, когда атака шкатулки оказывается успешной, добавляйте нового ядовитого таракана на любую клетку появления прихвостней. Сломав музыкальную шкатулку, уберите всех прихвостней с поля и выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

– Гм, – неуверенно начал Коллин, – не хочу лишний раз никого превозжигать, но кое-кто, похоже, увлёкся.

Музыка давно смолкла, однако Нэз продолжал в гневе громить шкатулку. Его молот поднимался и падал, но ярость атак не слабела. Щепки так и летели в воздух, а сам Нэз истошно рычал, брызгая слюной.

– Нэз, милый... – заговорила Тильда, и изобретатель резко обернулся к ней. Он тяжело дышал, его шерсть взмокла от пота, а в глазах застыло дикое и одновременно отрешённое выражение. С наверхия молота съпались кусочки расколотого дерева.

– Тильда, ты же целительница, – сказал Стыр. – По-моему, наш Нэз спятил. Будь душкой, помоги ему.

И тут Нэз начал горько рыдать. Тильда бросила на Стыра испепеляющий взгляд и пошла успокаивать изобретателя. Тот обнял её, тихонько всхлипывая, а Стыр пристыженно опустил взгляд.

– Зловещая мелодия Мерца повлияла на всех нас, – объяснила Тильда плуту, – но некоторые сожалеют о прошлом больше других.

5

Особое испытание. Бешеная ползучка.





Глава 5

Формула любви

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

-Их нет уже так долго, — вздохнула Лили, уставившись в окно. Небо на улице посветлело, скоро должен был забрезжить рассвет. Над горизонтом уже протянулась тонкая бледная полоска, и Лили задумалась о том, что делает её мама, спит ли она или тоже наблюдает за восходом. Она, должно быть, так волнуется...

— Прошло ещё совсем немного времени, — упрекнула её Нерэ. — Понаблюдай, как из жёлудя вырастает могучее дерево или как вода и ветер почтат камень. Вот это долго.

— Спасибо, — опоздалась Лили, посмотрела на Магикуса и закатила глаза. — Стало лучше.

— Рада, что смогла помочь тебе, Горячая Кровь. А теперь ты помоги мне найти нужные ингредиенты.

— Нерэ собирается воззвать к духам стихий, чтобы связать Мерца с объектом желания, — объяснил Магикус, — и нам нужно собрать ингредиенты, пребывающие для приготовления зелья. Они должны иметь отношение к огню, ветру и земле.

Магикус повернул предметы на столе. Найдя пузырёк, он поднял его обеими лапами. Внутри лежал склизкий хвост с оранжевыми и чёрными полосками.

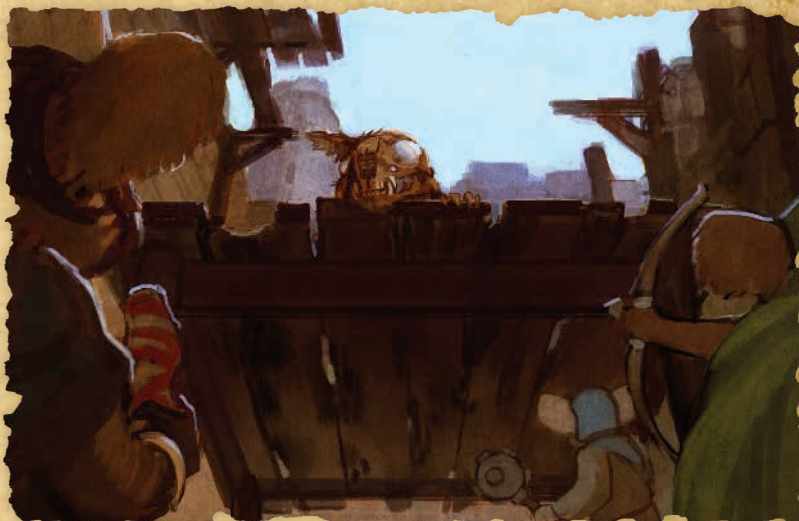
— Хвост огненного тритона! — радостно воскликнул он. — Это подойдёт для огня.

Ступок едкой слизи пролетел мимо Магикуса и с шипящим шлепком врезался в стену.

— Тараканы! — закричала Лили.

— Задержи их, дитя, — приказала Нерэ, растирая корень на столе. — Я должна продолжить работу.

Лили, проклиная судьбу, выпатила стрелу из колчана.



Цель главы

Мышам необходимо вернуться в алхимическую лабораторию, где Нерэ пытается приготовить зелье пылкосердия.

Победа

Четыре мыши обязаны вернуться на фрагмент поля «Алхимическая лаборатория» и зачистить его от прихвостней. Две другие мыши должны защититься от прихвостней-патрульных и получить карту «Зелье пылкосердия».

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся приготовить зелье пылкосердия, или если все мыши из хотя бы одной команды окажутся пойманными одновременно.



Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

В этой главе участвуют 6 мышей. Выберите 4 мышей, которые составят спасательную команду. Нерэ и ещё 1 мышь войдут во вторую команду, остающуюся в алхимической лаборатории и готовящую зелье пылкосердия.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты обычных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Карты сложных встреч в этой главе не используются.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Алхимическая лаборатория», «Кухня», «Трапезная» и «Комната королевы» так, как показано ниже.



Поместите Нерэ и ещё 1 мышь на широкую клетку алхимического стола. Выставьте остальных 4 мышей на широкую клетку трюмо на фрагменте поля «Комната королевы». Выставьте туда же 4 крыс-ловчих по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.) Поместите ещё 1 крысу-ловчего на фрагмент поля «Алхимическая лаборатория», на самую дальнюю от мышей клетку появления прихвостней.

Придумайте тайную формулу

Любой игрок, не управляющий Нерэ, втайне ото всех задаёт порядок ингредиентов, использующихся для приготовления зелья пылкосердия. Возьмите карту легендарного предмета «Зелье пылкосердия» и, используя её в качестве ширмы от других игроков, разложите 1 жетон нектара лотоса, 1 жетон хвоста тритона и 1 жетон веточки ивы слева направо в любом порядке. Затем накройте жетоны картой «Зелье пылкосердия» так, чтобы их не было видно.

Важное замечание: если вы проходите этот сценарий в одиночку, пропустите данный этап. Тайная формула приведена в конце этой главы.

Особые правила главы

Разделение

В начале главы мыши разделены на 2 команды. Команды по-прежнему используют общий индикатор инициативы, однако, пока они остаются разделены, во всех случаях, включая испытания, использование групповых предметов и способностей, они считаются независимыми командами. (Испытание начинается только на том фрагменте, где оно было вызвано, групповые предметы одной команды недоступны другой, а способности, действующие на всех мышей, влияют только на мышей из той же команды.)

Нерэ и компания. Нерэ и ещё 1 выбранная мышь начинают эту главу отдельно от остальной группы. Пока 2 команды не окажутся на одном фрагменте поля, действуют следующие правила: размещая на поле прихвостней с карты встречи или по особой подготовке, также выставляйте новых прихвостней и на «Алхимическую лабораторию», на самую дальнюю от алхимического стола клетку появления прихвостней. Чтобы определить, кого именно нужно добавить, бросьте кубик и посмотрите результат:

- 1 — 2 ядовитых таракана.
- 2 — 1 безвольная крыса.
- 3 — 1 крыса-ловчий.



Кузница. Кристальные туннели

«Кузница» и «Кристальные туннели» в этой главе недоступны.

Алхимическая лаборатория



На
всём
фраг-
менте
поля:

3

1 **Особый обыск. Ключевые ингредиенты.** Чтобы приготовить зелье пылкосердия, Нерэ нужны 3 мистических ингредиента:

- Нектар лотоса.
- Хвост тритона.
- Веточка ивы.

Нектар лотоса можно найти, успешно обыскав широкую клетку алхимического стола.



Хвост тритона можно найти, успешно обыскав мистический круг.



Веточку ивы можно найти, успешно обыскав любую клетку с книгой.

Примечание: мыши могут игнорировать ограничение в один успешный обыск на фрагменте поля, чтобы найти эти ингредиенты.

2 **Особое правило. Приготовление зелья пылкосердия.** Если мыши нашли все 3 ключевых ингредиента, то Нерэ, находясь на широкой клетке алхимического стола, может потратить своё основное действие, чтобы попробовать приготовить зелье пылкосердия. Для этого она выкладывает жетоны нектара лотоса, хвоста тритона и веточки ивы на алхимический стол слева направо в любом порядке. Игрок, придумавший формулу зелья, незаметно приподнимает карту «Зелье пылкосердия» и проверяет совпадение формул. Если порядок ингредиентов верен, Нерэ создаёт зелье и получает карту легендарного предмета «Зелье пылкосердия». Сдвиньте жетон конца главы на 1 деление вперёд по счётчику страниц. Если порядок ингредиентов не совпадает, Нерэ терпит неудачу. Добавьте 1 сыр на круг сыра прихвостней. Нерэ может повторить попытку снова на своём следующем ходу.

Важное замечание: если вы проходите эту главу в одиночку, то в конце главы приведены 3 перечня формул. Их достаточно для 3 одиночных приключений. Выложив ингредиенты за Нерэ, бегло просмотрите один из перечней формул. Если ваша формула в нём есть, Нерэ терпит неудачу. Добавьте 1 сыр на круг сыра прихвостней. Нерэ может повторить попытку на своём следующем ходу.

3 **Особое испытание.** Пока мыши разделены, всякий раз, когда на фрагменте поля «Алхимическая лаборатория» начинается испытание, добавляйте 1 безвольную крысу на самую отдалённую от алхимического стола клетку появления прихвостней. Когда мыши воссоединятся, каждое испытание, начинающееся на фрагменте «Алхимическая лаборатория», будет добавлять бешеную ползучку, выставляемую по обычным правилам.

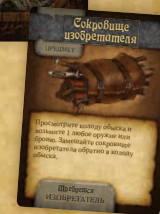
Комната королевы



На
всём
фрагменте
поля:

2

1 **Особый обыск.** «Сокровище изобретателя». (Примечание: этот предмет позволяет изобретателю найти оружие или броню по его выбору.)



2 **Особое испытание.** Обезумевшие ловчие. Добавьте 1 к значению силы всех крыс-ловчих на фрагменте поля «Комната королевы». Эффект длится, пока игру не покинут все ловчие.



Трапезная



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1
- 2
- 4
- 5

1 Развитие сюжета и особая подготовка. После того как мыши впервые исследуют «Трапезную», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Они стояли посреди трапезной и в ужасе озирались.

— Кто мог это сделать?! — удивился Коллин.

Кругом валялись безжизненные крысы, их тела были покрыты свежими ранами.

— Похоже на ловушку, — пробормотал Нэз. — Зуб даю на холодец, спарина Мерц только того и ждёт, чтоб приказать им вскочить да ринуться на нас.

— Что-то здесь точно не так, — задумчиво молвила Тильда, — но на ловушку не похоже. Будто кто-то пронёсся здесь, раскидав крыс со своего пути.

— Немаленький такой кто-то, — добавил Стыр.

— Может быть, — согласилась Тильда, — но кто знает.

— Нет-нет. В смысле, вон он, этот кто-то, уже идёт по наши души!

Они повернулись к открытой двери, на которую смотрел Стыр, и оцепенели от ужаса.

Нэз застонал.

— Носы под хвосты, только не это...

Он явился из сумрака соседней комнаты. Его приближение сопровождалось стуком костей по плиткам пола, а от его головы исходил болезненный, мерцающий несвет. Он остановился у входа в трапезную и посмотрел на мышей — словно в его пустых глазницах всё ещё были глаза.

— Вот мы и встретились снова, Мышегуб, — печально произнёс Коллин.

— Давайте-ка уложим кису отдохнуть! — с деланной бодростью предложил Нэз.

— И сколько раз нам ещё предстоит это сделать? — спросила Тильда.

Мыши встречаются Мышегуба! Выложите жетон кошачьей лапы на широкую клетку обеденного стола. Используйте набор карт инициативы некрокота из этого дополнения.



2 Особое правило. Некрокот. В этой встрече используются 2 карты инициативы некрокота. Ниже вы прочтёте, как происходит передвижение и атака Мышегуба по каждой из этих карт. Не забывайте, что символы сыра, выпадающие на кубиках Мышегуба, ничего не добавляют на круг сыра прихвостней.

Удар мертвеца. Выберите клетку с ближайшей к Мышегубу мышью. Если таких клеток несколько, выберите из них ту, где находится мышь с наивысшей инициативой. Переместите Мышегуба на эту клетку. Атакуйте им эту мышь, а затем подбросьте жетон сыра за атакованную мышь и каждую другую мышь на её или соседней клетке. По одной переместите каждую из этих мышей в указанном жетоном сыра направлении так далеко, как это возможно, игнорируя жёлтые и красные линии.

Добыча скелета. Бросьте 2 кубика. Сумма выпавших цифр определяет, как далеко перемещается Мышегуб. Выполните передвижение и атаку Мышегубом по правилам передвижения и атаки большими прихвостнями. Мышь, получившая в результате этой атаки хотя бы 1 ранение, но не оказавшаяся пойманной, становится пленницей внутри скелета Мышегуба. Поместите её фигурку на эту карту инициативы. В свой ход пленённая мышь не может передвигаться, но может атаковать эту карту инициативы некрокота. Если атака проходит успешно, то вместо нанесения ранений Мышегубу мышь возвращается в игру: поместите её фигурку на соседнюю с кошачьей лапой клетку. Когда эту карту победит непленённая мышь, поместите всех пленённых мышей (если они есть) на соседнюю с кошачьей лапой клетку (и уберите лапу, если это была последняя карта инициативы некрокота).

3 Особый обыск. «Кусочки грибов».

4 **Особый обыск.** «Маскировка». (Примечание: её можно найти на любой напольной клетке.)

5 **Особое испытание.** Мышегуб чихает пылью. У дальних атак мышей пропадает линия видимости. Отныне они могут атаковать некроота лишь с его или соседней клетки.

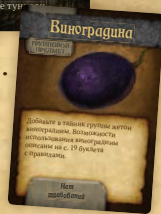
Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 **Особый обыск.** «Виноградина».



Кухонные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Кухонные туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

– Тише, – прошептал Коллин, – что-то приближается.

– Да это наш Стыр вертается, – пожал плечами Нэз.

– Нет, Стыр обычно осторожнее, – возразил принц. Но оказалось, что это и впрямь был плуток. Он мчался так быстро, что даже не старался двигаться бесшумно. Стыр на мгновение остановился, чтобы отдышаться, а затем бросил:

– Быстрее! Вы должны это видеть!

С этими словами он поманил всех за собой в туннель, из которого выбежал. Мыши миновали крупной поворот и ошарашенно уставились на происходящее. По лестнице в кухню ползла целая орда тараканов, и в их глазах сиял несвет.

– Куда, по-вашему, они так спешат? – удивилась Тильда.

Но Коллин догадался.

– К Нерэ! – выдохнул он. – Мерз, должно быть, понял, что мы разделились, и напал на наших друзей!

Компания мигом позабыла о всяческой осторожности и, потрясая оружием, бросилась вперёд.

Как обычно, откройте карту встречи.

Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

4

5

1 **Особая подготовка.** Когда мыши впервые исследуют «Кухню», не открывайте карту встречи, а разместите 6 ядовитых тараканов по обычным правилам. Выложите жетон часовой mortarы на широкую клетку кухонного стола, а затем поместите на mortarу 1 безвольную крысу.

2 **Особое правило. Боеприпасы.** Часовая mortarа заряжена удушающими бомбами.

3 **Особое правило. Марш тараканов.** При передвижении ядовитых тараканов изменяется эффект: ближайший к области

выхода в алхимическую лабораторию таракан перемещается по направлению к этому выходу, а не к мышам. Если таракан заканчивает передвижение на соседней с областью выхода клетке, перенесите его на соседнюю с продолжающейся областью выхода клетку «Алхимической лаборатории».

4 Особое испытание. Лупоглаз.

5 Развитие сюжета. После того как все мыши соберутся на фрагменте поля «Алхимическая лаборатория» и выполнят обе цели главы (зачистят лабораторию от прихвостней и приготовят зелье пылкосердия), один из игроков зачитывает вслух следующий сюжетный текст:

Стыр резко шархнул от стрелы, едва не продрывившей его ухо и застрявшей в обугленной двери. Тильда впилась в стрелу взглядом.

— Игла дикобраза? — пробормотала она и выкрикнула: — Не стреляй, Лили! Это мы!

Друзья вошли в лабораторию и бросились к столу. Весь пол был усеян павшими прихвостнями Мерца. Добравшись до верха, они обнаружили, что Магикус в изнеможении опустился ниц, Нерэ лежит без движения и лапами зажимает серьёзную на вид рану, а над ними стоит Лили с последней оставшейся в колчане стрелой.

— Хорошо, что ты так косо стреляешь, — оскалился Стыр на лучницу.

— Хорошо, что у тебя такая маленькая башка, — парировала та и показала ему язык.

— Быстрее, Тильда, — поторопил Магикус и указал на Нерэ. — Я боюсь, что её рана смертельна.

Тильда присела рядом с Нерэ и сразу же принялась обрабатывать ранение. Остальные без единого звука уважительно наблюдали за уверенными движениями целительницы. Магикус приблизился к коврику, в которм Нерэ приготовила зелье пылкосердия.

— Замечательная работа, — одобрил он. — Я верю, что теперь у нас появился инструмент, с которым мы одолеем Мерца.



Майные формулы для одиночной игры

В каждой одиночной партии выбирайте один из указанных ниже перечней формул. Проверая, удалось ли Нерэ приготовить зелье пылкосердия, смотрите, совпадает ли ваш вариант с формулами выбранного перечня. Если ваша формула есть в перечне, то попытка приготовить зелье окажется неудачной. Если вашей формулы в перечне нет, значит, Нерэ нашла правильную формулу.

Перечень 1



Перечень 2



Перечень 3





Глава 6

Свет Мерца

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:



Упавший с высоты камушек спукнул Нерэ по голове и отскочил.

— Осторожней, олухи! — рявкнула она.
— Прости, — пискнули сверху.

Нерэ яростно потёрла уши, а тем временем Коллин и Магикус спускались вниз, продолжая спорить.

— После всего, что натворил Мерц, мы и правда собираемся наградить его амурным приключением? — недоумевал Коллин.

— Я думаю, Нерэ верно сказала, — ответил мистик. Магикус уже долез до конца лестницы, и Нэз аккуратно перенёс старика на землю. — Мерц перешёл из мира живых во владения смерти и отчаяния. Я не уверен, что мы сможем убить его, даже если захотим. А если и сможем, это будет не самым мудрым решением. Если он и впрямь поглотил силу кристаллов, как я считаю, то, уничтожив его физическую оболочку, мы устроим масштабные разрушения.

— Экая досада. Кто-кто, но он-то точно заслужил смерть, — проворчал Нэз.

Нерэ спрыгнула с лестницы.

— Он уже нашёл её, — напомнила она. — Думаешь, его это радует? В его разуме я ощущаю лишь боль и безумие.

— Его сердце больше не бьётся, — добавил Магикус. — Душа у него обгоревшая и пустая, как этот замок. Подпитывающая Мерца ярость никогда не угаснет сама по себе, она навечно заключена в его мёртвом теле.

— Если мы что-нибудь не предпримем, — уточнила Лили.

Теперь уже вся компания собралась у лестницы, и Стыр пристально гляделся во тьму.

— Да, — подтвердила Нерэ, — чтобы победить неестественную ненависть в сердце светляка, мы должны ответить противоположным. То есть любовью. Только самое чистое и доброе чувство разорвёт цепи, что связывают Мерца с попустопоронним миром и подпитывают его несвет.

— Для этого нам и нужно зелье пылоксердия, — закончила Тильда, — но как мы заставим его принять зелье? Вряд ли он захочет сделать это сам.



— Верно, — согласился Магикус. — Нужно придумать, как попотчевать его зельем с расстояния. Оставайтесь начеку, друзья, и смотрите в оба, ищите всё, что нам поможет.

Цель главы

Мышам необходимо найти способ остановить Мерца.

Победа

Мыши должны победить Мерца при помощи стрелы истины, пропитанной зельем пылоксердия, когда Мерц находится на клетке с питомцем-слизнем. Стрелу истины можно купить у бродяги-старьевщика, он где-то в замке.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся победить Мерца, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

В этой главе участвуют 5 мышей. Одной из них должна быть Нерэ. Если вы проходите эту главу не в режиме кампании, Нерэ обязана выбрать карту «Призыв слизня» в качестве своей начальной способности. В группе должна быть хотя бы 1 мышь, вооружённая луком. Она получает карту легендарного предмета «Зелье пылкосердия», который нужно использовать против Мерца.

Подготовка колоды встреч

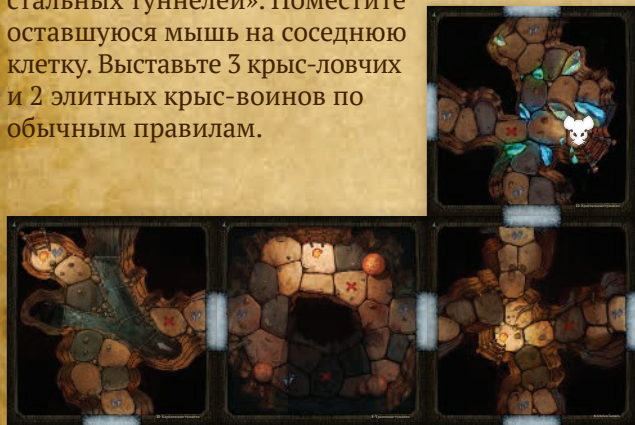
Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. В этой главе не используются карты обычных встреч.

Подготовка колоды приключений

В этой главе используется колода приключений. Для её подготовки возьмите 14 карт обыска по выбору игроков и добавьте к ним карту «Бродяга-старьёвщик». Перемешайте получившуюся колоду и выложите её лицом вниз рядом с тайником группы.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Кристалльные туннели», «Кухонные туннели», «Трапезные туннели» и «Королевские туннели» так, как показано ниже. Выставьте 4 мышей на поворотную клетку «Кристалльных туннелей». Поместите оставшуюся мышь на соседнюю клетку. Выставьте 3 крыс-ловчих и 2 элитных крыс-воинов по обычным правилам.



Особые правила главы

Особый обыск. Колода приключений

Пока герои не отыскали бродягу-старьёвщика, мышь, сделав успешный обыск на фрагменте поля, может взять карту не из колоды обыска, а из колоды приключений. Не забывайте, что можно провести сколько угодно обысков на одной стороне фрагмента поля, но только один успешный.

Исследование впятером

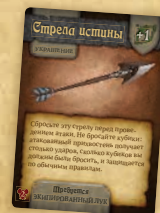
Когда в результате действия исследования мыши попадают на новый фрагмент поля, 4 из них помещаются как обычно, а 5-я мышь — на соседнюю с ними клетку.

Бродяга-старьёвщик

Мышам необходимо отыскать бродягу-старьёвщика. У него есть могущественнейший артефакт — стрела истины. Когда вы открываете карты из колоды за бродягу-старьёвщика, добавляйте к ним и карту «Стрела истины». Её цена — 6 сыра. Мыши могут коллективно потратить сыр на её покупку.

Если у мышей недостаточно сыра для приобретения стрелы истины, они могут продать бродяге собственные карты по цене в 2 сыра за штуку. Все проданные карты сбрасываются.

Достижение. Когда мыши купят стрелу истины, сдвиньте маркер конца главы на 1 деление вперёд по счётчику страниц. Один из игроков зачитывает вслух следующий текст:



— Да это ж грабёж среди бела дня! — возроптал Нэз. — Я ж птя на месте придушу, лихоимец!

Но Тильда положила лапу на кулак Нэза и медленно опустила его.

— Благодарю за сделку, уважаемый господин. Мы рады, что смогли получить стрелу.

Принявший было бежать старьёвщик остановился.

— Благодарю за добрую словесность, госпожа, — сказал он и поправил очки. — Всегда приятно вести коммерцию с теми, кто понимает, как колебания рынка меняют стоимость вещей. В конце концов, скромному торговцу тоже нужно на что-то жить. Но, быть может, я сумею облегчить удар по вашим кошелькам некоей информацией? Я предполагаю, что вы ищете местоположение этого Мерца?

— Ты знаешь, где он? — спросил Коллин. — Говори сейчас же!

Тильда вежливо кашлянула.

— Э-э-э... — запнулся Коллин. — Пожалуйста. Мы будем искренне благодарны.

— Хорошо, юный господин, раз вы спрашиваете так этикетно. Так вот, это... как вы там его зовёте? Черво-книжник? Свепломант?

— Давай уже к делу! — оборвал Спыр. Он не привык, что его облапошивают, предпочитал заниматься этим делом сам.

— Он определил своим жилищем королевский будуар, — сообщил бродяга. — И думает, будто сам стал уважаемым и королевским.

— Опочивальня моего отца! — воскликнул Коллин.

Алхимическая лаборатория

«Алхимическая лаборатория» в этой главе недоступна.

Кристалльные туннели



1 Развитие сюжета. После того как мыши впервые исследуют «Кристалльные туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Не прошло и нескольких минут после их спуска по лестнице, как герои столкнулись нос к носу с небольшим отрядом трясущихся, дёргающихся ловчих. Из пастей чудовищ шла пена, в пустых глазах пылал несвет. Откуда-то издали доносилась знакомая мелодия.

— Что за дьявольщина? — с досадой вскричала Тильда. — Я же видела, как сломали шкапулку!

— И я тоже, — согласился Спыр, — только это больше напоминало люпую расправу.

Он тревожно покосился на Нэза, но если на изобретателя и подействовала вернувшаяся музыка, он не подал виду. Лили вскинула лук, как вдруг заметила ещё двух крыс в конце туннеля. Они трясли головами так, будто у них в ушах засели зудни.

— Песня Мерца! — воскликнул Магикус. — Вероятно, он сам поёт её, но без шкапулки её не усилить. Быть может, его силы угасают и вскоре он потеряет контроль над этими существами. Возможно, крысы нам уже не угрожают!

Просвиравший в воздухе тесак врезался в земляную стену рядом с головой Тильды.

— Нет, ещё угрожают, — констатировала целительница.

2 Особое испытание. Обезумевшие ловчие. Добавьте 1 к значению силы всех находящихся в игре крыс-ловчих. Эффект длится, пока из игры не выйдут все ловчие.

Кухонные туннели



1 Особая подготовка. Выставьте 2 безвольных крыс и 3 ядовитых тараканов по обычным правилам.

2 Развитие сюжета. После того как мыши зачистят «Кухонные туннели» от прихвостней, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Спыр взвыл от ярости.

— Я... сказал... лежать!

Каждое слово он дополнял ударом кинжала, но как бы точно и яростно ни бил плутов, крысы снова и снова поднимались на трясущиеся лапы.

— Мерц всё ещё командует нежитью, — с отвращением сказала Тильда.

— Они связаны с ним силой его несвета, — объяснила Нерэ и отбросила с дороги шапавшуюся крысу, — и не умрут, пока мы не остановим его.

3 Особое испытание. Пещерная многоножка.



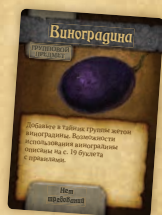
Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1 **Особый обыск. «Виноградина».** (Примечание: этот предмет можно использовать как тараканью приманку или — в сочетании с «Вилкой» — как катапульту.)



Трапезная



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1 **Особый обыск. «Бродяга-старьёвщик».** (Примечание: если мыши ещё не нашли бродягу-старьёвщика, то его карта находится в колоде приключений. Берите её оттуда.)



Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

- 1 **Особая подготовка.** Когда мыши исследуют «Кухню», не открывайте карту встречи, а выставьте 6 прожорливых тараканов по обычным правилам.
- 2 **Особое испытание.** Лупоглаз.

Королевские туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

- 1 **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Королевские туннели», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Герои остановились у самого потока. Несмотря на почти оглушительное журчание подземного ручья, крошечные мышиные уши различали знакомую песню, лившуюся откуда-то сверху.

— Мы уже близко, — молвил Коллин. — Не обращай-
те внимания на музыку, иначе она поглотит ваш
разум.

После этого, как обычно, откройте карту
встречи.

- 2** **Особое правило. Побег из королевских туннелей.** Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования области выхода и группа покинет фрагмент поля «Королевские туннели», все должны собраться по одну сторону от потока воды.

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

4

5

- 1** **Развитие сюжета.** После того как мыши впервые исследуют «Опочивальню короля», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Комнату поглотил непроглядный мрак. Выбравшись из норы позади поленницы, мыши сбились в песную кучку. Обычно они хорошо видели в темноте, но сейчас едва различали друг друга в поглотивших всё и вся тенях. Музыка резко оборвалась.

— Готовьтесь, — пропищал Магикус. — Сейчас что-то будет.

Топ же миг в камине с пронзительным свистом вспыхнуло пламя. Лили застонала и прикрыла глаза, оберегая их от вспышки, а на кровати возник знакомый ступок плетворного света. Мерц подошёл к краю и уставился на них сверху. Пламя отбрасывало на него причудливые тени. Он скинул плащ, и красно-оранжевые всполохи каминного огня осветили изувеченное тело светлячка. Он хрипло застрекопал.

— Мерц, — выкрикнул Магикус, — твой план провалился. Я всё ещё жив, а ты по-прежнему мёртв. Но я знаю, как помочь тебе. Позволь мне сделать это.

Мерц снова застрекопал и злобно пкнул лапой в сторону Магикуса.

— Провалился? — холодно переспросил он. — Нет, дорогой мой глупый мудрец, это не так. Ты думаешь, что, раз прожил так долго, я проиграл? О нет. Разве я не говорил, что подготовил для тебя настоящий пир отчаяния? Всё прошло согласно моему плану. Я в точности воссоздал для тебя события той ночи, когда погибла моя любовь. В туннелях ты познал муку разлуки с теми, кто дорог. Как и я. Мой обожаемый питомец Фипилёк научил тебя бояться огня. Как я научился этому в ту ночь. Пока что единственная разница, Магикус, в том, что твои друзья ещё живы. Но настало время исправить и это. Ты увидишь, как они падут. Все до единого.

Мерц широко раскинул лапы, и из его рта полилась скорбная мелодия. Мыши отпрянули, но не могли не восхищаться той завораживающей какофонией, что издавал светлячок. Прежде они слышали эту песню в исполнении одних лишь музыкальных инструментов, но теперь поняли, что в ней есть и слова...

О, они никогда не вспомнят, что это были за слова, но мыши одна за другой в отчаянии падали на колени. Из-под кровати шипели обезображенные крысы-ловчие, покачиваясь вперёд-назад в такт песне своего властелина. Глаза Нэза наполнились слезами, а меч Коллина со звоном упал на пол.

— Сопротивляйтесь! — закричал Магикус, но и сам рухнул ниц под грузом великой печали. Внезапно сквозь боль и тьму они услышали песню Нерэ. Голос мыши звучал просто и тонко, она даже не пыталась перекричать Мерца, но звонкая мелодия нарушила злые чары.

Нерэ пела свою собственную песню. Пела о дожде и о том, как растения пьют его из глубин тёмной, плодородной почвы. Пела о том, что наступит весна и начнётся новый виток жизненного круга. В этой песне не было магии, но она действовала, словно самое могучее волшебство.

Меч Коллина заскрежетал по камню, как только принц взялся за рукоять и поднялся на лапы. Нэз схватил молот и издал дикий вопль. В лапах и хвосте Спыра завертелись кинжалы, а посох Магикуса окупала колдовская энергия. Стрелы Лили засверкали в свете каминного пламени, как только она взялась за лук. Тильда дважды ударила булавой по каменному полу, и в сторону, будто вызов самому несвету, полетели жёлтые искры.

- 2** **Особая подготовка.** Когда мыши исследуют «Опочивальню короля», не открывайте карту встречи, а поместите Мерца на широкую клетку кровати короля. Выставьте 3 крыс-ловчих по обычным правилам.

- 3** **Особое правило. Победа над Мерцем.** Мерца нельзя победить как обычного прихвостня. Чтобы сделать это, мыши должны выполнить все следующие требования:

1. На клетке с Мерцем должен находиться питомец-слизень.
2. Мышь должна провести атаку против Мерца, и эта атака должна убрать последнюю оставшуюся карту инициативы Мерца.

3. У атакующей мыши должна быть экипирована «Стрела истины» и иметься «Зелье пылкосердия».

Если все эти требования выполнены, мыши побеждают Мерца. Затем прочтите сюжетный текст ниже.

4 Развитие сюжета. Победив Мерца, выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Мерцу все их удары были будто бы нипочём. Мыши раз за разом нападали, но, когда уже казалось, что светлячку ни за что не вернуться или что он серьёзно ранен, Мерц туп же исчезал и появлялся неподатлёку. Раны на его теле быстро затягивались, хотя и оставляли след.

И всё это время Мерц продолжал петь. Нерэ поже не замолкала. Она пела прямо во время битвы, высоко и немного в нос, и её чистый голос не только ослаблял магию Мерца — в сравнении с возвышенным гимном Нерэ песня Мерца стала казаться вульгарной, примитивной, полной снисходительной жалости к себе. Он больше не пугал и напоминал капризного ребёнка, с досады топотающего ножкой. На физиономии падшего светлячка отчётливо читалось разочарование, хотя он и не стал сражаться хуже.

Мерц не заметил, что в комнате появились новые гости...

Из теней выползли слизни. Повинуясь мысленному зову Нерэ, они окружили сражающихся и зримо радовались тому, что им выпала столь важная роль в увлекательном событии. Нерэ едва не рассмеялась, услышав, как Уии размышляет, вкусными ли окажутся простыни.

Наконец Коллин бросился на Мерца, готовясь нанести смертельный удар. Светлячок исчез с тягостным вздохом, но туп же появился на другом конце комнаты, прямо перед Уии.

— Что... — начал Мерц, а Уии в ответ невинно улыбнулась.

— Давайте! — крикнула Тильда.

— За Дуббург! — эхом отозвалась Лили и выпустила стрелу истины, острие которой макнули в зелье пылкосердия. Казалось, что, когда прозвенела тетива и стрела сорвалась, время остановилось. Мерц оторвал взгляд от Уии, перестал петь... и едва успел заметить летящую стрелу, как она уже пронзила его грудь со страшным глухим звуком.

Все застыли на месте в нетерпеливом ожидании, опасаясь даже пошевелиться.

Мерц недоумевающе уставился на торчащую из него стрелу.

— Я что-то нашёл, — произнёс он, ни к кому конкретно не обращаясь.

Затем стрела исчезла со вспышкой и хлопком, а возникшая на её месте золотая пыль окружила светлячка и похожей на папу пеленой осела на голове Уии. Мерц мгновение смотрел на малышку непонимающим взглядом, но затем доброжелательно проговорил:

— Добрый день. Я, похоже, не туда зашёл...

— Вот и шагай дальше, — пискнул Стыр, но остальные зашикали на него.

— Вы не подскажите... Святые небеса! — воскликнул Мерц, обращаясь к слизи. Уии глядела на него

широко раскрытыми глазами. — Вы просто изумительны! Прекрасней вас никого на свете нет и быть не может!

Он бросился к ней и с жаром обнял всеми своими лапами. Мыши, зажав дыхание, наблюдали, как свет Мерца погас, а затем разгорелся вновь. Но теперь нездоровое смешение тьмы и света сменилось золотым мерцанием. Раздался такой звук, будто кто-то задул свечу, и все тела крыс в комнате рассыпались в пыль.

— Сами боги свели нас, дорогая! — пылко обратился Мерц к Уии. — Любовь моя...

— Кому-то ещё жаль слизи? — осведомилась Тильда.

— Я слышу её мысли, — молвила Нерэ, — и уверяю тебя, она никогда прежде не была так счастлива.

Мерц закружился с Уии, не выпуская её из объятий, а затем направился к двери.

— Думаю, свадьбу следует сыграть весной, — задумчиво проговорил он. — Барды будут слагать о ней баллады столетиями!

— Туп он не ошибается, — вздохнул Стыр.

5 Особое испытание. Фитилёк.





Эпилог

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Утренний свет настойчиво пробивался в мышинные туннели, подобно лучу мощного маяка.

— Вот это по-нашему! — воскликнул Нэз. — Всамделишное, настоящее солнце!

— И свежий воздух, — с наслаждением вздохнула Нерэ. — Мне уже начало казаться, что я скоро вообще не смогу дышать в этом каменном доме. Не понимаю, почему люди так любят жить в подобных местах!

— Поверь мне, раньше там было намного приятнее! — отозвался Коллин.

Компания остановилась у норы, наблюдая, как мыши из Дуббурга откатывают последние жёлуди.

— Идём? — предложила Лили и первой вышла наружу. По всему двору зазвучали радостные возгласы, а моргающая от ослепительного света Нерэ потрясённо выдохнула, увидев, сколько мышей собралось встретить их.

— Чего скажешь, Нерэ? — тепло поинтересовался Нэз, приобняв её своей огромной лапой и притянув к себе. — В городской жизни тоже есть приятности, а?

— Не стану лукавить, ваше сообщество мне очень по душе. Но всё же мой дом за пределами городских стен, в дикой природе.

Во дворе героев славили бурно, но недолго. Смелчаки устали, проголодались, да и раны их требовали немедленного внимания. Поэтому друзья направились к обиталищу Линеры. Мысли о доме наполняли сердца облегчением, но при виде покрытой шрамами коры старого дуба все непроизвольно сжались от боли. А Лили удивленное, казалось, потрясло даже больше, чем остальных...

На следующий день компания сидела на городской площади, нежась на солнышке. Мыши шутили, играли в карты и благодарили добрых прохожих, оспанавливающихся, чтобы поздравить их с успехом и вознести хвалу. Коллин от души смеялся, когда Стыр пытался научить мышат жонглировать, притворяясь при этом, что малыши ему только докучают. Нерэ погрузилась в собственные мысли.



К полудню друзьям принесли обед, и, хотя они с радостью уплетали сыр и хрустели орехами, все заметили, что Линера и Нерэ обмениваются тревожными взглядами.

— В чём дело, мама? — пронула мамино плечо Лили. Линера тяжело вздохнула и посмотрела на Нерэ. Та поджала губы и кивнула.

— Не хочется портировать вам настроение, — начала госпожа мэр, — но этот разговор нельзя откладывать. Вы спасли всех нас, однако, боюсь, не сумели уберечь город.

— Как же так?! — с неверием в голос воскликнул Коллин.

— Дерево умирает, — тихо молвила Линера.

— Это правда, — попупила глаза Нерэ. — Прошлой ночью древний дух явил мне свою судьбу. Яды Мерца убили корни и теперь поднимаются всё выше по стволу. Сильный порыв ветра легко повалил дерево, чьи корни засохли.

— Я знала это, — мягко сказала Лили, глядя в спороу. — Когда мы вернулись... ну, сразу было видно, что дерево в ужасном состоянии.

— Да, — согласилась Линера, — и это значит, что мы должны организовать переселение всех горожан. Но для начала, конечно, нужно найти новое пристанище.

Коллин посмотрел на своих друзей, и те по очереди согласно кивнули. Даже Стыр.

— Мы найдём вам новый дом, — пообещал принц. — Дикие земли — опасное место, так что резоннее всего именно нам сходить на разведку и найти новое жилище. Но всё же...

Его голос зачих. Коллин смотрел ввысь, сквозь полый ствол могучего дуба, сквозь его раскидистые зелёные ветви, на солнечный свет в голубых небесах. Лили сжала его лапу своей:

— Что тебя беспокоит?

— Занято... — произнёс в ответ Коллин. — Ещё на прошлой неделе я говорил, что готов отправиться в путешествие, что мне не сидится на месте. Что ж, это чистая правда, но если я так поступлю, то покину замок навсегда. Я ни на шаг не приблизился к тому, чтобы найти нового правителя королевства, и мне ещё только предстоит узнать, что случилось с моим отцом и пётушкой Мэгги. Не могу избавиться от ощущения, что если я уйду, то откажусь от всего, что было мне дорого в человеческой жизни.

Магикус ободряюще улыбнулся:

— Это не так, мой принц. Ваш отец покинул замок, и вы не сможете найти его, оставаясь здесь. А королевство... Что ж, вы удивитесь тому, как быстро ваши прежние вассалы что-нибудь придумают. Как бы то ни было, судьба — забавная штука. Если вы хотите понять свою, нужно лишь перешагнуть порог.

Коллин посмотрел на товарищей и улыбнулся.

— Только если вы пойдёте со мной.





Заметки по игре

A large rectangular area containing two columns of horizontal lines for writing notes.



Заметки по игре

A large, empty area for writing notes, consisting of two columns of horizontal lines. The lines are evenly spaced and extend across the width of the page, leaving a small margin from the left and right edges.



Создатели игры

Разработчик игры и автор художественного текста:

Джерри Хоторн

Автор художественного текста и редактор: **Мистер Бистро**

Продюсер: **Колби Доч**

Художник: **Джон Ариоса**

Скульптор: **Чэд Ховертер**

Графический дизайнер: **Дэвид Ричардс**

Редакторы: **Нэйт Реторн, Питер Муллер, Дэвид Муди**

Русское издание игры

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта: **Максим Истомин и Евгений Масловский**

Выпускающий редактор: **Александр Петрунин**

Редактор: **Анна Полянская**

Переводчики: **Александр Петрунин, Дмитрий Воголаго**

Корректоры: **Кирилл Егоров, Михаил Кружков, Татьяна Леонтьева**

Верстальщик: **Алина Клейменова**

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games».
Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru
или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Информационный партнёр «Crowd Games»: видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).

Личные достижения



Огнестойкость

Первая мышь в главе, пойманная с жетоном возгорания на карте, становится огнестойкой.

Эффект: до конца главы не кладите на эту мышь жетоны возгорания.



Снайпер

Первая мышь, выкинувшая 3 или больше символов лука за одну атаку при помощи оружия дальнего боя, признаётся снайпером. Поместите на её карту жетон «Снайпер».

Эффект: при атаке оружием дальнего боя снайпер может сбросить жетон «Снайпер», чтобы автоматически выкинуть символы лука на всех кубиках, используемых в атаке.



Состав этого дополнения

- Книга сказок (6 глав) • 2 фигурки • 13 карт обыска • 9 карт способностей
- 13 карт инициативы • Карта характеристик Нерэ • 9 карт встреч
- 6 жетонов сыра • Жетон часовой мортиры • 4 жетона слизи
- 4 жетона возгорания • 6 жетонов ингредиентов
- Жетон бродяги-старьевщика • 4 жетона крыс-ловчих
- Жетон достижения «Огнестойкость» • Жетон достижения «Снайпер»



www.crowgames.ru



www.plaidhatgames.com