

О мышах и тайнах



Мини!

Горесть и поминовение

Вступление

Перед вами книга сказок игры «О мышах и тайнах». На её страницах вы найдёте указания касательно того, как подготовить к игре ту или иную главу. Здесь же изложены условия победы и проигрыша, а также особые правила, действующие в определённых случаях.

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

Том «Горесть и поминовение» начинается с пролога. Если вы решили играть в режиме кампании, мы советуем выбрать того, кто прочтёт пролог вслух всем остальным игрокам перед началом игры.

Особые правила для фрагментов поля

Каждая глава имеет свои характерные особенности, отличающие её от прочих, делающие её неповторимой, увлекательной и неожиданной. Все эти особенности представляют собой несколько типов правил:

Особый обыск. Некоторые фрагменты поля и клетки позволяют игрокам находить в колоде обыска определённые предметы. На особый обыск распространяются все правила обычного обыска – с той лишь разницей, что в данном случае вы не берёте случайную карту, а просматриваете колоду обыска целиком, находите и откладываете конкретную карту, а затем перемешиваете колоду. Взяв нужную карту, вы лишаетесь возможности выполнять соответствующий особый обыск до конца главы.

Особое испытание. Особое испытание заменяет испытание с текущей карты встречи.

Особая подготовка. Если вы исследовали фрагмент поля (иными словами, попали на него впервые), с которым связаны особые правила подготовки к игре, не открывайте карту встречи, а выполняйте указания, изложенные в описании главы.

Особое правило. На некоторых фрагментах поля действуют особые правила.

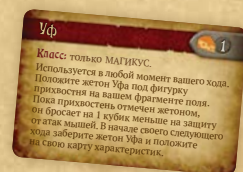
Развитие сюжета. Поворот в сюжете случается, когда в игре происходит определённое событие: например, мыши исследуют новый фрагмент поля. Развитие сюжета всегда сопровождается художественным текстом, который зачитывается вслух, а иногда игроки при этом ещё и получают некую награду.

Задание. Время от времени игроки могут выполнять необязательные задания, не влияющие на победу или поражение в главе. Как правило, за их выполнение даётся награда.

Особые правила кампании

Проходя главы тома «Горесть и поминовение» в режиме кампании, следуйте таким правилам:

Уф. Карту способности «Уф» Магикус сможет взять только после прохождения главы 3.



Клинок горести. Уберите карту «Клинок горести» из колоды обыска. Она появится в игре в главе 8.



Кольцо поминовения. Уберите карту «Кольцо поминовения» из колоды обыска. Она появится в игре в главе 9.





Пролог

Сказка на ночь

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:



Даз Беллоус погрозил пальцем своему сынишке Хвостпику.

— Ну-ка, живо в постель, малыш, — строго велел он.

Маленький Хвостик широко зевнул, потянулся и, забравшись на соломенную кроватку, свернулся калачиком. Снаружи домика-дерева бушевал холодный ветер, сметая падающий снег в высокие сугробы, но в комнате было тепло и уютно, и Даз заботливо поправил на Хвостике одеяло.

— Спокойной ночи, сынок, — шепнул он и потрепал малыша между ушек. — Пусть тебе приснится весна и красивые цветочки.

Он собрался было задуть большую свечу в углу спальни, но тут Хвостик приподнялся:

— Пап, не уходи! Ветер снаружи так спрашно воеет, посиди со мной, расскажи сказку.

— Сказку, вот как? — приподнял бровь Даз. — И какую же сказку ты хочешь услышать?

Хвост малыша задергался от волнения.

— Расскажи мне про храброго принца Коллина и Королевство людей!

Даз усмехнулся и уселся в кресло-качалку, сделанное из скорлупки грецкого ореха. Пламя свечи отпраздалось в горящих от предвкушения тёмных глазёнках его сына.

— Ладно, мышонок, — вздохнул он. — Так и быть. Успраивайся поудобнее, закрывай глазки, и я начну. — Его голос постепенно спанился напевным, размеренным, усыпляющим. — Наша история начинается с рассказа об одном очень хорошем юноше, почти что твоём ровеснике. Но было это не зимой, нет. Стояло тёплое ласковое лето...

Так рассказывал Даз, слово в слово, с надлежащим выражением повторяя историю, которую много ночей тому назад поведал ему его собственный отец.

Итак, давным-давно, в незапамятные времена, существовало на свете Королевство людей, и правил им добрый король Эндон. Он был хорошим, щедрым человеком, и все подданные любили его. К несчастью, его супруга рано скончалась, и своего единственного сына, принца Коллина, королю приходилось распить одному. Впрочем, принц вырос прекрасным молодым человеком, и опцовская гордость короля была столь же безмерна, сколь и его печаль по покойной возлюбленной королеве.



Король Эндон много времени проводил в беседах со своими советниками, управляя делами королевства и обсуждая, как лучше обеспечить благополучие и безопасность своего народа. Вместе они решали, какие новые здания потребуются построить, следили за тем, чтобы не иссякали запасы провизии, и предусмотрительно заключали союзы с соседними странами, такими как богатый Окрестпнор.

Однажды летним днём в замок прибыла гостья из далёких земель. Прямо перед её приездом удивлённым жителям королевства было злое знамение: небо запынуло чёрные грозовые тучи, подул пронизывающий ветер. Но никто не связал это с новоприбывшей, ведь та отличалась редкой красотой, элегантностью наряда и вызывала лишь восхищение. То была Ванеспра — королева из никому не ведомого государства Темноземье. Она прибыла в сопровождении нескольких сотен закованных в чёрные доспехи солдат, а также капитана Шкверна — человека с острым, хищным лицом и залихватски закрученными усами. Давний друг короля Эндона, Шкверн утверждал, что встретил королеву во время своего путешествия и настоял на дружеском визите сей приятной во всех отношениях дамы.

Общество прелестной, упончённой и образованной Ванеспры, казалось, развеяло меланхолию короля Эндона, и все обитатели замка дружно вознесли хвалу небесам и помолились за здоровье гостьи. Не прошло и двух недель с приезда заморской властительницы, как король признался ей в любви. Неведомо почему это безопчётно встревожило принца Коллина и всех королевских советников, но никто ничего не сказал. А ещё через неделю король объявил о своём намерении сделать Ванеспру новой королевой, что только усилило беспокойство его сына и приближённых.



И вот, сразу же после объявления о свадьбе, королевство будто постиг злой рок.

Король тяжко заболел. Поначалу его болезнь не казалась серьёзной — Эндон всего лишь кашлял и быстро утомлялся, — но уже через несколько дней король, с чьего лица, казалось, сошли все краски, слёг. Королевская целительница Тильда день и ночь просиживала за лекарскими трапкатами, пустила в ход все свои знания, весь свой опыт, но ни одно из известных ей средств не помогало. Попирая ноющие виски, она повторяла: «Что-то здесь неладно».

А королю становилось всё хуже: ему плохо удавалось сосредоточиться, он больше не мог управлять делами даже из своей опочивальни и решил передать власть наречённой супруге. Та первым делом назначила Шкверна начальником стражи, а он, в свою очередь, немедленно заменил большую часть гарнизона чёрствыми и жестокими солдатами Ванестры, нагоняющими дрожь на всех домочадцев.

Вскоре большая часть прислуги в страхе покинула замок. Остались немногие самые преданные, в том числе добродушная кухарка тётушка Мэгги. Прислушиваясь к странному звуку, раздающимся ночами в опустевших коридорах и залах, она качала головой и повторяла: «Что-то здесь неладно».

В течение дня Ванестра появлялась по туп, по там, распекая прохлаждающихся без дела солдат, не способных, казалось, ни на что, кроме как затевать потасовки, опустошать погреба с запасами вина и эля и громить всё, что попадётся под руку. Вечерами же королева надолго запиралась в замковой кузнице, откуда доносились грохот молота, звон металла и шипение пара. Слыша эти звуки, королевский мистик Магикус задумчиво поглаживал бороду и повторял: «Что-то здесь неладно».

Вскоре тревога принца Коллина стала поистине беспредельной, и он устроил в лаборатории Магикуса тайную встречу с ближайшими сподвижниками короля. На неё был приглашён мастер-кузнец и изобретатель Нэз, нахально выставленный из своей кузницы, где он трудился много лет. Присутствовали целительница Тильда и, разумеется, сам Магикус, которому и король, и Коллин всецело доверяли.

В итоге был разработан план по выдворению злокозненной Ванестры и её прихвостней обратно в их неведомые родные края.

Но они опоздали.

Дверь в лабораторию распахнулась от удара ногой, и на пороге возникла угрожающая фигура капитана Шкверна. Позади него оцепинились мечами и пиками солдаты. Оцепеневших друзей быстро и ловко повязали, обвинив в заговоре против короны. Безжалостно ухмыляясь, капитан Шкверн сопроводил их в подземелье замка и самолично захлопнул за ними решётку камеры, куда прежде бросали самых опьявленных злодеев.

Когда заговорщики наконец остались наедине, лишь старый Магикус не казался испуганным. Он замысловато переплёл пальцы, набрал в лёгкие побольше воздуха и дунул на руки. Раздался свист, и несколько мгновений спустя в темнице появился пипомец Магикуса — крошечный красный дракон по прозвищу Уф, незаметно пролетевший над головами стражников.

Прошмыгнув между прутьями решётки и опустившись в ладони Магикуса, дракончик с видимым удовольствием выплюнул прядь чёрных шелковистых волос. Магикус пальцем погладил дракона по голове и высоко поднял прядь, чтобы все могли её разглядеть.

— Это волосы Ванестры, — объяснил он. — В крови этой женщины чувствуется изрядная примесь древней магической энергии. Она, безусловно, колдунья огромной силы. Даже этой небольшой прядки хватит на то, чтобы все мы смогли сменить облик и выбраться отсюда. Но в кого нам превратиться? Выбирайте с оглядкой, друзья мои, ведь нам может не представиться возможность вернуть себе человеческое обличье.

Коллин и его спутники подавленно припихли. Перестать быть людьми? Какой ужас... Разве можно на это решиться?

— Надо стать мышами, — неожиданно произнёс из темноты чей-то голос.

Голос принадлежал Спыру, печально известному в королевстве грабпелю и разбойнику с большой дороги. Большую часть жизни он обкрадывал честных граждан, регулярно попадался страже, преданный неверными соратниками, но ему всегда удавалось выпутаться. Теперь же он делил с незадачливыми заговорщиками их узилище.

Спыр ткнул пальцем в маленькую решётку в полу примыкающего к камере караульного помещения.

— Мы могли бы сбежать по спочным трубам.

— А ну, умолкни, ворюга! — рыкнул Нэз. — Обойдёмся без твоих советов!

В это время из караульного помещения послышался шум.

— Нет времени спорить! — воскликнул Магикус.

Он поводит рукой над волосами Ванестры, бормоча заклинания на каком-то позабытом языке. Синие искорки, будто капельки воды, спекли с пряди и закружились по полу, подхваченные невидимым вихрем. Камеру наполнил жутковатый водоворот магических энергий, но уже через секунду всё исчезло.

А на том месте, где только что стояли узники, копошились пять мышек.

— Мамочки! — пискнула ошеломлённая целительница Тильда, ошупывая лапками мордочку.



Глава 1

Побег в Дуббург

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:



Принц Коллин и его друзья потрясённо оглядывали свои новые крошечные тела, недоверчиво шевелили усами и царапали коготочками каменный пол. А уж каково им было неожиданно оказаться обладателями длинных и очень чувствительных хвостов! Вдобавок столь хорошо знакомый замок ныне представлялся всем страшным жилищем неведомого великана. Рассудительный Магикус первым взял себя в лапы и поспешил вывести остальных из замешательства, твёрдо и веско заявив:

— Мы должны немедленно уходить.

Компания без затруднений проскользнула сквозь прутья решётки; маленькие цепкие мышинные лапки двигались совершенно бесшумно. Пробежав под спулом, на котором громко храпел толстый стражник, они прокрались к прислонённому к стене мешку, куда капитан Шкверн свалил оружие и прочее, что было отобрано у заговорщиков.

— Ищите свои вещи, — прошептал Магикус, прогрызая мешок на пару с Тильдой. — Прикоснитесь к ним и скажите, что они ваши, но смотрите, не слишком шумите.

Принц Коллин первым запрыгнул в мешок и быстро нашёл свой меч, правда, ставший невероятно огромным. Но раз мудрый мистик сказал...

— Это моё, — негромко молвил юноша, и меч в тот же миг уменьшился соразмерно его маленьким лапкам. Вскоре все они вооружились и обзавелись необходимым снаряжением. Выбравшись из мешка, друзья увидели, что Стыр, ухмыляясь, ловко крутит хвостом посверкивающий режущей кромкой кинжал.

— Откедова свистнул, прохиндей?! — удивился Нэз.

Стыр показал на спящего стражника.

— Да этот дрыхнувший недотёпа и не заметит пропажи. Он небось вообще плохо представляет, с какого конца за нож берупся, и только против жареной курицы горазд. Или ты хочешь залезть к нему на пояс и привесить кинжал на место?

— Не получится, — отрезал Магикус. — Наши вещи изменились так же необратимо, как и мы сами.

Внезапно из их бывшей камеры раздался пронзительный возглас. Стражник тут же проснулся и подскочил на месте, как ужаленный.

— Быстрее в канализацию! — поторопил мистик.



— Мыши! Откуда взялись эти мыши? — опешил стражник. — И что им понадобилось в мешке, там же нет ничего съестного! Погодите-ка, куда всё делось... Ах, проклятая магия, чтоб её! Предатели превратились в мышей! Тревога!

Мыши почти добежали до канализационной решётки, но поневоле застыли, услышав за спиной жуткие нечеловеческие вопли. Обернувшись, они в ужасе увидели, как стражники уменьшаются в размерах и во что-то превращаются.

— Ванестра! — воскликнул принц Коллин. — Она обо всём прознала!

Цель главы

Выбраться из замка и собрать всех мышей под старым скрюченным деревом, прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы на счётчике страниц.

Победа

Очистите фрагмент поля «Внутренний двор» от прихвостней и приведите всех непойманных мышей на клетку с норой, уходящей под старое дерево.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы, прежде чем они доберутся до норы, или же 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

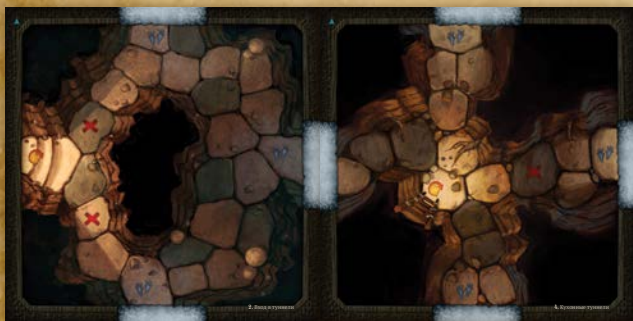
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Лиلى выбрать нельзя, поскольку она ещё не присоединилась к группе.

Подготовка колоды Встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Караульное помещение», «Кухонные туннели» и «Вход в туннели» так, как показано ниже. Выставьте всех 4 мышей на начальную клетку. Выставьте 3 крысы-воинов на фрагмент «Караульное помещение» по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)



Знак белой мышиной головы отмечает начальную клетку мышей.



Особые правила главы

Караульное помещение



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. 2 крысы-воина.

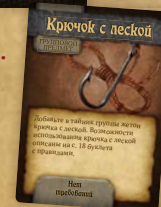
Канализация



На всём фрагменте поля:

2

1 Особый обыск (водные клетки). «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)



- 2** **Особое правило. Побег из канализации.** Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования области выхода и покинуть фрагмент поля «Канализация», вся группа должна собраться по одну сторону от потока воды.

Кухонные туннели



- 1** **Развитие сюжета.** После того как мыши исследуют «Кухонные туннели» (попадут в них), один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Нэз окинул внимательным взглядом мрачные туннели, где очутились друзья.

— Кажись, это мышья нора, — задумчиво молвил он. — И прорыли её на заре веков.

Внезапно до их ушей донёсся знакомый крик.

— Это голос тётушки Мэгги! — встревожился Коллин.

— Мы, должно быть, недалеко от кухни, — заключила Тильда. — Похоже, бедная кухарка попала в беду. Надо скорее её найти и выручить!

- 2** **Задание. Спасение тётушки Мэгги.** Задание начинается на поворотной клетке. Очистив «Кухонные туннели» от прихвостней, мыши могут исследовать поворотную клетку, чтобы попасть на «Кухню» и попытаться предупредить тётушку Мэгги о вероломстве Ванестры. Но можно не рисковать и сразу направиться ко «Входу в туннели». (Примечание: помощь тётушки Мэгги принесёт игрокам жетон сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги», что пригодится им в последующих главах.)



Кухня



- 1** **Развитие сюжета.** После того как мыши исследуют «Кухню» (попадут на неё), один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Спыр сдвинул расшатавшуюся плитку, и мыши высунули головы наружу. Перед ними простиралась кухня, посреди которой, нервно подобрав подол, переминалась с ноги на ногу тётушка Мэгги, невероятно аккуратная, не терпящая грязи и беспорядка старушка кухарка. По всей видимости, она как раз собиралась мыть пол, но в данный момент её любимую кухню заволокли полчища отвратительных тараканов.

— Мы обязаны ей помочь! — решительно сказал Коллин, обнажая меч.

— Может, сперва обсудим? — перебил его Спыр.

Нэз бросил на него возмущённый взгляд.

— Никак, спрусил, вор?

Раздался оглушительный визг, и над их укрытием нависла огромная тень. Мыши оцепенели.

— Мы-ы-ы-ыши!!! — закричала тётушка Мэгги.

Спыр передёрнулся.

— Вот теперь спрусил!

- 2** **Особая подготовка.** Выставьте 6 тараканов по обычным правилам, но используйте только напольные клетки появления прихвостней. Поместите ещё 2 тараканов и 6 жетонов сыра на широкую клетку на кухонном столе.

- 3** **Особое испытание.** Мышегуб.

- 4** **Особое правило. Оголодавшие тараканы.** Пока на кухонном столе есть сыр и нет мышей, находящиеся здесь тараканы не

перемещаются по направлению к мышам. Вместо этого они едят сыр со стола. Бросьте 1 кубик действий за каждого таракана, поедающего сыр на столе.

За каждый выпавший символ сыра переносите 1 жетон сыра с кухонного стола на круг сыра прихвостней. Если на столе не остаётся сыра, тараканы начинают вести себя как обычно.

5 Особое правило. Дружба с тётушкой Мэгги.

Если мышь побеждает таракана, бросьте кубик. Если не выпадет ✨, тётушка Мэгги лупит эту мышь шваброй. Мышь падает, а таракан, которого она победила, переносится на кухонный стол. Если выпадет ✨, мыши удаётся привлечь внимание кухарки, и группа получает жетон сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги». Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц. Получив жетон «Дружба тётушки Мэгги», мыши больше не бросают кубик на привлечение её внимания.

Внутренний двор



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

3

1 Развитие сюжета. После того как мыши исследуют «Внутренний двор» (попадут на него), один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши пролезли сквозь щель в замковой стене и выбрались на залитый солнцем внутренний двор. Колин, прикрыв лапкой глаза от слепящего света, кивнул в сторону старого дуба с искривлённым стволом, возвышавшегося на другой стороне двора.

— В детстве я по нему вдоволь полазал, — заметил он. — Но не думаю, что в нынешнем своём виде сумею это повторить.

— Помилуйте, мой мальчик, — фыркнул Магикус. — Вы ещё не настолько спары годами. Кроме того, у вас теперь есть когти, которые станут неплохим подспорьем.

— А пока, может, лучше спрячемся у дерева? — дёрнула ушком Тильда, указывая на окружавшую внутренний двор стену. С древнего каменного парапета на них хищно взидала огромная спарая ворона. Она беспрестанно крутила головой, с голодным интересом поглядывая на мышей по одним глазом, по другим.

— К дереву, живо! — бросил Магикус.

2 Особое правило. Нора под деревом. Это клетка, на которой должны оказаться мыши, чтобы победить в главе. На клетку с норой можно переместиться только с соседней с ней клетки «Внутреннего двора» (и наоборот). Все остальные соседние с деревом клетки не считаются соседними с норой. Находясь на клетке с норой, мыши защищены от старой вороны, но при этом они видят только соседнюю с норой клетку, другие клетки «Внутреннего двора» им не видны. Фигурки прихвостней не могут перемещаться на клетку с норой.

3 Особое правило. Трусливая старая ворона. Если, бросив кубик действий на передвигание мыши или прихвостня, игрок выкидывает «1», ворона клюёт перемещающегося персонажа, нанося ему 1 ранение, от которого невозможно защититься.

Сказка продолжается...

Как только компания очутилась в тени пышной листвы старого дуба, из высокой травы высунулись две пушистые усаые мордочки.

— Сюда, скорее! — шёпотом позвала беглецов одна из мышей и пупт же исчезла в отверстии между перекрученными корнями. Неожиданная помощь от неведомых союзников приободрила друзей и придала им сил, ведь позади уже раздавалось зловещее карканье и режущие слух вопли крысы, попавшейся птице.

Компания вбежала в извилистый туннель, уходящий вглубь ствола. Проникающего сюда света хватало, чтобы рассмотреть любопытные, но дружелюбные мордочки их спасителей. В лапах мыши держали вырезанные из веток копыя, а одна из них, с белой шерсткой, была вдобавок облачена в нагрудник из ореховой скорлупки.

— Вижу, вы не дешёвые, — убеждённо сказала вторая мышь, светло-коричневая полевка.

Колин вопросительно глянул на Магикуса. Когда мистик одобрительно кивнул, принц объяснил:

— Мы из замка.

— А, вот оно как.

Обладатель белой щёрстки наклонился к приятелю:

— По-моему, эти замковые мыши не больно-то смекалисты, а? — нарочито громко прошептал он, но другой мышонок в ответ недовольно шикнул.

— Я бы вам очень не советовал впредь выходить во двор днём, — снисходительно продолжил белый. — Старая ворона промахивается нечасто и к тому же на редкость упорна и прожорлива.

— Благодарствуем за помощь, ребятаки, — сказал, не обращая внимания на его менторский тон, Нэз. — Сами-то опкедова будете?

— Из Дуббурга.

— А где это место? — поинтересовалась Тильда.

Мышата прыснули.

— Вы уже в нём!

Туннель неожиданно кончился, и друзья удивлённо ахнули при виде раскинувшейся перед ними огромной пещеры (хотя, скорее, огромного дупла). Свод её терялся во мраке где-то на недостижимой высоте, и оттуда вниз падал единственный слабый лучик солнечного света.

Но, хотя пещера была воистину поразительной, величие расположенного в ней мышиноного города, со всеми его миниатюрными, изящными зданиями, многие из которых были искусно выточены прямо в стволе, затмевало даже её. Компания вышла к шумному рынку, где торговали, по всей видимости, тем, что удавалось сплести в замке. В воздухе висели смешанные ароматы зерна и опилок, а также мускусный запах несчётного множества грызунов.

К мышам присоединились несколько стражников, сопроводивших Коллина и его друзей вверх по величественной лестнице, закручивающейся длинной спиралью по внутренней части ствола дуба. Множество маленьких блестящих мышинных глазок с интересом наблюдало за незнакомцами, пока их вели через город.

Стыру подобное внимание определённо не льстило.

— Я не сделал ничего такого, — пробормотал он себе под нос. — Ну, пока ещё не сделал.

Лестница привела их к внушительному дому, вырезанному в толще дерева. В дверях его стояла пожилая мышь, перебившая лапками белоснежный передник. Её умные глазки перебежали с одного гостя на другого, словно ища кого-то. Один из стражников что-то прошептал ей на ухо, и она одобриительно кивнула.

— Из замка, значит?

— Да, сударыня, — ответил Коллин. — Э-э... да, моя госпожа?

— Обойдёмся без титулов, мой замковый друг. Многие здесь называют меня Мапушкой, но на самом деле моё имя Линера, и я мэр Дуббурга.

— Ваш город исключительно впечатляет, любезная госпожа Линера, — произнёс Магикус с поклоном. — Исключительно.

Линера слегка улыбнулась, и в её глазах блеснула гордость. Затем она без лишних церемоний пригласила гостей внутрь, усадила за стол и поставила на него тарелочку с сыром и желудёвые чашки с чаем. Но друзья чувствовали, что учтивая хозяйка чем-то очень сильно встревожена.

— Вы чрезвычайно добры к нам, госпожа Линера, — промолвила Тильда, — но не могу не отметить, что вас что-то беспокоит. Может быть, мы могли бы вам чем-то помочь?

Линера продолжала вежливо улыбаться, но её лапки безопчётно задрожали.

— Наш город живет за счёт того, что удаётся раздобыть в замке, — объяснила она. — Такие вылазки всегда были рискованным делом, но в последнее время наши лучшие добытчики стали пропадать один за другим.

Одинокая слеза скатилась по пушистой щеке достопочтенной мыши.

— Прошу вас, скажите, — умоляюще произнесла она. — Не встречалась ли вам моя дочь Лили?





Глава 2

Лили и её хвост

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Принц Коллин покрепче запрянул пояс, поправил привешенный меч и накинул на плечи тёмно-красный плащ.

Нэз вздохнул:

— Сердце ваше велико, что батюшкино. Но вертаться в замок — это ж как неразумно!

— Мой отец непременно вернулся бы! — отрезал юноша. — Он никогда не бросит ни одного своего подданного в беде, а уж тем более беззащитную девушку! Кто знает, что могут сотворить с ней эти изверги?!

— Так-то оно так, да только батюшка ваш — бывалый воин, а вы ж, извиняюсь, юнец необстрелянный.

— Глупости! Я уже взрослый, Нэз! Я могу сражаться, ты сам меня столькому научил!

— Ага, посему и знаю, что вашвысочество зелёное, аки правка на внутреннем дворе.

В этот момент к ним подошли Магикус с Тильдой и Спыром.

— А я бы сказал, что мальчик давно созрел для того, чтобы испытать себя в настоящем деле, — вмешался мистик. — И как металл закаляется под градом ударов кузнечного молота, так и всех нас испытания либо сделают твёрдыми и прочными, как лучшая сталь, либо безвозвратно погубят.

— Умеешь ты приободрить, старик, — поёжился Спыр.

— Магикус прав, — кивнула Тильда. — Нам повезло завязать дружбу с жителями Дуббурга. Я бы даже сказала, что наши судьбы теперь тесно переплетены. Кроме того, если наш принц повелевает нам помочь им и спасти дочь госпожи Линеры, кто осмелится оспорить его приказ?

Спыр туп же поднял лапку, но на него никто не обратил внимания.

На выходе друзей встретило множество дуббургских мышей, пришедших поддержать смельчаков.

— Носы под хвосты, — удивлённо проговорил Нэз. — Какой дружелюбный народец!

Из толпы, спотыкаясь, выбежал совсем юный мышонок, крепко зажав лапками листик клевера в собственноручный рюкзак. Мышонок протянул свою ношу Магикусу.

— Спасибо, малыш, — поблагодарил топ, принимая подарок. — Там, куда мы направляемся, удача нам очень пригодится.



Цель главы

Проникнуть в замок тремя мышами и спасти Лили, чей хвост зажалось в мышеловке. Группе мышей нужно прорваться к Лили через толпу прихвостней, а Лили — остаться в живых до её прибытия.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся победить прихвостней из «Кристалльных туннелей» и выволить Лили.

Поражение

Мыши проигрывают, если Лили получит чересчур много ранений и погибнет — или если не успеют выволить Лили, прежде чем жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы.

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 Лили. Помимо начального снаряжения, она начинает главу с 1 жетоном сыра и картой обыска «Удачное укрытие».

Подготовка колоды Встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Внутренний двор», «Трапезные туннели» и «Кристалльные туннели» так, как показано ниже.



Выложите жетон мышеловки на поворотную клетку «Кристалльных туннелей» и поставьте на него фигурку Лили. Выставьте остальных 3 мышей из группы на начальную клетку. Выставьте 3 крыс-воинов на фрагмент «Внутренний двор» и 1 таракана на «Кристалльные туннели» по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)

Особые правила главы

Лили в мышеловке

Текущую главу Лили начинает отдельно от остальных членов группы. Её хвост намертво зажат в мышеловке, поэтому, пока её не освободят, к ней применяются следующие правила:

1. Лили не считается частью группы.
2. Лили не может выполнять действия передвижения и обыска.
3. Размещая прихвостней с карты встречи, выбирайте из них 1 маленького прихвостня и не ставьте его на поле. Вместо этого выставьте 1 таракана на самую дальнюю от Лили клетку появления прихвостней «Кристалльных туннелей». Если в вашей встрече указаны только большие прихвостни, всё равноставляйте 1 таракана.

Важное замечание

Если в группе мышей нет изобретателя, они должны задержаться в «Трапезной», чтобы найти там вилку. Без неё спасти Лили будет невозможно.

Алхимическая лаборатория. В текущей главе нельзя исследовать «Алхимическую лабораторию» (перейти в неё).

Внутренний двор



На всём фрагменте поля:

- 1 **Особое правило. Нора под деревом.** Фигурка мыши может переместиться на клетку с норой только с соседней с ней клетки «Внутреннего двора» (и наоборот). Все остальные соседние с деревом клетки не считаются соседними с норой. Находясь на клетке с норой, мыши защищены от старой вороны, но при этом видят только соседнюю с норой клетку, другие клетки «Внутреннего двора» им не видны. Фигурки прихвостней не могут перемещаться на клетку с норой.
- 2 **Особое правило. Трусливая старая ворона.** Если, бросив кубик действий на передвижение мыши или прихвостня, игрок выкидывает «1», ворона клюёт перемещающегося персонажа, нанося ему 1 ранение, от которого невозможно защититься.
- 3 **Особый обыск.** «Кошачья мята». Обыск возможен только на клетках с грибами. (Примечание: этот предмет позволяет мышам избавиться от Мышегуба, не сражаясь с ним.)
- 4 **Особое испытание.** 1 паук.



И вдруг они разглядели среди мертвенно-синего сияния беспомощно мечущуюся на одном месте взъерошенную мышку в маскировочном плаще. Её хвост был крепко зажат в мышеловке, и, как бы она ни спаралась, ей никак не удавалось выбраться.

— Это Лили! — воскликнул Коллин, и компания прибавила ходу.

Но как только они угодили в средоточие мрачного света кристаллов, взоры их внезапно застлал колдовской туман, и в сознание вторглось странное видение. Мыши увидели молодую женщину с удивительно красивым и тонким, однако бледным, измученным лицом. Вокруг неё суеписались члены ордена целителей (того самого, в котором состояла Тильда), стараясь, очевидно, облегчить страдания несчастной, но без видимого успеха.

Затем видение развеялось так же неожиданно, как и возникло.

— Это ещё что за муть кошачья? — едва сумел выдавить Спёр, попирая лоб.

Тильда и Нэз обменялись превожными взглядами.

— Подумаем об этом потом, — постановил Магикус. — Сперва нужно как можно быстрее выручить Лили.

3 **Особое правило. Спасение Лили.** Находясь на одной клетке с Лили, изобретатель (или любая мышь, если в тайнике группы есть жетон вилки) может потратить действие, чтобы освободить её.

Пока Лили не освободят, она не будет считаться частью группы, даже если мыши попадут на её фрагмент поля. Вызволив Лили, сбросьте её жетон мышеловки.

4 **Особое испытание.** 1 крыса-воин.





Глава 3

Гроздь крмы

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Для мышей Дуббурга они стали героями и даже позволили себе понежиться в лучах заслуженной славы и обожания и угоститься на небольшом праздничном застолье в честь вызволения дочери мэра. Но сколь бы приятно ни было отвлечься от чёрных дум и суровой действительности, мыши знали, что им предстояло принять трудное решение. Когда друзья оставались одни, с Коллина мигом слетало напускное хладнокровие. Его буквально прясло от гнева, и его кулачки судорожно сжимались при одной мысли о том, что король-отец чахнет в плену у мерзавки Ванестры.

Магикуса тоже глубоко тревожили загадочные планы злобной королевы.

— Она затевает что-то ужасное, — задумчиво сказал мистик, когда компания сидела в зале совета Линеры, потягивая чай. — Если бы Ванестра планировала просто захватить власть в королевстве, ей достаточно было дожидаться свадьбы с королем Эндонем, после чего он стал бы послушной глиной в её руках. Он ни в чём не смог бы ей отказать.

Нэз и Тильда принялись было спорить, потрясённые этими суровыми словами, обиженные за глубоко уважаемого и близкого друга, но Магикус сделал резкий отметающий жест:

— Мне жаль, друзья мои, но такова правда. Чувства или чары тому виной, не имеет значения. К счастью для нас, Ванестра, кажется, не желает королю Эндону смерти. И вот это беспокоит меня больше всего, потому что я в толк не могу взять, какие планы в отношении него она вынашивает в своем искажённом чёрном колдовстве разуме.

— Выбора у нас нет, — резко сказал принц Коллин. — Пусть расту в нас и десяти сантиметров от макушки до хвоста не наберётся, но мы должны любой ценой разрушить замыслы Ванестры, каковы бы они ни были, и спасти моего отца и всё королевство.

— Я пойду с вами! — решительно заявила Лили. — Это самое малое, чем я могу отплатить вам за спасение.

Она открыто и радостно улыбнулась Коллину, и принц спрассно понадеялся, что густой серый мех скрывает краску смущения на его щеках.

— Ну а ты, вор? — грубовато бросил Нэз. — Готов рискнуть животом за-ради других?



Плут тяжело вздохнул:

— У жителей Дуббурга всё равно нечего красть.

Нэз разразился хохотом и хлопнул Спыра по спине, из-за чего тот облился чаем и долго ещё после этого недовольно фырчал.

Цель главы

Проникнуть в замок и найти хотя бы два свидетельства, проливающие свет на планы Ванестры. Мышам необходимо дать отпор капитану Шкверну и освободить Уфа, прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы на счётчике страниц.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся собрать по меньшей мере 2 из 3 свидетельств и победить прихвостней из «Алхимической лаборатории». Победа в главе позволит Магикусу в любой последующий момент прохождения кампании, выполняя вспомогательное действие повышения уровня, выбрать карту способности «Уф».

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы 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

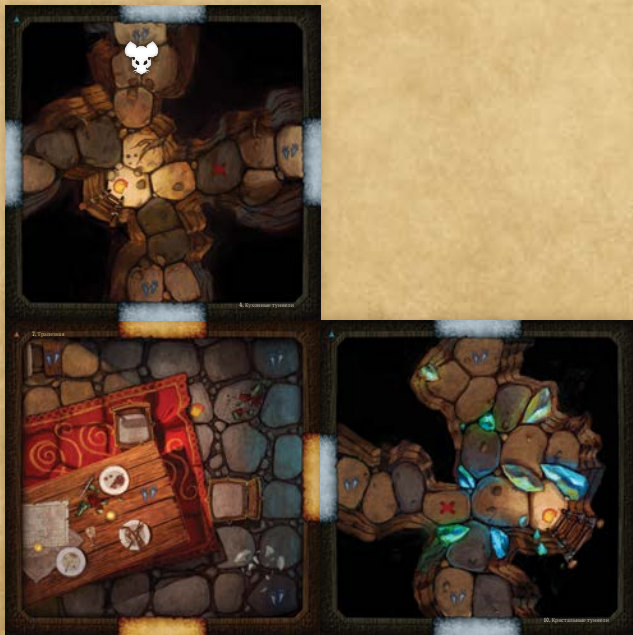
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должен быть Магикус. Карта способности «Уф» станет доступна Магикусу после соответствующих событий в «Алхимической лаборатории».

Подготовка колоды встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Кухонные туннели», «Трапезная» и «Кристалльные туннели» так, как показано ниже. Выставьте группу из 4 мышей на начальную клетку. Начните эту главу, открыв карту встречи.



Особые правила главы

С началом главы один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши осторожно пробирались по старым туннелям под замком, как вдруг услышали знакомые крики.

— Тётушка Мэгги снова в беде, — цокнула языком Тильда. — Надо подняться на кухню.

— Думаешь, от нашего присутствия такая полстуха станет менее беспомощной? — проворчал Стыр.

Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

1 **Особая подготовка.** Выставьте 2 элитных крыс-воинов на широкую клетку на кухонном столе. Затем выставьте 2 крыс-воинов по обычным правилам.

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

Кухня выглядела так, словно на ней только что развернулось генеральное сражение между пятью армиями. Тётушка Мэгги пребывала на грани нервного срыва. Коллин никогда ещё не видел её в таком жалком состоянии.

— Единственное, что наша добрая Мэгги ненавидит больше, чем грязь и беспорядок, — это крысы, — сочувственно заметила Тильда. — А сейчас, видит небо, туп предостаточно и того, и другого.

Крысы Ванестры вовсю носились по кухне, бесчинствуя и явно наслаждаясь мучениями несчастной кухарки. То и дело одна из них нарочно пробегала по краешку подола её юбки и делала вид, будто хочет взобраться по ткани повыше.

— Так-так, — сказал Нэз, покачивая в лапах тяжёлый молот. — Кажись, работёнка туп аккурат для старого вояки. Чиспоту наводить я не мажак, а вот крыс помолодить — эт мы завсегда пожалуйста!

3 Особое правило. Дружба с тётушкой Мэгги. Если в тайнике группы ещё *нет* жетона сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги», то действуют следующие правила. Когда мышь побеждает крысу, бросайте кубик. Если не выпадет ✨, тётушка Мэгги лупит эту мышь шваброй. Мышь падает, а крыса, которую она победила, переносится на широкую клетку на кухонном столе. Если же выпадет ✨, то мыши удаётся привлечь внимание кухарки и группа получает жетон сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги». Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц. Получив жетон «Дружба тётушки Мэгги», мыши больше не бросают кубик на привлечение её внимания.

4 Особый обыск. «Вилка» или «Маскировка». (Примечание: при помощи вилки мыши могут соорудить «мышепульту», а маскировка поможет им избежать стычки с крысами.)



5 Особое правило. Все в укрытие! Защищаясь от дальней атаки на клетке с опрокинутым ведром, мышь добавляет 1 кубик к броску.

6 Особое испытание. Мышегуб.

Трапезная



На
всём
фраг-
менте
поля:

1 Развитие сюжета. После того как мыши исследуют «Трапезную», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:
Трапезная звенела от возбужденного писка крыс, горстка которых расселась на столе, бросая по очереди

увесистые игральные кости размером с мышиную голову. Одна из крыс двумя лапами подняла грубо выпеченный кубик, швырнула, и топ с грохотом покапился по деревянной столешнице. Прочие крысы подождали, пока он не остановится, рассмотрели результат и разразились злорадным смехом, а неудачник неохотно пододвинул свои кусочки сыра к облизнувшимся товарищам. Коллин и его друзья подкрались поближе, не вылезая, однако, за пределы безопасной тени. Крысы продолжали играть, ничего не ведая о присутствии чужаков. Они прешали без умолку, будто сороки, ругаясь, перебивая друг друга и жалуясь на всё на свете. Ванестра, по их заверениям, была ужасно требовательной и капризной хозяйкой, всю гоняла и шпыняла подчинённых, и те уже были по горло сыты службой этой змеище. Неожиданно раздался оглушительный чих, после чего в комнате воцарилась гробовая тишина.

— Ой, — сказал, нимало не смупившись, Стыр и почесал нос. Мыши подняли головы и встретили гневные взгляды крыс, струдившихся на краю стола.
— Стыр, без дырки сыр, — процедил Нэз сквозь зубы, — ежели унесём-таки отсюда лапы, я тебя кочергой оплуплю! Трижды!

2 Особая подготовка. Если мыши попадают в «Трапезную» и в тайнике группы *нет* жетона маскировки, они видят на столе весёлую компанию крыс, распивающих вино и закусывающих сыром. Выставьте 3 крыс-воинов по обычным правилам, а также поместите 2 элитных крыс-воинов и жетон виноградины на широкую клетку на обеденном столе.

Если мыши попадают в «Трапезную» и в тайнике группы *есть* жетон маскировки, они надевают крысиные обноски, чтобы обмануть противников и сыграть с ними в кости. Переместите всех мышей на широкую клетку на столе. Выставьте туда же 6 крыс-воинов. Не добавляйте карту инициативы крыс-воинов на индикатор инициативы и не меняйте очерёдность хода мышей.

3 Особое правило. Игра в кости. Если героям удалось замаскироваться, они играют в кости. В порядке хода каждая мышь выбирает 1 крысу-воина и играет с ней в кости.

Для начала мышь делает ставку: от 0 до 3 жетонов сыра из личного запаса. Затем управляющий этой мышью игрок бросает 4 кубика действий. Он может перебросить любое число кубиков, не превышающее значения познаний своей мыши, однако он обязан принять результат второго броска. Сложите число выпавших ✨ и бросьте 5 кубиков действий за крысу. Подсчитайте, сколько ✨ выпало у неё.

Если мышь выкинула больше ✨, чем крыса, то она победила: уберите фигурку крысы с поля

и получите столько сыра, сколько поставили. Если игрок поставил 0 сыра, он получает 1 сыр. Ход передаётся следующей мыши.

Если мышь выкинула столько же **★**, сколько и крыса, или меньше, её ставка сбрасывается. Если игрок поставил 0 сыра, игра в кости заканчивается, а крысы-воины атакуют мышей. Выложите карту инициативы крысы-воина на 1-е деление индикатора инициативы, сдвинув все остальные карты на одно деление вниз.

Продолжайте игру, пока на поле не останется крыс, побеждённых либо в игре в кости, либо в бою.

4 Развитие сюжета. Если мыши играли с крысами в кости, то, убрав с поля последнюю фигурку крысы-воина, выберите кого-нибудь, кто зачитает вслух следующий текст:

Как известно, азартные игры и крепкие напитки развязывают язык даже самым угрюмым и молчаливым. Во время весёлой пирушки одна из крыс обмолвилась о том, что капитан Шкверн выполняет особо важное задание королевы Ванестры. Ему поручено найти некий фолиант, в котором, как опасалась Ванестра, подробно поведано о том, как можно справиться с ней и ей подобными. Всем крысам строго-настроено наказали беречь книгу пуще глаза после того, как её обнаружат, и следить, чтобы она не попала в лапы приверженцев мятежного принца.

Мыши получают 1 свидетельство. Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

5 Особое испытание. Мышегуб.

Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 Особый обыск. «Привал». (Примечание: этой картой можно вылечить мышей.) Выполнив действие этого особого обыска можно, только если на поле нет прихвостней.



Кристалльные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 Особое правило и развитие сюжета. Видение. После того как мыши впервые оказываются в «Кристалльных туннелях» и расставляют прихвостней текущей встречи, каждый игрок в порядке очереди бросает количество кубиков, равное текущему значению познаний своей мыши. Мышей, выкинувших хотя бы 1 **★**, посещает видение. Они становятся оглушёнными, и на их карты инициативы выкладывается по 1 жетону оглушения.

Если хотя бы одной мыши было видение, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мышь пошатнулась и оперлась лапой о стену туннеля, чтобы не упасть. Сознание переполнили безумные, наводящие ужас призрачные картины. Она увидела залитые солнцем изящные переходы, башенки и лестницы, а также перламутровые остроконечные шпили волшебного эльфийского города Окрестнора. Однако его золотые стены были окружены армией Ванестры. Среди орд захватчиков высилось кошмарное, совершенно немислимое, извергающее пар чудовище из железа и стали. Мышь вскрикнула. Монстр выдохнул струю пламени, и прекрасные стены Окрестнора рассыпались, словно картонный домик. Город был обречён.

Мыши получают 1 свидетельство. Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление

Алхимическая лаборатория

На
всём
фраг-
менте
поля:



- 1 **Особая подготовка.** Выставьте капитана Шкверна и 2 элитных крыс-воинов на широкую клетку на алхимическом столе. Ещё 2 элитных крыс-воинов поставьте на широкую клетку на книжном шкафу.
- 2 **Особое правило. Потеря лидера.** Если мыши побеждают капитана Шкверна, тут же бросьте по 1 кубику действий за каждую элитную крысу-воина в игре. Если выпадет ✨, убирайте фигурку этой крысы с поля. Потеря лидера – тяжкий удар для любой крысы.
- 3 **Развитие сюжета.** Когда мыши побеждают капитана Шкверна, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Капитан Шкверн дерзко расхохотался в лицо своим врагам. Поражение, казалось, нисколько не обескуражило тёмно-коричневого крыса, лишь добавило ему наглости и решимости.

– Жалкие, ничёмные, бессильные мыши! Чего вы рассчитываете добиться, встав на пути у Ванестры, чья армия и колдовская мощь превосходят всякое воображение? Стоит королеве вас обнаружить, и ваши мучения будут длиться вечно! Вы ещё спокрап пожалеете, что во всё это ввязались!

– Как ты не понимаешь, Шкверн! – воскликнул Коллин. – Кто-то должен её остановить!

Капитан рассмеялся, казалось, с горечью, но потом его физиономия вновь приняла жестокое и злобное выражение.

– Вы умрёте страшной смертью, безумцы, вот и



- 1
- 2
- 3
- 6

всё, чего вы добьётесь! – прорычал он. – Сборка Зверя почти завершена, и, как только всё будет готово, Ванестра отправит его на войну. Как тебе такая новость, глупый юнец? О, сколько усилий приложил твой отец, чтобы умаслить высокомерных эльфов Окрестнора и добиться союза! Что, по-твоему, они подумают, обнаружив у своих стен грозную армию под знаменами вашей семейки?

– Ну конечно же! – вскричал Магикус. – Это всё объясняет! Теперь ясно, почему Ванестра не стала упрямиться ни свадьбой, ни убийством короля Эндона. Она хочет развязать войну и остаться ни при чём, а потом престопакой сбежать, погрузив королевство в хаос и безвластие. Но зачем ей всё это, Шкверн?

– Ничего я вам не скажу, мелочь усатая, – раздражённо ответил Шкверн, пытаясь подняться на ноги. – Но берегитесь! Когда вы попадёте в руки моей королевы, я выпрясу из вас всё, что вы знаете, и даже то, о чём вы не догадываетесь.

Тильда заметила, что в привешенной к поясу капитана сумке что-то шевельнулось, и воскликнула:

– Смотрите! Там что-то есть!

Магикус с любопытством глянул на сумку Шкверна и без малейших колебаний, но крайне аккуратно вспорол её ножом. Ярко-красная божья коровка выпорхнула наружу и, немного покружив в воздухе, приземлилась к нему на плечо.

– Уф! – удивлённо вскинул брови старый мистик. – Ты тоже обратился! Но как же я рад тебя видеть, старина!

Магикус нежно погладил божью коровку и прошептал ей что-то ласковое. В этот момент Шкверн, воспользовавшись заминкой, отполкнул Коллина и бросился бежать. Не утратившая бдительности Лили миглом наложила стрелу на тепиву лука и приготовилась стрелять.

Однако Коллин допронулся до её плеча и качнул головой:

– Пусть уходит. Всё-таки он был другом моего отца и многие годы верно служил нашей семье. Что бы ни полкнуло его на измену, мы не станем стрелять ему в спину. Кроме того, он поведал нам больше, чем думает, и теперь мы знаем, что делать дальше.

Мыши получают 1 свидетельство. Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

- 4 **Особый обиск.** «Пенноусый эликсир». (Примечание: этим предметом можно вылечить мышь.)



- 5 **Особый обиск.** Любая карта свитка. (Примечание: свитки позволяют мышам колдовать различные одноразовые заклинания.)



- 6 **Особое испытание.** Выставьте 1 элитную крысу-воина на алхимический стол.



Глава 4

Сотворение Зверя

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Нэз уставил взгляд в пол, побагровев от стыда, как варёный рак.

— Не след мне поступать, будто трусу окаянному, — пожаловался он.

Коллин лишь улыбнулся и похлопал Нэза по плечу.

— Со мной всё будет хорошо, дружище Нэз, — заверил он. — Не думай, что бросаешь меня, ведь ты будешь выполнять столь же важную миссию. Я не могу доверить её никому другому.

Мыши решили помешать Ванестре сразу на всех фронтах. Коллин в сопровождении ещё двоих соратников намеревался пробраться в спальню отца и попробовать его спасти. Все согласились, что короля Эндона следует как можно скорее освободить, чтобы Ванестра не могла использовать его в качестве заложника.

Нэз же возглавлял вторую группу, которая направлялась в кузницу — выяснить, что за безумие сотворила Ванестра с его механическими изобретениями. Мысль о том, что результаты его труда используются для грязных целей злобной ведьмы, жгла его нестерпимо.

Выполнив каждый свою задачу, оба отряда должны были встретиться в кузнице. Мыши очень переживали из-за того, что им предстояло разделиться, они уже привыкли чувствовать поддержку друг друга, но всё равно были тверды в своём решении.

Они попрощались, и, чтобы принц Коллин не зевал там по сторонам, Нэз посоветовал ему: «И не зевайте там по сторонам!»

Цель главы

Поделившись на 2 команды, пройти через опасные туннели и собраться в кузнице, где по приказу Ванестры куётся какая-то зловещая машина.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся победить прихвостней в «Кузнице», прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы.



Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы, прежде чем они достигнут своих целей. Кроме того, они проигрывают, если все 3 мыши из какой-то одной команды окажутся пойманными одновременно (на игровом поле не останется ни одной активной мыши из этой команды).

Подготовка к главе

Конец главы

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

Групповая подготовка

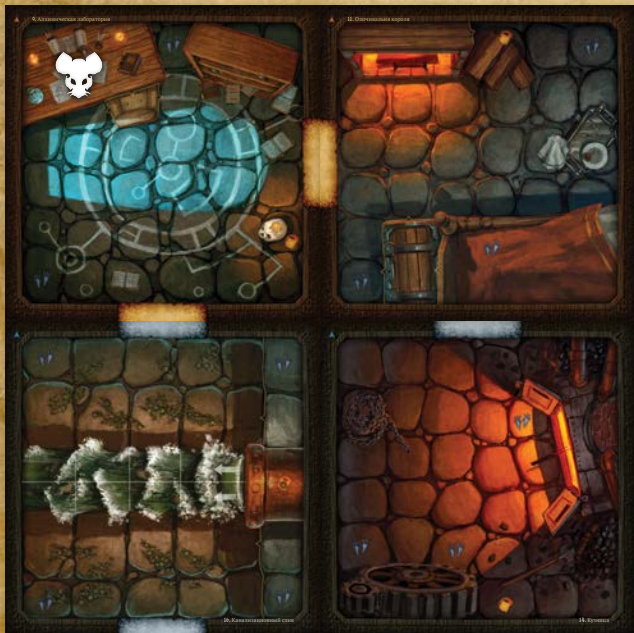
В текущей главе участвуют все 6 мышей. После зачистки «Алхимической лаборатории» они делятся на две команды по 3 мыши. Нэз и принц Коллин должны оказаться в разных командах.

Подготовка колоды Встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Алхимическая лаборатория», «Канализационный слив», «Опочивальня короля» и «Кузница» так, как показано ниже.



Выставьте фигурки на фрагмент поля «Алхимическая лаборатория»: 6 мышей – на широкую клетку на алхимическом столе, 5 крыс-воинов – по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)

Особые правила главы

Паучье гнездо

После победы над 2 пауками в «Опочивальне короля» каждый раз, когда какая-нибудь мышь вновь побеждает паука, сдвигайте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.



Алхимическая лаборатория



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1 Развитие сюжета.** Когда мыши побеждают всех прихвостней в «Алхимической лаборатории», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши окинули взглядами книжный шкаф, и их надежды вмиг распаяли. На полке, где некогда покоилась полстенная книга в тяжёлом переплёте с инкрустацией и золотыми застёжками, теперь было пусто, если не считать тонкого слоя пыли.

— Моя книга! — задохнулся от волнения Магикус. — Я уверен, что в ней мы нашли бы подсказку о том, как одолеть королеву.

- 2 Особое правило. Рассредоточение.** Победив всех прихвостней в «Алхимической лаборатории», выставьте Нэза и двух других мышей на поворотную клетку. Это будет команда Нэза. Затем выставьте принца Коллина и двух оставшихся мышей на клетку, соседнюю с областью выхода в «Опочивальню короля». Это будет команда Коллина. Продолжайте игру, начав с хода принца Коллина. На своём ходу он обязан выполнить действие исследования и перенести свою команду в «Опочивальню короля». Одна из мышей команды Нэза обязана выполнить действие исследования на поворотной клетке и перенести команду в «Кристалльные туннели».

Разделившиеся команды по-прежнему используют общий индикатор инициативы, но в любых случаях считаются двумя отдельными группами героев, это касается и испытаний, и владения групповыми предметами, и использования способностей. (Испытания начинаются только на своих

фрагментах поля. Одна команда не может использовать групповые предметы другой. Способности, влияющие на нескольких мышей, не действуют на мышей из другой команды.)

- 3** Особое испытание. 2 крысы-воина.

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

2

4

- 1** Особая подготовка. Выставьте 1 паука на кровать короля. Добавьте карту инициативы паука на ближайшее свободное деление индикатора инициативы и продолжайте игру. Победив паука, тут же выставляйте на кровать короля второго паука и не обновляйте индикатор инициативы.

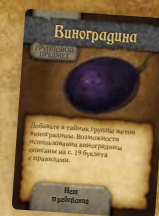
- 2** Развитие сюжета. После победы над 2 пауками игрок, управляющий принцем Коллином, зачитывает вслух следующий текст:

Коллин вскарабкался на подушку, где покоилась голова его отца, и юношу накрыло тяжёлой волной отчаяния. Лицо короля Эндона было синюшно-бледным, а его дыхание — настолько слабым, что в первое мгновение Коллин испугался, что отец уже мёртв. Мышка нежно царапнула короля по щеке в слабой надежде, что это поможет ему очнуться, но топ оставался недвижим. Красные ранки на шее Эндона и ползающие по стенам и потолку многочисленные пауки лишь подтверждали подозрения принца.

— Яд, — прошептал он.

Коллин вынужден был признать, что пока бессилён помочь отцу.

- 3** Особый обыск. «Виноградина». (Примечание: из этого предмета можно сделать тараканью приманку или, если мыши найдут вилку, катапульту.)



- 4** Особое испытание. Если в «Опочивальне короля» начинается испытание, король Эндон шевелится во сне, что воодушевляет мышей. Пока мыши из команды Коллина находятся в «Опочивальне короля», к их значениям силы прибавляется 1.

Кристалльные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1** Особая подготовка. Исследовав этот фрагмент поля, как обычно, откройте карту встречи. Если вам встретится паук, выставьте вместо него пещерную многоножку. Туннели полны мерцающих кристаллов, сводящих тараканов с ума. Определив инициативу, посмотрите, есть ли на индикаторе карта инициативы таракана. Если есть, переместите её на 1-е деление, сдвинув при необходимости остальные карты на одно деление вниз.

Королевские туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1
- 2

1 Особое правило. Побег из королевских туннелей. Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования и покинуть фрагмент поля «Королевские туннели», вся команда должна собраться по одну сторону от потока воды.

2 Особый обыск. «Сундук сыра». (Примечание: эта карта приносит мышам немного сыра.) Выполнить действие этого особого обыска можно, только если на фрагменте поля нет прихвостней.



Канализационный слив



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 2
- 1

1 Развитие сюжета. Когда Нэз впервые исследует поворотную клетку этого фрагмента

поля, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мускулы на лапах Нэза вздулись от напряжения, когда он попытался расширить щель между каменной стеной и фланцем трубы, используя молот в качестве рычага. Нэз едва успел подхватить оплывший фланец, не дав ему шмякнуться наземь.

— Чуть лапу не отдало! — выдохнул он.

Щель получилась достаточно широкой, чтобы мыши смогли в неё проползнуться и попасть в систему трубопровода.

Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

2 Особый обыск. «Вилка». (Примечание: при помощи вилки мыши смогут сделать «мышепульту».)



Трубопровод



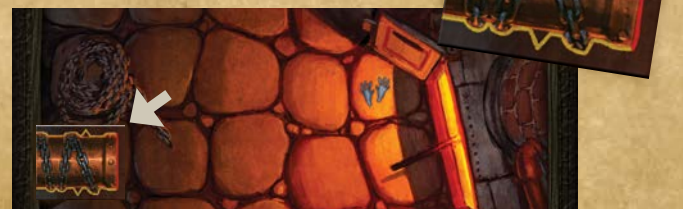
На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1
- 2

1 Особый обыск. «Привал». (Примечание: этой картой можно вылечить мышей.) Выполнить действие этого особого обыска можно, только если на фрагменте поля нет прихвостней.



2 Особое правило. Вход в кузницу со стороны трубопровода. Мышь может выполнить действие иссле-



дования на фрагменте поля «Трубопровод», чтобы попасть в «Кузницу», хотя между ними и нет продолжающихся совпадающих по цвету областей выхода. Чтобы перейти в кузницу из трубопровода, выложите жетон трубы на пустую клетку «Кузницы», соседнюю с мотком цепи. Затем выставьте на этот жетон мышей, он считается широкой клеткой.

Кузница



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

1 **Особая подготовка.** Исследовав «Кузницу», как обычно, откройте карту встречи. Расставив прихвостней по обычным правилам, тут же откройте вторую карту встречи. Если все клетки появления прихвостней оказываются полностью заняты, используйте клетки с кучами угля как дополнительные клетки появления прихвостней.

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

– Носы под хвосты, гляньте-ка! – в изумлении выдохнул Нэз.

Кузницу, помещавшуюся во внушительных размерах подземелье, теперь загромождала свирепого и дикого вида машина, порождение чьего-то большого, извращённого разума. Эта машина возвышалась бы даже над людьми, не то что над мышами.

Крысы, прислужники Ванестры, ползали по стальному чуду, вбивая заклёпки и закручивая винты. Делали они это, как, впрочем, и всё остальное, спустя рукава. Нэз лишь головой качал, глядя на грубые и кривые металлические пластины и беспорядочную сборку, но даже он был изумлён невероятным видом загадочного механизма.

Указав на две уродливых попки, прикрученных к спине чудовища, он предположил:

– Никак пар гнать хопяп. Но на кой?

Шесть металлических ног, приделанных по бокам Зверя на манер крабьих лап, состояли из узловатых суставов, соединявшихся между собой шкивами и верёвками. В переднюю часть пуловища были беспорядочно понатыканы отвратительного вида шипы. В верхней части головы виднелись решетчатые отверстия, в которых мерцало холодное янтарное свечение, как если бы внутри чудовища горел попусторонний огонь.

Кузница кишела рабочими. Одни плавил металл, другие ковали пластины или подбрасывали уголь в печь, третьи бегали внутри огромных колёс, приводя в движение хитроумные механизмы, состоявшие из валов и шестерней. Мышами овладело столь сильное удивление, что они застыли на месте, потрясённые масштабами и мощью производства, организованного Ванестрой.

Но заминка длилась недолго. Из ближайшего колеса спрыгнула крыса.

– Эй! Вы кто такие? – заверещала она.

3

Особое испытание. Капитан Шкверн. Если мыши побеждают капитана Шкверна, тут же бросьте по 1 кубик действий за каждую крысу-воина в игре. Если выпадет ✨, убирайте фигурку этой крысы с поля. Потеря лидера – тяжкий удар для любой крысы.





Глава 5

Кошки-мышки

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

-Хоть король Эндон и находится в смертельной опасности, но он жив, и это хорошая новость, — рассуждал Магикус. — Относительно хорошая, но в нашем положении выбирать не приходится. Плохая же новость заключается в том, что Ванеспра готова развязать войну с Окрестнором и выставить это затеей короля Эндона. Я не уверен, что мы сможем её остановить, но, думаю, нужно попытаться предупредить эльфов и известить их, что наше королевство захвачено.

— Ну и как прикажете это проверить, ваше магичесство? — буркнул Спыр, закатывая глаза. — Если вы вдруг забыли, так я напомню, что нам и с простой кухаркой-то пришлось изрядно повозиться.

— К тому же нам не добраться до Окрестнора вовремя, — встала Тильда.

— Верно, — не стал спорить Магикус. — Но я знаю кое-кого, кто сможет это сделать. Однако убедить эту персону помочь будет весьма и весьма непросто, а на пути нас наверняка ожидают серьёзные трудности.

— Начало весьма соблазнительное! — отгрызнулся Спыр.

— А ну, тихо! — рявкнул Нэз. — Коль Магикус говорит, мол, это поможет, мы тоже будем рады помочь. Продолжайте, почтенный.

— Спасибо, Нэз, — поблагодарил мистик. — Всё просто. Надо поймать Мышегуба.

Нэз ошибся. Никто не выглядел так, что будет рад помочь.

Цель главы

Отыскать и победить Мышегуба!

Победа

Мыши побеждают, если им удастся победить Мышегуба, прежде чем жетон песочных часов сравняется с жетоном конца главы. Если вы играете в режиме кампании, то после победы над Мышегубом возьмите жетон «Коготь Мышегуба» и положите в тайник группы лицом вверх. При этом один из игроков зачитывает следующий текст:



Одержавшие победу мыши тяжело дышали и выглядели изрядно потрепанными, но стояли перед прижавшим уши грозным старым котом, сражённым, но не сломленным, с ликующим выражением на мордочках.

— А теперь послушай-ка сюда, докучливая зверюга! — сказала одна из них, размахивая опломаным когтем прямо перед носом у Мышегуба. Тот брезгливо зашипел, полоща впушённым хвостом. — От тебя всегда было одно беспокойство, но мы великодушно решили вознаградить тебя за... э-э-э... твоё преданное котношение. Мы провели про одно тайное местечко с кошачьей мятой совсем рядом с замком. Мы подадим тебе сигнал, услышишь — сразу же приходи, и мята будет твоей. По лапам?

Мышегуб медленно отполз назад, прижимаясь животом к полу, затем в одно текущее движение развернулся и порскнул прочь, но мыши успели замепить жадный блеск в его глазах, разгоревшийся при мысли о кошачьей мяте.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы 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.

Подготовка колоды Встреч

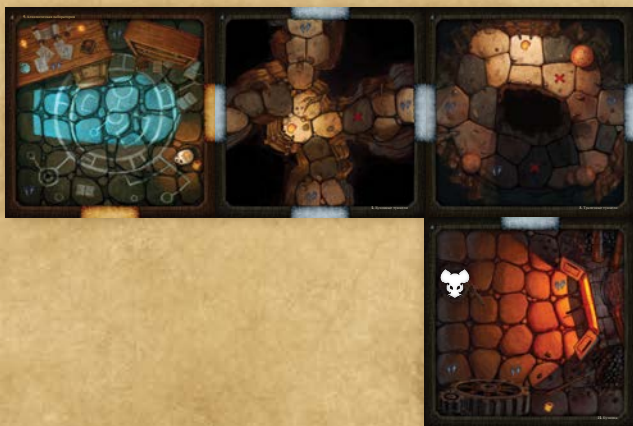
Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 2 случайные карты обычных встреч и положите их поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка стопки главарей прихвостней

Чтобы привнести в испытания элемент случайности, в этой главе используется стопка главарей прихвостней. Перемешайте карты инициативы капитана Шкверна, Топотуна и любую из карт Мышегуба. Выложите получившуюся стопку рядом с тайником группы лицом вниз.

Подготовка игрового поля

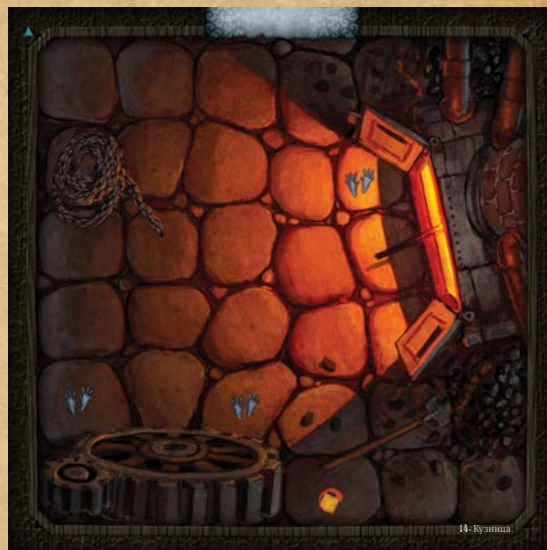
Выложите фрагменты поля «Трапезные туннели», «Кухонные туннели», «Кузница» и «Алхимическая лаборатория» так, как показано ниже. Выставьте всех 4 мышей на клетку с мотком цепи на фрагменте «Кузница». Выставьте 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)



Особые правила главы

Кристалльные туннели. В текущей главе нельзя исследовать «Кристалльные туннели».

Кузница



На всём фрагменте поля:

1

2

- 1 **Особый обыск.** «Маскировка». (Примечание: этот предмет позволит мышам избежать стычки с крысами.) Действие этого особого обыска может выполнить только плут.



- 2 **Особое испытание.** 2 крысы-воина.

Кухонные туннели



На всём фрагменте поля:

1

- 1 **Особый обыск.** «Сундук сыра». (Примечание: эта карта приносит мышам немного сыра.)



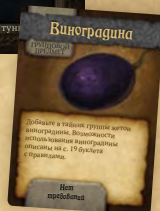
Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1** Особый обыск. «Виноградина». (Примечание: из этого предмета можно сделать тараканью приманку или, если мыши найдут вилку, катапульти.)



Комната королевы



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

5

- 1** Особая подготовка. Открыв карту встречи на этом фрагменте поля, добавьте к встрече 1 паука.

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

Мышам приходилось нелегко, но они что было сил помогали друг другу взбираться по крупной и узкой винтовой лестнице. Наверху друзья проскользнули

через потайную дверь, почему-то беспроблемно оставленную приоткрытой, и очутились в личных покоях Ванестры.

— Когда-то это была комната моей мамы! — гневно выдохнул Коллин, с отвращением озираясь по сторонам. — Как Ванестра посмела! Её присутствие оскверняет саму память об этом месте.

Прежде изысканная и светлая комната превратилась в омерзительное паучье логово. Толстые нити блестящей склизкой паутины пнянулись оповсюду и местами переплетались так плотно, что сквозь них ничего не было видно. В углу пульсировало нездоровое пошнотворно-зелёное свечение, за которым Лили разглядела богато украшенное лапунное прюмо. Рядом возвышались громадные и назойливо тикавшие часы.

- 3** Особое правило. Вездесущая паутина. Пока на этом фрагменте поля есть прихвостни, мышь, выкинувшая «1» в броске на передвижение, становится опутанной.

- 4** Особый обыск. «Щётка Ванестры». Находясь на широкой клетке на трюмо Ванестры и сделав успешный бросок на обыск, мышь может взять не карту обыска из колоды, а жетон сюжетного достижения «Щётка Ванестры» и добавить его в тайник группы.



Отыскав щётку Ванестры, сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

- 5** Особое испытание. Выставьте 1 паука на трюмо Ванестры.

Трапезная



На
всём
фраг-
менте
поля:

2

- 1** Особый обыск. «Щётка Ванестры». Находясь на широкой клетке на трюмо Ванестры и сделав успешный бросок на обыск, мышь может взять не карту обыска из колоды, а жетон сюжетного достижения «Щётка Ванестры» и добавить его в тайник группы.

Алхимическая лаборатория

На
всём
фраг-
менте
поля:



1
3

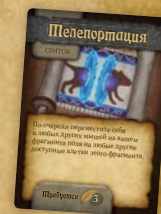
1 Развитие сюжета. Когда мыши попадают в «Алхимическую лабораторию», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

– Ах, моя добрая старая комната... – любовно произнес Магикус, но тут же настороженно замер на месте и поднял лапу вверх. Компания, повинувшись его жесту, остановилась. Души мышей стремительно ушли в их крошечные пятки. Спиной к ним, в кресле Магикуса, сидела и что-то искала на его неприбранном рабочем столе сама Ванестра.

Друзей охватил ледяной ужас, и они опрометью ринулись в пень книжного шкафа. Там они сжались, боясь не то что пошевеливаться, но даже вдохнуть, и сидели так до тех пор, пока не услышали, как вдалеке, в покоях королевы, забили часы.

Ванестра нервно подскочила и бросилась к выходу, чуть не наступив на подол своего роскошного красного платья и бормоча, что Магикус – проливный старый болван и что она его так надёжно проклянет, что он вовек не оправится и даже на том свете будет всю вечность сожалеть, что встал у неё на пути.

2 Особый обыск. Любая карта свитка. (Примечание: свитки позволяют мышам колдовать различные одноразовые заклинания.)



3 Особое испытание. Если это первое испытание в «Алхимической лаборатории», откройте верхнюю карту из стопки главарей прихвостней и выставьте главаря по обычным правилам. В противном случае выставьте 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам.

1 Особый обыск. «Вилка». (Примечание: вилка поможет мышам приманить Мышегуба на «Кухне».)



2 Особое испытание. Если это первое испытание в «Трапезной», откройте верхнюю карту из стопки главарей прихвостней и выставьте главаря по обычным правилам. В противном случае выставьте 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам.

Кухня

На
всём
фраг-
менте
поля:



2

1 Особое правило. Киса, обедать! Если мышь находится на широкой клетке на кухонном столе и в тайнике группы есть жетон вилки, она может потратить действие, чтобы попытаться метнуть кусочек сыра в обеденный колокольчик тётушки Мэгги и приманить Мышегуба. Чтобы сделать это, мышь убирает 1 сыр из личного запаса и бросает 1 кубик действий. Если на нём выпадает ✨, мышь попадает в колокольчик и Мышегуб прибегает на кухню. Выложите его жетон на самую дальнюю от мышей клетку появления прихвостней.

2 Особое испытание. Если это первое испытание на «Кухне», откройте верхнюю карту из стопки главарей прихвостней и выставьте главаря по обычным правилам. В противном случае выставьте 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам.



Глава 6

Поля Дуббурга

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Все свои надежды мыши возлагали на довольно рискованный план. Им нужно было предупредить Окрестнор, да ещё раньше, чем выступит в поход армия Ванестры. Иными словами, сами они никак не могли послужить гонцами.

— Однако, — начал Магикус, — если нам удастся привлечь во временные союзники Мышегуба, соблазнив его кошачьей мятой, тогда, возможно, мы и старую ворону сумеем вынудить оказать нам услугу.

— Просто блеск, а не план! — презрительно фыркнул Спыр. — Что так, что эдак верная смерть, а в когтях котла или вороны — не суть важно. Покойнику всё равно, кто его прикончил!

— Не чаял, что скажу этакое, — проворчал Нэз, — но воруंगा-то наш дело полкуеп.



Цель главы

Выиграть сражение на полях Дуббурга и победить трусливую старую ворону, прежде чем жетон песочных часов достигнет жетона конца главы.

Победа

Мыши выигрывают, если им удастся победить трусливую старую ворону и всех прихвостней на «Внутреннем дворе», прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы 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.

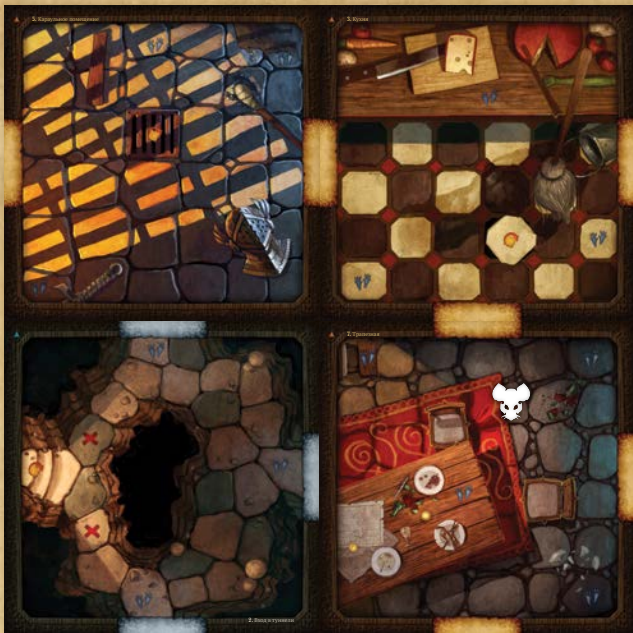
Примечание: если игроки не прошли главу 5 и не получили жетон сюжетного достижения «Коготь Мышегуба», положите его в тайник группы стороной с когтем вверх.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты сложных встреч и выложите одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 3 случайные карты обычных встреч и положите их поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Караульное помещение», «Трапезная», «Кухня» и «Вход в туннели» так, как показано ниже.



Если игроки не прошли главу 5 или если прошли её, победив Мышегуба в «Трапезной», выставьте всех 4 мышей на поворотную клетку «Трапезной».

Если в главе 5 мыши победили Мышегуба на «Кухне» или в «Алхимической лаборатории», выставьте всех 4 мышей на поворотную клетку «Кухни».

Разместив мышей, начните главу, открыв карту встречи.

Особые правила главы

Рожок из когтя

Если у Нэза есть «Сокровище изобретателя» (можно получить через особый обыск на «Кухне»), он может потратить ход, чтобы сделать рожок из когтя Мышегуба. Создание рожка – дело не только долгое, но и шумное, что может привлечь прихвостней. Бросьте столько кубиков действий, сколько составляет текущее значение познаний Нэза, и сложите выпавшие цифры.

Если сумма 5 или больше, Нэз делает рожок. Сбросьте «Сокровище изобретателя» и переверните лежа-



щий в тайнике группы жетон «Коготь Мышегуба» на сторону с рожком.

Если сумма меньше 5, добавьте на круг сыра прихвостней столько сыра, сколько выпало на кубиках.

Сделав рожок, сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

Трапезная



1 Особый обыск. Любая карта свитка. (Примечание: свитки позволяют мышам колдовать различные одноразовые заклинания.)



Вход в туннели



На всём фрагменте поля:

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



Кухонные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1 Особый обыск. «Вилка». (Примечание: при помощи вилки мыши смогут сделать «мышепульту».)



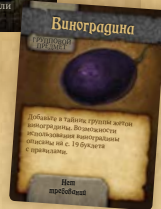
Трапезные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

- 1 Особый обыск. «Виноградина». (Примечание: из этого предмета можно сделать тараканью приманку или, если мыши найдут вилку, катапульту.)



Канализация



- 1 Особое правило. Побег из канализации. Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования и покинуть фрагмент поля «Канализация», все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

- 2 Особый обыск (водные клетки). «Доспех из чешуи». (Примечание: этот предмет даёт мыши дополнительную защиту.)



Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1 Особый обыск. «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)

- 2** **Особый обыск.** «Сокровище изобретателя». (Примечание: этот предмет нужен Нэзу, чтобы сделать рожок из когтя.)

Внутренний двор



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1
- 2
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9

- 1** **Особая подготовка.** Выставьте 6 крыс-воинов и 8 тараканов по обычным правилам. Если все клетки появления прихвостней полностью заняты, выставьте новых прихвостней на клетки, соседние с клетками появления прихвостней.
- 2** **Развитие сюжета.** После того как мыши исследуют «Внутренний двор», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Когда мыши осторожно вылезли из дыры, их, увя, уже ждали, и отнюдь не с хлебом-солью. Доселе невиданное количество прихвостней Ванестры запрудило двор перед стеной. Такое зрелище устрашило бы любого, но наши герои не позволили себе ни минуточки колебаний, хотя крошечные сердечки их всё-таки ёкнули.

— Благослови нас небо! — воскликнула Тильда, и всю компанию накрыла громадная тень старой вороны, кружившей сверху. — Я вовсе не это имела в виду! — обиженным тоном добавила целительница.

— Ага, вот и ворона, — констатировал Стыр, задрвав голову. — Знаете, я тут подумал... Может, ещё не поздно перейти на другую сторону, а? Хотя бы кому-то одному... Ну, чтоб втерпеться в доверие, выведывать планы и всё такое...

Коллин шагнул вперёд и выпалил меч. Вор съёжился. — Поступай как знаешь, Стыр, — ледяным тоном сказал принц. — Твой выбор — твоё право. Но я доведу дело до конца, даже если мне придётся сражаться обломком меча против целой толпы врагов.

— Вот эт по-нашему! — одобрительно кивнул Нэз, вскидывая молот.

В этот миг в ветвях дуба ритмично замелькали вспышки.

— Это сигнал! — Лили обрадованно приподнялась на цыпочки. — Мои сородичи с нами!

— Вовремя, — сказал Стыр. — А то наши приятели уже прут в атаку.

По рядам вражеской армии прокатился победный устрещающий вой, и противники двинулись вперёд. Крысы нарочито громко бряцали оружием, а тараканы в такт им щёлкали челюстями. Получался самый настоящий грозный военный марш.

- 3** **Особое правило. Нора под деревом.** Фигурка мыши может переместиться на клетку с норой только с соседней с ней клетки «Внутреннего двора» (и наоборот). Все остальные соседние с деревом клетки не считаются соседними с норой. Находясь на клетке с норой, мыши защищены от старой вороны, но при этом видят только соседнюю с норой клетку, другие клетки «Внутреннего двора» им не видны. Фигурки прихвостней не могут перемещаться на клетку с норой.
- 4** **Особое правило. Трусливая старая ворона.** Если, бросив кубик действий на передвижение мыши или прихвостня, игрок выкидывает «1», ворона клюёт перемещающегося персонажа, нанося ему 1 ранение, от которого невозможно защититься. На Мышегуба это правило не действует, он слишком опасен для трусливой вороны.
- 5** **Особое правило. Мышегуб и кошачья мята.** Мыши не могут использовать жетон кошачьей мяты, пока не победят трусливую старую ворону.
- 6** **Особое правило и развитие сюжета. Использование рожка из когтя.** Жетон «Рожок из когтя» можно использовать всего один раз. Находясь на фрагменте поля «Внутренний двор», любая мышь может потратить ход и сбросить жетон «Рожок из когтя» из тайника группы, чтобы призвать дуббургских мышей к действию. Один из игроков при этом зачитывает вслух следующий текст:

Рог из кошачьего когтя пропрубил высокую и пронзительную ноту.

— Будем надеяться, Мышегуб и воины Дуббурга услышали наш зов, — сказал Коллин, делая ловкий выпад. К нему со злобным шипением, шевеля усами и размахивая мерзким лысым хвостом, двинулась здоровенная крыса. Пожалуй, не каждый кот рискнул бы встать у неё на пули. Внезапно у великанши на голове с треском раскололся жёлудь, и грозная зверюга распласталась на земле. Рядом плюхнулся ещё один жёлудь, помогая с трудом преодолевавшей отвращение Тильде управиться с тараканом.



Рожок из когтя



Глава 7

Пропавший фолиант

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Ну вот. Мы сделали для Окрестнора всё, что могли, — сказал Магикус, но в его голосе не чувствовалось ни следа удовлетворения. — Пришло время заняться королевой.

— И как нам решить проблему с Ванестрой? — навосприала ушки Тильда.

— Пока не знаю точно, но я почти уверен, что решение есть. — Магикус почесал собственным посохом в затылке и рассказал друзьям о доставшемся ему по наследству старинном фолианте, где содержались тайные знания, полузабытые и местами довольно опасные, отчего фолиант следовало держать подальше от любопытных глаз и праздных рук.

Магикус был убеждён, что книга откроет им способ одержать верх над злой колдуньей, хотя уже много лет прошло с тех пор, как он последний раз касался писанной тёмной кожи дорогого переплёта. Но кому как не ему было знать, что в рукописях порой можно отыскать самые немислимые секреты давно минувших времён.

К сожалению, после того как прихвостни Ванестры пронесли по замку безжалостным вихрем, грабя, круша и ломая всё, до чего успевали дотянуться, фолиант мог очутиться где угодно. Оставалось лишь надеяться, что бесценная книга ещё цела.

Цель главы

Найти древний фолиант, пропавший из книжного шкафа Магикуса, прежде чем жетон песочных часов достигнет жетона конца главы.

Победа

Мыши выигрывают, если им удастся отыскать карту «Мистический фолиант» и зачистить фрагмент поля, на котором они её нашли, прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы.



Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 4-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе.

Подготовка колоды встреч

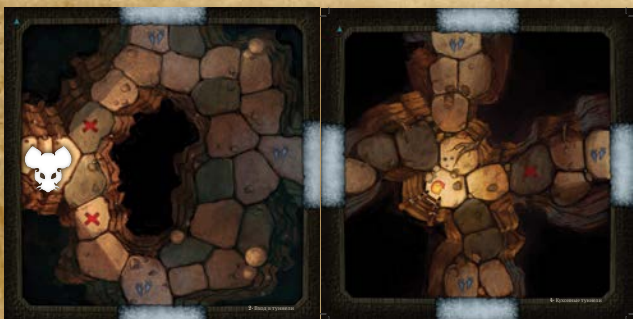
Перемешайте карты сложных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Затем возьмите 2 случайные карты обычных встреч и положите их поверх колоды встреч лицом вниз.

Подготовка стопки приключения

В этой главе используется стопка приключения. Замешайте карту обыска «Мистический фолиант», 2 любые карты обыска по выбору игроков и ещё 1 случайную неизвестную карту обыска в одну стопку и выложите её рядом с тайником группы лицом вниз.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Вход в туннели» и «Кухонные туннели» так, как показано ниже.



Затем перемешайте все оставшиеся фрагменты поля, сделав из них случайную стопку фрагментов.

Выставьте всех 4 мышей на поворотную клетку фрагмента поля «Вход в туннели». Выставьте 6 прожорливых тараканов по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.) Поместите жетоны мышеловок на соответствующие клетки «Входа в туннели».

Особые правила главы

Внутренний двор

В этой главе нельзя исследовать «Внутренний двор».

Случайное исследование

В этой главе мышь может выполнять действие исследования области выхода, по соседству с которой нет фрагмента поля. В этом случае управляющий мышью игрок берёт 1 случайный фрагмент поля из стопки фрагментов и кладёт его по соседству с исследуемой областью выхода. Новый фрагмент поля должен быть выложен той же стороной вверх, что и фрагмент, на котором находится мышь, а его стрелка-указатель должна быть направлена в ту же сторону, что и стрелки на других выложенных фрагментах. Проверьте, может ли мышь перейти на добавленный фрагмент поля, следуя всем обычным правилам исследо-

вания. Если нет, то её действие исследования тратится впустую.

Задание

Магикусу нужно разузнать, как победить Ванестру. Всякий раз, когда мышь берёт карту обыска из стопки приключения и ею не оказывается «Мистический фолиант», сдвигайте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

Особый обыск.

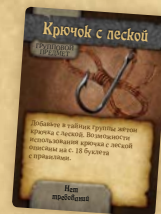
Стопка приключения

Первая мышь, сделавшая успешный бросок на обыск, находясь на оранжевой стороне фрагмента поля, может взять карту не из колоды обыска, а из стопки приключения. На каждой «оранжевой» стороне можно провести только один такой обыск.

Особый обыск. «Крючок с леской»

В текущей главе, находясь на любой водной клетке, мышь может выполнить действие особого обыска и найти «Крючок с леской».

(Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)



Развитие сюжета

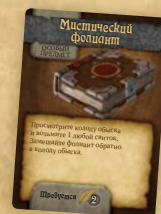
Когда кто-то из мышей находит «Мистический фолиант», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Даже совместными усилиями мыши с трудом сумели открыть тяжёлую книгу. Магикус принялся аккуратно перелистывать хрупкие пожелтевшие страницы с обтрепавшимися краями. Друзья собрались возле единственной свечи, освещавшей текст дрожащим язычком пламени.

Поиски занялись чуть ли не на целую вечность. И вдруг Магикус, бросив усталый взгляд на очередной абзац, оживился так, что даже хвост его заплескал от возбуждения. Он поманил остальных и пкнул когтем в ровные строчки замысловатых письмён, украшенных вензелями.

Воп что там говорилось:

«Так началось великое противостояние между Священным советом мистиков и легендарной расой, известной как оборопни. Девяносто девять лет, девяносто девять месяцев и девяносто девять дней длилась их война, и ни одна сторона не могла одержать верх. Совет превосходил оборопней в искусстве магии, но те были способны принимать совершенную форму, против которой оказывались бессильны даже самые могущественные из мистиков.



И вот, когда оборотни уже, казалось, были близки к победе, верховный мистик Зеднеззер Зэрдинезз изобрёл могущественное заклятье неизменности, лишившее оборотней возможности перевоплощаться и являвшее миру их истинную сущность, что делало их уязвимыми. Вся их жестокая раса была предана огню. Ибо лишь он мог принести им погибель, и лишь тогда, когда они принимали своё истинное обличье.

Тысячи мистиков пали бездыханными ради этой победы, но совет объявил, что жертвы их не напрасны, ведь они предотвратили великую угрозу. Однако даже после столь поразительного успеха членам совета не удалось сломить владчицу оборотней. Всё, что смогли сделать мистики, — собрать в единый всепокрушающий поток все свои магические силы и започить её в недрах земли, надеясь, что там она и стинет на веки вечные».

— Что-то меня пошнил, — выдавил Спыр, схватившись за живот.

— Эй, а кто-нить уразумел, как принудить оборотня личину свою настоящую явить? — наморщил лоб Нэз.

— Вот ответ на твой вопрос, друг мой, — сказал Магикус, указывая на одну из строчек. — Здесь написано, что в полночь любой оборотень на час обретает свой истинный облик.

— Что ж, вот и решение наших бед, — заметила Лили.

— Ещё не решение, — поправил Магикус. — Но многообещающее начало.

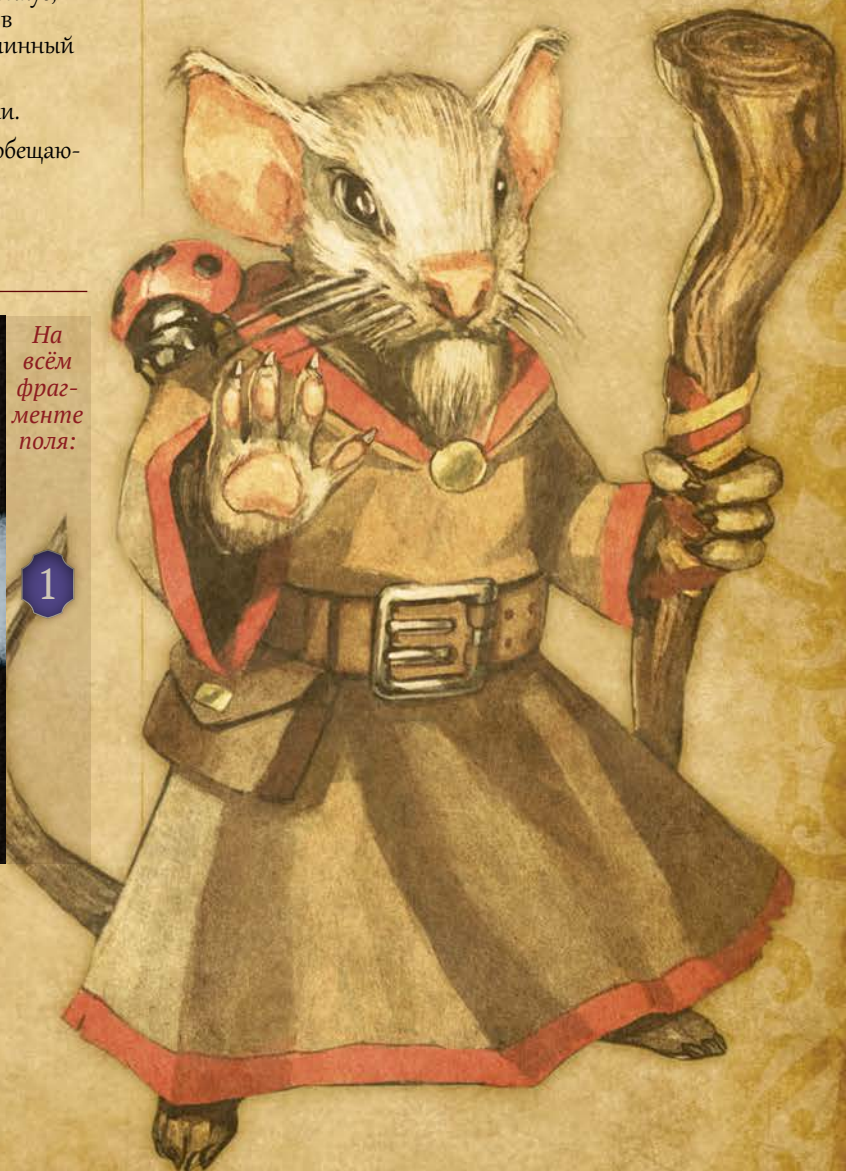
Вход в туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 **Особое испытание.** Если на «Входе в туннели» начинается испытание, выставьте пещерную многоножку по обычным правилам.





Глава 8

В поисках горести

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:



— Эй, чего усы повесили? — с напускным весельем проговорил Нэз. — По мне, делом-то — набрать факелов да закидать ими злюку аккурат в полночь!

Магикус лишь покачал головой.

— Если бы всё было так просто, Нэз, совет закидал бы её, как ты выразился, ещё сотни лет назад. Я уверен, что огонь — подходящее оружие против Ванестры. Но я ни мгновенья не сомневаюсь, что на её защиту встанут могущественные силы. Сначала нужно сломить колдунью — лишить её возможности обратиться к магии, обессилить, сделать уязвимой перед огнём. Нам нужно оружие огромной силы.

— И у вас есть такое на примете? — уточнила Лили.

— Клинок горести... — прошептал Магикус, и все мыши, кроме Коллина и Лили, вздрогнули, а Тильда сложила пальцы в охранном знаке.

— Почтенный, вы шутите, не иначе! — воскликнул Нэз. — Он ж проклят! Он стубил всякого, кто его пронеп!

Стоявший позади Стыр жестами показал, что всячески поддерживает слова кузнеца-изобретателя. Завидев непонимание на мордочке Лили, Коллин пояснил:

— Они говорят о мече моего отца, только я почему-то не знал, что он проклят. Как же так получилось, что столь важный факт известен всем, кроме меня?

Мыши печально посмотрели на принца, но лишь Тильда нашлась с ответом:

— Хотя эта история не секрет в королевстве, боюсь, никто так и не решился вам её поведать. Когда-то меч носил другое имя, мой принц, и было то в давние светлые дни, когда ваш отец был ещё совсем молод и алкал воинской славы. Когда ваша мать... покинула этот мир, вашего благородного отца не оказалось рядом. Король Эндон вернулся лишь спустя два дня после её смерти. Его горе было безгранично, и он винил себя в том, что война спала для него важнее семьи. Моя наставница присутствовала при сём и поведала мне всё без утайки. Она сказала, что он вынул меч, поднял его над головой, а затем навеки проклял и его, и само небо. Страшными были слова, вырвавшиеся тогда из его уст. С тех пор этот клинок причиняет столько же боли и вреда своему владельцу, сколько и тому, против кого он направлен. Оттого и зовётся он клинком горести.



— И кто из нас настолько смелый, что рискнёт взять эту проклятую железяку в лапы? — тихо спросил Стыр.

Принц Коллин вздохнул и сказал — будто ухнул со скалы в море:

— Я. — Помолчав, он добавил. — Таков мой долг.

Цель главы

Найти карту «Клинок горести» и спасти короля, очистив «Опочивальню короля» от прихвостней и излечив его загадочный недуг при помощи «Пенноусого эликсира».

Победа

Мыши выигрывают, если им удастся найти «Клинок горести», исцелить короля и очистить «Опочивальню короля» от прихвостней, прежде чем жетон песочных часов достигнет жетона конца хода.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы 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

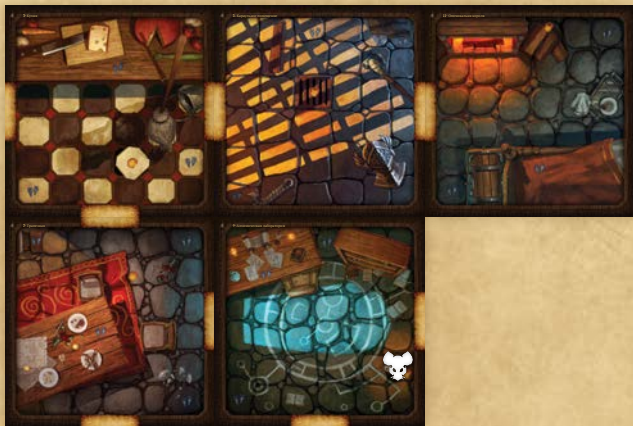
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе.

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 «Алхимическая лаборатория», «Караульное помещение», «Опочивальня короля», «Трапезная» и «Кухня» так, как показано ниже.



Выставьте мышей на поворотную клетку фрагмента поля «Алхимическая лаборатория». Откройте карту встречи, чтобы начать главу.

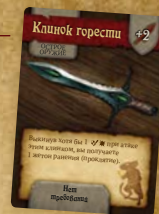
Особые правила главы

Несколько путей

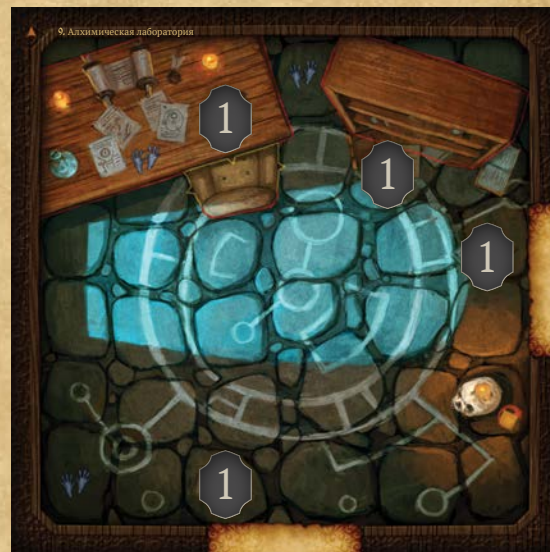
«Караульное помещение», предваряющее вход в «Опочивальню короля», прекрасно охраняется. Возможно, разумнее будет не соваться туда, а попробовать найти другой путь в опочивальню.

Легендарное снаряжение

Выложите карту обыска «Клинок горести» рядом с планшетом сказки лицом вверх. Мыши должны добыть эту карту в процессе прохождения главы.



Алхимическая лаборатория

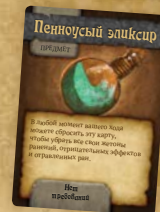


На
всём
фраг-
менте
поля:

1 Особый обыск. Любая карта свитка. (Примечание: свитки позволяют мышам колдовать различные одноразовые заклинания. В этой главе особенно полезен окажется свиток «Левитация».)



2 Особый обыск. «Пенноусый эликсир». (Примечание: этот предмет необходим для исцеления короля.)



Кристалльные туннели. Трапезные туннели. Королевские туннели. Кухонные туннели



Особый обыск. Групповой предмет. В подземном крысином логове припрятано немало барахла. Находясь на первом открывшемся в этой главе фрагменте поля с туннелями и сделав успешный бросок на обыск, мышь может не брать случайную карту из колоды обыска, а выбрать из неё любой групповой предмет (если он там есть) и перемешать колоду.

Караульное помещение



На всём фрагменте поля:

- 1
- 2
- 3

- 1 Особая подготовка.** Исследовав «Караульное помещение», выставьте 3 крыс-воинов и 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам.
- 2 Особое правило. Невеликий ум.** Некоторые крысы-воины из караульного помещения не отличаются большим умом. Если в тайнике группы есть жетон маскировки, когда группа попадает в «Караульное помещение», сбросьте этот жетон и уберите 2 любых крыс-воинов.
- 3 Особое испытание.** 2 крысы-воина.

Канализация



На всём фрагменте поля:

- 1 Особая подготовка.** Выставьте 3 крыс-воинов и Топотуна по обычным правилам.
- 2 Развитие сюжета.** После того как мыши исследуют «Канализацию», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Они стояли на широкой дорожке, птянущейся вдоль смердящего попка спочных вод, и зажимали носы.

— Даже для людского носа пуп зверски воняет! — стонал Стыр. — А мой бедный мышиный нюх просто сражён и лежит в обмороке. У-у-у, пакость! С этим едва ли кто-то пожелал бы поспорить. Скудный свет, проникавший через прутья решётки, озарял удручающую картину гниения. Повсюду валялись желтоватые кости: многие из них явно принадлежали грызунам, и все без исключения были начисто обглоданы.

Одно и то же имя вспыхнуло в головах у мышей, но никто не рискнул произнести его вслух. Топотун!

Победив Топотуна, сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

- 3 Особое правило. Использование свитка «Левитация».** Применившая эффект свитка мышь может выполнить действие исследования, находясь на клетке, соседней с концом трубы, из которой вытекает вода. Если на поле присутствует фрагмент «Опочивальня короля», переверните его стороной с «Королевскими туннелями» вверх и перенесите всех мышей на ближайшую его клетку без воды.



4 Развитие сюжета. Если мыши переносятся в «Королевские туннели» при помощи свитка «Левитация», один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

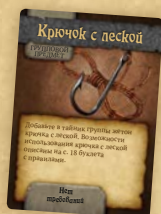
Внезапно мыши почувствовали себя легче пёрышка и стали подниматься в воздух, будто древние герои, взятые живыми на небо. Стыр, правда, чувствовал себя совсем не героически: он держался за живот, судорожно сглатывал и бормотал, что его раньше и на лошади-то пошито.

– Даже не думай! – резко прошипела Тильда, левешая прямо под ним.

– Скорее! В трубу! – скомандовал Коллин.

Борясь с вырвавшимся из трубы потоком воздуха, мыши медленно летели вперёд. Достигнув туннеля под королевской опочивальней, они ухватились за первый же выступ и облегчённо оспановились, чтобы перевести дух и собраться с мыслями. Все понимали, что их приключение близко к завершению.

5 Особый обыск (водные клетки). «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)



Королевские туннели



1 Особое правило. Побег из королевских туннелей. Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования и покинуть фрагмент поля «Королевские туннели», вся группа должна собраться по одну сторону от потока воды.

Трапезная

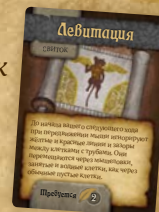


На
всём
фраг-
менте
поля:

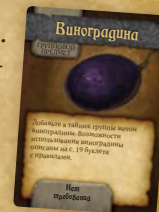
2

3

1 Особый обыск. Свиток «Левитация». (Примечание: этот свиток позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест, и в этой главе он окажется особенно полезен.)



2 Особый обыск. «Виноградина». (Примечание: из этого предмета можно сделать тараканью приманку или, если мыши найдут вилку, катапульту.)



3 Особое испытание. Мышегуб.

Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

5

1 **Особая подготовка.** На этот фрагмент поля можно попасть двумя способами.

Если мыши попадают в «Опочивальню короля», выполнив действие исследования, не открывайте карту встречи. Выставьте паука на широкую клетку на кровати короля, 2 элитных крыс-воинов – на широкую клетку на каминной полке, а также 2 крыс-воинов по обычным правилам.

Если мыши попадают в «Опочивальню короля» на подносе тётушки Мэгги, не открывайте карту встречи – пока что в комнате нет прихвостней. Мыши пытаются тихонько подобраться к кровати короля. Пока в опочивальне не начнётся первое испытание, каждая мышь, выкидывающая «1» в броске на передвижение, добавляет 1 сыр на круг сыра прихвостней.

2 **Особое правило и развитие сюжета. Лекарство для короля.** Если на фрагменте поля нет прихвостней, а все активные мыши находятся на широкой клетке на кровати короля, они могут дать королю лекарство. Если у делающей ход мыши есть карта «Пенноусый эликсир», она сбрасывает её, выливая целебную жидкость в чай короля и помогая ему его выпить. При этом один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Набрякшие веки короля Эндона задрожали, и он медленно, с явным трудом разлепил их. Взгляд его был рассеянным и словно отсупствующим.

– Отец... – дрожа позвал Коллин.

Король шевельнул попрыскавшимися губами и еле слышно вымолвил:

– Коллин...

1 **Особое правило и развитие сюжета. Помощь тётушки Мэгги.** Если в тайнике группы имеется жетон сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги» (можно получить в главе 1 или 3), а у делающей ход мыши есть «Пенноусый эликсир», мыши могут уговорить тётушку Мэгги помочь. Они запрыгивают на поднос тётушки Мэгги и быстро прячутся. Если на поле присутствует фрагмент «Королевские туннели», переверните его стороной с «Опочивальней короля» вверх и перенесите всех активных мышей на его клетку с подносом. Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц и зачитайте вслух текст:

Тётушка Мэгги в отчаянии заломила руки и плачущим тоном вымолвила:

– Я не могу этого сделать! Просто не могу, и не просите!

– У вас всё получится, Мэгги, уверяю вас! – пищал Магикус своим самым успокаивающим и доверительным тоном. – Прихвостни Ванестры считают, что вы запуганы до смерти, и даже представить себе не могут, что вы решитесь с нами общаться. К тому же всем известна ваша... э-э-э... непримиримая нелюбовь к грызунам.

– Конечно, я запугана до смерти! – с готовностью подтвердила тётушка Мэгги, кивая как заведённая. – Я живу в страхе днём и ночью! Места себе не нахожу! Себя не помню от ужаса! Если они пронюхают, что я тут с вами...

– Но нам никак не справиться без твоей помощи, милая тётушка Мэгги, – заверил её Коллин. – Всё сейчас зависит от тебя. Жизни членов королевской семьи в твоих ласковых и заботливых руках.

– В необычайно ласковых и заботливых руках, – вкрадчиво добавил Спыр.

Кажется, это немного приободрило тётушку Мэгги и польстило ей. Она отёрла со лба невидимые капельки пота и указала мышам на поднос. Друзья миглом вскочили на серебряное блюдо, где уже помилась горячая питательная похлёбка для короля Эндона. Тётушка Мэгги аккуратно накрыла мышей салфеткой. Затем, следуя указаниям Магикуса, она добавила каплю эликсира в чай короля.

– Что ж, Маргарет Хадгинс, жребий брошен, и сделанного не воротишь, – нахмурилась старушка.

2 **Особый обыск. «Вилка».** (Примечание: при помощи вилки мыши смогут сделать «мышепульту».)



— Я здесь, отец. Мы спасём тебя.

Покрасневшие глаза короля безжизненно оглядывали комнату.

— Где... Где ты? — выдохнул он, и Коллин спустился с подушки, куда ему пришлось залезть, чтобы говорить отцу прямо в ухо. Запуманенные, сузившиеся до крошечных точек зрачки короля расширились, и он повернул голову ровно настолько, чтобы осознать присутствие вставшей на задние лапки мышки.

— Как? — прохрипел он. — Как это...

— Прости, отец, но сейчас нет времени на долгие объяснения, — вынужден был ответить Коллин, понимая, что король до сих пор ничего не знает о предательстве. — Королевство в ужасающей опасности. Я должен найти клинок горести.

Эндон бессильно опустил веки, и безграничная печаль отразилась на его лице.

— В сундуке, — обречённо пробормотал он.

Коллин в отчаянии проклинал в своих мыслях гибельный недуг, превративший его стойкого и сильного отца, подлинную опору всех жителей королевства, в развалину.

— Мой храбрый мальчик... Клинок нельзя... брать без защиты... Найди кольцо... в маминной шкапулке... Типановое... С золотыми полосками... На полосках сапфиры... Некогда твоя мама...

Король содрогнулся, словно от невыносимой боли.

— Кольцо защитит... Я умру спокойно... зная, что ты его носишь.

— Ты не умрёшь, отец! — воскликнул Коллин, но тут тело короля обмякло: он лишился чувств.

Принц изо всех сил зажмурился, сдерживая горячие слёзы.

— Ты не умрёшь, — повторил он шёпотом. — Ты не умрёшь!

3 Особое правило и развитие сюжета. Спасение короля. Если в группе есть Магикус, а в тайнике группы — жетон сюжетного достижения «Щётка Ванестры», то, дав королю лекарство, герои могут превратить короля в мышшь, а затем помочь ему выбраться через туннели. Сбросьте жетон «Щётка Ванестры» из тайника группы и добавьте туда жетон сюжетного достижения «Король». Игрок, управляющий Магикусом, зачитывает вслух:

— Король очень слаб, — быстро заговорил Магикус, всем видом показывая, что им не стоит терять времени. — Ему никогда не вырваться из когтей Ванестры без посторонней помощи, а мы ничего не сможем поделать против колдуньи, пока она держит его в заложниках. Пришло время вызволить короля.

— Носы под хвосты, — проворчал Нэз, — да о чём вы полкуете, почтенный? Его ж на горбу не снести, нам и волокушу-то с телом не скрячить.

В ответ Магикус выпалил прядь волос, которую они нашли на щётке Ванестры.

— Ну уж нет! — гневно запротестовал Стыр. — Я не хочу до конца дней пищать и шугаться каждого вшивого кота! Не смейте прятить единственное средство, которое сделает меня человеком! Остальные лишь молча смотрели на плута.

— Ни за что, — повторил Стыр. — Нет! Не смейте

так со мной поступать! Я вон уже сколько пляшу под вашу дудку, как цирковой мышонок, рискую своей шкурой за спасибо! Но это... Это слишком, слышите?! Вы не можете! Я человек! И я хочу снова быть человеком!

— Хорошо, Стыр, — тихо ответил Коллин.

Вор грязно выругался, а затем сжал прясущиеся пальцы в кулаки. Разжал их и сжал снова. По мордочке его пробежала мучительная судорога. Стыр печально посмотрел на бесчувственного короля.

— Спасайте его! — выдохнул он.

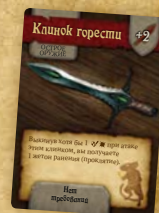
...Когда чародейский синий дым рассеялся, все увидели хрупкую до истощённости белую мышшь с тонкими, как веточки, лапками. Под почти бесцветной кожей прорисовывались все косточки, щёрстка поблёкла. Нэз взял преобразённого короля на закорки, и друзья принялись спускаться с кровати на пол. Внизу Магикус мягко коснулся плеча Стыра и пообещал:

— Мы найдём другой способ.

Вскоре мыши скрылись в норе позади поленицы.

4 Особый обыск. «Клинок горести».

После исцеления короля первая мышшь, сделавшая успешный бросок на обыск, находясь на широкой клетке на кровати короля, может не брать случайную карту из колоды обыска, а взять карту обыска «Клинок горести». На круг сыра прихвостней тут же добавляется 3 сыра. Если это приводит к началу испытания, выставьте паука на широкую клетку на кровати короля и 3 крыс-воинов по обычным правилам.



5 Особое испытание. Выставьте 1 паука на широкую клетку на кровати короля.





Глава 9

Клятва шкверности

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Е минутой глаза мышей привыкали к царившей в туннелях темноте. Внезапно сбоку мелькнула какая-то смутная тень. Резко повернувшись, мыши увидели ухмыляющегося капитана Шкверна.

— Так и я думал, — проскрипел он. — Ведьма сомневалась, что вы сюда сунетесь, но старого вояку не проведёшь. Вот и всё, мой принц, пробил твой час. В память о нашей дружбе с твоим батюшкой я позволю тебе сдать с честью.

Ответом ему стал вылетевший из ножен клинок.

— Не тебе, предатель, говорить мне о чести, — холодно отрезал принц. — Тебе неизвестно, что это. Ты прав, когда-то ты был верным другом моего отца. Он дал тебе всё, он ценил и уважал тебя. Как ты, солдат, мог предать своего командующего? Как ты, верноподданный, мог забыть о долге и погубить родное королевство?!

Физиономия капитана исказилась, а хвост дёрнулся. Неожиданно Шкверн почувствовал к принцу то, что давно не чувствовал уже ни к кому, — уважение.

— Мой принц... Я всегда был верен королевству. Разве вы не видите, что так называемые мирные пути вашего отца привели бы нас к неволе и зависимости? Когда-то Эндон был великим воином, отважным и бескомпромиссным! Но смерть вашей матери сломала его дух, он ослабел и размяк.

— Ну ты и заливать! — оборвал его Нэз. — Король наш всегда уважал добрую заварушку, кабы даже не чересчур. Но, кроме дурачины какого, никто не скажет, что война даёт больше пользы, нежели мир. Король Эндон не ослабел — ему стало ведомо соспрадание и справедливость. Когда у него пропала охота пить кровь, хороший король в нём обратился в великого.

— Он заставил бы всех нас лопотать по-эльфийски! — прошипел с отвращением Шкверн.

Коллин покачал головой.

— Довольно, Шкверн, — удручённо сказал он. — Уйди с дороги. Дай нам исправить всё то зло, что ты натворил.



Цель главы

Уговорить тётушку Мэгги покинуть замок, после чего проникнуть в покои Ванестры, перевести часы на полночь и завладеть кольцом поминовения. Если мыши ещё не спасли короля, то им нужно будет прихватить с собой щётку Ванестры.

Победа

Мыши побеждают, если всем им удастся сбежать, закончив ход на поворотной клетке «Комнаты королевы».

Примечание: если вы играете в режиме кампании, можете не сбрасывать экипированное снаряжение и личные запасы сыра в конце этой главы.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы 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 2 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из этих мышей должен быть принц Коллин, второй не может быть Нэз. Вместо своего обычного меча Коллин начинает главу с «Клинком горести». Ещё один игрок выбирает в качестве своего героя капитана Шкверна. Особые правила игры за Шкверна описаны ниже.

Подготовка колоды Встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Кухонные туннели», «Трапезные туннели», «Королевские туннели» и «Комната королевы» так, как показано ниже.

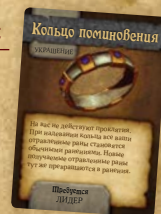


Выставьте группу на фрагмент поля «Королевские туннели» следующим образом: мышей – на поворотную клетку, капитана Шкверна – на клиновидную клетку между двух потоков воды. Выложите карту инициативы Коллина на 1-е деление индикатора, карту 2-й мыши – на 2-е деление, и карту Шкверна – на 3-е. Глава начинается с хода принца Коллина.

Особые правила главы

Легендарное снаряжение

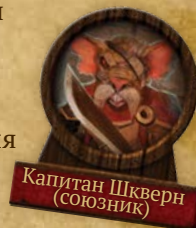
Выложите карту обыска «Кольцо поминовения» рядом с планшетом сказки лицом вверх. Мыши должны будут добыть эту карту в процессе прохождения главы.



Игра Шкверном

В этой главе один из участников играет за капитана Шкверна. Поначалу Шкверн сражается на стороне прихвостней и должен искренне делать всё возможное, чтобы победить мышей. Управляющий Шкверном игрок сам решает, куда перемещать капитана и кого им атаковать.

В процессе прохождения этой главы лояльность Шкверна меняется, он может несколько раз покинуть стан прихвостней, чтобы примкнуть к мышам, и наоборот. Вражду с мышами, он переходит на их сторону, когда они его побеждают; все полученные им ранения при этом сбрасываются. Став союзником мышей, капитан Шкверн считается частью группы, однако не считается мышью при использовании эффектов карт, действующих на мышей. Когда прихвостни побеждают Шкверна-союзника, он переходит на их сторону (он не становится пойманным, и жетон песочных часов не сдвигается). К Шкверну-союзнику применяются следующие правила:



Передвижение хорошего Шкверна. В свой ход Шкверн бросает кубик, и результат броска определяет количество его очков движения на этот ход. Подобно прихвостню, Шкверн невосприимчив к эффектам водных клеток и может передвигаться через желтые и красные линии. Он может перемещаться через клетки с мышами и останавливаться на них. Шкверн обязан останавливаться на клетках с прихвостнями.

Действия хорошего Шкверна. Шкверну доступны следующие действия: бег, атака и восстановление.

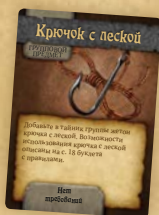
Хороший Шкверн и сыр. Один или несколько символов сыра, выпавших в бросках Шкверна на атаку, позволяют ему использовать его способность стрелка. Каждый сыр, выпавший в его бросках на защиту, добавляет 1 сыр на круг сыра прихвостней.

Королевские туннели



1 Особое правило. Побег из королевских туннелей. Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования и покинуть фрагмент поля «Королевские туннели», вся группа должна собраться по одну сторону от потока воды, и в группе должен быть Шкверн-союзник.

2 Особый обыск (водные клетки). «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)



3 Особое испытание. Капитан Шкверн предаёт мышей и переходит на сторону прихвостней. Если Шкверн уже нарушил союз с мышами, ничего не происходит, но жетон песочных часов всё равно сдвигается на следующее деление счётчика страниц. (Если Шкверн переходит на сторону прихвостней в результате испытания, он не сбрасывает полученные им жетоны ранений.)

Кухонные туннели. Трапезные туннели



1 Особый обыск. «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоко расположенных мест.)

2 Особое испытание. Капитан Шкверн предаёт мышей и переходит на сторону прихвостней. Если Шкверн уже нарушил союз с мышами, ничего не происходит, но жетон песочных часов всё равно сдвигается на следующее деление счётчика страниц.

Кухня. Трапезная



1 Развитие сюжета. Очистив «Трапезную» или «Кухню» от прихвостней, сбросьте жетон сюжетного достижения «Дружба тётушки Мэгги» из тайника группы. При этом игрок, управляющий Шкверном, зачитывает вслух следующий текст:

Мыши пустили в ход всё своё красноречие, но, не взирая на это, упрямую тётушку Мэгги далеко не сразу удалось убедить, что замок стал вконец опасным местом и что грядущее открытое противостояние Ванестре лишь усугубит ситуацию.

Сдвиньте жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

2 Особое правило и развитие сюжета. Спасение короля. Если в тайнике группы есть жетон сюжетного достижения «Король», мыши могут попросить тётушку Мэгги забрать короля с собой и вынести его из замка. Сбросьте жетон сюжетного достижения «Король» из тайника группы. При этом один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Тётушка Мэгги наклонилась и осторожно поцеловала короля в заросший белый лоб. Эндон поднял мордочку и чуть слышно прошептал слова благодарности. Тётушка Мэгги завернула его в салфетку и бережно опустила в карман фарпука.

Обернувшись, она бросила последний взгляд на кухню, на которую впервые попала ещё маленькой девочкой и скромная каморка за которой давно уже стала её родным и единственным домом. Жгучая слеза скапилась по её щеке. Тётушка Мэгги крепко сжала любимую деревянную поварёшку и покинула замок, чтобы больше никогда не вернуться.



Спасение короля сдвигает жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.

3 Особое испытание. Капитан Шкверн предаёт мышей и переходит на сторону прихвостней. Если Шкверн уже нарушил союз с мышами, ничего не происходит, но жетон песочных часов всё равно сдвигается на следующее деление счётчика страниц.

Комната королевы



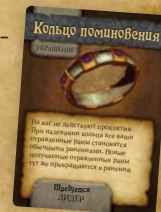
На
всём
фраг-
менте
поля:



1 Особая подготовка. Выставьте 2 крыс-воинов по обычным правилам. Победив их, не убивайте их карту инициативы, а выставляйте ещё 2 крыс-воинов по обычным правилам. Продолжайте выставлять и побеждать крыс-воинов, пока часы не пробьют полночь (см. ниже).

2 Особое правило. Мыши обязаны выполнить 3 задачи в «Комнате королевы».

Найти кольцо поминовения. Сделав успешный бросок на обыск, мышь, находящаяся на широкой клетке на трюме Ванестры, может не брать карту из колоды обыска, а взять открытую карту «Кольцо поминовения».



Украсть щётку Ванестры.

Если мыши уже спасли короля в главе 8, они могут пропустить эту задачу. В противном случае, если у них ещё нет жетона сюжетного достижения «Щётка Ванестры», они обязаны её выполнить. Находясь на широкой клетке на трюме Ванестры и успешно бросив кубик на обыск, мышь может взять не карту обыска из колоды, а жетон сюжетного достижения «Щётка Ванестры» и добавить его в тайник группы. Получение щётки Ванестры сдвигает жетон конца главы на следующее деление счётчика страниц.



Перевести стрелки часов на полночь. Одолеть Ванестру можно только лишь в её истинном обличье, а его она принимает в полночь. Кому-то из мышей придётся забраться в часы и перевести стрелки на двенадцать часов. Чтобы сделать это, мышь должна встать на клетку часов и выполнить действие атаки. Бросьте количество кубиков, равное значению познаний мыши. Мышь переводит стрелки на полночь, если на кубиках выпадает «1» и «2». Если игрок выкидывает лишь одну из этих цифр, он кладёт соответствующий кубик на клетку часов – одна из стрелок занимает нужное положение.

3 Развитие сюжета. Когда мыши выкладывают на кубиках «12» и, таким образом, переводят стрелки, один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Шестерёнки часов провернулись с леденящим душу скрежетом, и ржавые детали вошли в нужные пазы. Где-то внутри часового механизма пришёл в движение молоточек. Он ударил по лапунной трубе, огласив комнату болезненно громким звоном. Мыши бросились прочь от часов, прикрывая лапами уши, а молоточек продолжал бить и бить, отсчитывая двенадцать ударов. Затем воцарилась тишина, нарушаемая лишь тихим пиканьем.

Где-то вдали отворилась дверь, прошелестели лёгкие шаги, и в покоях появилась Ванестра, немедля скользящая на середину комнаты. Слово огромная поблёскивающая серебром сеть, её опутывала паутина. Колдунья подняла руки, будто умоляя небо о дожде. Очертания её тела расплылись, оно начало изменяться и уменьшаться. Раздался преск костей, женщина резко прогнулась, спина её искривилась. Спустя несколько мгновений она окончательно превратилась в паукообразное существо размером с лапу гоблина.

Стыр бросился было бежать, однако Тильда успела крепко ухватить его за хвост. Мыши переглянулись и приготовились подороже продать свои жизни, но тут капитан Шкверн в два прыжка пересёк комнату и встал перед преобразившейся Ванестрой. На его физиономии застыло выражение не то ужаса, не то стыда. Бросив короткий взгляд на мышей-заговорщиков, он поднял голову на возвышающееся над ним чудовище.

– Ваше...

Он слотнул, а потом пвёрдо договорил:

– Ваше величество.

– Ш-ш-ш-шкве-е-е-ерн... – прошелестела паучиха.

– Мне очень жаль, моя королева, – Шкверн выпалил меч и принял оборонную стойку, самоотверженно прикрывая собой мышей, – но ваше правление закончится здесь и сейчас.

Уберите всех крыс-воинов с фрагмента поля. Выставьте фигурку паука на угловую клетку появления прихвостней (левый верхний угол фрагмента поля). Это Ванестра в паучьем обличье. Выставьте Шкверна на любую соседнюю с ней клетку.

Вопреки обычным правилам, касающимся главарей прихвостней, добавьте на индикатор инициативы только карту «Жало Ванестры», положив её на ближайшее свободное деление. Продолжайте игру.

4 Особое правило. Корпус часов. Находящихся на клетке часов персонажей могут атаковать лишь те персонажи, что находятся на той же клетке.

5 Особое правило. Побег. Когда мышь заканчивает ход на поворотной клетке, её фигурка убирается с фрагмента поля – этой мыши удаётся сбежать. *Примечание: капитан Шкверн не покидает фрагмент поля – он пытается отвлечь внимание Ванестры, выигрывая время для мышей.*

6 Особое испытание. Если в «Комнате королевы» начинается испытание, прихвостни не выставляются и Шкверн не меняет лояльность, однако жетон песочных часов смещается как обычно.





Глава 10

Возвращение в логово Зверя

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Отправив Коллина в туннели, Нэз подтянул пояс и обернулся к спутникам: — Логово Зверя, — протянул он, будто пробуя придуманное выраженьице на вкус. — Туда и воропимся, потому как обратного ходу у нас нет. Ванестре, значить, огонь не по нраву, ну а мне он старый подручник. И подавиться мне своим хвостом, ежели я не разведу такой костёр, коего энти стены ещё не видали!

Потом он подробно объяснил опяду свой план. Нужно было произвести как можно больше шума, чтобы выманить Ванестру в кузницу, но сперва следовало подождать, пока часы не пробьют полночь. Признав, что план хорош, мыши отправились в караульное помещение, намереваясь найти что-нибудь, что хорошо взрывается.



Цель главы

Нэз должен заложить часовую гранату в механизм Зверя. Звук взрыва заманит Ванестру в ловушку.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся взорвать бомбу и очистить «Кузницу» от прихвостней, прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы.

Примечание: если вы играете в режиме кампании, то 4 мыши, действующие в этой главе, как и те 2 мыши, что действовали в прошлой, могут не сбрасывать экипированное снаряжение и личные запасы сыра в конце главы.

Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 7-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

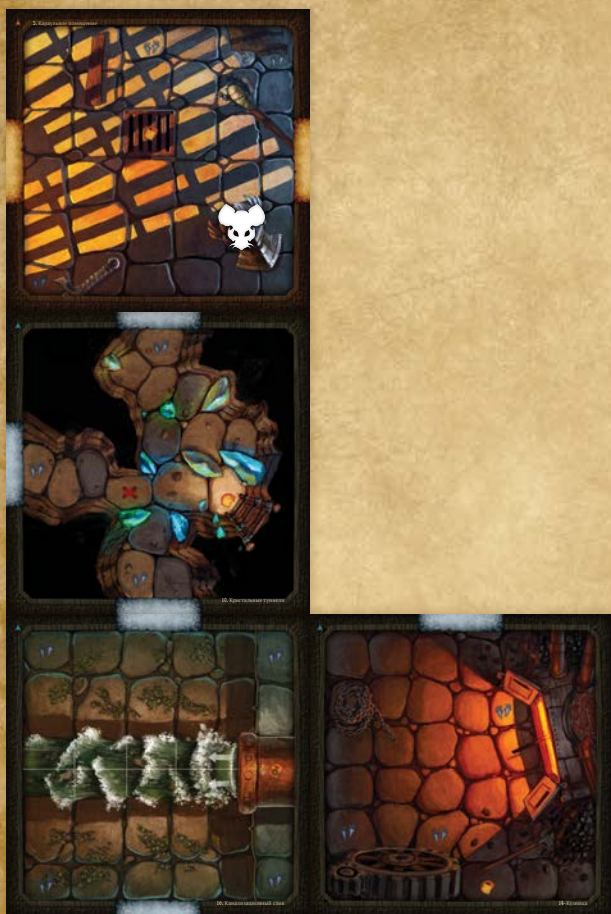
Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Коллин и вторая мышь, проходившие главу 9, в этой главе участвовать не могут. В группу обязан войти Нэз, который начинает игру с картой обыска «Часовая граната» в сумке. (Он должен использовать её в «Кузнице».)

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 «Караульное помещение», «Кристалльные туннели», «Канализационный слив» и «Кузница» так, как показано ниже.



Не открывайте карту встречи в начале главы. Вместо этого выставьте на фрагмент поля «Караульное помещение» 4 мышей на клетку со шлемом и 4 крыс-воинов по обычным правилам. (См. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры.)

Особые правила главы

Комната королевы

В этой главе мыши не могут исследовать «Комнату королевы».

Караульное помещение

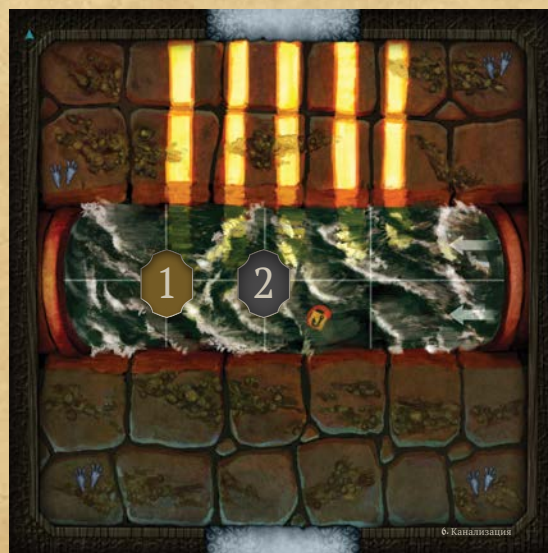


На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 Особое испытание. 2 крысы-воина.

Канализация



1 Особое правило. Побег из канализации. Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования и покинуть фрагмент поля «Канализация», все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

2 Особый обыск (водные клетки). «Вилка». (Примечание: при помощи вилки мыши смогут сделать «мышепульту».)



Кристалльные туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

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

Неожиданно грани кристаллов будто превратились в призрачные витражи, за которыми виднелась одна и та же сцена, но с разных сторон. В голубой кристалльной дымке мыши увидели прелестную молодую женщину, ждущую ребёнка. Беременность её явно протекала не слишком гладко, она лежала на постели, с лицом более крахмальных простынь, и казалась бесконечно измученной. Орденские целители, собравшись Тильды, склонились над ней, обмениваясь тревожными взглядами.

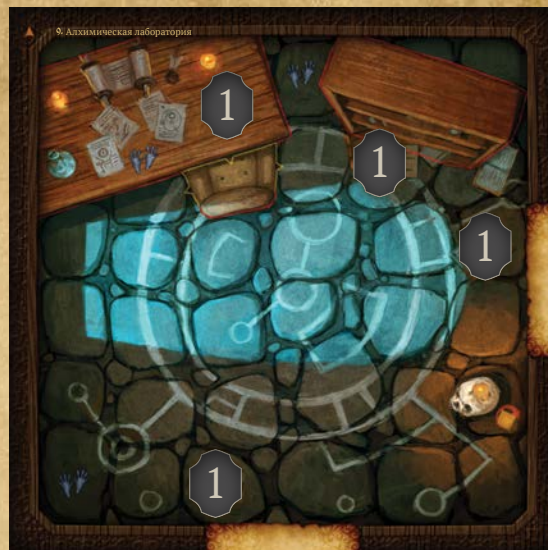
Тут в комнате появился спатный, хорошо сложенный юноша. Он опустился на колени возле изголовья кровати, и стало видно, что это молодой король Эндон, одновременно обеспокоенный и очень счастливый. Женщина повернула голову и взглянула на него с улыбкой, хотя её, вне всяких сомнений, терзала боль. Она сняла с руки блеснувшее сапфирами кольцо и пропнула королю, но тот покачал головой. Из кристаллов раздался приглушённый попусторонний голос:

— Нет, любимая. — В короле чувствовалась непреклонность. — Тебе защита кольца понадобится больше. Пусть оно оберегает тебя и дитя.

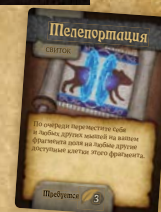
— Милый, — прошептала королева, — кольцо моей семьи не защищает владельца, а помогает тем, кого он любит. Возьми его с собой и возвращайся с победой к своей жене и новорождённому сыну.

Он поцеловал её в лоб, и видение исчезло.

Алхимическая лаборатория



- 1** Особый обыск. Любая карта свитка. (Примечание: свитки позволяют мышам колдовать различные одноразовые заклинания.)



Трубопровод



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1** Особое правило. Вход в кузницу со стороны трубопровода. Мышь может выполнить действие исследования на фрагменте поля «Трубопровод», чтобы попасть в «Кузницу», хотя между ними и нет продолжающихся совпадающих по цвету областей выхода. Чтобы перейти в кузницу с трубопровода, выложите жетон трубы на пустую клетку «Кузницы», соседнюю с мотком цепи. Затем

выставьте на этот жетон мышей, он считается широкой клеткой.

- 2** **Особый обыск.** «Привал». (Примечание: этой картой можно вылечить мышей.)



Кузница



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

4

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

Мыши и их враги замерли, заслышав приглушённый расползанием, но всё равно гулкий голос часов, бьющих двенадцать где-то в верхних покоях замка. Нэз со значением глянул на соратников и кивнул.

- 2** **Особое правило. Установка бомбы.** Находясь на клетке, соседней с крысиным колесом, Нэз может использовать действие атаки, сбросить карту «Часовая граната» и заложить бомбу.



- 3** **Особое правило и развитие сюжета. Взрыв бомбы.** Заложённую бомбу может взорвать любая мышь, находящаяся на том же фрагменте поля. На это она тратит действие. Взорвав бомбу, выставьте 6 крыс-воинов по обычным правилам. После этого один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Умеренной силы взрыв разнёс сухую древесину крысиного колеса в щепки, в воздух взмыли горящие обломки. Ударная волна эхом пронеслась по замку.

Исполинское колесо резко накренилось, а её пылающие останки забили шестерни и механизмы Зверя, понудив крыс-рабочих с воем попадать на пол.

Откуда-то сверху донёсся истошный нечеловеческий вопль, полный ярости и бессильной злобы.

Шерсть на шее и лапах Нэза вспала дыбом:

– Кажись, заметили наши спаранья. Вот только не похвалу за труды нам это сулил.

Отрывисто шипя, из пени Зверя и из дальних углов кузницы выползали крысы. Друзья вспали спина к спине и приготовились к драке, в то время как горящие осколки огненным дождём усеивали пол кузницы.

- 4** **Особое испытание.** Если в «Кузнице» начинается испытание, это означает, что на пол начинают падать пылающие обломки. Мышь с самой низкой инициативой и все персонажи с её клетки получают 1 автоматическое ранение.





Глава 11

Огнём и мечом

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Битва за кузницу близилась к концу, мыши начали брать верх над прихвостнями Ванестры. Перепуганные огнём и ожесточённым напiskом героев, они вынуждены были отступать и отступать.

— За короля! — вскричал Нэз, и его боевой молот, описав широкую дугу, сбил с ног и без того уже прихрамывающую крысу с такой силой, что она, жалобно вереща, проехала по полу. Испуганный писк доносился со всех сторон кузницы, а Нэз беспокойно оглядывался, гадая, когда к ним присоединится Коллин.

— Держись, мышье племя! — крикнул он оспальным. — Не нынче-завтра к нам Ванестра пожалует. Но не нам её страшиться! Это наш замок и наш принц! Встретим змеюку с огоньком!

Разгоревшееся по всей кузнице пламя отбрасывало красно-оранжевые отблески на фигуры сражающихся и на стены помещения, и когда Нэз наконец-то заметил бегущих со всех лап Коллина и его поварища, ему даже на какое-то мгновение показалось, что все они где-то далеко отсюда и что принца освещает не прожорливый огонь, а заходящее солнце.

Но потом он увидел её — невообразимое чудовище, быстро перебирающее согнутыми бугристыми лапами, неотступно преследующее мышей.

Внезапно преображённая королева замерла, оцепенев от зрелища разрушений, причинённых бомбой Нэза её творению. Десяток маленьких костров опразился в её жупких глазах, и из её глотки вырвался пошнопворный булькающий визг. Ванестра рванулась вперёд, клацая по полу омерзительными конечностями.

Цель главы

Победить Ванестру и покинуть замок.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся покинуть замок, прежде чем жетон песочных часов поравняется с жетоном конца главы.



Поражение

Мыши проигрывают главу, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы или если все не сбежавшие из замка 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 все 6 мышей. Вместо своего обычного меча принц Коллин начинает главу с экипированными «Клинком горести» и «Кольцом поминовения».

Подготовка колоды встреч

Перемешайте карты сложных и обычных встреч и выложите их одной стопкой лицом вниз на соответствующее место планшета сказки.

Подготовка игрового поля

Существует два варианта игрового поля для этой главы. Если игроки уже прошли главы 8 и 9 и спасли короля в одной из них или если они решили сыграть эту главу как отдельную, независимую партию, используется вариант 1. Если игроки прошли главы 8 и 9, но не спасли короля ни в одной из них, используется вариант 2.

Не открывайте карту встречи в начале главы. Выставьте мышей на фрагмент поля «Кузница» следующим образом: Нэза и ещё 3 мышей – на любую клетку верхнего ряда клеток, а принца Коллина и последнюю оставшуюся мышь – как можно ближе к центру комнаты. После этого выставьте 3 крыс-воинов по обычным правилам. Поместите Ванестру на поворотную клетку.

Вариант 1. Выложите фрагменты поля «Канализация», «Трубопровод» и «Кузница» так, как показано ниже.



Вариант 2. Выложите фрагменты поля «Караульное помещение», «Опочивальня короля», «Трубопровод» и «Кузница» так, как показано ниже.



Особые правила главы

Спасение короля. Если игроки не спасли короля в главе 8 или 9, они обязаны сделать это сейчас, проникнув в «Опочивальню короля» с жетоном сюжетного достижения «Щётка Ванестры».

Кольцо поминовения. Пока принц Коллин экипирован «Кольцом поминовения», на него не действует проклятие «Клинка горести».

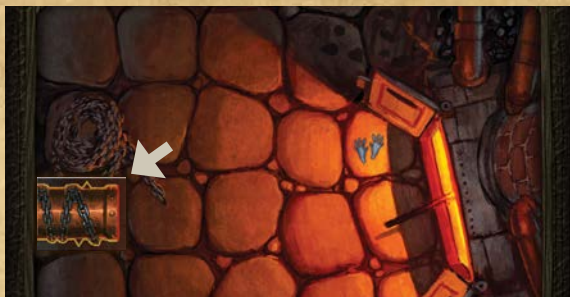
Вся королевская рать. Каждый раз, когда мыши оказываются на новом фрагменте поля, открывайте не 1 карту встречи, а 2.

Передвижение прихвостней через фрагменты поля. В этой главе прихвостни могут свободно перемещаться с одного фрагмента поля на другой через продолжающиеся водные области. Это правило действует только на фрагменты поля с течением. Подробнее об этом говорится в описании конкретных фрагментов поля ниже.

Кузница



- 1 Особое правило. Выход через трубу.** Первая мышь, переместившаяся на клетку с мотком цепи, обнаруживает трубу. Выложите на игровое поле жетон трубы так, как показано на рисунке.



Жетон трубы нельзя выложить на занятую клетку. Если в «Кузнице» нет прихвостней, мыши могут запрыгнуть в трубу с мотка цепи и попасть в «Трубопровод».

- 2 Особое правило. Ванестра.** Ванестра – главная злодейка в нашей сказке, поэтому к ней применяются особые правила.

Карты инициативы Ванестры. С Ванестрой связаны 4 карты инициативы. Выложив на индикатор инициативы 2 карты по обычным правилам, положите поверх них по одной оставшейся карте лицом вверх. Когда мыши победят одну из верхних карт Ванестры, эту карту следует убрать, открыв нижнюю карту. Вы не можете убрать нижнюю карту, пока не победите обе верхние.

Ванестра и клинок горести. Таинственная сила клинка горести страшит Ванестру. Если мышшь атакует Ванестру «Клинком горести» и наносит ей хотя бы один удар, она может переместить её на 1 клетку от себя по обычным правилам, даже если Ванестра отражает все нанесённые удары. Если переместить её некуда, она получает 1 автоматическое ранение (в дополнение к другим ранениям, которые может получить при этой атаке).

Ванестра и дальние атаки. Когда Ванестра делает ход за одну из своих карт инициативы с дальней атакой, она старается уйти от мышей в направлении клетки появления прихвостней, расположенной у печи. Если в результате передвижения она оказалась бы на соседней с мышью клетке, она не перемещается.

- 3 Особое правило. Клинок горести.** Если принц Коллин оказывается пойман в «Кузнице», упавший клинок подхватывает другая мышшь и продолжает бой. Передайте «Клинок горести» любой активной мышши в «Кузнице»: она может тут же взять его в лапу.



- 4 Развитие сюжета.** Победив все 4 карты инициативы Ванестры, уберите её фигурку с игрового поля. При этом один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Мыши перешли в наступление, при малейшей возможности нанося Ванестре быстрые яростные удары. Клинок горести торжествующе пел в лапах принца Коллина, рассекая воздух, и после каждого выпада Ванестра поневоле пятилась. Её многочисленные раны сочились пузырящимся гноем. Одну за другой Лили всаживала стрелы в глаза оборотня, а Магикус без остановки читал свои самые мощные заклинания, не обращая внимания на то, что это его мало-помалу лишает сил.

Нэз и Спыр метались вокруг, выискивая бреши в обороне Ванестры, и не упускали ни единой возможности. Тильда же, не щадя себя, вливала в соратников новые силы и почти мгновенно лапала мелкие раны.

В конце концов им удалось оптекснить Ванестру к бущующему возле останков Зверя огню. Предчувствуя неминуемое поражение, колдунья встала на задние лапы и в отчаянии принялась метать в мышшь полстые липкие нити паутины. Но Коллина уже мало что могло испугать в этот день, и он, стремительно метнувшись вперёд, вонзил отцовский клинок в грудь отвратительной паучихи.

Крик, что испустила Ванестра, рвал душу в клочья, столько боли и ужаса слышалось в нём. Прочие мыши отпрянули, корчась и зажимая уши. Ванестра вспыхнула, как гигантская свечка. Оранжевые языки пламени со звериной жадностью охватили её тело, но она всё ещё держалась на ногах.

Коллин тоже закричал, потому что кольцо поминовения соскользнуло с его пальца прямоком в огонь. Клинок горести спал тяжелее каменной глыбы и послал по коже к плечу волну ледяного ужаса. Внезапно из огня высунулась полупрозрачная женская рука и, вопреки своей эфемерности, спальной хваткой вцепилась в Ванестру.

Колдунья попыталась спряхнуть её, но безуспешно. Вслед за рукой в огне проявилась и вся изящная фигурка её обладательницы. Прекрасная и грозная, как весенняя буря, она смотрела на Коллина с одобрительной улыбкой. Но прежде чем он успел хопь что-то сказать, женщина безжалостно дёрнула к себе Ванестру, запаскивая её в пламя. Колдунья завопила. Глаза её полопались от жара, и похожая на лаву слизь потекла по голове. Миг спустя тело паучихи рассыпалось пеплом и прахом. Загадочная призрачная союзница тоже пропала без следа.

Неожиданно труба, прикреплённая к раме Зверя, с грохотом лопнула, и по мере того, как наружу вырывались струи горячего пара, уцелевшие части гиганта начали взрываться одна за другой.

— Сейчас туп всё взлетит на воздух! — охнула Тильда.

— Бежим сюда! — позвал Магикус, и мыши бросились к выходу.

5 **Особое правило. Путь отрезан.** Мыши не могут покинуть «Кузницу» через «Королевские туннели» — дорогу им преграждает стена огня. Они должны идти в «Трубопровод».

6 **Особое испытание.** 2 крысы-воина.

Трубопровод



На
всём
фраг-
менте
поля:

1 **Особое правило.** Вход в караульное помещение со стороны трубопровода. После того как мышь исследует область выхода «Трубопровода», ведущую в «Караульное помещение», положите жетон трубы на пустую клетку «Караульного помещения», соседнюю с рукоятью меча. Затем выставьте на этот жетон мышей, он считается широкой клеткой.

2 **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту.

Караульное помещение



На
всём
фраг-
менте
поля:

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

2 **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту. Уберите с игрового поля фрагмент «Трубопровод». Все находившиеся на нём фигурки считаются либо пойманными, либо побеждёнными.

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

2

1

3

- 1** **Особое правило и развитие сюжета. Спасение короля.** Настало время спасти короля при помощи щётки Ванестры. Мыши могут использовать щётку, пока Магикус находится на кровати короля, и превратить Эндона в мышь, чтобы потом вывести через туннели. Уберите жетон «Щётка Ванестры» из тайника группы и добавьте в него жетон сюжетного достижения «Король». Сдвиньте жетон конца главы на 2 деления вперёд по счётчику страниц. При этом один из игроков зачитывает вслух следующий текст:

Заклинание сработало безупречно. В мгновение ока Магикус превратил короля Эндона в исхудавшую, хрупкую белую мышь. Нэз посадил бесчувственного короля на закорки, и опряд покинул комнату через дыру в стене позади поленницы.

- 2** **Особое правило. Путь отрезан.** Мыши не могут покинуть «Опочивальню короля» через «Караульное помещение» – дорогу им преграждает стена огня. Они должны исследовать поворотную клетку.
- 3** **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту.

Королевские туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1** **Особое правило. Роковое течение.** Мыши пытаются сбежать из замка по воде. Мышь не считается пойманной, если течение выносит её за левый край фрагмента поля. Вместо этого она переносится на ближайшую доступную водную клетку соседнего

фрагмента поля «Канализация». Если это первая мышь, попавшая на данный фрагмент, откройте 2 карты встреч. Этот фрагмент поля считается исследованным.

- 2** **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту. Уберите с игрового поля фрагмент «Кузница». Все находившиеся на нём фигурки считаются либо пойманными, либо побеждёнными.

Канализационный слив



На
всём
фраг-
менте
поля:

- 1** **Особое правило. Роковое течение.** Мыши пытаются сбежать из замка по воде. Мышь не считается пойманной, если течение выносит её за край фрагмента поля. Вместо этого она переносится на ближайшую доступную водную клетку соседнего фрагмента поля «Канализация». Если это первая мышь, попавшая на данный фрагмент, откройте 2 карты встреч. Этот фрагмент поля считается исследованным.

- 2** **Особый обыск.** «Доспех из чешуи». (Примечание: этот предмет даёт мыши дополнительную защиту.)



- 3** **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту. Уберите с игрового поля фрагмент «Куз-

ница». Все находившиеся на нём фигурки считаются либо пойманными, либо побеждёнными.

Канализация



На
всём
фраг-
менте
поля:

1 **Особое правило. Роковое течение.** Мыши пытаются сбежать из замка по воде. Мышь не считается пойманной, если течение выносит её за край фрагмента поля. Вместо этого поставьте фигурку мыши на её карту характеристик и уберите её карту инициативы с индикатора. Этой мыши удалось сбежать из замка.

2 **Особое испытание.** Звук взрыва отдаётся по всему замку. Огонь и дым мгновенно заполняют помещение. Каждый персонаж на фрагменте поля получает 1 удар и делает бросок на защиту. Уберите с игрового поля фрагмент «Канализационный слив». Все находившиеся на нём фигурки считаются либо пойманными, либо побеждёнными.





Эпилог

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Неудержимый водный поток подхватил мышей и помчал по непроглядному мраку труб. Он нёс их так долго, что, казалось, этому путешествию не будет конца, но вскоре печение выбросило друзей в ночь. Очувшись в воздухе, мыши ошалевшим хором запищали и с размаху бултыхнулись в замковый ров. Силы их были на исходе, а раны ныли, поэтому все молча поплыли к берегу, упрямо перебирая немеющими лапами.

Спыр вылез из воды первым, сказывалась привычка: ему уже не раз доводилось пересекать этот ров под покровом темноты. Отряхнувшись, он помог выбраться на сушу остальным. Нэз выкарабкался последним, ворча, что в ближайшие сто лет близко не подойдёт ни к какой клятвой воде.

Мыши смотрели, как горит в ночи королевский замок. Их радость от только что одержанной победы мгновенно угасла, когда расшвырявшаяся пламя с грохотом поглотило крышу. Снаружи замка царил невообразимый хаос. Высыпавшие из палаток солдаты в замешательстве наблюдали за тем, как башни замка как будто складываются сами в себя, а сотни крыс ручейками изливаются наружу.

Мыши медленно брели, не очень понимая, куда направляются, и плохо осознавая, где они и что с ними, пока, к счастью, не натолкнулись на охотников из Дуббурга.

Старый дуб во внутреннем дворе не пострадал, ту часть замка, где он рос, огонь почти не затронул. Коллин и его спутники добрались до него к рассвету. В городе их встретила радостная толпа, разразившаяся оглушительными приветствиями и здравницами, которые, правда, быстро стихли, когда дуббургские мыши разглядели, в каком состоянии находятся их герои.

Дни текли один за другим, наполненные равно радостью и горечью. Друзья отдохнули, набрались сил, раны их заживали. Куда бы они ни пошли, повсюду их встречали улыбки, объятия и застолья. Но Коллин не мог не думать о пётушке Мэгги и об отце, надеясь лишь, что у них всё хорошо.

И, конечно же, его мысли постоянно обращались к королевству — его королевству. Люди нуждались в правителе, но, оставаясь мышью, Коллин не мог сделать для них ни-че-го. И это несказанно его удручало.



Однажды ночью, когда луна ярко сияла высоко в небе, Коллин выскользнул из Дуббурга и взобрался на каменную стену внутреннего двора. Он смотрел на поля перед замком, и где-то глубоко в груди тяжёлой волной вздымалась гложущая тоска. Неожиданно позади кто-то пискнул. Обернувшись, Коллин увидел, что на стену вскарабкиваются его друзья.

— Негоже принцу уходить ночью одному! — упрекнула строгая Тильда.

— Ночью по улицам всякий сброд шатается, — подхватил Спыр. — Уж кому и знать об этом, как не самому этому сброду!

— Тебя-то кому пугаться, ворюга? — добродушно отозвался Нэз.

— И то сказать, — произнёс Магикус со значением. — Хороши же из нас были бы верноподданные, если б мы не последовали за вами и сюда, мой принц. И куда угодно. В огонь и воду, как вы могли убедиться, мы за вами уже пошли.

Лили скрестила лапы на груди и гордо задрала подбородок, уши её вспорозичились:

— Может, я и не была рождена человеком, но ты всё равно не смей затевать новое приключение без меня. Я тебе такого ни за что не прощу, будь ты хоть тысячу раз принцем!

Коллин улыбнулся, а затем, глянув вдаль, кивнул.

— Да, — молвил он. — Пора. Предстоит ещё многое сделать.

— Верно, — согласился старый мистик. — Ведь наша история только начинается.



Ход мыши

В свой ход мышь может в любом порядке: использовать 1 способность, сделать передвижение, выполнить 1 из 5 основных и до 3 вспомогательных действий (все вспомогательные действия должны быть разными).

Передвижение

Ограничение. Передвижение невозможно, если мышей на клетке меньше, чем прихвостней.

Описание. Бросьте 1 кубик, потратьте до N очков движения (ОД), где $N =$ результат кубика + значение движения мыши.

Напоминания:

1. На передвижение между соседними клетками тратится 1 ОД.
2. Нельзя переместиться через: стену, красную линию, чёрную область, полностью занятую клетку.
3. Попав на клетку с прихвостнем, мышь тут же заканчивает передвижение.
4. Передвижение через жёлтую линию: по стрелке — 1 ОД, против стрелки — 3 ОД.
5. Передвижение через мышеловку: бросьте число кубиков, равное значению движения мыши. Если выпадает ★, движение продолжается; если нет — ход закончен, мышеловка убирается, мышь получает 1 ранение, 1 сыр и падает (эффект падения: фигурка мыши кладётся набок, мышь должна потратить все ОД, чтобы подняться).
6. Передвижение через воду: особые правила, см. с. 10 буклета с правилами.

Основное действие

• Бег

Ограничение. Действие невозможно, если мышей на клетке меньше, чем прихвостней.

Описание. Передвижение выполняется ещё раз.

• Обыск

Ограничение. Действие невозможно, если мышь уже сделала успешный обыск на текущем фрагменте поля.

Описание. Бросьте 1 кубик. Если выпадает ★, возьмите карту из колоды обыска. Если эта карта — событие, сыграйте её, в противном случае либо уберите карту в сумку, либо сбросьте за 1 сыр.

Напоминание. В сумке хранится не более 3 карт обыска, не считая уловов.

• Восстановление

Ограничение. Действие невозможно, если мышь не оглушена или не опутана.

Описание. Если мышь *оглушена*, сбросьте жетон оглушения. Если мышь *опутана*, бросьте 1 кубик: если выпадает ★, сбросьте жетон опутывания.

Напоминания:

1. Эффект оглушения: мышь может передвигаться, но может выполнить только действие восстановления.
2. Эффект опутывания: мышь не может передвигаться и выполнять действие бега.

• Исповование





Ограничение. Действие возможно, если на текущем фрагменте поля нет прихвостней, а мышь находится на поворотной клетке или на клетке рядом с областью выхода.

Описание. Когда мышь на *поворотной клетке*: переверните текущий фрагмент, перенесите всех мышей на новый фрагмент. Когда мышь *рядом с выходом*: если области выхода продолжают друг друга и совпадают по цвету, перенесите всех мышей на новый фрагмент. В противном случае переверните соседний фрагмент и, если области продолжают друг друга и совпадают по цвету, перенесите всех мышей на новый фрагмент.

Напоминание. Если мыши попадают на новый фрагмент поля впервые, открывается карта встречи.

• Атака

Ограничение. Действие невозможно, если у мыши нет цели атаки и экипированного оружия ближнего или дальнего боя. Ближняя атака через красную линию невозможна.

Описание. Выберите 1 экипированное оружие мыши и атакуйте прихвостня на её или на соседней клетке. (Если это дальняя атака и на клетке с мышью или на соседней клетке нет прихвостней, цель атаки — любой видимый прихвостень.) Бросьте M кубиков, где $M =$ значение силы мыши + бонусы экипировки. Подсчитайте удары: в *ближней атаке* это грани с  и , в *дальней атаке* — грани с . Прихвостень бросает число кубиков, равное его значению защиты. Грани с  — отражённые удары. Каждый неотражённый удар — это 1 ранение.

Напоминание. Видимость блокируют стены и чёрные области.



Вспомогательное действие

• Обмен

Ограничение. Действие невозможно, если на клетке с мышью или на соседней клетке нет других мышей. Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.

Описание. Можете взять и/или отдать карты обыска и/или сыр мыши со своей или с соседней клетки.

• Смена снаряжения

Ограничение. Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.

Описание. Поменяйте местами экипированные карты и карты в сумке.

Напоминание. На одну указанную часть тела (конечность) можно экипировать только 1 соответствующую карту.

• Повышение уровня

Ограничение. Действие невозможно, если мышь находится на водной клетке или если оглушена.

Описание. Сбросьте 6 жетонов сыра, возьмите 1 карту способности класса мыши.

Ход прихвостня

В свой ход прихвостень сначала перемещается, а затем атакует. Если с картой прихвостня связаны несколько фигурок, они активируются по очереди, начиная с ближайших к мышам. Если таких несколько, выбор за мышью с наименьшей инициативой (т. к. она делает ход за прихвостня).

Передвижение

Ограничение. Передвижение невозможно, если на клетке прихвостня есть мышь.





Описание. Бросьте 1 кубик, потратьте столько очков движения, сколько выпало. Прихвостень старается проделать кратчайший путь до ближайшей мыши. Если таких мышей несколько, он движется к мыши с наибольшей инициативой.

Напоминания:

1. На передвижение между соседними клетками тратится 1 очко движения.
2. Нельзя переместиться через: стену, чёрную область, полностью занятую клетку.
3. Попав на клетку с мышью, прихвостень тут же заканчивает передвижение.
4. Прихвостни игнорируют эффекты водных клеток, жёлтых линий, красных линий и мышеловок.
5. Прихвостни с дальней атакой передвигаются так же, как и прихвостни с ближней, но начинают перемещение, только если не видят цель атаки. Их движение заканчивается, как только им становится видна мышь.

Атака

Ограничение. Действие невозможно, если у прихвостня нет цели для атаки.

Описание. Если у прихвостня больше 1 цели для атаки, он атакует ближайшую к себе мышь, которую ещё не атаковали на текущем ходу. Если таких несколько (или если уже всех из них атаковали), он атакует самую «инициативную» из них. Бросьте число кубиков, равное значению силы прихвостня. Подсчитайте удары: в *ближней атаке* это грани с  и , в *дальней атаке* — грани с . Мышь бросает число кубиков, равное её значению защиты (учитывая возможные бонусы экипировки и эффекты). Грани с  — отражённые удары. Каждый неотражённый удар — это 1 ранение.

Встреча

1. Определите по карте встречи и по текущей странице планшета сказки, какие прихвостни добавляются.
2. Выставьте маленьких прихвостней с дальней атакой на широкую клетку со знаком появления прихвостней. Если такой нет, — тогда на самую удалённую от мышей клетку появления прихвостней.
3. Выставьте больших прихвостней на ближайшие к мышам клетки появления прихвостней.
4. Выставьте маленьких прихвостней с ближней атакой на любые клетки появления прихвостней.
5. Возьмите карту(ы) инициативы добавившихся прихвостней, обновите индикатор инициативы.
6. Примените возможный эффект засады или мышеловки (см. с. 14 буклета с правилами).

