

О мышках и тайнах



Мом 3

Сказки Нижнелесья

Вступление

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

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

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

Решив проходить «Сказки Нижнелесья» в режиме кампании, вы можете продолжить ею другие книги сказок игры «О мышах и тайнах». Каждая участвующая в такой продолжающейся кампании мышь может сохранить все свои способности и сюжетные достижения, полученные в предыдущих книгах сказок, а также одну свою карту обыска, за исключением легендарного снаряжения. Либо игроки могут заново выбрать способности. Для этого уберите все имеющиеся у мышей карты способностей. Выберите по 2 карты способностей для каждой мыши, которую вы переносите из предыдущей книги сказок.

Особые правила для фрагментов поля

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

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

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

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

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

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

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

Ночь. Некоторые карты встреч показывают, что наступила ночь. Ночью на определённых фрагментах поля могут происходить особые события.



Особые правила кампании

Новые отрицательные эффекты

Возгорание



В «Сказках Нижнелесья» появляется новый отрицательный эффект — возгорание. Если мышь загорается, положите на её карту инициативы жетон возгорания. У каждой мыши может быть не более 1 жетона возгорания. Это опасный эффект, поскольку огонь будет наносить мыши ранения, пока она не закончит свой ход в воде или не выполнит успешное действие восстановления. Для этого бросьте 1 кубик плюс ещё 1 кубик за каждую дружественную мышь на той же клетке. Если у вас выпадает хотя бы 1 ✨, уберите жетон возгорания.

Если на момент окончания хода мыши на её карте находится жетон возгорания, она получает 1 жетон ранения. Если идёт дождь, то, выполняя действие восстановления, чтобы убрать жетон возгорания, мыши не нужно бросать кубик.

Важное замечание: Тильда может использовать свойство «Сила сочувствия», когда дружественная мышь получает жетон возгорания.

Проклятие



Также в «Сказках Нижнелесья» появляется ещё один отрицательный эффект — проклятие. Если мышь прокляли, положите на её карту инициативы жетон проклятия. Когда проклятая мышь бросает кубики на атаку или защиту, весь выпавший сыр помещается на круг сыра прихвостней (вместо личного запаса мыши). Чтобы сбросить жетон проклятия, мышь должна выполнить действие восстановления на клетке с четырёхлистным клевером или мухомором.

Важное замечание: Тильда может использовать свойство «Сила сочувствия», когда дружественная мышь получает жетон проклятия.

Новые герои

В «Сказках Нижнелесья» появляются новые герои. Вы можете играть ими даже при прохождении других книг сказок игры «О мышах и тайнах». Формально два новых героя (геккон и землеройка) не являются мышами. Когда они становятся частью группы, то считаются почётными мышами, и на них действуют все правила, которые действуют на мышей.



Пятое колесо

В некоторых главах группа состоит более чем из 4 мышей. Когда вы успешно исследуете новый фрагмент поля, ставьте «лишние» фигурки на соседнюю клетку с другими мышами на этом новом фрагменте. Группа, в которой больше 4 мышей, может покинуть дерево на листе, только когда все «лишние» фигурки находятся по соседству с листом.

Существо, фигурка и жетон

Некоторые правила и эффекты игры используют термины «фигурка», «жетон» и «существо». Фигурка — это персонаж, представленный пластиковой фигуркой. Жетон может относиться ко множеству вещей, включая существ, представленных на поле картонными жетонами. Существом может быть как картонный жетон, так и пластиковая фигурка. На существ, представленных жетонами, не действует ограничение на число фигурок на клетке.

Питомцы

Питомцы перемещаются и атакуют по правилам прихвостней, с тем лишь исключением, что их движением и атаками управляет призвавший их игрок. Прихвостни не обязаны останавливаться, перемещаясь на клетку с жетоном питомца. Прихвостень будет атаковать питомца, если целью атаки нельзя выбрать мышь. Выпавшие на кубиках питомцев символы сыра игнорируются. При исследовании нового фрагмента поля все питомцы покидают игру: уберите их с поля. Когда мышь выполняет действие обыска на клетке с 1 или более питомцами, бросайте на 1 кубик больше.



Союзники

Союзники двигаются и атакуют по правилам прихвостней, с тем лишь исключением, что их движением и атаками управляет игрок, указанный в особых правилах главы. Союзники представлены фигурками и используют значения силы, защиты и здоровья, отмеченные на их картах инициативы. При передвижении и атаке прихвостни считают союзников мышами. Выпавшие на кубиках союзников символы сыра игнорируются. На союзников не действуют способности и условия, касающиеся мышей, но союзники считаются мышами при подсчёте числа кубиков во время вытягивания кого-то из воды и тушения огня. При исследовании нового фрагмента поля союзники покидают игру: уберите их с поля. Если союзник побеждён, песочные часы не смещаются.

Жители

В некоторых главах можно встретить дружелюбных персонажей. Они не считаются частью группы. Это мирное население леса, представленное жетонами жителей. О том, как они используются, описано в особых правилах глав.

Новые правила фрагментов поля

Поверхностные фрагменты поля

В ходе своих приключений вы будете перемещаться между тремя зонами:

Подлесье — подземные области (фрагменты поля с голубыми стрелками-указателями).

Нижнелесье — лесные поверхностные области (фрагменты поля с зелёными стрелками-указателями).

Верхнелесье — деревья (фрагменты дерева и ветки).

Отдельные клетки фрагментов поля определяются отличием в цвете и текстуре.



1. Примеры клеток на поверхностных фрагментах поля.
2. На этом фрагменте поля («Сорвиголовье») вся голова считается широкой клеткой.

Деревья и ветки

1. Если в подготовку игрового поля или особую подготовку входит символ подъёма на дерево, накройте его соответствующим жетоном.
2. Если мышь выполняет действие исследования на жетоне подъёма, уберите все фигурки и жетоны с поля и выложите на поле фрагмент дерева и ветки. Размещайте фрагмент дерева на фрагменте поля так, чтобы углы, на которых нарисованы символы подъёма, совпадали.



3. Затем поместите мышью на клетку подъёма на фрагменте дерева и откройте карту встречи или подготовьте фрагмент дерева так, как указано в правилах особой подготовки главы. Мышь может выполнить действие исследования на символе подъёма фрагмента дерева, чтобы вернуться на поверхностный фрагмент поля.

Объединённый фрагмент дерева и ветки считается единым фрагментом; к нему применяются все обычные правила. Когда мышь находится на фрагменте дерева или ветки, нелетающие существа не могут по своей воле перемещаться на клетки, не являющиеся его частью. Летающие существа могут пересекать пространство между ветками, считая при передвижении каждую такую пустую область одной клеткой, однако не могут закончить на ней передвижение. Если нелетающее существо покидает клетку фрагмента ветки или дерева в результате применения способности или эффекта, оно тут же становится побеждённым или пойманным. Летающее существо в этом случае помещается на ближайшую клетку, где оно могло бы закончить передвижение.

Жетоны листьев

Лист на дереве или ветке

Жетоны листьев прикрепляются к фрагменту дерева или ветки так, как указано в правилах особой подготовки. Прикреплённые листья считаются продолжением фрагмента и клеткой. Клетка листа и клетка, к которой крепится его черешок, являются соседними. Лист вмещает не более 4 фигурок. На листе нельзя выполнять действие обыска.



Полёт с дерева или ветки на листе

Если все мыши находятся на одном листе, одна из них может потратить действие, чтобы обрубить черешок. Если на фрагменте дерева или ветки есть прихвостни, то мышь бросает кубик. Если не выпадает ✪, лист остаётся на месте. Если выпадает ✪, уберите фрагменты дерева и ветки, включая все занимающие их фигурки и жетоны, но оставьте на месте мышей и их лист. При необходимости подвиньте лист, чтобы он находился по центру своей клетки. Выберите клетку появления прихвостней и поверните лист так, чтобы он на неё указывал. Бросьте кубик и передвиньте лист с мышами на выпавшее число клеток в сторону выбранной клетки появления прихвостней. Используйте кратчайший путь, игнорируя красные и жёлтые линии, а также любые ограничения местности. Клетка, на которой остановился лист, — место его приземления. Если лист должен остановиться на пропасти, выберите клетку с любой стороны от пропасти. Если лист приземляется на водную клетку с течением, тут же сдвиньте его на 1 клетку по течению (на 2 клетки, если идёт дождь). Фрагмент поля, на который приземлился лист, считается успешно исследованным фрагментом.

Лист на земле или в воде

Когда лист находится на земле (не на дереве), фигурки считают его обычной клеткой и перемещаются через него по обычным правилам. При передвижении с водной клетки на лист применяются правила вылезания из воды.

Когда лист находится на водной клетке, мыши могут использовать его в качестве лодки. Вне зависимости от наличия на нём мышей, в конце каждого раунда сдвигайте лист на 1 клетку по течению (на 2 клетки, если идёт дождь).

Стены, сталагмиты и пропасти

Сталагмиты подчиняются правилам скал и стен (см. буклет с правилами игры «О мышах и тайнах»). На некоторых фрагментах поля из «Сказок Нижнелесья» имеются здания. Стены зданий обведены

красными и чёрными линиями: они блокируют движение и линию видимости. На некоторых фрагментах есть чёрные пропасти: они не блокируют линию видимости, но пересечь их можно только летающим фигуркам или при помощи особых способностей и предметов.



Сталагмит

Стена

Пропасть

Объекты игрового поля

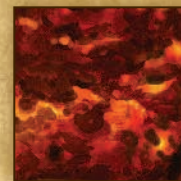
Такие графические объекты, как цветы, пучки травы и корни деревьев, считаются отдельными клетками, если их размер больше размера обычных клеток или сопоставим с ними. Объекты меньшего размера считаются частью клеток или зазорами между клетками. Объект-зазор между двумя клетками можно пересечь, только если подставка фигурки мыши одновременно оказывается на обеих клетках.



1. Этот цветок — часть клетки.
2. Такие объекты между клетками, как это растение, не так велики, чтобы блокировать движение.

Новый элемент местности: лава

Нелетающие существа не могут по своей воле перемещаться на/через клетки с лавой. Делая это в результате применения способности или эффекта, они тут же становятся побеждёнными или пойманными.



На летающих существ лавы не действует, но они должны завершать движение на клетках без лавы.

Новые элементы местности: тайные тропы и поворотные клетки

На некоторых фрагментах поля имеются жёлтые линии и поворотные клетки с символом геккона. Это тайные тропы и норы, известные лишь лесным жителям. Если в группе нет ни одного дикаря, то жёлтые линии с символом геккона считаются красными, а «тайные» поворотные клетки нельзя исследовать.



Новый элемент местности: мелководье

На двух фрагментах поля («Грот Эха» и «Подбережье») встречается мелководье. На клетки мелководья не распространяются правила передвижения в воде, однако, как и водные клетки, они позволяют избавиться от жетонов возгорания.



Фрагменты с 2 поворотными клетками

На одном фрагменте поля («Лесокол») имеются сразу две поворотные клетки. При выполнении условий мыши могут использовать любую из этих клеток, чтобы исследовать «Кромешье». Выполняя действие исследования на поворотной клетке «Кромешья», игроки сами выбирают, на какой поворотной клетке «Лесокола» они все появятся.

Новые карты

Новые карты обыска и способностей

В «Сказках Нижнелесья» вы найдёте 59 новых карт обыска. Замешайте их в колоду обыска перед началом прохождения главы или кампании. Также в этом дополнении имеются новые карты способностей, которые могут получить мыши. Добавьте эти карты в колоду карт способностей.

Примечание: мы добавили дополнительные копии некоторых популярных способностей, чтобы ими могли пользоваться несколько мышей. Также мы обновили карту «Установка капканов». Замените прежнюю карту новой.

Новые карты встреч

В «Сказках Нижнелесья» появляются новые прихвостни и карты встреч. Смешайте новые карты встреч с таким же числом карт встреч из базовой игры (таким образом, вам встретятся прихвостни из обеих игр, и приключение станет ещё более непредсказуемым).

Дождь

В верхней части некоторых карт встреч имеется надпись «дождь». Пока такая карта в игре, течение водных областей становится сильнее. Если мышь завершает ход на водной клетке с течением, то смещается на 2 клетки по течению. Во время дождя в Нижнелесье или Верхнелесье мышь с жетоном возгорания, выполняя действие восстановления, не обязана бросать кубик, чтобы убрать этот жетон. Помните: иногда карты встреч остаются в игре даже после перехода мышей на новый фрагмент поля.

Назойливые пчёлы

На некоторых картах встреч имеется надпись «назойливые пчёлы». Если вы открываете такую карту, когда мыши находятся на фрагменте поля с зелёной стрелкой-указателем, поместите жетон пчелы на каждый цветок и клевер на фрагменте. Если фигурка (мыши или прихвостня) заканчивает движение в пределах 2 клеток от свободного жетона пчелы, кладите этот жетон под подставку фигурки. Теперь пчела следует за фигуркой. Значения силы и защиты фигурки уменьшаются на 1 за каждую преследующую её пчелу. При перемещении фигурки все её пчёлы перемещаются вместе с ней. После завершения ближней атаки против фигурки с 1 или несколькими пчёлами, все её жетоны пчёл перемещаются под фигурку атакующего. Назойливых пчёл нельзя поместить под главаря прихвостней. Уберите все жетоны пчёл, когда мыши покидают текущий фрагмент поля.



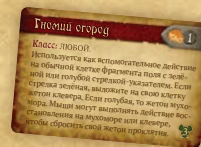
Ночь

На некоторых картах встреч имеется надпись «ночь». Открыв такую карту, положите жетон луны на круг сыра прихвостней, под весь имеющийся там сыр. Пока жетон луны в игре, все жетоны сыра, которые добавляются на круг сыра прихвостней, кладутся на этот жетон. Пока круг сыра занят жетоном луны, действуют все особые «ночные» правила. Жетон луны остаётся в игре, пока не начинается испытание.

Замена карт инициативы и карт способностей

Способность «Задание Уфа» заменяет карты способности «Уф» из основной игры. Мы также обновили карты инициативы Магикуса и Лили, заменив символ ближнего боя на символ дальнего, чтобы вам было удобнее использовать их в качестве союзников. *Примечание: о следующих картах нужно сказать отдельно:*

Гномий огород. Если вы играете в «Сказки Нижнелесья» в режиме кампании, уберите эту карту способности из колоды способностей. Она станет доступна в главе 2А или 5.



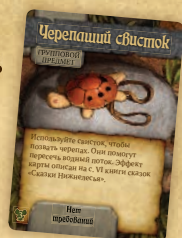
Волшебная морковь. Если вы играете в «Сказки Нижнелесья» в режиме кампании, уберите карту обыска «Волшебная морковь» из колоды обыска. Она не будет доступна до главы 4.



Весложка. Весложка помогает мышам преодолевать водные потоки Нижнелесья на листе. Когда мышь находится на листе, плывущем по воде, она может потратить действие, чтобы направить лист (и всех мышей на нём) на незанятую соседнюю водную клетку, даже против течения.



Черепаший свисток. Черепаший свисток используется, чтобы позвать местных черепах, которые помогут мышам пересечь бурную нижнелесную речку Струйку. Находясь на соседней с водой клетке, мышь может потратить действие и подуть в черепаший свисток.



Перемешайте 6 жетонов черепах и выложите их на стол панцирями вверх. Случайным образом выберите 3 жетона и положите их панцирями вверх в одну прямую линию на незанятые водные клетки. Жетоны черепах считаются обычными клетками. Однако если на жетон черепахи мышь выталкивает течение, сдвиньте этот жетон на 1 клетку по течению. Жетон черепахи нельзя сдвинуть на занятую клетку, вместо этого он убирается с поля. Всякий раз, когда мышь передвигается на жетон черепахи, переворачивайте его. Если на обратной стороне



оказывается панцирь, мышь может продолжить движение, а если пузыри — мышь падает в воду и тут же заканчивает ход. Если открывается кусачая черепаха, то мышь падает в воду, тут же заканчивает ход и получает 1 жетон ранения. Упавшая в воду и закончившая ход мышь смещается по течению, а открывшийся жетон черепахи замешивается с неиспользованными жетонами черепах панцирем вверх. Из них выбирается 1 случайный жетон: он кладётся на место прежнего жетона.

Новые прихвостни и главари

Летающие существа

Существа с символом бабочки на карте инициативы — это летающие существа. На них не действуют ограничения местности (такие как водные



клетки и лава). Летающие существа могут пересекать пустое пространство между ветками (каждая такая пустая область считается для них 1 клеткой). Они могут передвигаться через пропасти, жёлтые и красные линии. Летающее существо не может закончить движение в лаве, пропасти или пространстве между ветвями дерева.

Жабы

Прыглодиты держат в страхе всё Нижнелесье, а самые крупные и опасные их представители — жаблодиты. В состав этого дополнения входят 2 фигурки жаблодитов, и, возможно, мыши встретятся сразу с двумя. Так как у жаблодитов по 2 очка здоровья (и лишь 1 карта инициативы на 2 фигурки), кладите полученные ими жетоны ранений на подставки их фигурок или рядом с ним.

Негодяйка, Феерия и Смараг

У Негодяйки, Феерии и Смарада по одной карте инициативы, но они считаются главарями прихвостней.

Кротвь

У кротвя три карты инициативы, но он не считается главарём прихвостней. При определении инициативы используйте только карту «Разъярённый кротвь». Выложив её на индикатор инициативы, поместите остальные карты инициативы кротвя поверх неё. Самой верхней должна оказаться карта «Кротвь». Всякий раз, когда кротвь должен получить 1 или несколько ранений, убирайте его верхнюю карту инициативы. Таким образом, получая урон, кротвь становится сильнее (и злее).



Шипун

В Нижнелесье живёт жестокий змей по кличке Шипун. В игре он состоит из нескольких частей: головы, 4 сегментов тела и хвоста.

Нелетающие фигурки не могут перемещаться на клетку, занятую какой-либо частью Шипуна. Фигурки, которые начинают ход на клетке с Шипуном, должны по возможности покинуть её. Когда Шипун атакует или защищается, выпавший сыр не добавляется на круг сыра прихвостней.

К Шипуну применяются свои правила передвижения и атаки. У него 2 карты инициативы, которые позволяют ему совершать 2 хода за раунд и делать это по-разному. При определении инициативы карта «Бросок Шипуна» всегда должна лежать

выше карты «Кольцо Шипуна». Поменяйте их местами, если необходимо.

Когда вы встречаете Шипуна, он свёрнут в кольцо. Чтобы свернуть Шипуна, сделайте следующее:



1. Положите хвост Шипуна на клетку появления прихвостней по правилам расстановки больших прихвостней.
2. Перемешайте сегменты тела Шипуна и в случайном порядке положите их стопкой на хвост.
3. Положите голову Шипуна поверх стопки.

Карты инициативы Шипуна убираются с индикатора инициативы, только когда на обеих из них накапливается по 2 жетона ранений.

Далее описаны правила каждой карты инициативы Шипуна.

Бросок Шипуна

Когда Шипун бросается на мышью, сделайте следующее (см. пример на с. VIII):

1. Уберите голову и сегменты тела свернувшегося Шипуна, но оставьте на месте хвост.
2. Поверните хвост таким образом, чтобы стрелка на его широком закруглённом конце указывала на ближайшую мышью.
3. Один за другим в случайном порядке возьмите сегменты тела и выложите их на фрагмент поля так, чтобы концы уже выложенных частей Шипуна продолжали друг друга. Убедитесь, что ромбовидные узоры на теле змеи образуют непрерывную цепочку. Сегменты Шипуна могут слегка выходить за границы фрагмента поля. Однако если сегмент полностью выходит за фрагмент или накладывается на другой сегмент, поверните его на обратную сторону: теперь он будет сгибаться в противоположном направлении. При необходимости переверните и предыдущие сегменты. Сегменты Шипуна можно класть поверх красных и жёлтых линий, чёрных областей, лавы, воды и других элементов местности. Приложите голову змея и немного поверните его туловище так, чтобы голова оказалась как можно ближе к центру своей клетки. Если она лежит между несколькими клетками, по возможности выберите клетку с наибольшим числом фигурок.
4. Один раз бросьте кубики, чтобы провести атаку. Каждое существо на клетке с любой частью Шипуна считается атакованным и защищается по отдельности. Все нанесённые Шипуном неотражённые удары — это отравленные раны. (Примечание: в примере Шипун атаковал всех трёх существ.)



Кольцо Шипуна

Когда Шипун сворачивается в кольцо, выберите мышью с наибольшей инициативой, находящуюся на клетке с любой частью Шипуна или на соседней клетке. Поместите свернувшегося Шипуна на соседнюю клетку с этой мышью. Если змей не может выбрать мышью, поместите свернувшегося Шипуна на клетку, занятую его головой. Один раз бросьте кубики, чтобы провести атаку. Каждое существо на соседней клетке с Шипуном считается атакованным и защищается по отдельности. Все нанесённые им неотражённые удары — это отравленные раны.



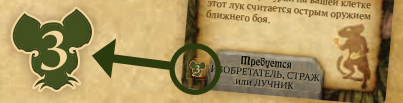


Сова Ольга

Сова Ольга — самый опасный ночной хищник Нижнелесья. По указанию в книге сказок, до того как разместить прихвостней, выложите жетон совы Ольги на любую клетку появления прихвостней текущего фрагмента поля. Если при передвижении мыши игрок выкидывает «1», тут же переместите Ольгу на 3 клетки в направлении этой мыши по кратчайшему возможному пути. Ольга подчиняется правилам летающих существ. Ольга останавливается, если достигает клетки с этой мышью. Все маленькие фигурки на клетках, через которые она переместилась, и на клетке, где она закончила движение, получают по 1 ранению, от которого нельзя защититься. Ольгу нельзя атаковать, на неё не действует ограничение по числу фигурок на клетке. Ольга не мешает мышам выполнить действие исследования.

Знак мышинной головы

Компоненты этого дополнения помечены знаком мышинной головы с цифрой 3, чтобы вы легко отличали их от компонентов «Горести и поминовения» (базового тома серии «О мышах и тайнах»), а также от всех других дополнений. Цифра 3 соответствует номеру текущего тома книги сказок.





Пролог

Сказка для Мэй

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Тот замок домом был для всех,
И стены отражали смех,
Но не грусти о нём сейчас,
Пусть память сил тебе придаст:
Любовь и счастье в ней храни.
Увидишь сам — минуют дни,
Оставив в прошлом боль и мрак.
Поверь мне, это будет так.
Не бойся горести потерь,
Всё позабудется, поверь.
Теряя, не теряй лишь честь.
Юнец ушёл. Мужчина здесь.



Хвостик сидел в уютном кресле-качалке, прижимая к себе младшую сестрёнку. Та глядела на него большими круглыми глазами из-под одеяла, бережно сотканного из чесаного льна, и пихонько гукала.

— Видишь, Мэй, — сказал Хвостик, — не так уж я и плох. Ты поже скоро вырастешь и станешь совсем как я. Ты научишься разговаривать и бегать, и нас будет ждать куча всяких приключений. Вот увидишь! Я столько хочу тебя научить, сестрёнка...

Мэй захныкала высоким писклявым голоском, и Хвостик начал раскачиваться быстрее.

— Ну-ну, сестрёнка, не плачь, всё хорошо.

Родители были неподалёку, в саду, но Хвостик не хотел просить их о помощи. В конце концов, он почти взрослый и уж точно может позаботиться о сестричке! Но Мэй не разделяла его уверенности и развопилась не на шутку.

— А как насчёт сказки? — осведомился Хвостик. — Тебе ведь нравятся мои сказки, верно? Ну-ка, ну-ка, я уже рассказывал, как принц Коллин и его друзья победили злую Ванестру. И как они потом сорвали планы Мерца. Выходит, пришло время истории о Великом Переселении и о том, как герои Дуббурга впервые попали в Нижнелесье. О, в те времена Нижнелесье было совсем другим, Мэй! Среди деревьев таились всякие чудовища, да и не все местные жители отличались приветливым нравом. Но я забегая вперёд. Давай начнём с самого начала.

Мэй тут же перестала плакать и уставилась на старшего брата круглыми любопытными глазёнками. Хвостик не мог сказать, поняла ли она его или просто успокоилась, слыша знакомый голос, но какая разница? И он рассказал ей сказку, услышанную много лет назад.

Жила-была храбрая мышь-лучница по имени Лили. Вместе с матерью она обитала в уютном городке под названием Дуббург. Это было чудесное место в самом сердце древнего дуба, росшего во дворе старого людского замка. Жители Дуббурга славилась добротой и дружелюбием, а мамушка Лили, Линера, была его мэром.

Но однажды на людей из замка напала злобная ведьма, и живущему в нём принцу и его верным соратникам не осталось ничего иного, кроме как бежать, превратившись в мышей. Они были хорошей командой, но не очень опытными мышами, поэтому их из сочувствия приютили жители Дуббурга. Принца звали Коллин, а его друзей — Магикус, Тильда, Стыр и Нэз. Вскоре тьма, захватившая замок, стала пугать даже древний дуб, так что Лили, дочка госпожи мэра, присоединилась к Коллину и его друзьям в борьбе против ведьмы.

Но одолеть её оказалось не так-то просто, и в результате войны замок сгорел почти дотла. А в его опалённых руинах появился ещё один злодей: мстительный червочник, вознамерившийся навредить Коллину, его друзьям и всем жителям Дуббурга. Но вместе с новыми врагами пришли и новые друзья: Лили с поварами встретили дикарку-мистика Нерэ, вызвавшуюся им помочь. Семеро отважных героев сразились со злодеем и сокрушили его. Но победа досталась им слишком дорогой ценой: заклятый враг успел отправить старый дуб своим ядом.

Шли дни, замок пустовал, и жизнь в Дуббурге текла своим чередом, хотя никто ни на миг не забывал, что древнее дерево умирает. Его краски начали пускнеть, а листья один за другим облетали. В день, когда упал последний лист, горожане узрели прощальный дар древнего дуба: на одном из верхних сучьев висел жёлудь из чистого золота, последнее семя горячо любимого дерева.

Мыши поняли, что этот жёлудь несёт в себе величайший дар природы — обещание возрождения. Они попытались залезть на ветку и достать его, но жёлудь висел слишком высоко. Одна лишь храбрая Лили не пожелала сдаваться. Она знала, что без жёлудя её народу грозит смертельная опасность. И хотя её тело скручивала боль, от высоты кружилась голова, а ветер хлестал её ветвями, грозя сбросить с дерева, она добралась до жёлудя и сорвала его во имя и во благо Дуббурга.

Дальше дело было за Линерой. Мэр и мудрейшие из мышей Дуббурга, посоветовавшись, решили, что бесценный жёлудь следует обменять на новый дом. Линера призвала бесчисленное количество учёных и писцов, и вместе они просчитали, каким должно быть дерево, куда могут перебраться все горожане, не спесняя себя. Линера также пригласила молчаливого проводника — геккона Джейкоба. Он хорошо знал раскинувшиеся по соседству тёмные загадочные земли, называемые Нижнелесем, и его обитателей. Задача Джейкоба была проста: провести храбрейших воинов Дуббурга в самую гущу леса — в местечко под названием Сорвиголова Лощина. Тамошним шерифом служила жадная белка, и бесстрашные герои должны были предложить ей Жёлудь Дуббурга в обмен на сведения о подходящем им дереве.

Джейкобу не нравилось ни задание, ни перспектива сопровождать такой большой отряд. Но Линера напомнила ему о некой тайне, которой он поделился с её дочерью Лили, так что геккону пришлось уступить и согласиться возглавить экспедицию.

Затем Линера созвала на совет героев Дуббурга, и с этого началось Великое Переселение.





Глава 1

Долог путь до Сорвиголовья

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Путь будет нелёгкий, — остерегла всех Линера.

Бессменная мэр Дуббурга стояла во главе стола и взирала на покрывшую его полотняную карту. Потом она подняла взгляд на Коллина, и её чуткий белый носик запрепетал:

— Нижнелесье таит множество опасностей для нашего народа. Мы счастливы, ведь мы так долго жили в безопасности. А разведчики, вернувшиеся из Нижнелесья, рассказывают ужасные истории.

Коллин кивнул, и Линера разглядела решимость на его юной мордочке. «Нет, он уже совсем не юнец», — подумала она.

— Первым делом, — продолжала госпожа мэр, — нужно добраться до небольшого, но бойкого городка под названием Сорвиголовая Лощина.

Лили тяжело вздохнула.

— Сорвиголовой Лощиной управляет белка по имени Мак-Пуз, — пояснила она. — Бесполовый и самовлюблённый грызун, если уж начистопту! Заставляет местных называть себя шерифом, а сам только щёки раздувает.

— Истинная правда, — подтвердила Линера, — но Мак-Пуз нам нужен. Говорят, он знает местность лучше, чем кто-либо другой. В качестве платы мы предложим ему Жёлудь Дуббурга. Полагаю, такие плоды ценятся в округе очень высоко.

Она окинула взглядом прекрасный жёлудь, покоящийся в соломенном гнезде.

— Позор, что эдакая ценность отойдёт какому-то жадюге, — проворчал Нэз, ёрзая на скрипучем стуле.

— Я всегда смогу вернуть его обратно, — ухмыльнулся Стыр.

— Не смей! — осадила его Тильда. — Последствия могут быть непредсказуемыми.

— Обмен справедливый, — высказалась Нерэ. — Жизнь за жизнь.

— Ну и ладненько, — согласился Нэз, — всё равно старине Стыру и монету из собственного кармана не спянуть, не полавшись.

Линера вскинула лапку, призывая к тишине и порядку:



— Будьте крайне осторожны. Дни Дуббурга сочны, и единственная цена, которая может оказаться для нас слишком высокой, — это гибель родных и друзей.

— Мы будем осторожны, госпожа, — ответил за всех Магикус. — Обещаю.

— Хорошо. Тогда позвольте представить вам Джейкоба, вашего проводника в Нижнелесье.

— Кого-кого? — переспросил Нэз.

Из тёмного угла выступила завернутая в плащ фигура, заставив всех, кроме Линеры, подпрыгнуть от неожиданности.

— А я знал, что он там прячется, — пробормотал смущившийся Стыр.

Незнакомец откинул капюшон, и друзья увидели, что это светло-зелёный геккон. Вокруг его лап висела маленький муравьиный лев. Улыбнувшись геккону, Лили сказала:

— Рада снова тебя видеть, Джейкоб.

— Я заплатила Джейкобу, — сказала Линера, — и он в вашем распоряжении. Слушайте его. Он знает земли, в которые вы идёте, и, что ещё важнее, он знает, как в них выжить.

— Спасибо, что присоединился к нам, Джейкоб, — учтиво проговорил Коллин. — Не сомневаюсь, без твоих услуг нам не обойтись.

— Что ж, — подыпожила Линера, — вы выступаете на рассвете. Мы все последуем за вами после следующего полнолуния. У вас достаточно времени, чтобы найти дерево и устранить любые опасности, которые могут угрожать нашему народу, но если путь окажется для нас рискованным, пошлите весточку.

— Мы не подведём, госпожа, — заверил её Коллин. — Даю слово.

Цель главы

Пройти через лес и добраться до Сорвиголовой Лощины. Доставить последний жёлудь Дуббурга шерифу Нижнелесья.

Победа

Доставьте Жёлудь Дуббурга шерифу, который находится в Сорвиголовой Лощине.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся доставить жёлудь, 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. Одним из них должен быть геккон Джейкоб (считайте его, как и остальных, мышью). Линера наняла Джейкоба, чтобы провести мышей через лес. Частью группы не могут стать землеройка Трель и мышь Ансель: вы их ещё не встретили.

Подготовка колоды встреч

Перемешайте все карты обычных встреч и выложите их лицом вниз на соответствующее место планшета сказки. Карты сложных встреч в этой главе не используются. *Примечание: в этой книге сказок вы можете смешать карты обычных встреч из других игр серии «О мышах и тайнах», как указано в начале этой книги сказок. Это даст вам очень большое разнообразие противников.*

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Внутренний двор» (фрагмент из базовой игры «О мышах и тайнах»),

«Чертополоховая гряд», «Берег Струйки» и «Сорвиголовье» так, как изображено ниже.



Знаком белой мышьиной головы отмечена начальная клетка мышей

Положите фрагмент дерева на фрагмент поля «Внутренний двор», как показано на рисунке. Выложите фрагмент ветки так, чтобы она накладывалась на «Чертополоховую гряд». Поместите вашу группу из 4 мышей на отмеченную клетку фрагмента дерева. Выберите, кто будет нести жёлудь, и положите жетон Жёлудя Дуббурга под подставку этой мыши. Поместите 3 прыглотитов и 2 огненных тритонов на клетки появления прихвостней на фрагментах дерева и ветки по обычным правилам (см. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры). Фрагменты дерева и ветки образуют единый продолжающийся фрагмент. Так как огненные тритоны — прихвостни с дальней атакой, они выставляются на клетку появления прихвостней на фрагменте ветки (самая удалённая от мышей). Прикрепите лист к точке А фрагмента ветки.

Особые правила главы

Переноска Жёлудя Дуббурга

Мышам поручено доставить Жёлудь Дуббурга в Сорвиголовую Лощину. Жёлудь — это тяжкая ноша, что сказывается на мыши, которая его несёт.

Чтобы показать, что мышь несёт жёлудь, положите его жетон на карту этой мыши. В свой ход мышь может потратить действие, чтобы отдать жёлудь другой мыши на своей или на соседней клетке, либо чтобы взять жёлудь у такой мыши, либо чтобы переместить жёлудь между двумя такими мышами. Пока мышь несёт Жёлудь Дуббурга, её значение силы уменьшено на 1. Также жёлудь занимает одну лапу мыши. Если мышь, несущая жёлудь, становится пойманной, оставьте жёлудь на её клетке. Любая мышь на клетке с жёлудем может выполнить вспомогательное действие, чтобы поднять его.

Фрагмент дерева и ветки



1 Развитие сюжета. Когда мыши побеждают всех прихвостней на фрагменте дерева и ветки, один из игроков зачитывает вслух следующее:

– Видимо, это были жабы разведчики, – пробормотал Джейкоб, когда последний пропивник пал в яростной стычке. – Глядите в оба, наверняка поблизости их шлёпает намного больше.

Проводник повёл отряд дальше через причудливо переплетённые ветви, и вскоре пупники оказались на узкой веточке. Под их весом она накренилась, и Нэз слегка позеленел.

– Кто б знал, что на дереве может качать почище, чем на море! – охнул он. Позади него хихикнул Стыр.

– Добро пожаловать в Нижнелесье, – бросил Джейкоб. – Ты либо полюбишь деревья за безопасность, которую они дают, либо померёшь. Всё просто.

– Просто превосходно, – вздохнула Тильда.

– Ребятки, этот лес кишит прылодитами, злофеями и огненными приптонами, не говоря уже о крысах да тараканах. И это ещё не самые лютые пвари! Если вы, мохнатники, когда-нибудь повстречаете кропвя, вот вам мой совет: бегите со всех лап!

– Из твоих уст он звучит так заботливо. – отозвалась Лили, но туп Джейкоб махнул узловатой лапой, и все сразу же остановились и присели. Теккон приложил длинный тонкий палец к губам, но этот жест был излишним. Друзья плотнее прижались друг к другу, широко раскрыв глаза и пытаясь разглядеть, что творится внизу.

Коллин был поражён и очарован открывшейся картиной. Внизу раскинулся полный жизни зелёный лес. Лучи света прорезали полог листвы и освещали порхающих маленьких букашек. Куда ни взгляни, везде были цветы и мхи, опавшие листья и камни. Передвигаться среди всего этого в их теперешних мышинных тельцах казалось невозможным. Шелестели листья, прещали сучья, а прямо под веткой, на которой расположились пупники, виднелась большая соломенная шляпа, венчавшая голову пожилого мужчины.

– Фэрмар! – зашипел Джейкоб. – Один из питанов. Опасный и злобный! Если поймают, покрошит на мелкие кусочки, будьте уверены!

– Это же просто фермер, – возразил Коллин. – Человек.

– Называй их как угодно, городская мышь, – пренебрежительно махнул лапой Джейкоб. – Все они яростные чудовища! Выжигают зелень, которая им не по нутру, чтобы на её месте вырастить другую зелень.

Теккон гневно сплюнул в сторону человека.

– В этом все они, говорю вам. Не видят мир в нутри мира!

2 Особый обыск. «Дубовый щит». (Примечание: полезная броня для воина или дикаря.)

3 Особое испытание. 1 жаблодит.



4 Развитие сюжета. Когда все мыши соберутся на листе и одна из них выполнит действие исследования, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Одна за другой мыши прыгали на жёсткий лист и хватались за него всеми четырьмя лапами. Все, кроме Нэза, отказавшегося покидать ветку.

— Да ни за какие коврижки! — возмущался он. — Скорее в кузнице будут подавать мороженое, чем я залезу на такую страсть!

Но сзади к нему уже подкрался Зарубка, а Джейкоб сделал вид, что наткнулся на здоровяка-изобретателя.

— Смотри куда прёшь! — крикнул поп, но запнулся о Зарубку и растянулся на листе. В мгновение ока Джейкоб прыгнул к остальным и, плавно взмахнув ножиком, перерезал черешок. Лист вспарил в воздух, и мыши вместе с ним.

— Держитесь крепче, дамочки! — закричал теккон. — У-у-у-у-у-ух!

Нэз тоже кричал, но далеко не от восторга: его испуганные вопли разносились по лесу и с каждой секундой падения становились всё громче.

Уберите фрагмент ветки, но оставьте лист с мышами. Совместите центр листа и центр клетки, к которой он относится больше всего, и поверните лист так, чтобы он указывал на любую из трёх клеток появления прихвостней на «Чертополоховой гряде». Бросьте кубик и переместите лист с мышами в сторону выбранной клетки на выпавшее на кубике число клеток: там лист и приземлится. Используйте кратчайший путь, игнорируйте красные и жёлтые линии, а также все элементы местности. Продолжайте игру на «Чертополоховой гряде».

Чертополоховая гряда



1 Развитие сюжета. Когда мыши впервые оказываются на «Чертополоховой гряде», один из игроков зачитывает вслух сюжетный текст. Если лист приземлился на верхнем уровне, зачитайте развитие сюжета А. Если на нижнем — то развитие сюжета Б.

Развитие сюжета А

Ветер подхватил и закрутил лист, а вместе с ним и желудки пассажиров.

— Кажется, меня сейчас стошнит... — простонала Тильда.

— Тут Нэз тебя уже опередил, — спокойно сказала Нерэ, скосив глаза на изобретателя. Если она и испытала какое-либо неудобство от их поездки, то ничем этого не выказала.

А тем временем на пупи листа возникла каменная стена — Чертополоховая гряда.

— Мы разобьёмся! — вскричала Лили.

— Твоя правда, дорогуша, точно разбились бы, — согласился Джейкоб, — если б не я.

Теккон ухватился за переднюю часть листа и резко потянул его на себя за миг до столкновения. Лист набрал высоту, которой едва хватило, чтобы проскользнуть над поверхностью скалы, и мягко лёг на мшистую почву. Мыши пошатываясь сошли на землю. Стыр принялся целовать праву.

— Джейкоб, скудоумная ты ящерица! Я тебе хвост оторву да отхожу им! — кипятился Нэз, но Коллин выступил вперёд и остановил друга:

— Мы добрались, Нэз, вот что важно. Только представь, сколько времени опял бы другой путь!

Однако Нэз уже отвернулся. Его снова пошнито.

Развитие сюжета Б

Ветер подхватил и закрутил лист, а вместе с ним и желудки пассажиров.

— Кажется, меня сейчас стошнит... — простонала Тильда.

— Тут Нэз тебя уже опередил, — спокойно сказала Нерэ, скосив глаза на изобретателя. Если она и испытала какое-либо неудобство от их поездки, то ничем этого не выказала.

А тем временем на пупи листа возникла каменная стена — Чертополоховая гряда.

— Мы разобьёмся! — вскричала Лили.

— Не думаю, дорогуша, — опозвался Джейкоб. — Смотри!

И вправду — лист спал, кружась, мягко опускаясь на мшистую почву у подножия скалы. Мыши пошатываясь сошли на землю. Стыр принялся целовать траву.

— Джейкоб, скудоумная ты ящерица! Я тебе хвост оторву да отхожу им! — кипятился Нэз, но Коллин выступил вперёд и остановил друга:

— Мы в безопасности, Нэз, вот что важно.

Взгляни на ту пещеру. Думаю, её нужно исследовать.

Однако Нэз уже отвернулся. Его снова пошнито.

Теперь, как обычно, откройте карту встречи и расставьте новых прихвостней. Мыши начинают на клетке, где приземлился лист.

2 Особый обыск. «Кирка». (Примечание: кирка позволяет целителю, воину или изобретателю пересекать красные линии.)



3 Особое правило. Побег с Чертополоховой гряды. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула «Чертополоховую грядку», все мыши должны собраться по одну сторону от красной линии. Находясь на верхнем уровне, мыши могут исследовать выход на «Берег Струйки». Находясь на нижнем уровне, они могут использовать поворотную клетку и попасть в «Логово». Примечание: Джейкоб — дикарь, поэтому мыши могут преодолеть грядку через жёлтую линию с символом геккона. Это тайная лесная тропа, известная лишь лесным обитателям (подробнее о тайных тропах см. на с. IV этой книги сказок).

Ночь. Если мыши приземляются на нижнем уровне ночью, они могут попытаться незаметно прошмыгнуть мимо прихвостней на этом фрагменте поля и скрыться в пещере. Если мыши решают сделать это, прихвостни не передвигаются и не атакуют в свой ход, пока их не атаковали или не поднялась тревога. Когда вы бросаете кубик на движение мыши и выпадает «1», мышь наступает на веточку и прихвостни поднимают тревогу! Ход этой мыши заканчивается. Тут же передвиньтесь и атакуйте прихвостнями, карта инициативы которых лежит выше всех. Это не считается их обычным ходом в текущем раунде. Затем вернитесь к обычному порядку инициативы и продолжайте игру. При любом другом результате броска вашей мыши удаётся переместиться незамеченной, не подняв тревогу. Все мыши должны собраться на поворотной клетке, чтобы одна из них смогла выполнить действие исследования и группа покинула фрагмент поля. Если мыши собираются на поворотной клетке, а прихвостни не поднимают тревогу, то вы можете выполнить действие исследования, не побеждая прихвостней. Уберите прихвостней с поля, а их карты — с индикатора инициативы.

Логово



1 Особая подготовка. Когда мыши впервые исследуют «Логово», не открывайте карту встречи, а поместите 4 крыс-воинов по обычным правилам.

2 Развитие сюжета. После расстановки крыс-воинов и подготовки индикатора инициативы один из игроков зачитывает вслух следующее:

Джейкоб вёл их в зияющую пасть пещеры, где всё перялось во мраке. Тильда повела носом.

— Тут кто-то есть, — сказала целительница.

— В самом деле, — согласился Магикус. — Я чувствую мускусный запах множества лесных существ. Надо соблюдать осторожность.

— Глупости! — не согласился Джейкоб. — Проход под Чертополоховой грядкой вполне безопасен. Я ходил здесь не меньше дюжины раз.

Коллин наморщил лоб и, взглянув на друзей, убедился, что и они не поверили Джейкобу.

— Разве этот малый не говорил нам, что Нижнелесье полно опасностей? — шёпотом осведомился Стыр, но Магикус жестом повелел ему замолчать. По мере того как друзья продвигались вперёд, их глаза привыкали к скудному свету, и вот уже они смогли разглядеть впереди мерцающий огонёк.

— Свеча, — прошептала Нерэ.

Туннель слегка расширился и плавно перетёк в маленькую пещеру с выходом на противоположной стороне. Пещера выглядела обжитой и в какой-то мере ухоженной, однако картину портили четыре крысы, шарящие по чужим вещам.

— Эй, вы кто? — вскрикнула крыса в грязном красном гномьем колпаке, и её подельники тут же навострили уши.

— Гляньте-ка, у них жёлудь! — глупо ухмыльнулась одна из крыс.

— Блестячий! — откликнулась другая.
Крыса в колпаке злобно ощерилась и выхватила меч.
— Взять их, ребята!

3 Особое правило. Желанный жёлудь. Каждая крыса двигается в сторону мыши с жёлудем, пытаясь атаковать её. Крысы могут даже проходить через клетки с другими мышами и начинать передвижение на таких клетках. При выборе цели для атаки крысы атакуют мышью с жёлудем, если это возможно.

4 Особое правило. Сюжетное достижение. Когда мыши побеждают крыс в логове, добавьте жетон сюжетного достижения «Гномий колпак» в тайник группы. Затем сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. *Примечание: гномы очень дорожат своими колпаками. Найдя колпак, будьте уверены, что где-то есть гном, который его ищет.*

5 Особый обыск. «Мистический фолиант». *(Примечание: этот предмет позволяет найти свиток на ваш выбор.)*



6 Особое испытание. Кротвь.

Берег Струйки



На всём
фрагменте
поля:

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Берег Струйки», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Рокот широкого лесного потока ужасал. Нерэ посмотрела на упавший листок, подхваченный бурными водами.

— Это слишком опасно.

— Согласен, — поддержал её Магикус. — Не стоить рисковать.

— Ну и ну! — презрительно фыркнул Джейкоб. — Так я успею состариться, пока мы долетимся до Сорвиголовой Лощины!


Мыши нервно переглянулись.

— Не нравится мне всё это, — прошептала Лили.

Как обычно, откройте карту встречи. Не забывайте, что на ней может быть указано особое условие встречи.

2 Особое правило. Сюжетное достижение. Если в полночь мыши заметят лесовиков, добавьте жетон сюжетного достижения «Лесовики» в тайник группы. Затем сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. *Примечание: встретить лесовиков — большая редкость. Легенда гласит, что они любят музыку.*

3 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

 Ночь. Если мыши попадают на этот фрагмент поля ночью, то один из игроков зачитывает вслух следующее:

Рокот широкого лесного потока во тьме ужасал. Нерэ покачала головой от одной мысли о переправе через него.

— Мы должны остановиться и отдохнуть, — объявил Магикус. — Переправа и днём была бы непростой, а сейчас даже того берега не видно.

Опряд начал быстро разбивать лагерь — все, кроме Джейкоба. Геккон растворился в ночи, чтобы попытаться найти брод. Коллин разогнул ноющую спину:

— Твоя очередь нести Жёлудь Дуббурга, Стыр.

— Нет уж, спасибо, — ответил плут и выпянулся на корешке. Коллин готов был уже сказать Стыру пару ласковых, но вдруг услышал в лесу шорох.

— Что та... — начала Тильда, но плут же замолчала.

Лесная земля ожила. Пучки травы подёргивались и шевелились, маленькие камешки выросли из почвы, и всё это сопровождалось зловещим хихиканьем. Группа замерла, скованная ужасом, при виде крошечных фигурок, вынырывающих из зарослей и камней. Они напоминали человеческих детей, но ростом были вдвое ниже мышей. Их коричневая кожа была бугристой и растрескавшейся, словно кора дерева. Существа ковыляли вперёд, будто только-только научились ходить. Не меньший ужас, нежели хихиканье, наводило их счастливые мордочки.

— Лесовики, — сказал Джейкоб. Он возник за спинами мышей из ниоткуда, выпирая лезвие клин-

ка лоскутом. — Не волнуйтесь, они безобидные. Насколько мне известно.

Лесовики ходили вокруг отряда, словно в хороводе. Их хихиканье постепенно переходило в песню.

— Носы под хвосты! — выругался Нэз. — Магия, как есть магия!

В этот момент лесовики громко вскрикнули, упали на замшелую почву и распаяли, будто их и не было.

Подбережье



На всём
фрагмен-
те поля:

1

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Подбережье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Джейкоб назвал это Подлесьем.

— Это сеть туннелей, нор и пещер, — объяснял он на ходу. — Она простирается на много миль под землёй и надёжно укрывает от опасностей поверхности. Тут вы точно не встретите сов, уж будьте уверены, — ухмыльнулся проводник.

— Даже не хочу представлять, что мы можем встретить под землёй, — простонала Лили.

— Мы вот-вот пройдём прямо под Струйкой, — сказал Джейкоб.

Туннель закончился, и путники затаили дыхание при виде открывшегося их взору сияющего чуда. Светящийся мох и грибы пульсировали внутренним огнём. С острых концов свисающих с потолка живописных сталактитов то и дело срывались капли воды. В пещере было влажно, лапы мышей скользили по мокрому полу, но все неудобства затмевала древняя красота этого места...

Вдруг Лили натянула тетику, и этот звук напомнил всем, что они по-прежнему в диких землях.

— Что такое? — шепнул Коллин.

— Мародёры, — тихо ответила лучница.

Как обычно, откройте карту встречи.

2 Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля. Прыжок заменяет обычное движение мыши.

3 Особый обыск. «Шлем-раковина». (Примечание: броня для целителя или мистика.)



Сорвиголовье



На всём
фрагмен-
те поля:

1

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Сорвиголовье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они вышли на лесную прогалину, и Джейкоб объявил привал. Тильда передала Жёлудь Дуббурга Коллину. Была её очередь нести плод, и она безропотно делала это, но было понятно, что из-за этой ноши мышь совершенно вымоталась.

Нэз и Магикус тоже казались уставшими, и Коллину вдруг стало любопытно, сколько приключений выпало на долю его старших товарищей. Магикус-то выглядел совсем дряхлым. Заметив взгляд Коллина, мистик выгнул бровь, словно прочитав мысли принца. Опираясь на посох, он подошёл ближе.

— Обратив пылливый взор с меня на вон ту глыбу, вы заметили кое-что интересное.

Издали Коллину был виден только большой, поросший мхом валун. Он был очень странной формы, и Коллин наконец сообразил, что смотрит на гигантскую каменную голову какой-то древней статуи, прикатившуюся сюда много веков назад. Каменное лицо заливал струившийся сверху солнечный свет.

— Сорвиголовье... — протянул Коллин голосом, настолько преисполненным благоговения и стра-

ха, что остальные мыши бросили все дела, чтобы поже посмотреть.

— Как красиво! — выдохнула Лили.

— Вот уж не ожидал, что название настолько... буквальное, — передёрнул плечами Стыр.

Прозвучавший в отдалении звук боевого рожка нарушил безмятежность момента. Лили пкнула пальцем куда-то вверх каменной головы. От её зорких глаз ничто не могло укрыться.

— Там вооружённые солдаты! Они стреляют по деревьям! Их явно атакуют!

— Скорее! — вскричал Коллин, обнажив меч. — Мы должны ответить на призыв!

Как обычно, откройте карту встречи.



Ночь. Если мыши исследуют «Сорвиголовье» ночью, то вдобавок к прихвостням поместите на фрагмент поля жетон совы Ольги и следуйте всем правилам со страницы VIII этой книги сказок.

Сорвиголовая Лощина



На всём фрагменте поля:

1

2

3

4

5

1

Развитие сюжета. Перед тем как впервые перенести мышью на «Сорвиголовую Лощину», один из игроков зачитывает вслух следующее:

На входе в Сорвиголовую Лощину, гордо подкручивая усы, нёс вахпу маленький полстый хомяк.

— Вы чужаки в этом краю, — степенно констатировал он. — Что привело вас сюда?

— Они со мной, — сказал Джейкоб и хотел было обойти хомяка, но топ толкнул его к остальным.

— Все вы чужаки! — заявил он.

Магикус выступил вперёд, опираясь на посох.

— Премногоуважаемый хомяк, мы всего лишь усталые путники, пришедшие по личному делу к шерифу Мак-Пузу. Ваше рвение достойно похвалы, но наше дело не терпит отлагательств.

Прошу, разрешите нам поскорее увидеться с шерифом. Он очень ждёт вестей, что мы несём.

В ответ хомяк лишь хмыкнул.

— Он не говорил мне ни про каких гонцов, и я не позволю кому попало его перевозить.

— Раньше тут больше привлекали гостей, — бросил Джейкоб. Хомяк глубоко вздохнул, готовясь к новой отповеди, но тут взгляд его упал на Жёлудь Дуббурга.

— Только гляньте на этот орешек! — восхищённо присвистнул он. — Настоящее золотое сокровище. Простите мои извинения. Можете пройти. Но, прошу, отправляйтесь напрямиком в чертог шерифа.

Очумившись в городе, мыши зашагали по главной улице. Джейкоб шёл впереди. Солнечный свет лился из глазниц древней каменной головы и отбрасывал длинные тени, что не преминул отметить для себя Стыр. Это было шумное поселение с оживлёнными улицами. Зазывали предлагали заманчиво низкие цены, продавцы торговались с покупателями у каждого прилавка и каждой телеги. Воздух наполняли ароматы экзотических блюд, а из открытых дверей постоялых дворов и таверн доносились звуки музыки и веселья.

Широкая улыбка расплылась на морде Нэза, стоило ему заслышать перестук в местной кузнице.

— Улада для моих ушей, — блаженно произнёс он. — Как я скучал по этому звуку!

— Мне нравится это место... — начал было Коллин, но вдруг увидел троюшку шестпоставших мимо крыс.

— А мне не очень, — скривился Стыр.

— Спокойно, — сказал принц. — Видно, такие тут порядки.

Он почувствовал, как кто-то легонько тянет его за плащ, повернулся и увидел маленькую землеройку. Она откинула капюшон, открыв заострённую улыбающуюся мордочку.

— Простите за беспокойство, добрый господин, — сказала она печальным голосом. — Я всего лишь бедная путешественница, попавшая в засаду и ограбленная по пути домой. Не будете ли вы столь любезны поделиться со мной парой кусочков сыра?

— Конечно, милое дитя, — тепло улыбнулся Коллин и положил Жёлудь Дуббурга на землю.

— Пф! — фыркнул Стыр. — От меня сыра не жди.

— Прояви милосердие, прохвост, — пожурила его Тильда.

Коллин полез в сумку и тут же был сбит с лап здоровенной крысой, вывалившейся из ближайшей таверны и смачно рыгнувшей. Следом за ней на улицу высыпали другие крысы, замянувшие похабную песенку. Когда волнение улеглось, землеройка исчезла. А с ней и Жёлудь Дуббурга.

— Ворюга! Старина Стыр прав был! — взревел Нэз. Тут он осмотрелся и позвал: — Стыр?

— Не уйдёшь! — кричал плут, во весь опор несясь по улице.

— Надо же, как рванул, — удивилась Тильда.
— Не любит жулик, когда его обжуют, — изрёк Нэз, и мыши бросились вдогонку.

Землеройка мчалась с немыслимой скоростью, её лохмотья остались валяться в грязи.

— Никто... не смеет... у меня... воровать! — задыхаясь, вопил Спыр ей вслед. Он перемахнул через телегу, прихватив на ходу ягоду ежевики. Владелец телеги громко закричал от неожиданности и возмущения, а Спыр прицелился и запустил ягодой в воровку. Хрясь! — ежевика разбилась о её голову, и землеройка покапилась по земле вместе с жёлудем. Но когда мыши подбежали, она уже ждала. И не она одна. Из тени цветочного лотка появился недобро улыбающийся хорёк. Оба зверька достали оружие.

— Ну те-с, кто туп хочет получить по морда-сам? — поинтересовался Нэз и поднял молот.

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Поместите фигурку Трели на любую соседнюю с колодцем клетку. Эта фигурка отображает Негодяйку. Положите под её подставку украденный жетон жёлудя. Поместите хорька на любую клетку, соседнюю с Негодяйкой, это её телохранитель. Теперь добавьте карты инициативы Негодяйки и хорька на индикатор инициативы по обычным правилам.

3 Особое правило. Неуловимая Негодяйка. Когда Негодяйка перемещается на своём ходу, она двигается в сторону от мышей, если это возможно, а затем проводит дальнюю атаку.

4 Особое правило. Победа над Негодяйкой. Если мыши побеждают Негодяйку, то глава немедленно заканчивается. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Негодяйка была ловкой. Каждый раз, когда мыши пытались её схватить, она вырывалась или же на подмогу ей приходил хорёк, разбрасывая мышей, словно игрушки. Иногда в драку ввязывалась крыса — просто чтобы почесать кулаки. Конец схватке положил Спыр, наступив на плащ землеройки и опрокинув её наземь. Нэз держал хорька, и Коллин грозно склонился над воровкой.

— Вот же зараза, — тяжело вздохнула она, глянув куда-то поверх его плеча и отбросив оружие.

Мыши повернулись к окружившему их небольшому отряду стражников. Это была разношерстная компания лесных обитателей, однако все они были в доспехах и при оружии.

— Я не знаю, кто вы и откуда явились, — заявил капитан стражи, — но мы в Сорвиголовой Лощи-

не заботимся о поддержании порядка на улицах. Драки строго запрещены. Каждый из вас заплатит штраф в десять кусочков сыра или неделю будет отдуваться...

Тираду капитана прервал один из стражников, шепнув ему что-то на ухо.

— Что? — переспросил топ. — Орех?

Взгляд капитана упал на Жёлудь Дуббурга.

— Жучьи лапки! — воскликнул он. — Мы должны немедленно доставить вас к шерифу!

Мыши побеждают! См. подробности в особых правилах кампании ниже.

5 Особое испытание. Если на этом фрагменте поля начинается испытание, Негодяйка хватается жёлудь и сбегает из города. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Случилось самое страшное, что только могло: негодяйка схватила Жёлудь Дуббурга и припустила так, что только пятки засверкали.

— Хватайте землеройку! — кричала Нерэ. Мыши понеслись по улице, наскакывая на торговцев, расплакивая прохожих и сметая зевак со своего пути.

— Простите-извините, дамочка! — бросил Нэз вслед почтенной полевой мыши, которую опрокинул в лужу. Бежавшая впереди воровка прошмыгнула под ездовым кроликом, привязанным у паверны. Зверь в страхе встал на дыбы, опрокинув фермерскую телегу. Мыши чуть не попадали на скользких кусках яблок, моркови и прочей седи.

— Сюда! — позвал Спыр, свернув в проулок. — Я видел, она побежала сюда!

Но проулок заканчивался железными воротами, а землеройки в нём не было.

— Исчезла без следа, — сказала Тильда, когда ей удалось немного отдышаться.

— Не совсем без следа, — возразил Магикус, указывая посохом на клочок ткани на заборе. — Но всё же она слишком быстролапая для всех нас.

Когда мыши вернулись на улицу, их поджидал отряд хмурых стражников. Вокруг творился полнейший беспорядок: земля была усеяна поварами торговцев, недовольные горожане с досадой отряхивали одежду. Сердито ворчала искупавшаяся в луже пожилая мышь, а перепуганный кролик пытался удрапать, стараясь запрыгнуть на крышу паверны.

— Не стоит беспокоиться о нас, — махнул лапой Спыр. — Мы в порядке.

— Драки, — списнув зубы, процедил капитан стражи, — строго запрещены. Вы все немедленно отправляйтесь к шерифу.

Эта глава завершается ни победой, ни поражением.

Особые правила кампании

Если вы проходите главу в режиме кампании, мыши могут оставить себе весь сыр, полученный в течение главы. Кроме того, мыши могут продать лишние карты обыска Шкурочёсу по цене в 1 сыр за штуку. В следующих главах они смогут купить за этот сыр различные полезные вещи в Сорвиголовой Лощине. Мышь не может оставить у себя больше 6 сыра.

Если Негодяйка сбежала с жёлудем, то после прочтения раздела «Сказка продолжается» переходите



к главе 2А. Вернув орех в главе 2А, можете считать себя победителем в главе 1.

Если мышам удалось доставить жёлудь шерифу Мак-Пузу, то после прочтения раздела «Сказка продолжается», переходите к главе 2Б.

Сказка продолжается

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

— И где этого Джейкоба кошки носят?! — ворчал Нэз, пока стражники тащили смутьянов по улице, связав им лапы бечёвкой.

— Подозреваю, что почтенный господин Джейкоб приглядывает за почтенным господином Джейкобом, — высказалась Тильда. — Чего ещё ожидать от наёмника?

— Он не наёмник, — напомнила Лили. — Он проводник. Его наняли не сражаться, так зачем винить его, что он и не спал?

Никто не ответил Лили, и оставшийся путь арестанты проделали в молчании.

Чертог шерифа, без сомнения, был самым большим зданием в Сорвиголовой Лощине, но строители явно не особенно старались, и двухэтажное сооружение, казалось, могло легко обрушиться от малейшего чиха. Брёвна и доски были скреплены кривыми гвоздями, верёвками, древесной смолой и бог знает чем ещё, отчего чертог громко скрипел и покачивался, словно попав в неведомую бурю.

Спража распахнула широченную дверь, и мыши оказались перед самой большой белкой, какую только видел свет.

— Кто-то здесь не дурак пожрать, — шепнул Спыр, но Нэрэ пихнула его локтем, хопя плут не ошибся. Шериф Мак-Пуз, важно восседавший за криво сколоченным сто-

лом, был уже не в состоянии скакать по деревьям, и даже лестница чертога давалась ему с трудом. Белка осуждающе покосилась на мышей.

— Арестанты! — рявкнул шериф. — Ещё и чужаки. В моём городе живут достойные граждане. Нам тут не нужны бузотёры. Что они натворили?

— Нарушили общественный порядок, — доложил капитан.

— Затяли драку, шеф, — добавил стражник.

— А ещё бранились, шеф, — встрял другой, и капитан отвесил обоим по подзатыльнику, чтоб помалкивали.

— Мыши-драчуны, выходит? — протянул Мак-Пуз и сощурил глаза-бусинки. — Чужаки. Сто лет уже у нас такого не было. А может, и дольше.

Он пкнул толстой лапой в мышей:

— Кто из вас объяснит, что произошло?

— Мы путешественники из Дуббурга, — выступил вперёд Коллин. — Наш город... наше дерево умирает. Мы пришли за советом к шерифу Сорвиголовой Лощины, прославленному знатоку орехов, и принесли Жёлудь Дуббурга — последний великий дар нашего дерева. Мы надеялись, что мудрый шериф подскажет, где найти похуже дерево для наших миролюбивых граждан.

Лесть заставила шерифа расплыться в улыбке, но потом он вспомнил, что ему следует быть суровым и непреклонным.

— Увы, когда мы добрались до вас, — продолжил Коллин, — наш жёлудь стащила одна негодяйка.





Глава 2А

Полоса невезения

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Мы протащили жёлудь через весь лес, а потеряли здесь... — поджала губы Тильда.

— Почему я за столько лет не попробовал ни одного жёлудя из Дуббурга? — возмущённо произнёс Мак-Пуз и в гневе ударил кулаком по столу. — Вы обязаны вернуть жёлудь! Я должен... изучить его.

— И как, по-вашему, нам это сделать?! — рассердился Магикус. — Чем дальше мы туп прохладеемся, тем дальше уходит воровка.

— Вот именно! — взревел Мак-Пуз. — Прекращайте лясы точить, выметайтесь и ищите жёлудь! Подобное сокровище должно пребывать под надёжной защитой. Я великодушно обещаю взять его под личную опеку. Однако это невозможно, пока жёлудь в чужих лапах. Ступайте же! Живо!

После этих слов мыши снова очутились на улице.

— Как-то это всё не очень, — пробормотал Спыр. — Когда мы вернём украденный орех, он просто перейдёт к другому вору.

— Шериф — обжора, — с отвращением сказала Нерэ.

— Идём, — позвал Коллин и направился в сторону старой таверны, носившей грозное название «Орлиный клюв». — Мне показалось, что Джейкоб нырнул сюда, когда стражники схватили нас.

— Пусть этот мелкий поганец-теккон и не мечтает, что отделался от нас! — сплюнул Нэз.

— Будьте снисходительны, — воззвала к ним Лили. — Он просто проводник. Не вините его за нежелание угождать из-за нас за решётку!

Они толкнули скрипнувшие двойные двери, и завсегдапай таверны сразу умолкли.

— Это ж те самые злобные мыши! — произнёс кто-то, но на него туп же зашикали. Джейкоб стоял у стойки, сторбившись над глиняной кружкой чего-то пенистого, шщётно мечтая слиться с обстановкой.

— Джейкоб, трус поганый! — заорал Нэз, но между ними проворно вклинулась пухлая маленькая мышь.



— Добро пожаловать в «Орлиный клюв», чужеземцы. Я Бри, владелица сего благословенного заведения. Учтите, это приличное место для приличных посетителей, и нам туп не нужны беспорядки.

Но Тильда отстранила её и схватила Джейкоба за лапу.

— Ты подставил нас, ведь так?! — осуждающе пискнула целительница.

— Ух, простите их, — обратилась Лили к Бри. — Обычно они — сама любезность!

— И в мыслях не было! — фыркнул Джейкоб. — Мне заплатили, чтоб я провёл вас через Нижнелесье. И я вас провёл. А если вы настолько глупы, чтоб верить незнакомцам в чужом городе, то это ваши проблемы.

Тильда отпустила теккона, но выглядела она глубоко разочарованной.

— Жёлудя нет, парень, смирись, — сказал Джейкоб Коллину. — Тебе не догнать воровку. Наверняка она уже плывёт по Спруйке.

— Хм-хм, — раздался голос за их спинами. Обернувшись, они увидели мужественного вида мышь, рас-

полагавшую к себе полной достоинства выправкой и самообладанием.

– Ух ты! – вымолвила Тильда.

– Подумать только... – согласилась Лили.

– Великодушно прошу простить за вмешательство, – поклонившись, продолжил рыцарь, – но до моих ушей долетели слова о предательстве и воровстве.

– Нас ограбили, да, – подтвердил Магикус.

– Отринь преревоги, почтенный старец, ибо я, Ансель, к вашим услугам.

С этими словами мышь отвесила ещё более эффектный поклон.

– Мы пуп в услугах не нуждаемся, приятель, – поморщился Джейкоб. – Если только ты не хочешь наполнить мою кружку.

– Ну-ну, – сказала Тильда, приглаживая мех. –

Не стоить поропиться. Я приношу извинения за их скверный характер, сэр Ансель.

– Просто Ансель, милая дама. И не стоить извиняться за угрюмое настроение ваших спутников! Кому же понравится быть облапошенным мелким воришкой? Но не горюйте! Когда я слышу о пресуплениях против слабых и немощных, я немедленно протягиваю лапу помощи!

– Слабых и каких?! – переспросил Нэз. Коллин покачал головой и тяжело вздохнул.

Цель главы

Догнать Негодяйку и вернуть Жёлудь Дуббурга.

Победа

Мыши побеждают в конце раунда, если у одной из них имеется Жёлудь Дуббурга, а на текущем фрагменте поля нет прихвостней.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся вернуть жёлудь, 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. При желании одной из этих мышей может быть Ансель. Землеройку Трель в этой главе нельзя выбрать.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все мыши из прошлой главы могут нару-

шить обычные правила кампании и сохранить сыр, с которым закончили главу (но не больше 6 сыра на мышь), в дополнение к 1 карте обыска. Этот сыр можно потратить в Сорвиголовой Лощине, чтобы подготовиться к грядущим приключениям.

Если вы играете не в режиме кампании, то перед началом главы распределите 6 жетонов сыра между группой мышей.

Подготовка колоды встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Сорвиголовая Лощина», «Берег Струйки», «Свистопад», «Жаболотье» так, как изображено ниже.



Начальная
клетка
Негодяйки



Поместите 4 мышей, выбранных для этой главы, на клетку таверны «Орлиный клюв» на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина». Поместите фигурку землеройки Трели и жетон жёлудя на лист на указанную водную клетку фрагмента поля «Берег Струйки». Положение этой фигурки указывает, насколько далеко Негодяйка скрылась с драгоценным Жёлудем Дуббурга. Не открывайте карту

встречи и не расставляйте прихвостней в начале этой главы. Мыши начинают главу, выложив свои карты и карту Негодяйки на индикатор инициативы и по очереди делая ходы в Сорвиголовой Лощине, посещая различные здания и готовясь к погоне за Негодяйкой.

Важное замечание: пока мыши не окажутся на фрагменте поля с Негодяйкой, её карта инициативы просто служит для перемещения её фигурки по реке, при этом она не считается прихвостнем.

Особые правила главы

Начало главы

Эта глава начинается не так, как остальные. Мыши начинают в Сорвиголовой Лощине. Там нет прихвостней. Мыши могут провести в городе столько времени, сколько захотят, главное, не забывайте добавлять сыр на круг сыра прихвостней в конце каждого раунда, пока на индикаторе нет карт прихвостней.

Погоня за Негодяйкой

Негодяйка забрала Жёлудь Дуббурга и сбежала из Сорвиголовой Лощины. Мыши должны догнать её и вернуть жёлудь, однако воровка уже далеко. Она и жетон жёлудя начинают главу на листе-лодке на фрагменте поля «Берег Струйки». В её ход бросьте кубик, чтобы определить, как далеко она проплывёт. Передвиньте её лист-лодку на выпавшее количество клеток по течению. Негодяйка перемещается по центральному ряду водных клеток.

Пока мыши не настигнут воровку, она не будет использовать свою способность. Негодяйка пытается приплыть в Жаболотье. Если она добирается туда раньше мышей, уберите её фигурку, жетон жёлудя и лист с поля, а её карту инициативы — с индикатора инициативы. Мышам придётся искать её на фрагменте поля «Жаболотье». Это владения прыглотитов.



Сорвиголовая Лощина



На всём фрагменте поля:

1

2

4

1 Особое правило. Покупки. Если на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина» нет прихвостней, то мышь, закончившая передвижение в одном из местных заведений, может потратить действие, чтобы сделать покупки или применить иной эффект локации. Все купленные карты обыска берутся из колоды обыска. Перемешайте колоду обыска после совершения покупок.

Кладовая изобретателя

Хомяк-изобретатель Хортон Грознолап показывает несколько вещей и в особенности нахваливает весложку, «чтоб со Струйкой сдюжить»:

- Весложка = 2 сыра
- Хвойные дротики = 3 сыра
- Метательные кинжалы = 2 сыра
- Щит-монета = 3 сыра
- Вилка = 2 сыра
- Часовая граната = 2 сыра
- Спальные мешки = 2 сыра

Лавка мистика

Старый коллекционер Шкурочёс, ни на мгновение не прекращающий скрести когтями зудящую кожу, готов купить любую карту обыска за 1 сыр. Также у него есть интересные вещи на продажу за 2 сыра:

- Руна феникса
- Руна клевера
- Призыв паука-союзника
- Дикобразие
- Телепортация
- Гномий колпак
- Полное исцеление

Таверна «Орлиный клюв»

Владелица таверны, доброжелательная толстуха Бри, даст полезный совет тому, кто подкинет ей чаевых:

- Выберите любую карту уловки из колоды обыска за 1 сыр чаевых.

Также у неё есть вещи на продажу:

- Пенноусый эликсир = 2 сыра
- Варенье из диких ягод = 2 сыра
- Настойка из сыти = 2 сыра

Игра в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышь сначала должна поставить на кон 1–3 сыра из личного запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышь. Вы можете перебросить количество кубиков, не превышающее ваше значение познаний, однако должны принять второй результат. Сложите число выпавших ✨. Бросьте 5 кубиков действий за местного жителя и сложите его ✨.

Если у вас больше ✨, вы побеждаете. Заберите свой сыр и получите столько сыра, сколько поставили.

Если у местного жителя столько же ✨, сколько у вас, сбросьте свою ставку в общий запас.

Если у местного жителя больше ✨, чем у вас, поместите свою ставку на круг сыра прихвостней.

Наёмник

Если вы не выбрали Джейкоба членом группы, то можете нанять его в таверне в качестве союзника за 3 сыра. Следуйте правилам группы из более чем 4 мышей, описанным в разделе «Пятое колесо» на странице II этой книги сказок. Заметьте, что, добавив союзника, вы, вероятно, снизите сложность прохождения главы. Если вы наняли Джейкоба, то он, в отличие от других союзников, остаётся в группе до конца главы или до того, как его победят.

2 Особое правило. Обыск. Мыши не могут обыскивать Сорвиголовую Лощину.

3 Особое правило. На выход. Чтобы покинуть «Сорвиголовую Лощину», мыши должны воспользоваться поворотной клеткой.

4 Особое испытание. Уличная драка. 3 нетрезвых крысы-воина.

Погбережье. Грот Эха. Нерестилище

1 Особое правило. Исследования. «Подбережье», «Грот Эха» и «Нерестилище» нельзя исследовать в этой главе.

Сорвиголовые



На всём фрагменте поля:

1 Особая подготовка. Клетка подъёма на дерево. Положите жетон подъёма на эту клетку, чтобы он закрывал символ клетки появления прихвостней. Затем, как обычно, откройте карту встречи.

1 Ночь. Если мыши исследуют этот фрагмент поля ночью, они могут попытаться прошмыгнуть мимо здешних прихвостней и взобраться на дерево. Если мыши решают сделать это, прихвостни не передвигаются и не атакуют в свой ход, пока их не атаковали или не поднялась тревога. Когда вы бросаете кубик на движение мыши и выпадает «1», мышь наступает на веточку и прихвостни поднимают тревогу! Ход этой мыши заканчивается. Тут же передвиньтесь и атакуйте прихвостнями, карта инициативы которых лежит выше всех. Это не считается их обычным ходом в текущем раунде. Затем вернитесь к обычному порядку инициативы и продолжайте игру. При любом другом результате броска вашей мыши удаётся переместиться незамеченной, не подняв тревогу. Все мыши должны собраться на клетке подъёма, чтобы одна из них смогла выполнить действие исследования и группа покинула фрагмент поля. Если мыши покидают фрагмент, не подняв тревогу, уберите прихвостней с поля, а их карты — с индикатора инициативы.

Фрагмент дерева и ветки



На всём
фрагменте поля:

- 1
- 2
- 3
- 5

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, не открывайте карту встречи. Вместо этого один из игроков зачитывает вслух следующее:

Благодаря своим цепким коготкам мыши легко взобрались по шершавой коре огромного дерева. Далеко внизу раскинулся, словно лиственный одеяло, лесной покров, и всё вокруг наполняли незнакомые звуки и запахи Нижнелесья. Внезапно друзья услышали непонятный шум.

- Там кто-то ест, – констатировал Коллин.
- Судя по голосу, человек, – отозвался Стыр.
- На дереве-то? Шутить изволите! – засмеялся Нэз.

И всё же на соседней ветке кто-то, без сомнения, разговаривал сам с собой. Мужским, но скорб-

ным голосом. Группа подкралась ближе и обнаружила спрятанное существо: оно выглядело как человек, но ростом чуть больше мыши. Его борода была цвета глины, а голова – лысой и в пятнах. Его сшитая из неровных кусков ткани одежда была заляпана грязью. Существо сидело на ветке и причитало:

– Проклятие на плешь мою! Я проклят, проклят, говорю!

– Гном, – прошептал Джейкоб. – Не двигайтесь, пока мы не увидим его большие пальцы.

– Большие пальцы? – переспросила Тильда. Должно быть, гном услышал её, поскольку подпрыгнул от испуга, выхватил маленький кинжал и выставил перед собой. Его большие пальцы были зелёными, как трава. Джейкоб облегчённо вздохнул.

– Мы не причиним вам вреда! – заверил Коллин, подняв обе лапы так, чтобы гном мог их видеть. – Мы услышали вас и подумали, что вам потребуется помощь.

Гном улыбнулся и быстро убрал кинжал в ножны.

– Я полагаю, вы друзья? Известна ли вам беда моя? – спросил он.

– Боюсь, что нет, гномик, – ответила Нерэ.

– Мне вернуть бы не мешало то, что крыса своровала.

И гном указал на свою блестящую макушку.

– Почему он говорит стихами? – удивилась Аили.

– Здесь живут два вида гномов, – объяснил Джейкоб. – У тех, что говорят стихами, большие пальцы зелёного цвета. А у других большие пальцы коричневого, а сами они говорят загадками. С коричневопальными лучше даже не здороваться, а эти вроде славные ребята, хотя иногда бесят.

Тут Ансель выпятил грудь и вступил в разговор:

– Вас обидели?! Тогда мы сделаем всё, дабы вам помочь!

2 Особая подготовка. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, не открывайте карту встречи. Вместо этого положите фрагмент ветки, как указано на рисунке, чтобы он наложился на фрагмент поля «Берег Струйки». Прикрепите лист к точке В фрагмента ветки. Не выставляйте прихвостней и продолжайте ходить в порядке инициативы. Лист – единственный очевидный выход. Не забывайте применять правила из раздела «Пятое колесо» со страницы II этой книги сказок, если в группе 5 мышей (из-за найма Джейкоба). Заметьте, что даже если на поле нет прихвостней, оставаться долго на одном месте опасно. Мыши должны двигаться к листу.

3 Особое правило. Лысый гном. Если в тайнике группы есть гномий колпак (его можно найти в первой главе или купить в лавке мистика в Сорвиголовой Лощине), то игроки могут отдать его гному. Уберите жетон сюжетного достижения «Гномий колпак».

Гном исполнен благодарности, он низко кланяется и уходит.

Сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. Если в группе есть дикарь, то гном делится с ним полезной информацией. Подайте этому персонажу карту способности «Гномий огород». Если в группе нет дикаря, добавьте в колоду способностей карту «Гномий огород», теперь она доступна при повышении уровня.

Если у мышей нет гномьего колпака. Разочарованный гном идёт дальше. Добавьте 1 сыр на круг сыра прихвостней и продолжайте игру.

4 Особый обыск. «Редкие семена». (Примечание: этот предмет пригодится при посещении Сорвиголовой Лощины.)



5 Особое испытание. Паук.



Берег Струйки



На всём фрагменте поля:

1

3

4

1

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Берег Струйки», не открывайте карту встречи. Вместо этого один из игроков зачитывает вслух следующее:

Река безмятежно капала свои воды в зелёную даль. Уставшая землеройка откинула капюшон, обеспокоенно оглядываясь.

— Быстрее, Хват! — прошипела она, и вскоре её нагнал хорёк с жёлудем на спине. — Дальше мне по реке. Помоги найти подходящий лист.

Хорька что-то беспокоило, его ушки подрагивали. — Не дёргайся, Хват, — произнесла землеройка, похлопав его по носу. — Всё будет хорошо. Дого니шь меня, как только сможешь.

Вдвоём они углубились в подлесок и вскоре отыскали подходящий зелёный лист. Воровка подтащила его к воде и забралась на бортик. Хват передал поделнице жёлудь и чайную ложку, которая должна была заменить весло.

— Скоро увидимся, — пообещала землеройка. Её друг столкнул лист в воду и скрылся в лесу.

Некоторое время спустя Коллин и его спутники стояли на том же берегу Струйки. Лили опустилась на колени в грязь.

— Негодяйка была здесь, — сказала она. — И, кажется, тащила лодку... нет, не лодку, что-то полегче. Может быть, лист? Смотрите! — Она указала на ещё один ряд следов. — По-моему, с ней был её приятель-хорёк.

Как обычно, откройте карту встречи.

2 Особая подготовка. Поместите жетон листа на среднюю водную клетку на западном конце «Берега Струйки». Помните, что в конце каждого раунда пустые листья плывут по течению (не меняя свой ряд клеток) на 1 клетку (или на 2, если идёт дождь). Если лист уплывёт с фрагмента поля, уберите его из игры.

3 Особое правило. Поимка Негодяйки. Если мыши попадают на фрагмент поля «Берег Струйки», а Негодяйка всё ещё здесь, то в свой ход она продолжит двигаться по течению на листе, пытаясь скрыться. Если Негодяйка всё ещё находится на «Берегу Струйки», то, окончив движение, она проводит дальнюю атаку и по возможности применяет способность. Если мыши победят Негодяйку, они смогут забрать жёлудь с её листа, который продолжит плыть по течению по правилам движения листьев в воде (см. с. IV этой книги сказок).

4 Особое правило. Водный выход. «Берег Струйки» и следующий фрагмент поля, «Свистопад», соединяются рекой. Мыши могут покинуть «Берег Струйки» только по воде. Поместите мышь (или мышей, если они на листе) на следующую доступную водную клетку на фрагменте поля «Свистопад». Когда первая мышь попадает на «Свистопад», расставьте прихвостней в соответствии с указаниями особой подготовки, как если бы мышь попала на «Свистопад» действием исследования. Любая другая мышь, оставшаяся на «Берегу Струйки», перебирается по воде на «Свистопад» как обычно.

Если сейчас не ночь, то в свой ход прихвостни с «Берега Струйки» будут тоже двигаться вслед за мышами по воде на следующий фрагмент поля. Когда фигурка мыши или прихвостня попадает на новый фрагмент поля по воде, её ход заканчивается.

Ночь. Если мыши покидают фрагмент поля «Берег Струйки» ночью, все оставшиеся на нём прихвостни не следуют за мышами на «Свистопад». Уберите их, когда с «Берега Струйки» уходит последняя мышь.

Свистопад



На всём фрагменте поля:

1 Особая подготовка. Дозорные-прыглотиты. Не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите 2 прыглотитов по обычным правилам.

2 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Свистопад», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они гребли по очереди, огибая выступающие из-под воды острые камни и держась в стороне от свисающих в воду ветвей. Лили, стоя на носу, окидывала окрестности зорким взглядом. Вскоре она заметила кого-то ниже по течению.

— Какое наслаждение плыть на лодке! — говорил старый Магикус. — Напоминает времена, когда я был мальчишкой.

— Ты был мальчишкой? — усмехнулся Стыр.

— О да, Стыр. Когда-то я тоже был мальчишкой. Так вот, мы с моим престарелым батюшкой вместе катались... Послушайте, что это за шум?

Издали доносился непрекращающийся и, кажется, усиливающийся рокот.

— Кажись, это Свистопад, — понял Джейкоб. — Всем держаться за лист! Становится всё интереснее!

3 Особое правило. Опасные воды. Если мышь завершает ход на любой водной клетке этого фрагмента поля, то не только смещается по течению, но и бросает кубик. Если выпадет ✨, мышь получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Мышь на черепахе или на листе не бросает кубик.

4 Особое правило. Водный выход. «Свистопад» и следующий фрагмент поля, «Жаболотье»,

соединяются рекой. Мыши могут покинуть «Свистопад» только по воде. Поместите мышь (или мышей, если они на листе) на следующую доступную водную клетку на фрагменте поля «Жаболотье». Когда первая мышь попадает на «Жаболотье», выполните указания особой подготовки. Любая другая мышь, оставшаяся на «Свистопаде», перебирается по воде на «Жаболотье» как обычно.

В свой ход прихвостни со «Свистопада» будут тоже двигаться вслед за мышами по воде на следующий фрагмент поля.

Когда фигурка мыши или прихвостня попадает на новый фрагмент поля по воде, её ход заканчивается.

5 Особое правило. Поимка Негодяйки. Если мыши попадают на фрагмент поля «Свистопад», а Негодяйка всё ещё здесь, то в свой ход она продолжит двигаться по течению на листе, пытаясь скрыться. Если Негодяйка всё ещё находится на «Свистопаде», то, окончив движение, она проводит дальнюю атаку и по возможности применяет способность. Если мыши победят Негодяйку, они смогут забрать жёлудь с её листа, который продолжит плыть по течению по правилам движения листьев в воде (см. с. IV этой книги сказок).

Ночь. Если мыши покидают фрагмент поля «Свистопад» ночью, все оставшиеся на нём прихвостни не следуют за мышами на «Жаболотье». Уберите их, когда «Свистопад» покидает последняя мышь.



Жаболотье



На всём фрагменте поля:

2

3

4

5

6

Начальные клетки прыглодитов

1 Особая подготовка. Когда мыши оказываются на фрагменте поля «Жаболотье», не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите Смрада, жаблодита и Негодяйку на эту клетку. Поместите жетон жёлудя под Смрада. Поместите 3 жетона жителей под жаблодита — это его пленники. Расставьте 4 прыглодитов, как указано на рисунке. Поместите жетон листа на указанный водный выход.

2 Развитие сюжета. После завершения особой подготовки этого фрагмента поля один из игроков зачитывает вслух следующее:

Лист лениво плыл по всё замедляющемуся потоку. Тильда вцепилась в листок, а Ансель — в Тильду, на мордочках у них чипался ужас. Лили и Джейкоб торжественно смеялись, хотя вымокли до нитки, и только Коллин с Магикусом занимались проверкой запасов — хотели удостовериться, что ничего не пропало.

— Стыр? Нэз? Как вы там? — спросил Коллин. Судя по звукам, доносившимся сзади, обоих пошло в реку.

Шло время, и вскоре Струйка вынесла их в запруду, спокойную поверхность которой покрывали покачивающиеся зелёные листья лилий, а берега поросли простником и розовыми цветами. Их лодчонка остановилась, причалив к листу, и отряд не спеша покинул её. Выглянув из-за пышного розового цветка, они увидели воровку. Та стояла на плавучем листе, пропягивая Жёлудь Дуббурга низенькой крысе, взирающей на неё с презрительной ухмылкой. За спиной у крысы высился самый большой прыглодит, какого когда-либо видели мыши.

— Жаблодит! — прошипел Джейкоб.
Жаблодит не проявлял интереса к беседе. В перепончатой лапе он сжимал верёвку, опоясавшую прѣх землероек. Их рты были замотаны платками.

— Ах, бедняжки! — прошептала Тильда.

— Вот выкуп, Смрад, — сказала воровка. — Теперь, как договаривались, отпусти мою семью!

Если маленькая землеройка и была напугана, то она этого не выказывала. В ответ на её слова крыса расхохоталась так, что сидевшая на её голове мушка с жужжанием вспорхнула, мельпеша крыльшками.

— Вы только послушайте! Дражайшая Трель, я восхищён твоей отвагой. Да, этот жёлудь вполне мог бы стать подходящим выкупом.

С этими словами грызун схватил жёлудь и принялся его разглядывать.

— Да, думаю, он понравится шефу. Лучший из всех, что я видел.

Смрад отвернулся, и Трель выкрикнула:

— Эй, а моя семья?!

Смрад оглянулся и мерзко ощерился:

— О, ты же знаешь, как прыглотиты лелеют свои жестокие привычки. С моей стороны было бы неразумно лишать их этого удовольствия. — Смрад пронзительно свистнул, и из болотного тумана вынырнули жабоподобные силуэты, а воздух наполнился сердитым кваканьем.

3 **Особое правило.** Смрад. В свой ход Смрад передвигается вместе с жёлудем в сторону восточного листа-лодки, даже если начинает ход на клетке с мышью. Если Смрад начинает свой ход на листе-лодке в одиночестве, то сбегает с жёлудем. В этом случае мыши *немедленно проигрывают*. В этой главе Смрада нельзя подкупить; он атакует по обычным правилам, если это возможно.

4 **Особое правило.** Негодяйка. Негодяйка хочет лишь защитить свою семью. Она больше не считается прихвостнем и дружелюбна к мышам. Негодяйка становится союзником (см. *правила управления союзниками на с. II этой книги сказок*). Отныне её передвижением и атаками управляют игроки. Став союзником, она больше не использует способность «Свита». Прихвостни атакуют Негодяйку, как если бы она была мышью. Хват всё ещё верен Негодяйке и не станет атаковать её, если она не атакует его первой.

5 **Особое правило.** Побег жаблодита. В свой ход жаблодит передвигается в сторону поворотной клетки, даже если начинает ход на клетке с мышью. Если жаблодит завершает движение на поворотной клетке, то ныряет в воду вме-

сте с пленниками-землеройками. Уберите жаблодита и жетоны жителей с поля, а карту инициативы жаблодита — с индикатора инициативы. Если мыши побеждают жаблодита до того, как он сбегает с пленниками, поместите землероек в тайник группы.

6 **Особое испытание.** Прибытие Хвата. Хват не атакует Негодяйку, а она не атакует Хвата. В начале каждого хода Хвата, если на поле присутствуют жабы, бросьте кубик. Если выпадает **★**, Хват движется в сторону ближайшей из них и атакует её. При любом другом результате Хват движется в сторону ближайшей мыши и атакует её.

Особые правила кампании

Если вы проходите эту главу в режиме кампании и мыши побеждают, они могут оставить себе весь сыр, полученный в течение главы. Кроме того, в следующей главе мыши смогут продать лишние карты обыска Шкурочёсу по цене в 1 сыр за штуку. В следующих главах они смогут купить за этот сыр различные полезные вещи в Сорвиголовой Лощине. Мышь не может оставить у себя больше 6 сыра. Победа в этой главе превращает неоднозначное завершение главы 1 в неоспоримую победу!

Если мыши победили, но не спасли пленников, то после прочтения раздела «Сказка продолжается» переходите к главе 2Б «Освобождение землероек».

Если мыши победили и спасли землероек, переходите к главе 3 «Провидцы Нижнелесья».





Глава 2Б

Освобождение землероек

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Вы не понимаете! – пропищала воровка. – У меня не было выбора! Теперь, когда она сбросила капюшон, мыши могли как следует её разглядеть. Землеройка была совсем юной и, хотя её глаза и щёки были мокрыми от слёз, она с вызовом смотрела на шерифа.

– Моих родных похитили, а этот жёлудь должен был купить их свободу!

Мак-Пуза передёрнуло от этих слов.

– Моя милая Трель, – снисходительно, словно к несмышлёному ребёнку, обратился к ней шериф, – такие вопросы лучше доверить властям. Я сейчас же начну расследование. Выделю лучших сотрудников.

Шериф водрузил на нос очки и начал с большим интересом осматривать Жёлудь Дуббурга.

– Под лучшими вы подразумеваете Смрада? – отрывнулась Трель, и шериф рассеянно кивнул, не отводя от жёлудя алчного взгляда.

Полчаса спустя герои встретили Трель в таверне «Орлиный клюв».

– Этой девчужке не позавидуешь, – покачал головой Нэз. – Семью потеряла.

Коллин кивнул:

– Я кое-что смыслю в этом.

«Орлиный клюв» оказался славным местом с весёлой атмосферой. Им заправляла пухлая маленькая мышь по имени Бри. Подойдя заказать напитки, мыши услышали, как Трель извиняется перед Бри:

– Прости, Бри, но я не смогу выступить сегодня. Моя семья всё ещё у этого монстра, и я не могу больше сидеть и ничего не делать.

– Ах, девочка моя! – воскликнула Бри. – Ты ведь не пойдёшь в одиночку, обещаю мне!

– Разве у меня есть выбор?! – спросила Трель. – Они моя семья. А Мак-Пуз скоро расскажет обо всём Смраду, и тогда тут появится заметать следы.

Коллин закинул за плечи сумку.

– Нет! – взвыл Стыр. – Мы ж только что вернулись из долгого путешествия! Мы не можем очертя голову бросаться в дикий лес каждый раз, когда слышим слезливую историю.



– Кто сказал «мы»? – вздохнул Коллин. – Делай что хочешь, Стыр.

– Готов поспорить, вас съедят живьём, – раздался голос стража Анселя. Мыши обернулись на высокого статного красавца, что стоял, засунув большие пальцы за ремень и выпятив пушистую грудь.

– Бапюшки мои, – усмехнулся Нэз.

– Если это спасательная миссия, то вам не помешает союзник с чистым сердцем и верным клинком. Будьте покойны, он у вас уже есть. Ансель к вашим услугам!

– Щедрое предложение, – кивнул Магикус, – но у нас нет сыра, чтобы оплатить услуги наёмника.

– Не нужно сыра, добрый старец, – махнул лапой рыцарь. – Ансель спремится туда, где в нём нуждаются. Он рвётся в бой с воинственным кличем на устах, праведным пылом в сердце и поющим мечом в лапах.

– Ну и зря, – сказал появившийся из ниоткуда Джейкоб с кружкой в лапе. – Это ж Нижнелесье. Лучше подкрасться с кинжалами и пишкой покрошить врагов.

– Явился не запыхавшись, – покосился на Джейкоба Нэз. – Больше не слиняешь, завидев стражу?

Джейкоб безучастно уставился в потолок.

– Мне заплатили, чтоб я довёл вас до места, на пьюрю я не подписывался.

Цель главы

Отправиться во владения жаб и спасти семью Трели.

Победа

Мыши побеждают, если им удастся освободить всех трёх захваченных землероек и вывести их с поля.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся спасти землероек, 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. В состав группы должен войти Джейкоб или Ансель, но не оба сразу. В состав группы также должна войти Трель.

Примечание: выбор между Джейкобом и Анселем определит способ прохождения главы.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все мыши из прошлой главы могут нарушить обычные правила кампании и сохранить сыр, с которым закончили главу (но не больше 6 сыра на мышшь), в дополнение к 1 карте обыска. Этот сыр можно потратить в Сорвиголовой Лощине, чтобы подготовиться к грядущим приключениям.

Если вы играете не в режиме кампании, то перед началом главы распределите 6 жетонов сыра между группой мышей.

Подготовка колоды встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Сорвиголовая Лощина», «Лесокол», «Прилужье» и «Берег Струйки» так, как изображено ниже.



Поместите 4 мышей, выбранных для этой главы, на клетку таверны «Орлиный клюв» на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина». Не открывайте карту встречи и не расставляйте прихвостней в начале этой главы. Мыши начинают главу, выложив свои карты на индикатор инициативы, и по очереди делают ходы в Сорвиголовой Лощине, посещая различные здания и готовясь к походу в жабы земли.

Особые правила главы

Сорвиголовая Лощина



1 Особое правило. Покупки. Если на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина» нет прихвостней, то мыш, закончившая передвижение в одном из местных заведений, может потратить действие, чтобы сделать покупки или применить иной эффект локации. Все купленные карты обыска берутся из колоды обыска. Перемешайте колоду обыска после совершения покупок.

Кладовая изобретателя

Хомяк-изобретатель Хортон Грознолап показывает несколько вещей:

- Горохомёт = 3 сыра
- Метательные кинжалы = 2 сыра
- Дубовый щит = 3 сыра
- Вилка = 2 сыра
- Часовая граната = 2 сыра
- Спальные мешки = 2 сыра

Лавка мистика

Старый коллекционер Шкурочёс готов купить любую карту обыска за 1 сыр. Также у него есть интересные вещи на продажу за 2 сыра:

- Руна феникса
- Руна призыва
- Руна клевера
- Кусочки грибов
- Дикобразе
- Полное исцеление

Таверна «Орлиный клюв»

Владелица таверны, доброжелательная толстуха Бри, даст полезный совет тому, кто подкинет ей чаевых:

- Выберите любую карту уловки из колоды обыска за 1 сыр чаевых.

Также у неё есть вещи на продажу:

- Пенноусый эликсир = 2 сыра
- Варенье из диких ягод = 2 сыра
- Настойка из сыти = 2 сыра
- Черепаший свисток = 2 сыра

Игра в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мыш сначала должна поставить на кон 1—3 сыра из личного запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мыш. Вы можете перебросить количество кубиков, не превышающее ваше значение познаний, однако должны принять второй результат. Сложите число выпавших ✨. Бросьте 5 кубиков действий за местного жителя и сложите его ✨.

Если у вас больше ✨, вы побеждаете. Заберите свой сыр и получите столько сыра, сколько поставили.

Если у местного жителя столько же ✨, сколько у вас, сбросьте свою ставку в общий запас.

Если у местного жителя больше ✨, чем у вас, поместите свою ставку на круг сыра прихвостней.

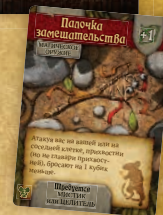
2 Особое правило. Обыск. Мыши не могут обыскивать Сорвиголовую Лощину.

3 Особое испытание. Уличная драка. 1 задиристый хорёк.

Сорвиголовые



1 Особый обыск. «Палочка замешательства». (Примечание: это магическое оружие дальнего боя для мистика или целителя.)



Лесокол



На всём
фрагменте
поля:

1

3

5

5

- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Лесокол», один из игроков зачитывает вслух сюжетный текст.

Если в группе Джейкоб:

— И как же мы переправимся? — Трель с сомнением посмотрела на Джейкоба. Опряд стоял на краю широкого ущелья, расщелившего лес, словно открытая рана. Края расщелины поросли мхом. Глядя в пропасть, Коллин мог лишь догадываться, насколько она глубока и как долго придётся искать обходной путь.

Но Джейкоб только улыбнулся:

— Мы не будем переправляться. Нет, друзья мои. Мы спустимся вниз!

Если в группе Ансель:

— И как же мы переправимся? — Трель с сомнением посмотрела на Анселя. Опряд стоял на краю широкого ущелья, расщелившего лес, словно открытая рана. Края расщелины поросли мхом. Глядя в пропасть, Коллин мог лишь догадываться, насколько она глубока и как долго придётся искать обходной путь.

Но Ансель только улыбнулся и указал на высокое дерево, склонившееся над ущельем:

— Наш путь лежит вверх. Смею надеяться, здесь все путешественники налетке.

- 2** Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Вместо этого разместите 4 злофеев по обычным правилам. Положите жетон подъёма в указанный угол.
- 3** Особое правило. Варианты. Если мыши взяли в группу Джейкоба, то они должны исследовать поворотную клетку (*Джейкоб — дикарь*,

поэтому мышам доступна тайная поворотная клетка с символом геккона), чтобы спуститься в Подлесье и попытаться проскользнуть в Подбережье через территорию тритонов — Жаровню. Если в группу был выбран Ансель, то мышам необходимо пересечь пропасть поверху и с боем пробиться к тайному входу в жабы владения.

- 4** Особый обыск. «Настойка из сыти». (Примечание: этот предмет помогает усилить защиту мистика или дикаря.)



- 5** Особое испытание. Пещерная многоножка. Поместите её на любую соседнюю с пропастью клетку на той стороне, где больше мышей.

- Ночь. Если мыши исследуют этот фрагмент ночью, добавьте ещё 1 злофея во время расстановки прихвостней.



Фрагмент дерева и ветки



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

4

6

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Шаг за шагом мыши осторожно пробирались по ветке.

— Здесь слишком тихо, — прошептала Тильда. — Что-то не так.

Вскоре дорогу путешественникам преградила какая-то постройка вдвое выше их самих, сплетённая из веточек и проростника. Ансель поднял лапу, призывая остальных не двигаться. Но, к его досаде, Коллин рванулся вперёд.

— Я с тобой!

Вдвоём они приблизились к странному сооружению и начали взбираться на него. Когда мыши достигли верхнего края изогнутой стены и заглянули внутрь, то обнаружили, что это, по сути, огромная чаша.

— Как странно, — сказал Коллин. — Кто же мог построить такое? И зачем?

Словно в ответ на его слова, чашу накрыла пень. Подняв глаза, мыши обнаружили, что над ними кружит здоровенная сова.

— Друг мой! — покровительственно сказал Ансель, кладя лапу на плечо Коллина. — Вы и впрямь столь неопытны, что не сумели узнать птичье гнездо?

— Похоже на то, — вздохнул Коллин.

2 Особая подготовка. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, не открывайте карту встречи. Вместо этого положите фрагмент ветки так, как указано на рисунке: он должен накрыть фрагмент поля «Прилужье». Выложите на указанную клетку пустое гнездо. Прикрепите лист к точке А фрагмента ветки. Не выставляйте прихвостней. Положите жетон совы Ольги на гнездо и продолжайте игру.

3 Особое правило. Через гнездо. Мыши видят, как Ольга парит в небе, охраняя гнездо. Мышам нужно постараться пробраться незамеченными и сбежать на листе, прикрепленном к фрагменту ветки. Гнездо — это широкая клетка, ограниченная сплошной жёлтой линией. Чтобы влезть в гнездо и вылезти из него, нужно потратить 3 очка движения. Во время движения применяйте правила, касающиеся совы Ольги (см. с. VIII этой книги сказок). Когда мышь впервые получит жетон ранения в результате малоприятного знакомства с Ольгой, один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Осторожнее! — шепнула Трель Магикусу, опасливо спускаясь по противоположной стене гнезда. — Выбирай прутья потолще, дедуля!

Магикус недовольно скривился напоминании о своём возрасте, но не успел он проронить и слова, как под его лапой громко хрустнула веточка. Мистик вцепился в гнездо, а остальные замерли в тревожном ожидании. Вдруг друзья ощутили порыв ветра, порождённый взмахом могучих крыльев гигантской старой совы, спикировавшей на край гнезда. Под её тяжестью ветки жалобно застонали.

— Кто-кто залез в моё гнездо? — проухала она, возвышаясь над дрожавшими мышами. — Это вы украли моё яйцо?! Явились снова поживиться?

Сова угрожающе раскинула крылья.

— Украли?! — негодовал Ансель. — Да как вы смете?! Здесь нет никого, кто способен на кражу!

Трель пренебрежно отвернулась, а Стыр невольно кашлянул.

— Вы похожи на ху-у-у-улиганов! — не осталась в долгу сова.

— Не проньте нас! — отважно крикнула Тильда во весь голос. — Мы просто шли по дереву, а ваше гнездо преградило нам путь. Мы не собирались с вами ссориться!

4 Особое правило. Гномий колпак. Если в тайнике группы нет гномьего колпака, когда мышь сталкивается с Ольгой, то эта мышь, как обычно, получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Но если в тайнике группы есть сюжетное достижение «Гномий колпак», мышь не получает ранение, а показывает колпак Ольге, предположив, что яйцо украл гном. Сбросьте гномий колпак, после чего один из игроков зачитывает вслух следующее:

У Спыра поджилки пряслись от ужаса, а лапы ходили ходуном. Он съёжился в гнезде, отчаянно надеясь, что его не заметят. Ветки были усеяны совиным пухом, и он захотел им накрыться. Но когда он поближе приглянул комок белого пуха, его глаза углядели на дне гнезда что-то цветное. Подняв находку поближе, он понял, что это гномий колпак.

— Ага! — возликовал плут, подняв находку над головой. — Я нашёл вашего вора!

Сова наклонила громадную голову и немигающим глазом уставилась на колпак.

— Кто-кто хозяин колпака? — проухала она. — Гномы? Ох, предатели! Чистой воды измена! Я добыю справедливости!

Со свистом рассекая сильными крыльями воздух, сова взмыла в небеса.

Уберите жетон Ольги с этого фрагмента поля. Теперь мыши могут продолжить путь в сравнительной безопасности.

5 Особый обыск. «Гномий колпак». (Примечание: этим предметом можно прекратить атаки Ольги.)



6 Особое испытание. Паук.

Кромешье



На всём фрагменте поля:

1

2

4

6

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Кромешье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они соскользнули вниз по корявым корням и приземлились на камень, отполированный годами капающей на него водой. Камень опасно нависал над зияющей пропастью, обрамлённый крохотными водопадами. К противоположному берегу был перекинут импровизированный мост из прутьев и виноградной лозы.

— Смотрите в оба, мыши! — предупредил Джейкоб. — Один неверный шаг, и вода унесёт вас за край. И это ещё не всё.

Он указал на противоположную сторону моста, где ко входу в туннель лениво прислонилась жаба.

— Один из стражников, — продолжал проводник. — Они следят, чтобы припоны не вырвались наружу. Значит, не ждун, что кто-то попытается войти внутрь.

— Получается, что припоны — их пленники? — спросил Коллин. Джейкоб прикрыл глаза и покачал головой.

— Рабы, — ответил он шёпотом. — Огненные припоны — их рабы.

— Носы под хвосты! — ахнул Нэз. — Эти жабы ещё хуже, чем мы думали!

— Когда-то, — начал Джейкоб, — огненные припоны были мирным и гостеприимным народом. Но однажды припрыгал король Шлёп со своими жабами. Этот квакающий монстр победил Мику, вожака припонов, и поработил остальных. Заставил их работать на себя, что они и делают по сей день. Короля Шлёпа не заботят другие создания, ему плавать на их муки.

— Мы должны остановить его! — возмутилась Лили. К несчастью, она сказала это слишком гром-

ко. Липкий розовый язык внезапно обвился вокруг её голени и сбил с лап.

— Нас заметили! — вскрикнула Нерэ.

- 2** Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Поместите 1 жаблодита и 2 прыглотитов по обычным правилам.
- 3** Особое правило. Скачущие жабы. Жаблодиты и прыглотиты могут перепрыгивать через пропасть, считая её 1 клеткой.
- 4** Особое правило. Вода. Будьте осторожны в воде! Если мышь снесёт течением в пропасть, то она тут же станет пойманной.
- 5** Особое правило. Хлипкий мост. Мост — широкая клетка. Мост обветшал и прогнил. Когда на него перемещается нелетающая фигурка, её передвижение тут же заканчивается. Если мышь получает ранение, находясь на мосту, поместите эту мышь на пропасть, сбоку от моста. Она висит над пропастью и изо всех сил пытается удержаться. Висящая мышь не может атаковать и выполнять действия, пока не заберётся на мост. Делается это так же, как и при попытке выбраться из воды. Мышь тратит все очки движения и старается выбросить ✨ на кубике действий. Мышь получает по 1 дополнительному кубику за каждую мышь на мосту — они помогают ей забраться.
- 6** Особое испытание. 1 жаблодит.



Прилужье



- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Прилужье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Будьте начеку, друзья мои! — сказал Ансель, когда они пробирались по окраинам. — Такие деревни, как эта, могут таить опасность.

— Но почему? — удивилась Тильда. Здесь было тихо, как в могиле. Многие дома лежали в руинах.

— Злофеи и другие гадкие твари, — объяснил Ансель. Коллин с грустью посмотрел на полуразрушенную деревню и спросил:

— Есть и другие места, подобные этому?

— О да! В Нижнелесье было много деревень, служивших домом мышам, землеройкам и другим мирным созданиям. Ныне они являют собой примерно такое же зрелище. Или того хуже. Прошу прощения, но мне нужно отлучиться на минутку.

Ансель подошёл к обветшалой лачуге и положил на порог кусок сыра. Он неторопливо спукнул в дверь и вернулся к остальным. Пока он шёл назад, дверь приотворилась, крохотные лапки забрали подарок и поспешно захлопнули дверь.

— Бедняжки, — печально проговорила Нерэ. — Что же с ними произошло?

— Дикие ягоды. Сейчас они распух в изобилии по всему Нижнелесью. Местные не могли перед ними устоять. Настолько, что отправились на их поиски и заблудились. Многие так и не вернулись домой. И чем больше разрастались таинственные ягоды, тем больше деревень пустело. Вскоре в них осталось так мало жителей, что они одна за другой пали под натиском мародёров. Однажды ночью моя родная деревня была разрушена гнусным змеем, заставшим нас врасплох...

— Подумать только! — сказал Магикус, переполняясь в небольшой лужице с пузырящейся водой. — Вода тёплая, как парное молоко!

Над лужицей и вправду клубился пар.

— Жаровня, — пояснил Ансель. — Туннели, ведущие в пещеры огненных припюнов, согревали эту и другие деревни. Но то было до того, как припюны ополчились на нас. Теперь туннели запечатаны. Затем, как обычно, откройте карту встречи.

2 Особое правило. Целебные воды. Если на фрагменте поля нет прихвостней, мышь может потратить действие на широкой клетке этого фрагмента, чтобы убрать 1 свой жетон ранения.

3 Особое правило. Поворотная клетка. Поворотные клетки на этом фрагменте запечатаны могучей колдовской печатью, ими нельзя воспользоваться.

4 Особый обыск. «Мистический фолиант». *(Примечание: этот предмет позволяет найти свиток на ваш выбор.)*



4 Ночь. Если мыши исследуют «Прилужье» ночью, то один из игроков зачитывает вслух следующее:

Магикус попытался зачерпнуть воды из горячего источника, но неожиданный всплеск сбил его с лап.

— Магикус! — воскликнул Коллин, но старый мистик жестом призвал его к молчанию.

Жуткое хихиканье разнеслось в ночи, и из подлеска, росшего по берегу источника, появились странные круглые существа с коричневой бугристой кожей, похожей на кору. Ростом они были вдвое меньше мышей. Существа вразвалочку прошествовали к источнику, где начали играть и плескаться.

— Лесовики, — улыбнулся Ансель. — Дети леса. Похоже, наш визит совпал с их купанием.

— Духи, обрётшие плоть... — с благоговейным трепетом произнесла Нерэ.

Если у мышей ещё нет сюжетного достижения «Лесовики», добавьте его в тайник группы. Затем сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

Жаровня



1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Жаровню», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Мыши и землеройка едва могли вынести жару в туннеле, один Джейкоб, казалось, наслаждался теплом.

— Как можно добровольно идти в такое пекло?! — спросил Спыр.

— Не все такие мохнатые, как ты, плакса, — прошипел Джейкоб. — Мой народ любит жару, как и многие наши родственники, хотя, признаюсь, я не в восторге от открытого огня.

— Огня? — переспросила Лили.

— Посмотри-ка вперёд.

Туннель выходил в обширную пещеру, залитую ярким сиянием, источником которого служили многочисленные трещины, заполненные лавой. Раздался резкий звук удара хлыстом, и герои заметили, что на другом конце пещеры жаблодит бичует нескольких съёжившихся припюнов.

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Выставьте 4 огненных тритонов и 1 жаблодита по обычным правилам.

3 Особое правило. Долой оковы! Если мыши побеждают жаблодита, когда в игре ещё остаются огненные тритоны, поместите фигурку побеждённого жаблодита на их карту инициативы. Когда настает ход тритонов с фигуркой жаблодита на карте, они не передвигаются и не атакуют, а тратят ход на аплодисменты, объятия и ликование. Затем уберите фигурку жаблодита с их карты.

- 4** Особый обыск. «Руна феникса». (Примечание: этот предмет позволяет мышам игнорировать эффект возгорания.)



- 5** Особое испытание. 1 жаблодит.

Берег Струйки



На всём
фрагменте
поля:

1

- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Берег Струйки», один из игроков зачитывает вслух следующее:

– Туда! – Ансель кивком указал в сторону противоположного берега. – На ту сторону Струйки.
– Та ещё «струйка»! – охнул Нэз.

Затем, как обычно, откройте карту встречи.

Подбережье



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

4

7

- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Подбережье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они двигались по туннелю, который, петляя и поворачивая, вёл всё глубже в землю. Вдруг издали донёсся барабанный бой, и мыши нервно переглянулись. Бум-ба-бум-ба-бум, раскатисто гремели барабаны, словно внутри скалы билось древнее сердце.

– Это скверно! – пискнул Спыр. – Сквернее, чем обычно.

– Успокойся, друг мой! – наставительно произнёс Магикус. – Легко поддаваться страху, когда не знаешь, что ждёт впереди.

– Это барабаны, – сказал Коллин. – А барабанами пользуются смертные создания. Принц выпалил меч и усмехнулся: – А уж со смертными-то мы сумеем справиться!

Неожиданно к звуку барабанов примешалось низкое монотонное песнопение, и даже Нэз с Анселем на миг потеряли самообладание. Отряд поспешил вперёд и укрылся за глыбой известняка у входа в громадную пещеру.

Устья многочисленных узких туннелей сходились на тесном уступе, расположенном высоко над полом пещеры. На уступе песнили бесчисленные прыгодиты, поющие низкими голосами, и огненные припоты. Центральное место занимал король Шлёп. Широко раскинув лапы, этот невероятных размеров жаблодит вещал самым оглушительным голосом, на какой был способен:

– О всемогущий владыка Ползун! – приспешники-прыгодиты эхом вторили словам короля. – О великий защитник! Покровитель жаб и прудов! Это наше подношение тебе, знак нашей вечной преданности!

– Пре-дан-ность! Пре-дан-ность! – повторяли прислужники Шлёпа, а король простёр лапу в сторону, указывая на подношение: трёх землероек, привязанных к спалагмитам.

– Моя семья! – воскликнула Трель. Нэз попытался было втащить её в укрытие, но воровка извернулась и со всех лап пригустила к родне.

– За ней! – скомандовала Лили, и мыши бросились к пленникам.

– Они мокрые, – заметила Тильда. – Их чем-то измазали.

Джейкоб втянул носом воздух:

– Змеиный соус.

– Змеиный соус?! – Магикус застыл на месте, уставившись в суливший неприятности тёмный боковой туннель. – О-ох! Готовьтесь, оно приближается!

– Что приближается? – переспросил Спыр, его глаза расширились от ужаса.

Из туннеля послышался шелестящий звук, словно что-то невероятно огромное ползло по направлению к ним со страшной скоростью.



2 Особая подготовка. Когда мыши попадают на «Подбережье», не открывайте карту встречи. Вместо этого положите по 1 жетону жителя на каждый сталагмит: это пленники-землеройки.

3 Особое правило. По приказу короля. Король Шлёп заметил мышей, вознамерившихся освободить землероек, и приказал рабам-тритонам обстрелять их с высоких уступов. Всякий раз в начале хода мыши, до передвижения и любых действий, бросайте 2 кубика, чтобы провести дальнюю атаку против этой мыши — в неё стреляет огненный тритон.

Примечание: держите под рукой карту инициативы огненного тритона, чтобы помнить о способности «Пламенные стрелы».

Важное замечание: весь сыр на кубиках тритона, атакующего уже горящую мышь, добавляется на круг сыра прихвостней. У мыши не может быть более 1 жетона возгорания.

4 Особое правило. Освобождение пленников. В свой ход мышь, находящаяся на соседней клетке с пленником, может потратить действие и попытаться отвязать его. Она бросает 1 кубик и ещё по 1 кубику за каждую друже-

ственную мышь на своей клетке. Если выпадет хотя бы 1 ★, пленник свободен. Положите его жетон жителя на клетку освободившей его мыши. Если ★ не выпадает, добавьте 1 сыр на круг сыра прихвостней.

5 Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля. Мышь не может прыгать, если сопровождает пленника-землеройку.

6 Особое правило. Побег. Мыши должны сопровождать пленников к поворотной клетке. Когда мышь начинает передвижение на клетке с 1 или несколькими пленниками-землеройками, она может выбрать 1 (*и только 1*) из них и помочь ему безопасно переместиться. Передвиньте мышь по обычным правилам, а затем поместите выбранного пленника на клетку с этой мышью. Сопровождая ослабевшего пленника, мышь не может прыгать и выполнять действие бега. Если все активные мыши и пленники-землеройки собрались на поворотной клетке, мышь может выполнить действие исследования, чтобы сбежать и победить в главе, даже если в игре есть Шипун.

7 Особое испытание. Шипун! Теперь правило 3 («По приказу короля») больше не действует. Пока в игре есть Шипун, огненные тритоны не атакуют мышей, боясь попасть в Шипуна.

Примечание: игрокам, возможно, понадобится сверяться с особыми правилами Шипуна со страницы VI этой книги сказок.

Особые правила кампании

Если вы проходите эту главу в режиме кампании и мыши побеждают, они могут оставить себе весь сыр, полученный в течение главы. Кроме того, мыши могут продать лишние карты обыска Шкурочёсу по цене в 1 сыр за штуку. В следующих главах они смогут купить за этот сыр различные полезные вещи в Сорвиголовой Лощине. Мышь не может оставить у себя больше 6 сыра.



Глава 3

Провидцы Нижнелесья

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Если что и нарушало тишину в чертоге Мак-Пуза, то только неровное биение его сердца. Он судорожно сглотнул. Герои недобро глядели на шерифа. В комнате словно разразилась беззвучная гроза.

— Ипак, — начал он дрогнувшим голосом. — Какие новости?

После этих слов начался суший хаос. Все присутствующие принялись кричать и возмущаться одновременно. Так продолжалось, пока Нэз с боевым кличем не расколол молотом стол шерифа надвое. После этого Магикус свистом призвал всех к тишине.

— Так мы ничего не добьёмся, — сказал мистик. — Подымайся, Мак-Пуз.

Шериф укрылся за одной из половинок стола, его мех был утыкан щепками.

— Не убивайте, молю! — прохрипел он.

— Никто не собирается причинять тебе вред, — заверил Коллин, мельком глянув на Нэза. — Но тебе давно пора навести порядок в округе!

Шериф встал и отряхнулся.

— Вы не дали мне времени! — настаивал он. — Да, время и терпение — это всё, что нужно. Поверьте, Смрад разберётся и с вашими жалобами, и с тем, что происходит в лесу. Даже не сомневайтесь.

Лили удержала Трель, задрожавшую от ярости при этих словах.

— Протри глаза и прочисти уши, шериф! — возмутилась Тильда. — Смрад злоупотребляет полномочиями. Нижнелесье давно перестало быть безопасным для грызунов.

— Прыглотиты охотятся на мышей и землероек, — добавила Нерэ. — Они поработили припонов. Дикие ягоды разрастаются по всему лесу, и к ним слепаются злофеи. Здесь нет гармонии. Лишь ужас и спрадание.

— И в центре всего этого — твой верный Смрад, — продолжал Коллин. — Он наживается на сделках с твоими врагами, а ты только и можешь, что сидеть и удивляться тому, что бурный поток орехов в твои закрома превратился в жалкую струйку...



— Пришло время спать тем шерифом, каким ты должен быть, — веско произнёс Магикус.

Мак-Пуз схватился за голову и захлопал носом.

— Вы правы! — простонал он. — Вы должны мне поверить! Я не думал, что всё будет так. Когда-то я тоже был искателем приключений, и что со мной стало? — Шериф обеими лапами похлопал себя по обширному животу. — Теперь я не смог бы взобраться на дерево, даже если б очень захотел.

Ансель выступил вперёд и положил лапу на плечо Мак-Пуза:

— Вспряхнись, дружище! Ты, без сомненья, занял пост шерифа из лучших побуждений и стремления к справедливости. Но однажды личный комфорт стал для тебя важнее долга. И всё же никогда не поздно свершить доброе деяние, дабы исправить ошибку.

— Да, лес снова должен стать безопасным, — согласился Магикус. — И поскорее. Мак-Пуз, мы говорим от имени мышей, желающих здесь поселиться. Мы могли бы восстановить торговлю и благополучие в этих краях, но только если бандиты прекратят беззаконие.

Коллин поднял палец и напомнил:

— И дерево. Нам нужно подходящее дерево.

— Но я не знаю такого дерева! — стал уверять Мак-Пуз. — Если только... ну конечно! Провидцы! Морда шерифа просветлела, и он в возбуждении ткнул в висящую на стене старую карту.

— Вот! Вот куда вам надо отправиться!

— Я кое-что слышал об этом месте, — задумчиво произнёс Джейкоб.

— Да, там живут оракулы, — сказал Мак-Пуз. — Но где точно, никто не знает. Найти их не так-то просто, а ещё вам понадобится варенье из диких ягод. По слухам, они его спрастят как любят и пребывают в качестве подношения. Вот же обжоры!

Путешественники покидали чертог шерифа с надеждой.

— Э-э, извиняй за стол, — сконфуженно обронил Нэз перед уходом. Выйдя на улицу, друзья огляделись.

— Нужно пополнить запасы, — сказал Коллин.

— Лучше уж арсенал, — подсказал Спыр. — Смотрите!

На той стороне городской площади стоял Смарад с тремя поделниками. Они с ненавистью взирали на мышей. Четверо головорезов выхватили оружие, и испуганные горожане бросились врассыпную.

Цель главы

Отыскать провидцев Нижнелесья и принести им варенье из диких ягод.

Победа

Мыши побеждают, если исследуют фрагмент поля «Грот Эха».

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся найти грот Эха, 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.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все мыши из прошлой главы могут нарушить обычные правила кампании и сохранить сыр и карты обыска, с которыми закончили главу (но не больше 6 сыра на мышку). Этот сыр можно потратить в Сорвиголовой Лощине, чтобы подготовиться к грядущим приключениям.

Если вы играете не в режиме кампании, то перед началом главы распределите 6 жетонов сыра между группой мышей.

Подготовка колоды встреч

Возьмите 3 карты сложных встреч и 3 карты обычных встреч. Перемешайте их и выложите лицом вниз на соответствующее место планшета сказки.

Подготовка игрового поля

Положите фрагмент поля «Сорвиголовая Лощина» так, как указано ниже. Отложите в сторону фрагмент поля «Грот Эха». Он понадобится позже.



Затем перемешайте и сложите в одну случайную стопку все оставшиеся фрагменты поля этого дополнения за исключением «Норы духов». Поместите группу из 4 мышей на клетку таверны «Ориный клюв» в Сорвиголовой Лощине. Поместите Смарада и 3 крыс-воинов на клетки появления прихвостней по обычным правилам. Мыши смогут посетить здания Сорвиголовой Лощины (чтобы подготовиться к поискам диких ягод), только когда победят Смарада и его дружок.

Особые правила главы

Случайное исследование

В этой главе мышь может выполнить действие исследования на соседней клетке с областью выхода, даже если рядом с ней нет фрагмента поля. Когда вы исследуете такую область выхода, возьмите случайный фрагмент из стопки фрагментов поля и положите его рядом с исследуемой областью выхода.

Фрагмент поля нужно положить так, чтобы цвет его стороны совпадал с цветом стороны фрагмента поля с исследующей мышью, а стрелка-указатель была направлена в ту же сторону, что и на остальных имеющихся в игре фрагментах поля. Выло-

жив новый фрагмент, проверьте, могут ли мыши попасть туда исследованием. Если мыши не могут перейти на него по обычным правилам исследования, ход исследующей мыши заканчивается, а её действие считается потраченным. Новый фрагмент остаётся на месте, возможно, вы ещё сможете на него попасть. Если исследование прошло успешно, проверьте наличие особых правил для нового фрагмента поля.

Жетон подъёма на дерево

Один раз за главу мыши могут положить жетон подъёма на любую угловую клетку поверхностного фрагмента поля Нижнелесья. Исследуя клетку подъёма и попадая на фрагмент дерева, игроки могут выбрать, какой из соседних фрагментов поля накрыть фрагментом ветки (*убедитесь, что этот фрагмент поля лежит стороной с Нижнелесьем вверх*). Также прикрепите 2 листа к любым точкам фрагментов дерева или ветки. Так мыши смогут попасть на фрагмент поля Нижнелесья, до которого не добраться по обычным правилам. Поднявшись на фрагмент дерева, откройте карту встречи и расставьте прихвостней на фрагменте дерева и ветки по обычным правилам.

Примечание: лучше всего воспользоваться этой возможностью, когда в игре появится фрагмент поля «Грот Эха». Непредсказуемый характер этой главы может сделать доступ в грот трудным.

Ночь

Если мыши попадают на любой фрагмент Нижнелесья ночью, то вдобавок к прихвостням выложите жетон совы Ольги по обычным правилам. Взаимодействие с Ольгой описано на с. VIII этой книги сказок.



Подготовка колоды приключений

В этой главе используется колода приключений. Возьмите 11 карт обыска: 6 случайных и 5 выбранных игроками. Выбирать карты удачи нельзя. Добавьте к 5 выбранным вами картам «Варенье из диких ягод». Перемешайте все выбранные карты и положите их лицом вниз рядом с тайником группы. Затем перемешайте 6 случайных карт и положите их поверх. (*Если у мыши уже есть карта обыска «Варенье из диких ягод», одолжите у неё эту карту до конца главы.*)

Примечание: выбирайте карты, которые могут помочь вам в этой главе. Не забывайте, что некоторые фрагменты поля тяжело или невозможно преодолеть без специального снаряжения.

Варенье из диких ягод

Мышам необходимо варенье из диких ягод, чтобы поднести его провидцам. Каждый раз, когда мышь успешно обыскивает фрагмент поля, она может взять карту не из колоды обыска, а из колоды приключений.

Примечание: варенье из диких ягод нельзя найти на деревьях. Не берите карты из колоды приключений, когда успешно проводите обыск на фрагменте дерева и ветки.

Достижение

Получив карту обыска «Варенье из диких ягод», положите её в тайник группы и сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. Затем один из игроков зачитывает вслух следующее:

Мыши собрали в мешок все дикие ягоды, какие смогли найти.

– Так... трудно устоять, – пробормотал Нэз.

– Очень трудно, – облизав губы, согласился Спыр.

– Глубокоуважаемые мыши, держите себя в лапах, – возмутился Ансель и передал мешок Магикусу. – Вот, почтенный.

– Благодарю, – ответил Магикус и стал изучать рецепт варенья из диких ягод, наспех записанный для них Бри. Под бдительным руководством мистика мыши сообща принялись за дело: сначала давили ягоды, потом подмешивали нужные ингредиенты, а после варили в большом жёлуде. Через час у них было вдоволь густого тёмно-вишнёвого варенья.

Выложите фрагмент поля «Свистопад»/«Грот Эха» рядом с фрагментом поля с мышами. Помните, что стрелка-указатель должна быть направлена в ту же сторону, что и на других фрагментах. Можете выложить новый фрагмент поля с любой из доступных сторон.

Сорвиголовая Лощина



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

1 Особое правило. Покупки. Если на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина» нет прихвостней, то мышь, закончившая передвижение в одном из местных заведений, может потратить действие, чтобы сделать покупки или применить иной эффект локации. Все купленные карты обыска берутся из колоды обыска. Перемешайте колоду обыска после совершения покупок.

Кладовая изобретателя

Хомяк-изобретатель Хортон Грознолап показывает несколько вещей. Если каких-то из них нет в колоде обыска, то они не продаются.

- Клинок природы = 3 сыра
- Кривой кинжал = 2 сыра
- Дубовый щит = 3 сыра
- Крючок с леской = 2 сыра
- Часовая граната = 2 сыра
- Спальные мешки = 2 сыра

Лавка мистика

Старый коллекционер Шкурочёс готов купить любую карту обыска за 1 сыр. Также у него есть интересные вещи на продажу за 2 сыра. Если каких-то из них нет в колоде обыска, то они не продаются.

- Руна феникса
- Руна призыва
- Руна клевера
- Кусочки грибов
- Дикобразе
- Полное исцеление

Таверна «Орлиный клюв»

Владелица таверны, доброжелательная толстуха Бри, даст полезный совет тому, кто подкинет ей чаевых:

- Выберите любую карту уловки из колоды обыска за 1 сыр чаевых.

Также у неё есть вещи на продажу. Если каких-то из них нет в колоде обыска, то они не продаются.

- Пенноусый эликсир = 2 сыра
- Настойка из сыти = 2 сыра

Игра в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышь сначала должна поставить на кон 1–3 сыра из личного запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышь. Вы можете перебросить количество кубиков, не превышающее ваше значение познаний, однако должны принять второй результат. Сложите число выпавших ✨. Бросьте 5 кубиков действий за местного жителя и сложите его ✨.

Если у вас больше ✨, вы побеждаете. Заберите свой сыр и получите столько сыра, сколько поставили.

Если у местного жителя столько же ✨, сколько у вас, сбросьте свою ставку в общий запас.

Если у местного жителя больше ✨, чем у вас, поместите свою ставку на круг сыра прихвостней.

2

Особое правило. Обыск. Мыши не могут обыскивать Сорвиголовую Лощину.

3

Особое испытание. Уличная драка. 1 крыса-воин.



Свистопад



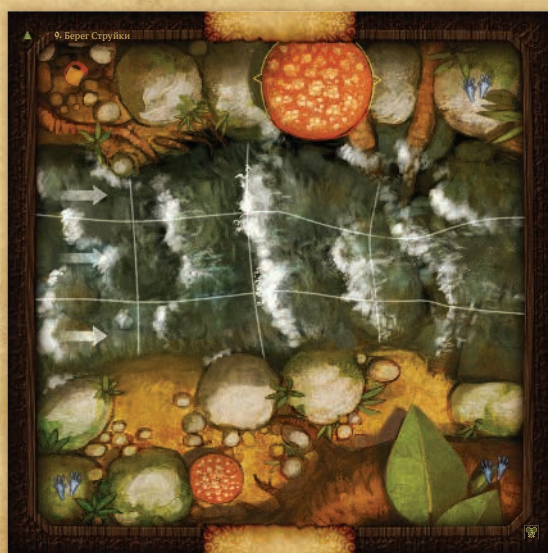
На всём
фрагмен-
те поля:

1

2

- 1 Особое правило. Опасные воды. Если мышь завершает ход на любой водной клетке этого фрагмента поля, то не только смещается по течению, но и бросает кубик. Если выпадет ★, мышь получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Мышь на черепахе или на листе не бросает кубик.
- 2 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

Берег Струйки



На всём
фрагмен-
те поля:

1

- 1 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследо-

вания, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

Погбережье



- 1 Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля.

Лесокол



На всём
фрагмен-
те поля:

1

2

- 1 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти. Прихвостни с ближней атакой, оказавшиеся на противоположной

стороне пропасти, не мешают мышам выполнить действие исследования.

- 2** Особое правило. Скачущие жабы. Жаблодиты и прыглодиты могут перепрыгивать через пропасть, считая её 1 клеткой.

Кромешье



На всём
фрагменте
поля:

2

- 1** Особое правило. Хлипкий мост. Мост — широкая клетка. Мост обветшал и прогнил. Когда на него перемещается нелетающая фигурка, её передвижение тут же заканчивается. Если мышь получает ранение, находясь на мосту, поместите эту мышь на пропасть, сбоку от моста. Она висит над пропастью и изо всех сил пытается удержаться. Висящая мышь не может атаковать и выполнять действия, пока не заберётся на мост. Делается это так же, как и при попытке выбраться из воды. Мышь тратит все очки движения и старается выбросить ★ на кубике действий. Мышь получает по 1 дополнительному кубику за каждую мышь на мосту — они помогают ей забраться.

- 2** Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти.

Грот Эха

- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Грот Эха», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Пещера освещалась лишь несколькими лучами света. Они причудливо преломлялись низвергаю-

щимися потоками воды, отбрасывая красочные узоры на каменные стены.

— Я сказал бы, мы нашли искомое, — шепнул Ансель.

— И что же это? — одновременно откликнулось несколько голосов. — Разве можно найти то, что не терялось? Если кто-то ищет то, что не терялось, разве не становится он тем, что потерялось?

— Что-то я потерял нить, — произнёс Спыр.

Из темноты показались три сторбленных мыши. Их походка была нетвёрдой, а глаза скрывали пряпичные повязки. Их хвосты были обрублены, и, по-видимому, уже давно.

— Провидцы, — выдохнул Нэз.

— Мы... — начал первый.

— ...провидцы... — продолжил второй.

— ...Нижнелесья, — закончил третий.

— Вы пришли к нам с важной просьбой, — хором сказали они. — И мы помогли бы вам. Но вы пришли не одни. За вами следил топт, чьё сердце жестоко. Но будьте смиренны, ибо он лишь соглядапай.

— Да будет заливать! — резко ответил Джейкоб. — Я заметил бы слезку.

Но путь со стороны водопада раздался всплеск, и в пещеру кубарем вкапился Хват. Он вскочил на лапы, оскалился и зарычал на мышей.

Выставьте Хвата по обычным правилам.

Добавив его карты инициативы на индикатор, примените к его верхней карте эффект засады. Кроме того, если мыши заплатили сыр Смараду в начале этой главы, они встречаются с ним вновь на фрагменте поля «Грот Эха». Поместите Смарада на соседнюю клетку с Хватом. Мыши должны победить Хвата (или Смарада и Хвата), чтобы успешно пройти главу.





Глава 4

Мы Ворюшки

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Чего они птянут крысу за хвост? — удивился Стыр. — Неужели так сложно решить, хотяп они помочь или нет?

— Они помогут, не сомневаюсь, — ответил Магикус, — вопрос в том, чего нам это будет стоить.

Лили сердито скрестила лапки.

— Разве не для этого мы принесли варенье из диких ягод?

— Варенье — это плата за возможность высказать свою просьбу, — ответил мистик. — Но мы пребуем от них большего.

— Они идут, — оборвал разговор Коллин. Три провидца, шаркая, вновь показались из темноты. Каждый из них лапкой держался за плечо соседа.

— Мы приняли решение, — возгласила троюца. По их обыкновению каждый внёс свою лепту в высказывание. — Мы поможем вам. Поможем. Но сперва вы пройдёте испытание. На окраине Нижнелесья стоипт людской дом. В нём живуп фермер с женой, а она похипила у нас кое-что ценное.

— И что же это за сокровище? — спросил Коллин.

— Ответ на твюй вопрос, — хором молвили провидцы, — и есть испытание. Узнайте, чего нас лишили, и верните упраченное. Лишь после этого мы дадим вам ответы, которых вы жаждете.

Мыши провели остаток вечера, планируя вылазку к фермерскому дому. Провидцы оказались радушными хозяевами, досыта накормили гостей и предоставили полезные сведения. Фермер возделывал большую плантацию диких ягод, а значит, поблизости в поисках нектара шныряли злофеи. Это делало путь по земле слишком опасным. Но и под землёй подстергали трудности. Туннели, пролегающие под фермой, контролировали жабы, а стало быть, передвигаться надо было скрытно.

— Ломиться в туннели всей толпой не стоипт, — размышлял Коллин. — Я возьму с собой тех, кто умеет двигаться бесшумно, а с остальными мы встретимся в другом месте.

Услышав это, Нэз застонал, поскольку всем было ясно, что его в команду лазупчиков вряд ли возьмут.

— Ну и где ж мы встретимся? — спросил он.



— В Прилужье, — ответили провидцы.

— В Прилужье? — переспросил Джейкоб. — Зачем бы нам идти в эту деревню?

— Жернова судьбы завертелись, — последовал ответ. — Прилужье — это связующее звено в цепи перемен. Вы захотите, чтобы ваши друзья были там, когда всё случится.

Мышам только и оставалось, что, переглянувшись, пожать плечами.

— Значит, в Прилужье, — подытожил Коллин.

Час был поздний, поэтому решено было немедленно отправиться спать, чтобы отдохнуть перед вылазкой. Дозор решили не выспавлять, поскольку чувствовали себя в безопасности. Однако вскоре после полуночи в их убежище пожаловал непрошенный гость. Лесное чудище, почуявшее запах странников. То был кротвь — легендарный зверь, обращающий в бегство даже храбрейших воинов. По правде говоря, кротвь не был злобным, просто очень раздражительным.

Зверь тихо вполз в пещеру, вынюхивая еду. Рёв водопада заглушал любые звуки, которые могли бы предупредить мышей. Тильда захихикала от прикосновения усапой морды кротвья. Целительница толкнула её лапой, но та не сдвинулась с места. Мышь проснулась и обнарюжила два уставившихся на неё огромных слепых глаза.



Вопль, исторгшийся из груди Тильды, был настолько громким, что кропвь отскочил назад и угодил задом прямо в догорающий костёр. Зверь взревел от боли, окончательно перебудив всех путешественников.

— Я не сплю! — сонно озираясь, вскричал Магикус, меч заклинания во все стороны.

— Чудовище! — истошно визжала Тильда почти колодезным сопрано.

Кропвь мотнул мясистой головой и отшвырнул Тильду. Целипельница закричала, а Нэз подпрыгнул, чтобы поймать её, но сила броска была столь велика, что оба свалились в водопад.

— Тильда! Нэз! — в ужасе воскликнула Лили.

— Помоги им, — велел Коллин, выпаскивая из ножен меч.

Лили исчезла за водяной завесой, а Коллин и Трель вступили в схватку с кропвем. Они напали на чудовище с двух сторон, но не успели помешать зверю взмахом хвоста впечатать Магикуса в каменную стену пещеры. С морды мистика разом сошли все краски.

— Нерэ, выведи старика наружу! — прокричал Коллин. Знахарка прошмыгнула между лапами кропвля и подставила плечо Магикусу, но, как ни пытались Стыр и Ансель отвлечь зверя, этот манёвр не укрылся от его внимания. Он ринулся навстречу мистикам, и, схватив Магикуса, Нерэ прыгнула сквозь завесу падающей воды. Вовремя! Ещё мгновение, и кропвь размазал бы их по стенке. Ансель бросился к водопаду, но оглянулся на Коллина, и юный принц прочёл сомнение в глазах своего нового друга.

— Спаси их! — крикнул Коллин. — Мы доберёмся до фермы, а ты сбереги остальных!

Ансель, казалось, успокоился, услышав приказ принца.

— Мы встретимся в Прилужье! — проорал он, перед тем как выпрыгнуть наружу.

«Надеюсь», — хотел ответить Коллин, но кропвь был уже рядом. Коллин, Джейкоб, Стыр и Трель окружили внушающего оторопь зверя, готовые, если потребуется, стоять до последнего.

Цель главы

Пробраться в дом фермера и выкрасть некую ценность.

Победа

Мыши побеждают, если им удаётся заполучить ценность, сделав набег на припасы фермера.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся найти ценность на кухне, 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. Одним из них должен быть Коллин. Выбрать Тильду нельзя. В остальном ваш выбор не ограничен, но, если хотите, чтобы он совпал с художественным повествованием, мы советуем взять в группу Коллина, Джейкоба, Стыра и Трель. Также неплохой кандидатурой окажется Нерэ из «Угасшего сердца».

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, только лишь мыши из главы 3 могут нарушить обычные правила кампании и сохранить весь сыр, с которым они закончили прошлую главу.

Подготовка колоды встреч

В этой главе не используются карты встреч.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Грот Эха», «Подбережье», «Нерестилище», «Логово» и «Кухонные туннели» (фрагмент поля из базовой игры «О мышах и тайнах») так, как изображено ниже.



Поместите группу из 4 мышей на любую соседнюю с костром клетку «Пещеры эха». Поместите кротвя на любую соседнюю с выходом в туннель клетку «Пещеры эха». Затем добавьте необходимые карты на индикатор инициативы и примените эффект засады к кротвью.

Особые правила главы

Подземное путешествие

Почти вся глава проходит в туннелях, логовах и норах Подлесья. Поэтому все поворотные клетки в этой главе не используются, кроме той, что ведёт из кухонных туннелей в дом фермера.

Прихвостни против прихвостней

В этой главе некоторые прихвостни могут сражаться друг с другом. Весь сыр, выпавший на кубиках прихвостня, защищающегося от другого прихвостня или атакующего его, игнорируется, как и его способность, связанная с атакой или защитой. Если у прихвостня несколько целей атаки, он всегда атакует фигурку с наибольшей инициативой, которую прихвостень этого типа ещё не атакował на текущем ходу.

Грот Эха



- 1 Особый обыск. «Пенноусый эликсир». (Примечание: этот предмет поможет вылечить мышь.)
- 2 Особый обыск. «Сундук сыра». (Примечание: бесплатный сыр!)
- 3 Особое испытание. Нет. Сдвиньте жетон песочных часов как обычно.



Подбережье



- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Подбережье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Тишину пещеры разорвал щелчок хлыста. Четверо пупников невесело переглянулись: эпит звук не предвещал ничего, кроме неприятностей. Друзья тихо продвигались во мраке, и всё громче слышали чьи-то рассерженные голоса. Спустя несколько мгновений они увидели шеренгу огненных тритонов, марширующих по пепляющей подземной тропе. Измождённые, те едва волочили лапы, но прыглотипы, поквакаявая, гнали их вперёд кнутами. Коллин поднял меч, но Джейкоб покачал головой и отвёл его лапу.

— Это не наша битва, — прошелестел геккон. — Через пару минуток они уйдут. Нужно подождать.

— Мой отец говорил, что хлыст — оружие трусов, — сплюнул Коллин. — Мне претит видеть такую жестокость и бездействовать.

Позади него Спыр достал кинжалы.

— Обычно моя шкура мне дороже, — прошептал воришка. — Но это уж слишком. Ненавижу рабовладельцев.

— Эти тритоны спрадают даже больше, чем моя семья, — согласилась Трель. — Я должна положить этому конец.

Тут один из огненных тритонов рухнул наземь, поблёскивая невидящими глазами.

— А ну, поднимите эту шваль! — прогремел предводитель прыглотипов. Тут же рядом с тритоном возник один из надсмотрщиков и занёс над головой кнут.

— За Дуббург! — выкрикнул Коллин.

— За справедливость! — вторила ему Трель. Вдвоём они выпрыгнули из тени и ринулись в бой.

— А ведь предполагалось, что мы будем передвигаться скрытно... — проворчал Джейкоб.

- 2** Особая подготовка. Поместите 6 огненных тритонов: по 1 на каждую из указанных клеток. Поместите 1 жаблодита и 4 прыглотипов на клетки появления прихвостней по обычным правилам. Обновив индикатор инициативы, бросьте 2 кубика и сложите выпавшие цифры: столько огненных тритонов повалили на землю жестокие жабы. Положите соответствующее число любых фигурок тритонов набор. Уберите остальных тритонов с поля, они убежали.

- 3** Особое правило. Огненные тритоны. В начале первого хода огненных тритонов поднимите все упавшие фигурки огненных тритонов. Они не могут атаковать в свой первый ход. В последующие ходы они действуют по обычным правилам, если только мыши не победили жаблодита (см. особое правило 4 ниже).

- 4** Особое правило. Долой жаб! Если мыши побеждают жаблодита, все огненные тритоны тут же становятся союзниками, управляемыми игроками, и больше не считаются прихвостнями (см. правила управления союзниками на с. II этой книги сказок). Прыглотипы будут передвигаться к огненным тритонам и атаковать их, как если бы они были мышами. Когда тритон атакует прыглотипа, игнорируйте способность «Пламенные стрелы». Жабы слишком влажные и склизкие, чтобы загореться.

- 5** Особое правило. Сюжетное достижение. Если мыши зачищают фрагмент поля от жаб, а в игре остаются огненные тритоны, добавьте жетон сюжетного достижения «Освобождение тритонов» в тайник группы и сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

Примечание: помощь тритонам сослужит мышам службу позже.

- 6** Особый обыск. «Кусочки грибов». (Примечание: этот предмет усиливает атаку мыши.)

- 7** Особое испытание. Пещерная многоножка.



Нерестилище



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Нерестилище», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они вступили в созданное самой природой подобие пронного зала. С отполированной водой стены спруился водопад, выпочивший впечатляющее каменное ложе посреди глубокого озера, бурлящего от мечущихся в нём головастики.

— Мило, не правда ли? — вздёрнула брови Трель, но на ответ ей уже ни у кого не оставалось времени: позади раздались голоса нескольких жаб.

— Скорее! — шепнул Стыр. — Прячемся!

2 Особая подготовка. В укрытие! Пока что не добавляйте карты на индикатор инициативы. Сначала мышам нужно спрятаться. Каждая мышь должна выбрать 1 из 4 возможных укрытий, отмеченных на рисунке. Поместите каждую мышь на выбранную клетку. *Примечание: советуем расставить их в соответствии с сюжетной линией:*

- Укрытие рядом с меньшим сталагмитом: А (Коллин).
- Укрытие рядом с бóльшим сталагмитом: В (Джейкоб).
- Укрытие в пруду с головастиками: С (Трель).
- Укрытие в пруду у водопада: D (Стыр).

Продолжайте читать и следуйте указаниям для каждой спрятавшейся мыши:

Мыши в ужасе наблюдали, как в пронный зал вваливается король Шлёп в сопровождении пяти самых преданных советников-прыглотитов.

— Говорю же, этого мало! — рожал Шлёп. — Я теряю жаб направо и налево! Пошлите гонцов в болота и на реку. Свяжитесь с нашей роднёй под

Великим Утёсом. Чтобы пройти маршем по городам, мне нужна армия!

— Но, сир, — запротестовал советник, робелепно распростёршись перед королём и чуть ли не целуя его перепончатую лапу, — неужели нам так нужен этот марш? Риск слишком велик!

— Риск?! — взревел Шлёп. — На нас напали! Его змейшество Шипун сейчас вымещает свою ярость в лесу! Мои законные права правителя всех лесных жителей поставлены под сомнение! Никто не будет меня бояться, если я не покараю их огнём и мечом! Уж я им покажу! Я спалю их жилища дотла! Посмотрим, будут ли они уважать меня, сидя на пепелище!

С этими словами Шлёп спустил в водоём, добрёл до уютного местечка вблизи водопада и плюхнулся... аккуратно на Стыра. Воришка едва сдержал рвущийся из груди крик — пуша короля была чудовищно тяжёлой.

Поместите фигурку жаблодита в пруд D и положите под неё жетон короля Шлёпа. Также выставьте на фрагмент поля 5 прыглотитов на соседние клетки со Шлёпом. Пока что не кладите карты прихвостней на индикатор инициативы.

Мышь, спрятавшуюся в пруду, вот-вот раздавят! После расстановки фигурок прихвостней мышь в укрытии D бросает число кубиков, равное её значению защиты. Если выпадает хотя бы 1 ✨, мыши удаётся выдержать вес объёмного седалища короля жаб. Если мышь не выбрасывает хотя бы 1 ✨, её с силой вминают в дно. Она получает 1 жетон ранения, а на поле рядом с ней кладётся жетон сыра. Продолжайте чтение:

Шлёп и его советники приступили к обсуждению дел, связанных с армией. Кпо скёт оружие? Где разместить солдат на постой? Чпо, если Смирад будет упрячиться?.. Король от души зевнул.

— Организационные вопросы нагоняют на меня скуку! — квакнул он. — Подать сюда закуску!

Один из советников поспешил к маленькой плетёной корзинке, полной жужжащих мух и стоявшей подле сталагмита, за которым укрылся Джейкоб. Геккон задержал дыхание, когда в паре ладоней от него протянулась жабья лапища и выдернула из корзинки муху.

— Прошу вас, сир, — подобострастно сказал прыглотит, поднося королю муху. Оглядевшись, Джейкоб понял, что за корзинкой никто не следит, и у него появилась идея.

У мыши из укрытия В есть несколько секунд, чтобы забрать несколько мух из корзины, прежде чем советник вернётся за добавкой. Бросьте число кубиков, равное значению движения этой мыши. Сосчитайте количество выпавших ✨. Столько мух удалось поймать

мышь. Если на кубиках не выпало ★, положите на поле рядом с мышью жетон сыра. Продолжайте чтение:

Шлёп открыл рот. Невероятных размеров розовый язык выстрелил через весь водоём и вместе с мухой втянулся обратно. Король сыто причмокнул от удовольствия.

Советник взглянул на облянную лапу и скривился от отвращения. От мухи остались лишь безжизненные лапки, которые он поспешил стряхнуть в водоём. Головастики устроили за мушиные лапки настоящую войну — в непосредственной близости от того места, где пряталась Трель. Бедная маленькая землеройка зажала лапой рот, чтобы не взвизгнуть от прикосновений бесчисленных мелких головастика.

Мышь из укрытия С щекочит головастики, и она изо всех сил старается не проронить ни звука. Бросьте число кубиков, равное значению познаний этой мыши. Если выпадает хотя бы 1 ★, мыши удаётся сдержаться. В противном случае мышь издаёт еле слышный писк. Положите на поле рядом с мышью, которую щекотали, жетон сыра. Продолжайте чтение:

— Знаете, что гневил меня сильнее всего?! — проревел Шлёп. — Никто не произносит вслух, кто эти смутьяны на самом деле, — а они ведь гнусные бунтовщики! Я навёл в этих лесах порядок, а эти мерзавцы спят и видят, как всё развалится!

Один из советников Шлёпа закаптал глаза. Если короля не остановить, он будет разглагольствовать часами. Советник огляделся и заметил древний сталагмит, к которому можно было прислониться. Когда Шлёп делался словоохотливым, остальным следовало устроиться поудобнее.

Переместите ближайшего прыглотита на соседнюю клетку с клеткой А. Мышь из укрытия А должна бесшумно избавиться от этого прихвостня. Атакуйте прыглотита. Он так удивлён неожиданной атакой, что не использует способность «Прыжок».

Если прыглотит не побеждён, перенесите все жетоны сыра, выложенные рядом с прячущимися мышами, на круг сыра прихвостней. Затем переходите к правилу 3 ниже.

Если прыглотит побеждён, продолжайте чтение:

Шлёп прервал пираду и величественно простёр перепончатую лапу, призывая к пище. Он вспал (бедняга Спыр наконец-то смог вздохнуть с облегчением) и огляделся.

— Тут кто-то есть, — сказал он. Внезапно он заметил среди теней на другой стороне пещеры

удирающего со всех лап муравьиного льва. Шлёп запрокинул голову и разразился хриплым смехом.

— Гляньте, до чего я докатился! — гоготал он. — Дрожу от каждой тени и шороха, словно какой-то мелкий головастик! Я готов был поклясться, что этот муравьиный лев — подсланный убийца!

Советники угодливо рассмеялись.

— Мой славный король, — проговорил один из них, смахнув слёзы. — Не стоить забывать о пророчестве. Вас может сразить лишь истинный король, а, как нам докладывают, в окрестностях таковых не в избытке.

Замечание вызвало новый взрыв хохота, после чего эстафету принял другой советник:

— Если только этот муравьиный лев не король всех муравьиных львов!

Но шутка не удалась. Король Шлёп, казалось, был поражён этим замечанием. Советник льстиво оскалился, но даже коллеги взирали на него с осуждением.

Теперь, если на поле рядом с мышами есть жетоны сыра, добавьте их на круг сыра прихвостней. Если начинается испытание, переходите к описанию особого испытания. В противном случае мыши пытаются ускользнуть, не вступая в бой.

Мышь на клетке В выпускает мух, которых утащила из корзины (если они есть). Бросьте по 1 кубик за каждую муху и уберите 1 прыглотита за каждый выпавший символ ★. Затем мыши пытаются бесшумно скрыться. Сложите значения движения всех мышей и бросьте соответствующее число кубиков. Если число выпавших ★ больше числа оставшихся фигурок прихвостней, мыши сбегают. Поместите всех 4 мышей на следующий фрагмент поля («Логово»), как если бы они его исследовали. Если результат броска равен или меньше числа оставшихся прихвостней, мыши вступают в бой. Уберите Шлёпа и 1 прыглотита. Добавьте карты на индикатор инициативы и проведите бой по обычным правилам.

3 Особое испытание. Неразбериха! Если мышей не обнаружили на момент начала испытания, зачитайте вслух сюжетный текст и следуйте инструкциям. В противном случае просто сдвиньте жетон песочных по обычным правилам.

Один из прыглотитов заметил высунувшийся из укрытия мышиный хвост и вскричал:

— Провокаторы! Агитаторы! Впоржение!

В тот же миг Джейкоб выпустил мух из корзины. Жужжащий мушиный рой тут же заполнил всё вокруг. При виде еды непроизвольно защёлкали

розовые жабы языки, два из которых столкнулись и переплелись.

— За Дуббург!

Спыр выпрыгнул из воды и бросился на Шлёпа, однако его удары не причиняли никакого вреда толстой шкуре короля. Коллин покинул своё убежище и взвился в воздух, одновременно заноса меч. Он направил его прямо в грудь Шлёпа, но топ прошёл по касательной. Шлёп отшвырнул принца прочь и раскаписто расхохотался.

— Глупцы! Пророчество не лжёт! Такое отребье, как вы, не причинит мне вреда! Но спасибо, что облегчили мне работу. Из вас получится отличная змеиная закуска.

Мышам придётся сражаться! Уберите с поля Шлёпа и 1 прыглотита. Мышь на клетке В выпускает мух, которых утащила из корзины (если они есть). Уберите по 1 прыглотиту за каждую муху. Добавьте карты на индикатор инициативы и проведите бой по обычным правилам.

Логово



На всём
фрагменте
поля:

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Логово», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Мыши спремглав неслись по петляющим сырым туннелям Подлесья, останавливаясь лишь когда проход перегораживал корень или крупный камень. Позади слышалось кваканье их разъярённых преследователей, но спустя несколько минут звуки погони стихли, и мыши пришли к выводу, что кроваважные амфибии отстали.

Туннель выровнялся, и теперь мыши медленно крались по направлению к залитой тусклым светом пещере. До их ушей долетало приглушённое невнятное бормотание, а подойдя ближе, герои смогли разобрать слова.

2 Особая подготовка. Поместите хорька на клетку с шатким столом, а 3 крыс-воинов — на клетки появления прихвостней по обычным правилам. Выставьте ещё 1 крысу-воина на соседнюю с хорьком клетку. Они что-то обсуждают, и мышам удаётся услышать обрывок разговора. Продолжайте чтение:

— Сова теперь рыщет по округе и ночью и днём, — вполголоса чертыхался хорёк. — Это ведь ты стащил её яйцо?

— Ну да, я, — гнусаво пропищала крыса. — У Смирада на него большие планы. Клык даю, он хочет подарить его Шипуну в обмен на услугу.

— Его помощь не помешает, — согласился хорёк.

— Я оставил в гнезде гномий колпак, чтобы сбить проклятую птицу со следа, — продолжила крыса, — а само яйцо спрятал в Прилужье. Правда, чтобы держать его в тепле, пришлось открыть проход в Жаровню.

— А что насчёт кухни?

— Пока мы с тобой разговариваем, разведчики выводят из строя охрану. Он не почувет угрозу, пока ловушка не захлопнется.

При этих словах крыса довольно хохотнула. Джейкоб обернулся. Из туннеля, ведущего назад к Нерестилице, доносились звуки погони. Времени оставалось в обрез. Либо герои разделяются с прихвостнями, либо окажутся меж двух огней.

Мыши бросаются на огорошенных прихвостней! Перемешайте и выложите карты инициативы мышей на индикатор инициативы. Затем перемешайте и выложите карты прихвостней, включая карту прыглотитов. Пока что не помещайте фигурки прыглотитов на поле. В свой ход каждая мышь должна покинуть свою начальную клетку, пока на ней не появились прыглотиты.

3 Особое правило. Погоня прыглотитов. Прыглотиты быстро отреагировали на мышиное вторжение и организовали погоню. В начале первого хода прыглотитов поместите на поле 4 прыглотитов: на обе клетки, соседние с областью выхода. Прыглотиты считают крыс и хорька врагами, они движутся к ним и атакуют их, как мышей. Хорёк и крысы также считают прыглотитов врагами, передвигаясь к ним и атакуя их, как мышей. Применяйте правила раздела «Прихвостни против прихвостней», изложенные в начале этой главы.

4 Особое правило. Спешный побег. После прибытия прыглотитов любая мышь может выполнить действие исследования, даже если на фрагменте поля есть прихвостни. Бросьте кубик за исследующую мышь. Если выпадает ✨, то мышь успешно выполняет действие.

В противном случае действие тратится впустую. Если мыши успешно проводят исследование, оставьте прихвостней на фрагменте поля «Логово», они продолжают бой друг с другом. Оставьте их карты на индикаторе инициативы. В свои ходы крысы и прыглотиты будут нападать друг на друга. Когда у прихвостней закончатся враги, отложите выжившие фигурки и их карту(ы) инициативы в сторону. Вы с ними ещё встретитесь.

5 Особый обыск. Свиток «Полное исцеление».



6 Особое испытание. 1 жаблодит (появляется на той же клетке, что и прыглотиты), который считает врагами всех, кроме прыглотитов.

Кухонные туннели



На всём фрагменте поля:

- 1
- 2
- 3

1 Особая подготовка. Когда мыши попадают в «Кухонные туннели», поместите 8 тараканов на поворотную клетку и соседние с ней клетки, а затем добавьте их карту на индикатор инициативы. Продолжайте игру. (Помните, что на фрагменте поля «Логово», возможно, ещё не затихла битва.)

2 Особое правило. Разведчики. Тараканы лезут в кухню жены фермера, чтобы разведать путь для крыс. В начале каждого хода тараканов бросьте кубик. Выпавшая цифра — это количество сбежавших тараканов. Не имеет значения, где именно они находились на фрагменте поля. Первыми сбегает те, кто расположен

ближе к поворотной клетке. Откладывайте их в сторону: вы ещё встретитесь. Все остающиеся тараканы, как обычно, двигаются в сторону мышей и атакуют их.

3 Особое испытание. 1 любой прихвостень, выбранный из доступных прихвостней на фрагменте поля «Логово» (если они есть). Поместите его на соседнюю с «Логовом» клетку появления прихвостней.

Кухня



На всём фрагменте поля:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Кухню», один из игроков зачитывает следующее:

Когда мыши сдвинули расшатавшуюся плитку на полу тёмной комнаты, на улице едва забрезжили первые робкие лучики солнца.

— Все кухни похожи как две капли воды, — глубокомысленно изрёк Стыр.

Мыши выбрались из дыры и теперь следовали за тараканами, держащими курс на здоровенный стол. Джейкоб выпалил из сумки крючок с леской.

— Нет смысла ждать, — пояснил он и с силой швырнул крючок, пытаясь зацепиться за край стола. Со второй попытки крючок плотно засел в древесине, и компания взобралась наверх. Стол просто кишел паразитами: туп и пам шныряли тараканы.

— Задержите их! — прокричал Коллин. — А я поищу нашу таинственную драгоценность.

2 Особая подготовка. Поместите 4 тараканов на кухонный стол. Добавьте к ним всех тараканов, которые сбежали из «Кухонных туннелей». Добавьте карту тараканов на индикатор инициативы.

3 Развитие сюжета. Когда мыши побеждают последнего таракана, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин отшвырнул вцепившегося в его лапу таракана и ударом меча разрубил его надвое. Его внимание почти сразу привлёк простой глиняный кувшин на столе, полный разномастной кухонной утвари, в число которой входила простая деревянная поварёшка с вырезанными на ручке инициалами «М. Х.».

Возьмите всех прихвостней, выживших на фрагменте поля «Логово», и поместите их на поворотную клетку «Кухни» или на соседние с ней клетки. Продолжайте игру. Все прихвостни из логова теперь будут атаковать только мышей.

4 Особое испытание. Паук.

5 Развитие сюжета. Когда мыши побеждают всех прихвостней, один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Бросьте оружие! — разнёсся в полумраке дребезжащий голос.

— Новые прихвостни?! — выдохнула Трель. — Плохи наши дела.

Спыр и Джейкоб покосились на Коллина. Они были не в состоянии драться дальше. Принц кивнул.

— Мы сдаёмся! — крикнул он, воткнув меч в кухонный стол. Они повернулись навстречу новой угрозе. Тьму прорезал свет, когда кто-то зажёл свечу. Слабое мерцающее пламя рождало причудливые тени, пока к ним опасно приближался незнакомец, выставив перед собой меч.

— Мы не причиним вам вреда, — проговорил Коллин.

— Этот голос... — протянул незнакомец. — Это... и вправду ты?

— Я? — переспросил Коллин.

Незнакомец ступил в луч света, озаряющий стол, и Спыр, ахнув, упал на одно колено. Коллин же впервые за очень долгое время вновь почувствовал себя маленьким мальчиком.

— Отец?!

Убелённая сединами мышь улыбнулась и отбросила меч. Отец и сын бросились друг к другу в объятия. Ни один не хотел первым отпустить другого, боясь потерять навсегда.

— Я думал, что уже никогда тебя не увижу...

— Невероятно, — вторил сыну король Эндон. — Мой храбрый мальчик! Я так тобой горжусь!

Трель исподлобья глянула на Джейкоба:

— Что тут вообще происходил?

Если вы читаете это, значит, мыши выполнили условие победы и нашли нечто ценное.

Это считается победой в главе. Коллин нашёл своего отца! Если вы играете в режиме кампании, верните сюжетное достижение «Король» (из базовой игры) в тайник группы!

Сказка продолжается

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Позволь представить тебе моих спутников, отец, — сказал Коллин. — Вот эта милая дама — Трель, она истинный воин с доброй и верной душой.

Трель, казалось, расперялась, но постаралась присесть в своём лучшем реверансе.

— Приятно познакомиться, Трель, — наклонил голову Эндон.

— А это Джейкоб, наш проводник по Нижнелесью.

— Честь для меня, сударь, — опозвался король Эндон, с любопытством разглядывая ящерицу. Зарубка, свернувшись калачиком, прикорнул на мягкой голове геккона, словно некое подобие шапки. Джейкоб отвесил поклон с учтивым «Милорд...».

— Милорд?! — воскликнул Спыр. — Это же король!

— Но не мой король, — опозвался Джейкоб.

— Это неважно, уверяю вас, — пренебрежительно махнул лапой Эндон. — А вы кто, почтенный?

— Это Спыр, — ответил Коллин. Король выгнул бровь, не веря своим ушам.

— Я не ослышался, ты сказал «Спыр»?

— М-м... да, отец.

— Разбойник со Старомельничной дороги?

— По правде, — ответил Спыр подходящим, как ему казалось, тоном, — я не стацил и половины того, что приписывает мне молва.

— Ты украл целую повозку драгоценностей, которую я отправил в дар Окрестнору, — возразил Эндон. — Прекрасно это помню. Угнал её из-под носа у моей личной гвардии, но не смог перебраться через реку и утопил все сокровища.

Спыр опустил лохматую голову.

— Ах да, я и забыл...

В брошенном на сына взгляде Эндона сквозило беспокойство:

— Коллин, ты и твои друзья здесь ради кражи? Так вот кто ты теперь?

Коллина кольнуло чувство вины за то, что он согласился пройти испытание провидцев.

— Отец, никто не отрицает прошлое Спыра, даже он сам. Но с тех самых пор, как Ванестра попыталась отнять у нас королевство, Спыру не было равных в честности и отваге. Он один из славнейших героев, что когда-либо знали наши края.

— Правда? — вскинул голову плут.

— Конечно, и я горд называть тебя своим другом. Всех вас.

Спыр, Трель и Джейкоб раздулись от гордости и будто бы даже стали чутьчуть выше, а Эндон с удовлетворением отметил, каким умелым вождём вырос его сын.



— Ванестра... — повторил король.
 — Она умерла. Мы победили её, отец. Но замок теперь пустует, а я не знаю, как идут дела в королевстве без нас. Как тетушка Мэгги? Она... она и есть жена фермера?

— Это дом её сестры. В королевстве беспорядки. По землям бродят разбойники, и в деревне, где живёт Мэгги, беспокойно. Она не может уехать, но и мне остаться не позволила. Теперь я живу с её сестрой и зятем здесь, на ферме. Они добрые и надёжные люди.

Король тяжко вздохнул.

— Ты беспокоишься за свой народ, — понял Коллин.

— Ты прав. Им нужен топ, кто поможет им пережить сумные времена. Но это буду не я. И не ты, мой храбрый сын. Но, сказать по правде, я примирился с судьбой. Я лишь хотел бы, чтобы сыскался герой, который положит конец беззаконию.

— Коллин, — обратился к принцу Джейкоб, — не хочу показаться грубым, но времени мало.

Коллин кивнул.

— Ты прав. Идём, отец, мне ещё столько нужно тебе рассказать. Собери вещи, мы подождём.

Но король лишь улыбнулся и покачал головой.

— Нет, сынок.

— Но, отец!

— Я слишком стар для долгих путешествий. Я вижу, ты весь в боевых ранах. А от меня в бою ныне толку мало. Боюсь, я уже не топ человек, что раньше.

Коллин взглянул на мышиное пельце своего отца, и оба рассмеялись.

— Ну, скажем тогда, что я уже не та мышь, что раньше. Однако мне и не нужно. Я смотрю на тебя, и моё сердце сжимается от счастья. Знаю, твоя матушка тоже наблюдает за тобой и тоже гордится.

Коллин сморгнул слёзы и начал было:

— Отец...

— Нет, обожди минутку.

Король исчез в темноте и вернулся с короной.

— Нет, — решительно возразил Коллин. — Она твоя.

— Ты неправ, — ответил Эндон. — Корона не принадлежит ни одному живому существу. Она собственность королевства, а сейчас я ничего не могу сделать для стра-

ны. В прошлом короли и королевы отказывались от короны, когда не могли больше служить родине. Настал и мой черёд. Для меня было честью служить государству, пока я был молод, а теперь для меня честь передать корону своему отважному сыну.

С этими словами король поднял корону, ярко сверкнувшую в первых лучах восхода.

— Да здравствует король Коллин! — выкрикнул Эндон.

— Да здравствует король Коллин! — вторили остальные, опустившись на одно колено. Даже Джейкоб.

— Клянёшься ли ты служить своему королевству и защищать его границы и народ? — спросил Эндон.

— Клянусь!

Эндон хитро улыбнулся и торжественно продолжил:

— Клянёшься ли ты защищать всех добропорядочных зверюшек этой страны, от мала до велика?

Коллин рассмеялся и поклялся. Эндон возложил корону на голову сына.

— Что ж, передача власти свершилась, пусть и тайно.

Коллин сжал обеими лапами плечи отца и пообещал:

— Клянусь, я восстановлю королевство!

— Знаю, — улыбнулся Эндон. — А теперь иди! Вам надо спешить! Солнце встаёт, а время, как справедливо заметил почтенный Джейкоб, на исходе. Я дам вам морковку, подарок фермера. У неё много замечательных свойств. Покажешь её любому кролику, и он вмиг домчит тебя куда нужно.

— Поклонись от меня тётушке Мэгги, — попросил Коллин. — И дожись меня. Я вернусь, отец, и очень скоро.





Глава 5

На дивных берегах Струйки

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Пока Коллин, Стыр, Джейкоб и Трель храбро сражались с разъярённым кропвем, их друзья тоже угодили в переделку: Тильду и Нэза унесло по опасным порогам Свиспопада. Целительницу почти сразу же вырвало из крепких лап кузнеца, а самого его закружило в бурлящем потоке. Мгновенье спустя следом за ними в воду бросилась Лили. Она видела, как барахтается Нэз и как бесчувственную Тильду уносил течением. Раздался громкий всплеск, возвестивший, что Магикуса и Нерэ присоединились к остальным в ледяной воде.

— Я не смогу спасти всех! — испугалась Лили. Но Нерэ тут же вынырнула рядом с ней, прижимая к себе Магикуса.

— Лили!

Мышь обернулась и увидела у водопада Анселя.

— Я спасу Тильду, а ты возьми на себя Нэза!

С этими словами воин прыгнул в Свиспопад и со всех лап погрёб к Тильде. Лили как могла боролась с течением, однако изобретатель скрылся под водой до того, как ей удалось подплыть. Набрал в лёгкие побольше воздуха, Лили нырнула в ледяные глубины. Было слишком темно, к тому же вода немилосердно бросала и крупила её. В отчаянии мышка шарила лапами, но не находила ничего, кроме камней и водорослей. Вскоре ей пришлось вынырнуть. Все её усилия оказались тщетны. Только и оставалось, что плыть к берегу. Наконец уставшая и продрогшая до костей лучница растянулась на земле.

— Эй! Лили!

Подняв голову, Лили увидела Магикуса, Нерэ и Нэза. На другом берегу.

— Ох, нет, — простионала она.



Цель главы

Доставить Тильду в Прилужье.

Победа

Мыши побеждают, если сумеют доставить Тильду на фрагмент поля «Прилужье», зачистить его от прихвостней и поместить Тильду в целебную воду.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся исцелить Тильду в Прилужье, 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. Если вы играете в режиме кампании, то не можете выбрать мышей из главы 4. Тильду выбрать нельзя, поскольку ей требуется медицинская помощь. Она без сознания, и её нужно доставить в Прилужье.

Подготовка колоды встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Свистопад», «Нора Духов», «Берег Струйки» и «Прилужье» так, как изображено ниже.



Примечание: «Свистопад» используется дважды (см. колонку справа).



Начальная клетка Тильды



Разместите группу из 4 мышей по 4 указанным клеткам. Поместите Тильду на указанную клетку и положите фигурку набок, чтобы показать, что она без сознания. Затем откройте карту встречи и начинайте главу.

Особые правила главы

Мышь уносит течением

В начале этой главы потерявшая сознание Тильда плывёт по течению. Пока Тильда в воде, её карта инициативы лежит на индикаторе инициативы вместе с картами мышей из группы. В свой ход Тильда просто перемещается на 1 клетку по течению (на 2 клетки, если идёт дождь).

Спасение Мышь из воды

Мыши могут попытаться вытащить Тильду из воды. Когда мышь, находящаяся на водной клетке с Тильдой, передвигается на другую водную клетку в свой ход, она может взять с собой целительницу. Мышь, перемещающаяся с водной клетки на берег (или на лист, или на черепаху), не сможет выта-

щить Тильду самостоятельно. Чтобы помочь ей, на клетке, куда она хочет вылезти с Тильдой, должна быть хотя бы 1 дружественная мышь. Каждая участвующая мышь бросает по 1 кубу. Чтобы вытащить Тильду и мышь из воды, нужно не менее 2 ★. Для спасения Тильды нельзя использовать групповые предметы, такие как крючок с леской. Как только Тильду вытащат из воды на берег, черепаху или лист, уберите её карту с индикатора инициативы и следуйте правилам передвижения Тильды по суше, приведённым ниже. Когда мыши впервые вытаскивают Тильду из воды, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

Перенос Мышь по суше

Мышь, начавшая ход на клетке с Тильдой, может её перенести. Значение движения этой мыши уменьшается до 0. Фигурка Тильды двигается вместе с этой мышью, чтобы показать, что Тильду несут. Перед передвижением мышь, как обычно, бросает кубик, чтобы определить очки движения. Фигурка бессознательной Тильды остаётся лежать на боку и не считается фигуркой на клетке. Прихвостники не обязаны останавливаться на клетке с бессознательной Тильдой, если на этой клетке не находится другая мышь.

Свистопад используется дважды

Фрагмент поля «Свистопад» в этой главе используется дважды. После того как мыши в первый раз покидают «Свистопад», переместите его на новое место — к восточному краю «Берега Струйки» (смотрите рисунок слева). Когда мыши во второй раз попадают на «Свистопад», считайте его новым фрагментом поля.

Свистопад 1



На всём фрагменте поля:

1

2

1 Особое правило. Опасные воды. Если мышь завершает ход на любой водной клетке этого фрагмента поля, то не только смещается по течению, но и бросает кубик. Если выпадет ★, мышь получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Мышь на черепахе или на листе не бросает кубик.

Примечание: Тильда не бросает кубик.

2 Особое правило. Тильду уносит за край. Если Тильду уносит за край «Свистопада», мыши смогут попытаться вытащить её из воды на «Берегу Струйки». Поместите фигурку Тильды на её карту инициативы и отложите карту в сторону с индикатора инициативы. Любая другая мышь, которую выносит за край, как обычно, становится пойманной.

Нора Духов



На всём фрагменте поля:

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Нору Духов», один из игроков зачитывает вслух следующее:

С них ручьями стекала вода, но они всё равно бежали что было мочи.

– Вон она! – завопил Нэз, заметив тело Тильды, увлекаемое течением Струйки. – На повороте сподручнее словить её!

Но Ансель внезапно выбросил лапы в стороны, останавливая друзей. Нэз прихлопнул комара величиной с его собственную лапу.

– Чего вспал, модник? – поинтересовался он, но Ансель прикрыл изобретателью рот лапой, одновременно втянув его в гущу травы.

– Нора Духов! – шепнул он.

Перед мышами расстилалась поляна, и посреди неё лежало громадное бревно, чернеющее нупро которого напоминало ощерившуюся пасть.

– Местные говорят, что здесь обитают призраки. Спёранные голоса доносятся откуда. О тех, кто дерзнул отправиться туда на разведку, больше никто не слышал.

– Ясенько, – протянул Нэз. – Ну тогда вы, прусишки, сидите здесь, а я пойду выручать мою подругу.

– С этим местом определённо что-то не так, – прошептала Нерэ.

В этот момент из чащи леса вылетел вооружённый злофей и замер у бревна. Оглядевшись, словно опасаясь, что за ним следят, он нырнул внутрь.

– Видели? – прошептал Ансель.

– Я видел только, как тряслись твои поджилки! – выпалил Нэз, выходя на поляну.

– Что это за звук? – насторожилась Лили. – Слово что-то движется сквозь листву. Я бы даже сказала – скользит...

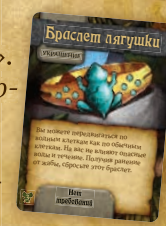
– Змея! – заорал кузнец. Выскочив из кустов, они увидели в ужасе бегущего к ним Нэза. За ним стремительно вилась массивная туша Шипуна.

– Ос-с-становис-с-с-с! – преобладал змей. – Мне пора куш-ш-шать!


2 Особая подготовка. Когда мыши исследуют «Нору Духов», не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите на самую дальнюю от мышей клетку появления прихвостней свернувшегося в кольцо Шипуна. Не забывайте, что после добавления его карт на индикатор инициативы карта «Бросок Шипуна» должна оказаться выше «Кольца Шипуна». Поменяйте их местами, если необходимо.

3 Задание. Осмотр бревна. Мыши могут сбежать от Шипуна и осмотреть пустое бревно, в котором скрылся разведчик-злофей. Если все мыши находятся на поворотной клетке, одна из них может выполнить действие исследования, даже если Шипун всё ещё в игре. Если мыши покинут этот фрагмент поля, не победив Шипуна, а потом вернуться, то им придётся вновь встретиться с Шипуном!

4 Особый обыск. «Браслет лягушки». (Примечание: это украшение позволяет мыши двигаться по воде.)



5 Особое испытание. Гипноз Шипуна. Если Шипун в игре, каждая активная мышь в поле видимости Шипуна должна бросить число кубиков, равное её значению познаний. Если не выпало хотя бы 1 ★, мышь получает жетон оглушения. Как обычно, сдвиньте жетон песочных часов.

 Ночь. Если мыши исследуют «Нору духов» ночью, то вдобавок к прихвостням поместите

на фрагмент поля жетон совы Ольги и следуйте всем правилам со страницы VIII этой книги сказок.

Улей



На всём
фрагменте
поля:

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Улей», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они спотыкаясь брели по тёмному бревну. Запах старого дерева напомнил Лили о доме, остальные же осторожно ползли вперёд с оружием наизготовку. Вскоре они заметили тёплый оранжевый свет.

— Осторожнее, — предупредил Магикус.

Путники спустились в открытый зал, состоящий из множества сот, покрывших почной геометрической сеткой стены, пол и потолок. Некоторые соты были разорваны и пусты, другие наполняли неприятно пахнущее молочно-белое вещество, а от трепых исходил мерцающий оранжевый свет. Внутри них плавали подёргивающиеся человекоподобные существа.

— Носы под хвосты! — протянул Нэз. — Что ж это за место?

В центре зала находился прямоугольный постамент, окружённый юными злофеями. На его вершине возлежала крупная злофея-матка. Некогда сильная и могущественная, сейчас она была едва жива.

— Вы вторглись в священный зал вознесения! — с трудом воскликнула злофея. — Такая дерзость у нас карается смертью!

Она зашла кашлем и даже изменилась в лице от напряжения.

— Смирнейше просим прощения, — со всей серьёзностью обратился к ней Магикус. — Мы сделали это не нарочно.

— Мне уже недолго осталось... — выдохнула она. — Я должна назначить наследницу до новолуния, иначе всё будет кончено!

— Она их королева, — догадалась Лили. — А это... что-то наподобие пипомника.

— Уж не хочешь ли ты сказать, что мы попадаем по детишкам? — Нэз в ужасе уставился вниз, представив, как сопа лопается под его весом.

— Так и есть! — вскричала королева. — И это поже у нас карается смертью!

— Похоже, здесь на всё одно наказание, — покачал головой от такой узости мышления Магикус. Из углов зала выступили пышущие праведным гневом злофеи-стражники, облачённые в броню из панцирей насекомых.

— Ну, зато теперь мы знаем, откуда берутся феи, — подытожила Лили.

— А ещё мы знаем, как их остановить, — осклабился Нэз, поигрывая молотом.

— Я понимаю, чего вы хопипте! — хрипло произнесла королева. — Запугать мою наследницу! Запугать весь наш улей!

— У вас и это карается? — уточнил Нэз. — Знать бы чем. Я-то вот смекаю, что смертью, но сэр Ажурные Штаны, — он указал на устало вздохнувшего Анселя, — надеется, что пудингом.

Королева брезгливо скривилась от проявленного незваными гостями неуважения и, махнув дрожащей лапой, дала сигнал стражникам.

Мыши должны сразиться со злофеями, а затем сбежать с фрагмента поля «Улей», пока умирающая королева не призвала новых воинов!

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Вместо этого разместите 4 злофеев по обычным правилам. Выложите жетон королевы-злофеи на прямоугольную широкую клетку посередине улья. Мыши не могут перемещаться на этот жетон или атаковать королеву. Жетон королевы-злофеи блокирует линию видимости.

3 Особое правило. Движение по сотам. Улей полон личинок. Их видно в некоторых сотах. Часть личинок уже вылупилась, оставив после себя пустые разорванные соты. Мыши не могут перемещаться на такие соты (как и на клетку с жетоном королевы-злофеи).



4 Особое правило. Атака с сот. Соты очень хрупкие. Если мышь проводит ближнюю атаку, находясь на соте с личинкой или на неповреждённой соте без личинки, и не наносит ни одного удара, то она промахивается и задевает свою соту. Если мышь стояла на неповреждённой соте без личинки, она проваливается и получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Фигурка мыши падает. Если мышь стояла на соте с личинкой, королева-злофея яростно визжит и пускает в мышь пурпурный шар колдовской энергии. Проведите дальнюю атаку по этой мыши, бросив 4 кубика.

5 Особый обыск. Злофеям нравится собирать блестящие предметы. Вокруг ложа королевы разбросаны разные ценные вещи. Первая мышь, которая выполнит успешный обыск на соседней с королевой клетке, может забрать из колоды обыска любой 1 групповой предмет и перемешать колоду.

6 Особое испытание. 2 злофея.

Погбережье



1 Особый обыск. «Привал». (Примечание: эта карта поможет мышам подлечиться.)

2 Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля.

Берег Струйки



1 Развитие сюжета. Если мыши исследуют «Берег Струйки», но при этом ещё не вытащили Тильду из воды, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они остановились у кромки воды и стали озирааться.

– Мы опоздали! – застонал Нэз, упав на колени.
– Нет! – закричал Ансель. – Смотри!

Все уставились туда, куда указывал рыцарь, и заметили Тильду, которую медленно несло течением.

– Милоспивые небеса, мы не опоздали! – воскликнул Магикус. – Быстрее, дружно!

2 Особая подготовка. Если мыши уже вытащили Тильду из воды, никакой особой подготовки нет: как обычно, откройте карту встречи.

Если Тильда всё ещё в воде, поместите её фигурку на среднюю водную клетку на западном крае (см. выше) и добавьте её карту инициативы к остальным. Затем откройте карту встречи и продолжайте игру по обычным правилам.


3 Особое правило. Спокойный поток. На «Берегу Струйки» течение спокойнее. Чтобы вытащить Тильду из воды, на кубиках достаточно выбросить хотя бы 1 ★. Соответственно, вытащить её может даже одна мышь.

4 Особое правило. Водный выход. «Берег Струйки» и следующий фрагмент поля, «Свистопад», соединяются рекой. Мыши могут покинуть «Берег Струйки» только по воде. Поместите мышь (или мышей, если они на листе-лодке) на следующую доступную

водную клетку на фрагменте поля «Свистопад». Когда первая мышь попадает на «Свистопад», откройте карту встречи и расставьте прихвостней, как если бы мышь попала на «Свистопад» действием исследования. Любая другая мышь, оставшаяся на «Берегу Струйки», перебирается по воде на «Свистопад» как обычно (если, конечно, речь не о Тильде).

В свой ход прихвостни с «Берега Струйки» будут тоже двигаться вслед за мышами по воде на следующий фрагмент поля. Когда фигурка мыши или прихвостня попадает на новый фрагмент поля по воде, её ход заканчивается.

5 Особый обыск. Лист. Положите жетон листа в тайник группы. Мышь может выполнить вспомогательное действие, чтобы забрать лист из тайника группы и поместить его на любую соседнюю и незанятую водную клетку, чтобы сделать лист-лодку. Спустив лист на воду, мыши не смогут забрать его обратно, и его будет сносить течением.

 Ночь. Если мыши покидают фрагмент поля «Берег Струйки» ночью, все оставшиеся на нём прихвостни не следуют за мышами на «Свистопад». Уберите их, когда с «Берега Струйки» уходит последняя мышь.

Свистопад 2



На всём фрагменте поля:

1 Особое правило. Опасные воды. Если мышь завершает ход на любой водной клетке этого фрагмента поля, то не только смещается по течению, но и бросает кубик. Если выпадет ✨, мышь получает 1 ранение, от которого нельзя

защититься. Мышь на черепахе или на листе не бросает кубик.


Примечание: Тильда не бросает кубик.

2 Особое правило. Тильду унесло за край. Если Тильду уносит за край 2-го «Свистопада», то мыши проигрывают в этой главе!

3 Особое правило. Помощь лесовиков. Если вы играете в режиме кампании, а в тайнике группы есть жетон «Лесовики» (его можно получить в главах 1 или 2Б), то таинственные лесовики почему-то вам помогают вытащить Тильду из воды. Пытаясь вытащить Тильду из воды на этом фрагменте поля, добавьте ещё 2 кубика к броску.

4 Особый обыск. «Привал». (Примечание: эта карта поможет мышам подлечиться.)



 Ночь. Если мыши исследуют 2-й «Свистопад» ночью, то вдобавок к прихвостням поместите на фрагмент поля жетон совы Ольги и следуйте всем правилам со страницы VIII этой книги сказок.

Прилужье



На всём фрагменте поля:

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Прилужье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

В Прилужье было тихо. Ни одна птица не щебетала в кронах деревьев. Улицы были пустынные, а жители, если и сидели по домам, то к окнам не подходили.

— Где же все? — гадала Лили. — Неужели жители покинули деревню?

— По большей части, — ответил ей Ансель. — А те, кто остался, прячутся по домам. Но нет времени разбираться почему. Деревня построена на месте водоёма, известного своими целебными свойствами. Надобно опустить Тильду в его воды. За мной!

Но стоило только мышам сделать несколько шагов, как на них с грозным кличем налетели злофеи.

— Тащите её в воду! — велел Нэз. Развернувшись к злофеям, он прокричал:

— Прилужье не для таких, как вы! Теперь вы нарушители! А нарушительство, — ухмыльнулся изобретатель, — у нас карается смертью!

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Вместо этого разместите 4 злофеев. Если мыши победили Шипуна на фрагменте поля «Нора духов», выставьте только 3 злофеев.

3 Особое правило. Исцеление Тильды. Чтобы исцелить Тильду (и выполнить одно из условий победы главы), мыши должны перенести её в воду.

4 Особое испытание. Кротвь.

5 Развитие сюжета. Если все прихвостни побеждены, а Тильда находится в пруду, мыши выиграли! Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Веки Тильды затрепетали. Затем она медленно открыла глаза и уставилась на озабоченную мордочку Магикуса. Постепенно мышья начала осознавать, что лежит в водоёме с искрящейся тёплой водой.

— Магикус? — позвала она. — Где это я?..

— Тильдушка! — распробался здоровяк Нэз, упав возле неё на колени. — Я уж думал, что померла ты. Я ж...

Он резко отёр струящиеся по щекам слёзы кулаком.

— Я видела такой странный сон, — вымолвила Тильда. — Мне снился король Эндон. Но не мышью, а ещё человеком. Он потерял корону и плакал. Было так странно. Я пыталась его приободрить, но он взглянул на меня, и тут я поняла, что он плачет не от горя. Затем мы вместе сели, пообедали форелью и сыграли в «Не бей судьбу».

— Ещё человеком? — удивился Ансель.

— Лучше не спрашивай, — отозвалась Нерэ.

— Мы не одни, — предупредила Лили и указала лапой на окраину поляны.

Остальные потянулись за оружием, а Нэз закрыл собой Тильду, пока та выбиралась из водоёма.

— Мы не причиним вреда, мыши нам друзья всегда! — донёлся странный голос.

Из-за деревьев выступило потрепанное семейство гномов. Старшие подняли руки, будто сдаваясь. Ансель вздохнул с облегчением, заведя зелёные большие пальцы. Гномов было семеро: престарелые мать и отец, а с ними пятеро отпрысков, все как один — грязные и оборванные. Кажется, старшие гномы серьёзно пострадали.

— Мне препит просит чужих, но важнее спасти родных, — продолжал отец-гном. — Нас преследует с утра сумасшедшая сова!

Его речь оборвалась, поскольку деревню накрыла гигантская тень.

— Она гонится за ними! — воскликнула Лили.

— Скорее, в этот дом! — скомандовал Ансель и сопроводил семейство в ближайшую лачугу.

Если вы проходите эту главу в режиме кампании и у вас нет карты способности «Гномий огород», то гномы делятся с вами полезной информацией в знак благодарности. Выберите персонажа в группе. Он бесплатно получает способность «Гномий огород».

Сказка продолжается

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Путники неслись сквозь прохладный ночной воздух, цепляясь за мех ездовых кроликов. Они перепрыгивали через корни и ныряли в тайные норы, мчались сквозь кусты и огибали камни. Поездка нагоняла дрожь, но Коллин всё ещё прокручивал в уме недавнюю встречу с отцом. Когда он был маленьким мальчиком, отец был для него всем. Сильный и стабильный, он был добр с людьми и, казалось, знал ответы на все вопросы. А теперь от него осталась лишь хрупкая оболочка, и Коллин осознал, что время, проведённое вне родных стен, позволило ему наконец увидеть, кем был Эндон на самом деле, — не легендой и не героем, а живым человеком, столь же уязвимым, как и остальные, просто более сильным духом.

Вскоре они уже были в гроте Эха. Проходя через водопад, Коллин заволновался: что же он скажет провидцам? Три предсказателя приковыляли к нему из тьмы. Но на этот раз они выглядели довольными и улыбались. Коллин покачал головой и сказал:

— Простите. Я не смог выполнить вашу просьбу и не принёс украденную у вас ценность.

— О-хо-хо! — отозвались провидцы. — Так ли это?

— Ну, я принёс кое-что, — признал Коллин, — но это не то, о чём вы думаете.

— Да ты, никак, обучился читать наши мысли?

— Нет, конечно. Однако то, что я нашёл, никогда вам не принадлежало. Оно моё. То есть эта вещь принадлежала моему отцу, но теперь она моя.

— Твоя, — отозвалась троица. Тут Коллин припомнил слова отца.

— Ой, нет, не совсем моя. Эта вещь принадлежит королевству.

– И забрали её у королевства.
– Так это то, что нужно? – удивился Коллин. – Я должен был вернуть корону? Если испытание пройдено, расскажете ли вы нам, где растёт подходящее дерево для нашего народа? Или мне нужно отдать вам корону?
– Испытание ещё не пройдено, – ответствовали провидцы. – Оно продолжается.
– Продолжается? – вскричал Джейкоб. – Во имя... Да когда же всё это кончится?!
– А когда всё заканчивается? – ответили незрячие мыши, шаркая назад во мрак. – Отправляйтесь в Прилужье. Разыщите своих друзей.
– Хорошо, – сказал Коллин. – А потом я вернусь, и мы снова поговорим.
– Неужели? – донеслось в ответ. – Мы не так уверены в этом.
– У нас был уговор! – крикнул в темноту Коллин, но предсказатели уже исчезли.
Кролики любезно согласились довезти друзей до Прилужья, но Коллина снедала обида. Что за игру заперяли провидцы? Мысленно он уже представлял, как жители Дуббурга бредут по направлению к Нижнелесью. Все они ждут, что Коллин найдёт для них новый дом и будет защищать их, таких уязвимых. Как делал его отец.
Коллин чуть не свалился на землю, когда четыре кролика резко остановились посреди лесной тропы.
– А ну, покажись! – прокричала Трель. – Кто там?
Из подлеска, спотыкаясь и лова ртом воздух, вывалилось жалкое существо.
– Мак-Пуз! – удивился Стыр. Одежда шерифа была изодрана, мех торчал клочьями, а в глазах читалась паника.

– См... См... Смрад! – заикаясь, пробормотал Мак-Пуз. – Он прогнал меня!
– А как же Жёлудь Дуббурга? – вскричал Коллин. – Ты же обещал сохранить его! Поворачиваем в Лощину, быстро!
– Попридержи кроликов, юноша! – насутился Мак-Пуз. – Оставь свои оскорбительные домыслы и дай уважаемой белке хоть слово сказать!
Шериф стянул с широких плеч мешок и, порывшись внутри, вытащил прекрасный жёлудь. Пробивающийся сквозь листву солнечный свет заиграл на золотистых боках.
– Каждый раз глаз не оторвать! – восхитился Мак-Пуз. – Просто поразительно!
Коллин, рассмеявшись, хлопнул в ладоши.
– Мак-Пуз, ты просто чудо! Прости, что сомневался в тебе. Ты всё себя достойно.
– Ещё бы, – фыркнула белка.
– Нельзя терять ни минуты. Залезай на кролика, ты отправишься с нами в Прилужье.
– В Прилужье?! А как насчёт Сорвиголовы Лощины? Не можем же мы бросить горожан в трудный час!
– Сейчас трудно всему Нижнелесью, – упрекнула его Трель. – Сорвиголовая Лощина – лишь часть проблемы.
– Тем более, наши друзья в Прилужье, – продолжил Коллин. – Они нужны нам, если мы хотим дать отпор Смраду.
С этими словами Трель уступила шерифу своего ездового кролика, а сама присоединилась к Стыру. Зверь оглядел белку сверху донизу расширившимися от ужаса глазами. Мак-Пуз сконфуженно улыбнулся:
– Прости, старина.





Глава 6

Вся мышинная рать

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин и его спутники прибыли в Прилужье рано утром. После того как ездовые кролики высадили путешественников на окраине деревни, Коллин дал каждому из них четвертинку волшебной морковки.

— Благодарю, что подвезли, друзья. Ваша поддержка в деле освобождения Нижнелесья неоценима.

Печальная морда кролика, несшего Мак-Пуза, подразумевала, что четвертинки волшебной морковки явно недостаточны, однако его друзья уже упрыгали в заросли, чтобы полакомиться угощением.

— В Прилужье слишком тихо... — заметил Джейкоб. — Что-то неладно.

Мыши достали оружие и со всеми предосторожностями вступили в деревню.

— Посмотрите туда, — указала Трель. — За нами наблюдают из хижин.

Коллин приветственно помахал лапой, и дверь хижины приоткрылась. Все увидели Анселя. Опасливо поглядев на небо, он жестом позвал героев. Воссоединившиеся друзья обнялись и обменялись тысячами вопросов, не забыв и обсудить корону Коллина, которую тот достал из сумки.

— Получается, Тильда наша тоже прорицательницей сделалась? — спросил Нэз.

— Скорее всего, истоком её сна послужила магия целебных вод, — размышлял Магикус. — У Тильды есть и свои магические способности, но водоём, без сомнения, усилил их.

— Я так вами горжусь, — сказала Тильда, списнув Коллина в объятьях.

— Точно, мы все тобой гордимся, парень, — поддакнул Нэз. — Готов поспорить, твой старик тоже страшно горд.

— Истинный суверен! — восхищённо проговорил Ансель и, прежде чем кто-нибудь смог его остановить, упал перед Коллином на одно колено, поклявшись служить ему до конца своих дней. Коллину сделалось неловко, но он попытался с честью выйти из положения.



— Благодарю тебя, Ансель. Ты помог моим друзьям. Эти мыши дороги мне, и я ценю твою беззаветную отвагу.

Физиономия Анселя озарилась горделивой улыбкой. После этого все отдали должное храбрости Мак-Пуза, спасшего Жёлудь Дуббурга.

— Я всегда знала, что ты достойная белка, — подбодрила его Тильда. Но туп всеобщим вниманием завладел Стыр:

— А я не понял. Кто ж всю деревню сожрал? Эти гномы, что ли? — плут указал на гномье семейство.

— Если где-то случилась беда, виноватые гномы всегда! — сердито бросила гномиха-мать, после чего Магикус рассказал, как на деревню напали злофеи, а жители попрыгались. Ещё он поведал о преследовании совы и о бедственном положении семейства гномов.

— Получается, что сова винит в пропаже своего яйца гномов.

Зардевшись, Стыр пробормотал:

— Уж и не знаю, с чего она это взяла...

— Известно всем, что совы вруп как дышат, — промолвил отец-гном. — Я никогда о том яйце не слышал!

— Кажется, я начинаю понимать, — протянул Коллин. — Мы шли на окраину леса в дом фермера. — Гномы

внимали ему со страхом и благоговением, фермер и его жена были у них в большом почёте. — И подслушали, как одна крыса хвасталась украденным яйцом. Она сказала, что спрячала его где-то в Прилужье.

— Тогда нам надлежит скорее его найти, — заявил Ансель. — Мы восстановим справедливость, вернув яйцо в гнездо и положив конец спрадациям и совы, и гномов.

— Вернёшь яйцо, и мы, могу поклясться, всю жизнь готовы для тебя спараться, — заверила гномиха-мать. Это было сказано настолько искренне, что Коллин не сомневался — гномы во что бы то ни стало исполняют обещанное, а в местах, подобных Нижнелесью, никогда не знаешь, когда может потребоваться услуга гномов.

— Договорились, — сказал он, и после того, как каждый гном пожал лапу каждой мышке, все отправились прочёсывать Прилужье. Те местные, что решились открыть дверь незнакомцам, спарались всячески помочь, так что вскоре яйцо нашлось. Завернутое в одеяло, оно лежало в полуразрушенном доме на старой тепловой опдушине. Но тут возникла новая проблема. Гномы были уверены, что мышам ни за что не перенести яйцо через расщелину Лесокола, а стало быть, их всю жизнь будут преследовать за преступление, которого они не совершали.

Вдруг на Нэза снизошло озарение:

— Будь у меня инструмент, я б срубил ветку с дерева подле расщелины. Ежели повезёт, она грохнется аккурат мостком через ущелье.

— А мне что делать? — поинтересовался Мак-Пуз.

— Пока оставайся здесь, — ответил Коллин. — Помогай охранять Прилужье. Мы вернёмся за тобой, когда в Сорвиголовой Лощине снова будет безопасно.

Цель главы

Вернуть яйцо Ольги в гнездо.

Победа

Мыши победят, если доставят яйцо Ольги в гнездо в целостности и сохранности и зачистят дерево от прихвостней.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся вернуть яйцо Ольги и зачистить дерево, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Также мыши проиграют, если яйцо разобьётся.

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. Вам также понадобятся жетоны и карты инициативы Уфа и Зарубки, им отведена важная роль в этой главе (пока что отложите их в сторону). Мыши начинают главу с картой обыска «Топорик сурка». Выберите мышку, которая получит это оружие.

Подготовка колоды встреч

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

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Прилужье», «Лесокол», «Нора Духов» и «Чертополоховая гряда» так, как изображено ниже.



Теперь положите на «Прилужье» фрагмент дерева, а затем фрагмент ветки так, чтобы она выходила на соседний фрагмент «Лесокол». Группа из 4 мышей начинает главу на клетке подъёма на фрагменте дерева. Поместите 4 огненных тритонов на клетку появления прихвостней на конце фрагмента ветки.

Особые правила главы

Яйцо

Мыши должны принести яйцо в гнездо Ольги. Единственный способ перемещать яйцо — это катить его. Яйцо неудобное и хрупкое. Нелетающие фигурки не могут передвигаться на обычную клетку с яйцом. При проведении дальних атак по маленьким фигуркам яйцо блокирует линию видимости.



Перемещение яйца

В свой ход мышка может потратить действие, чтобы толкнуть яйцо и посмотреть, как оно покатится. Для этого мышка должна стоять на соседней клетке с яйцом. Поверните яйцо так, чтобы его стрелка указывала направление, в котором вы его толкнёте. Возьмите 1, 2 или 3 кубика действий. Бросьте выбранное число кубиков и сложите выпавшие цифры. Передвиньте яйцо на соответствующее

число клеток в направлении стрелки (*пересечение жёлтой линии против её стрелки стоит 3 очка движения*). Если яйцо останавливается не на соседней с мышью клетке, подбросьте жетон сыра и передвиньте яйцо ещё на 1 клетку в указанном сыром направлении. Когда мышь выполняет действие исследования у области выхода, на соседней с мышью клетке должно находиться яйцо.

Наезд яйца на фигурку

Если катящееся яйцо должно переместиться на клетку с хотя бы 1 существом, проведите ближнюю атаку тупым оружием против всех существ на клетке, бросив 3 кубика. Если после этого на клетке остаётся хотя бы 1 существо, яйцо останавливается (*на соседней клетке*), а все выжившие существа становятся преградами (*см. далее*). Если в результате наезда клетка полностью пустеет, яйцо продолжает катиться. Наезд яйца затрагивает питомцев и других существ, представленных жетонами. Игнорируйте сыр, выпадающий в бросках за яйцо.

Повреждение яйца

Яйцо может получать урон и даже разбиться. Прихвостень будет атаковать яйцо, если оно окажется единственной доступной целью. Значение защиты яйца против такой атаки равно 0, поэтому катите его осторожно. Если яйцо достигает преграды, не потратив все очки движения, оно останавливается и получает урон, равный числу этих непотраченных очков движения. Поместите на яйцо жетоны ранений. Если яйцо получает 6-е ранение, оно разбивается, а мыши проигрывают главу.

К преградам относятся:

- Красные линии.
- Края фрагмента. (*Области выхода на соседний фрагмент поля останавливают яйцо, но наносят всего 1 ранение, сколько бы очков движения ни оставалось.*)
- Существа.

Уф и Зарубка

Хотя Уф и Зарубка — питомцы, в этой главе они не убираются с поля при исследовании нового фрагмента поля, как это делается обычно. Игроки не призывают их в игру. Уф и Зарубка считаются членами группы. Они не могут катить яйцо: они слишком малы. Если Уфа или Зарубку поймают, не сдвигайте жетон песочных часов. Их можно спасти так же, как и пойманную мышь.



Поворотные клетки

В этой главе не используются поворотные клетки. Все события происходят над землёй.

Фрагменты дерева и ветки



1 Особое правило. Срубить ветку. Мыши пытаются сделать мост через расщелину Лесокола. Они решили срубить нависшую над ней ветку. В свой ход мышь, экипированная картой «Топорик сурка» и находящаяся на клетке, соседней с фрагментом ветки, может атаковать ветку. Ветка не защищается, и её значение здоровья составляет 6. Как только ветка срублена, она тут же падает на Лесокол! Уберите все фигурки и жетоны с фрагмента ветки: мыши считаются пойманными, прихвостни — побеждёнными. Оставьте фрагмент ветки на месте. Мыши больше не могут обычным образом перейти с фрагмента дере-

ва на фрагмент ветки, и им нужно выполнить действие исследования, чтобы спуститься на «Прилужье». (После исследования уберите фрагмент дерева, но оставьте фрагмент ветки. Он станет мостом через расщелину Лесокола.)

- 2 Особое испытание. 2 огненных тритона.

Прилужье



- 1 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите Хвата и 2 крыс-воинов по обычным правилам. Положите яйцо на западную лачугу «Прилужья». Поместите туда же Уфа и Зарубку. Обновляя индикатор инициативы, добавьте на него карты Уфа и Зарубки.

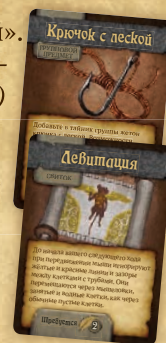
- 2 Особое правило. Защита яйца. Хват пытается заполучить яйцо по приказу Смрада. Они хотят подкупить яйцом Шипуна. Хват достаточно силен, чтобы самостоятельно нести яйцо. В свой ход хорёк передвигается в сторону яйца, не останавливаясь по соседству с мышами. Если он перемещается на клетку с яйцом, то не атакует на текущем ходу. Вместо этого он поднимает яйцо. (Примечание: Хват нарушает обычные правила и встаёт на клетку с яйцом, так как берёт его в лапы). Если он начинает ход с яйцом, то передвигается в сторону самой отдалённой клетки появления прихвостней, игнорируя мышей. Если Хват завершает движение по соседству с мышью, то атакует её по обычным правилам. Если Хват перемещается на клетку появления прихвостней вместе с яйцом, мыши тут же проигрывают!

- 3 Особое правило. Целебные воды. Если на фрагменте поля нет прихвостней, мышь может потратить действие на широкой клетке этого фрагмента, чтобы убрать 1 свой жетон ранения.

- 4 Особый обыч. «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет пригодится мышам в текущей главе.)

- 5 Особый обыч. Свиток «Левитация». (Примечание: этот свиток пригодится мышам в текущей главе.)

- 6 Особое испытание. 2 злофея.



Лесокол



- 1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Лесокол», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Лили проверила рухнувшую ветвь на прочность, пробежав пуда и обратно несколько раз.

– Вроде крепкая, – подыпожила она. – И на той стороне никого.

Мыши принялись закапывать яйцо на мост.

– Была не была, – нервно пробормотал Нэз.

– Посмотри на это с другой стороны, – сказал Спыр. – Если яйцо соскользнёт, мы приготовим отличный омлет.

Однако никто не засмеялся.

- 2 Особая подготовка. Так как мыши срубили фрагмент ветки, он остаётся лежать на этом фрагменте поля и считается его частью. Положите яйцо на фрагмент ветки, на ближайшую к «Прилужью» клетку с корой. Поместите мышей и питомцев на другую клетку. Откройте карту встречи по обычным

правилам и, обновляя индикатор инициативы, не забудьте добавить на него карты Уфа и Зарубки.

3 Особое правило. Перемещение на ветку и с ветки. Передвижение на фрагмент ветки стоит 3 очка движения. Скатывая яйцо с ветки, бросайте 1 дополнительный кубик на движение яйца. Если яйцо скатывается в расщелину, мыши проигрывают. Имейте в виду, что ветка может частично покрывать некоторые клетки. Такие клетки считаются отдельными клетками, только если на них помещается подставка мыши; они вмещают столько фигурок, сколько на них помещается физически. Яйцо не может остановиться на частично накрытой клетке и прокатывается на соседнюю клетку в конце движения. Кончик ветки можно использовать как клетку выхода, если она закрывает одну из клеток выхода к фрагменту поля «Нора Духов».

4 Особое испытание. Смерд. Для осуществления коварного плана ему необходимо яйцо.

Ночь. Ходить по ветке ночью опасно. Одно неверное движение, и мышь упадёт в пропасть. Если, находясь на любой клетке фрагмента ветки, соседней с чёрной областью расщелины, мышь получает хотя бы 1 ранение, она соскальзывает с края. Поместите её в расщелину рядом с веткой, чтобы показать, что мышь держится одними когтями. В свой ход повисшая мышь использует весь свой ход, чтобы попытаться залезть на ветку по правилам вылезания из воды. Если мыши не удаётся взобраться, она считается пойманной.

Нора Духов



1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Нору Духов», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они смотрели, как злофеи суепливо влепают и вылепают из полого бревна.

– Да что у них там творится? – нахмурился Джейкоб.

– Поверь, – ответил ему Магикус, – лучше об этом не задумываться.

– Пошли! – скомандовал Коллин, улучив момент, когда на поляне никого не останется. Но едва они выкатили яйцо на открытое место, с дерева, угрожающе жужжа, слетели при злофея.

– Защищайте яйцо! – выкрикнула Нерэ.

2 Особая подготовка. Когда мыши исследуют «Нору Духов», не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите 3 злофеев на полое бревно. Выложите жетон подъёма на юго-восточный угол.

3 Особое правило. Подкрепление. Победив злофея, поместите его фигурку на карту инициативы злофеев. В начале каждого хода злофеев, если на их карте есть фигурки, бросьте число кубиков действий, равное числу злофеев, всё ещё находящихся в игре. Если выпадает хотя бы 1 ★, возьмите 1 злофея с карты инициативы и поместите его на широкую клетку полого бревна.

4 Особое правило. Жучья миссия. После зачистки этого фрагмента поля от прихвостней мыши решают разделить, отправив Зарубку и Уфа на разведку на дерево. Поместите Зарубку и Уфа на жетон подъёма и пока что уберите их карты с индикатора инициативы. Затем продолжайте игру.

5 Особый обыск. «Варенье из диких ягод». (Примечание: эта карта позволяет мыши избежать атак прихвостней.)

6 Особое испытание. 2 жаблодита.



Чертополоховая грядка



На всём
фрагменте
поля:

- 1** Особое правило. Мышиная служба доставки. Мыши должны доставить яйцо на эту клетку. Как только оно окажется на отмеченной клетке, а мыши очистят фрагмент поля от прихвостней, соберите мышей на клетке, помеченной знаком белой мышины головы. Уберите жуков Зарубку и Уфа с «Норы духов», добавьте на «Нору Духов» фрагмент дерева и приложите к нему фрагмент ветки так, чтобы он накрывал «Чертополоховую грядку». Выложите гнездо на указанные клетки. Поместите обоих жуков на клетку подъёма на фрагменте дерева, как указано ниже.



Начальная клетка
Зарубки и Уфа

Добавьте 2 тараканов на фрагмент ветки и дерева, затем выставьте ещё 4 тараканов на клетку появления прихвостней на верхнем уровне «Чертополоховой грядки». Один из игроков читает вслух следующее:

Уф и Зарубка прыгали по верхним веткам дерева.

— Вы двое, далеко не убегайте, — напутствовал снизу Магикус. Но Уф и Зарубка не обратили на совет ни малейшего внимания. Всем известно, что их хозяева были жуткими перестраховщиками. Светило солнце, воздух прогрелся — что ещё нужно букашкам? Они без колебаний запели игру, в которой Зарубка выбегал вперёд, а Уф взбирался ему на спину. Затем Зарубка подбрасывал Уфа в воздух и вновь убегал вперёд, а Уф должен был приземлиться на спину друга. Для большинства наблюдателей это игрой не выглядело, но букашкам было невероятно весело.

Пока не показали жабы.

Далеко внизу по лесной тропе бесшумно передвигался огромный отряд амфибий, но, к ужасу Зарубки и Уфа, герои Дуббурга не ведали о нависшей над ними угрозе. Уф и Зарубка переглянулись и бросились было обратно, но путь им преградили два хмурых таракана. Каждый, кто хоть раз видел таракана, знает, каким скверным характером они в большинстве своём обладают. А на этих двоих упрям ещё и наступил медведь, поэтому они срывали своё раздражение на каждом жучке, попадавшемся на их пути, опрокидывая его на спину из садистского развлечения.

Уф и Зарубка нервно сглотнули, а тараканы зажестичулировали ещё яростнее. Значит, они пока не собирались прекращать своё жестокое занятие.

Соберите все требуемые карты инициативы, включая жуков и тараканов, и выложите их на индикатор инициативы по обычным правилам.

- 2** Особое правило. Крючок с леской. Уфу и Зарубке нужно закрепить крючок с леской на конце ветки, чтобы он доставал до указанной клетки. Воспользуйтесь возможностью Уфа летать, чтобы поскорее добраться до места. Как только один из питомцев достигнет конца ветки, расположите крючок с леской, как указано на рисунке.



- 3** Особое правило. Стратегическая высота гряды. С гряды открывается хороший обзор. Любая мышь с оружием дальнего боя может атаковать тараканов на фрагменте дерева или ветки, чтобы помочь Уфу и Зарубке. Уф может свободно перелетать с ветки на фрагменты «Чертополоховой грядки» и обратно.

4 Особое правило. Подъём яйца на дерево левитацией. Как только все мыши воспользуются крючком с леской, чтобы забраться на фрагмент ветки, достаточно учёная мышь может в свой ход использовать свиток «Левитация», чтобы магическим образом поднять яйцо на фрагмент ветки, на клетку рядом с гнездом (*мыши не взлетают, только яйцо*).

5 Особое правило. Толкнуть яйцо в гнездо. Помните, что гнездо очерчено жёлтой линией, для преодоления которой яйцу нужно 3 очка движения. Из-за отсутствия жёлтой стрелки на то, чтобы выкатиться из гнезда, яйцу тоже нужно 3 очка движения. Не толкайте яйцо слишком сильно, иначе оно окажется на другой стороне гнезда. Гнездо — широкая клетка, поэтому мыши и другие фигурки могут находиться в нём даже вместе с яйцом. Попав в гнездо, яйцо уже не будет катиться в случайном направлении, даже если по соседству нет мыши.

6 Особое испытание. 3 огненных тритона (выставляются на северо-западный угол «Чертополоховой гряды», не на фрагмент ветки). *Примечание: мыши на ветке могут атаковать прихвостней на «Чертополоховой гряде» оружием дальнего боя и могут быть атакованы этими прихвостнями, если у тех есть дальняя атака.*

7 Развитие сюжета. Как только мыши закатят яйцо в гнездо, один из игроков зачитывает вслух:

— Ну и куда запропастился Уф? — громко вопрошал Магикус, не замечая махающего ему с верхней ветки жучка. — Эта божья коровка никогда не знала, откуда ждать опасности!

Лили, Коллин, Нэз и Ансель кряхтя толкали яйцо к гнезду. Это была та ещё задачка, и пару раз они чуть не спустили его с ветки. Но вот они достигли гнезда, подняли яйцо на лапах, и оно благополучно скатилось внутрь.

— Отличная работа! — похвалил всех Коллин. — Было намного сложнее, чем казалось.

— Ой-ой, — сказал Спыр, руководивший подъёмом с края гнезда. Остальные залезли к нему и посмотрели на яйцо. По его шероховатой поверхности змеилась длинная трещина.

— Нет! — вскричала Тильда. — Как же так вышло?!

Тут трещина стала расширяться под ударами маленького клюва. Медленно, но уверенно из яйца выбрался совёнок.

— Какой хорошенький! — восхитилась Лили.

— Да уж, — согласился с ней Спыр. — Милый маленький пожиратель мышей.

Пленец издал пронзительный скрипучий звук. Ответом на него стал свист крыльев, а затем гнездо накрыла исполинская тень.

— Не бегите! — выкрикнул Магикус. — Мы должны оспаться, если хотим всё уладить!

Ольга тяжело приземлилась на край гнезда, и мышам, землеройке и геккону пришлось приложит все усилия, чтобы не свалиться. Сова взглянула на пленца, склонив голову набок.

— Моя малютка! — пророкотала она, быстро обняв пищашего пленца крылом, а потом обратила огромные глаза на героев, немилосердно трясащихся от страха.

— Кто-кто бы вы ни были, — медленно начала она, — благодарю вас! Отныне и вовеки. Ух-ху-у!

Сова обнимала пленца, и из её огромных, как плоски, глаз лились слёзы счастья.

Мыши победили! Если вы играете в режиме кампании, положите жетон совы Ольги в тайник группы и считайте его жетоном сюжетного достижения.





Глава 7

Жабий марш

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Жду не дождусь возвращения в Лощину, — проговорил Нэз, водрузив молот на плечо. — Хочу послушать, как Смрад зовёт свою мамочку.

Герои складывали вещи в сумки.

— Ансель, я попросил бы тебя возглавить арьергард, — обратился к рыцарю Коллин. — Мы с передовым отрядом помчим в Сорвиголовую Лощину. Постараемся захватить город, а потом защитить его от прыгодитов. Мне нужно, чтобы ты взял трёх помощников и устроил противнику западню. Мы должны сократить число врагов.

— Будет исполнено, ваше величество.

— Нет, — сказал Коллин, — никакого «величества»!

— Но вы же теперь король, — возразил Ансель. — Не подобает обращаться к вам иначе.

— Однако я не твой король, — ответил Коллин, но тут же пожалел о своей несдержанности, увидев, как помрачнел Ансель.

— Я не пойду с вами, — сообщил Джейкоб. — Всё, что мог, я уже сделал. И жизнью рисковал больше, чем собирался. Я выполнил работу, для которой меня наняли, и дальше пойду своей дорогой.

— Но ты нужен нам! — запротестовал Коллин.

— Каждому что-то да нужно. Ты ведёшь соратников на войну, подобно королю, но утверждаешь, что ты не король. От всего этого веет бедой. Нет уж, мне нужно отдохнуть. Найду подходящий камень у воды и буду принимать солнечные ванны. Мне будет чертовски хорошо.

— Наслаждайся отдыхом и покоем, геккон, — проворчал Нэз. — Да не забывай, что некоторые бьются и умирают, пока этакие, как ты, греют зады и маются от безделья.

Лили подошла к Джейкобу и что-то прошептала ему на ухо. Он недобро покосился на неё, а мышь отвела его в сторонку, чтобы посекретничать. Коллин обернулся к Анселю.

— Я ценю твои добрые намерения, друг мой, но титул короля достался мне из прошлой жизни. Я был бы королём для людей, однако теперь я не могу ими править.



И я не вправе требовать подчинения от других существ. Я просто Коллин, а корона останется в моей сумке.

Ансель кивнул, но довольным он не выглядел.

— Когда-то давно я был стражем Нижнелесья, — начал он. — Так нарекли меня те, кто правил этим местом. Когда их не стало, я лишился своих полномочий. Не стало также того мира и порядка, какими мы наслаждались долгие годы. То, как быстро я признал в вас короля, доказывает, сколь сильно я жажду, чтобы жизнь вновь стала безопасной. — Благородная мышь печально покачала головой. — Выступайте. Я не из тех, кто уклоняется от обязанностей. Я возглавлю арьергард.

Ансель отошёл, а Коллин вздохнул. Повернувшись к Магикусу, он промолвил:

— Единственное, что есть во мне от короля, — это способность влипать в крупные неприятности.

Магикус лишь усмехнулся:

— Вас терзают противоречия. Этого следовало ожидать.

Лили и Джейкоб вновь присоединились к остальным. На шее проводника покачивался медальон из отшлифованного янтаря.

— Я передумал, — сказал геккон. — Прошу простить меня за грубость. Я не очень хорошо умею ладить с другими. Никогда не умел. Меня, наверное... меня просто

потрясли масштабы нашей миссии. В конце концов, Нижнелесье мой дом, и я не отдам его узурпаторам. Буду счастлив сражаться плечом к плечу с принцем Королём-не-королём.

– Превосходно! – ответил Коллин, пожав геккону лапу.

– Молодчина, Джейкоб! – порадовался Нэз.

– Слушайте, – созвал всех Коллин, – план таков. Ансель вместе с Лили, Стыром и Трелью устроит прыглотитам засаду. Остальные отправятся со мной в Сорвиголовую Лощину, чтобы навести там порядок перед прибытием армии Шлёпа.

Цель главы

Победить как можно больше жаб до исхода времени.

Победа

Мыши победят, если смогут победить суммарно 12 жаблодитов и прыглотитов.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как им удастся победить 12 жаблодитов и прыглотитов, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Примечание для режима кампании: эта глава и следующая (глава 8) связаны. Если вы проходите эту главу в режиме кампании, её результат может повлиять на следующую главу. Независимо от того, победили мыши или проиграли, переходите к следующей главе, используя ту же группу с тем же снаряжением и сыром, и вы увидите, какое влияние оказали ваши действия на дальнейшие события.

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. Одним из них должен быть Ансель. Принца Коллина нельзя выбрать, он направляется в Сорвиголовую Лощину с другими мышами.

Примечание для режима кампании: если вы играете в режиме кампании, 4 выбранные мыши должны быть выбраны и в главе 8, при этом их нельзя будет выбрать в главе 9.

Подготовка колоды встреч

В этой главе не используется колода встреч.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Чертополоховая гряда», «Берег Струйки», «Свистопад», «Лесокол», «Жаболотье», «Прилужье» так, как изображено ниже.



Жабий мари



Жетон подъёма на дерево

Поместите группу из 4 мышей на указанную клетку. Поместите 4 прыглотитов на поворотную клетку на «Жаболотье», по соседству с ними поместите жаблодита. Также поместите ещё 2 прыглотитов и 1 жаблодита на «Прилужье» по обычным правилам. Затем положите жетон подъёма на «Лесокол», на указанную клетку. В этой главе не используются поворотные клетки.

Особые правила главы

Жабий марш

Армия жаб двигается в сторону Сорвиголовья. В свой ход все жаблодиты и прыглодиты, находящиеся на фрагменте поля без мышей, используют все свои очки движения, чтобы маршировать к Сорвиголовью. Перемещайте эти фигурки по маршруту, указанному на рисунке выше. На фрагментах поля, где есть мыши, сверяйтесь с особыми правилами фрагмента поля, чтобы определить, как жабы реагируют на присутствие мышей.

Бесчисленные жабы

Каждый раз, когда мышь побеждает жаблодита или прыглодита, кладите побеждённую фигурку на поворотную клетку на «Жаболотье» (или соседнюю, если клетка полностью занята). Отсчитывайте жетонами ранений, сколько прыглодитов и жаблодитов вы победили.

Примечание: в этой главе на поле и на индикаторе инициативы всегда будут прихвостни. Все новые карты прихвостней добавляются в низ индикатора. Пойманных мышей можно спасти, если прихвостней нет на фрагменте поля с мышами (на других фрагментах поля могут быть прихвостни).

Пропущенные жабы

Когда жаблодит или прыглодит передвигается за край фрагмента поля «Чертополоховая гряды», он избегает засады мышей и продолжает поход на Сорвиголовье. Добавляйте сыр на круг сыра прихвостней всякий раз, когда прихвостень покидает игру таким образом. Ставьте его фигурку на «Жаболотье»: она продолжает наступление жаб. Карты инициативы жаблодитов и прыглодитов остаются в игре всю главу.



Жаболотье и Свистопад

Во время этого приключения мыши не могут попасть на «Свистопад» и «Жаболотье». Эти фрагменты поля используются только жабами.

Прилужье



На всём фрагменте поля:

- 1 Особый обыск. Любой групповой предмет. (Примечание: игрокам следует оценить предстоящий маршрут и выбрать предмет с умом. Мыши хотят добраться до верхней части «Чертополоховой гряды», чтобы устроить засаду.)
- 2 Особое испытание. 2 крысы-воина.

Лесокол



На всём фрагменте поля:

- 1
- 2
- 4

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Лесокол», один из игроков зачитывает вслух следующее:

– Что-то не так, – произнёс Ансель. Лили кивнула:

– Наша работа – подготовить засаду, но у меня такое чувство, будто мы сами в неё вот-вот угордим. Как-то туп тихо.

Трель подёргала длинным носом, пытаясь учуять любые спранные запахи. Стыр взобрался на деревце, чтобы оглядеться, но безрезультатно.

2 Особое правило. Что же выбрать? Есть два способа пересечь «Лесокол». Мыши могут либо преодолеть пропасть с помощью свитков и групповых предметов, либо залезть на дерево. В зависимости от выбора мышей, следуйте этим инструкциям:

Если мыши пошли через жетон подъёма. Мыши должны двигаться быстро и бесшумно, чтобы не привлечь внимания патрулей прихвостней. Чтобы выполнить действие исследования и влезть на дерево, все мыши должны собраться на жетоне подъёма на дерево. Если, делая бросок на передвижение, мышь выкидывает «1», её ход заканчивается. Мышей слышит рой злофеев, пролетающий по пропасти. Поместите 3 злофеев на большой камень с противоположной стороны пропасти от мышей. Добавьте карту инициативы злофеев на индикатор инициативы и продолжайте игру. Также добавьте на цветок назойливую пчелу.

Если мыши пошли через пропасть. Как только первая мышь завершает движение на другой стороне пропасти, ход этой мыши заканчивается. Добавьте 4 огненных тритонов на одну из клеток выхода, ведущих в «Жаболотьё». Добавьте карту огненных тритонов на индикатор инициативы и продолжайте игру.

3 Особый обыск. «Рогатый лук». (Примечание: оружие дальнего боя для изобретателя, стража или лучника.)



4 Особое испытание. Кротвь. (Выставляется на ту сторону пропасти, где больше мышей.)

Фрагмент дерева и ветки

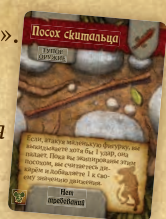


1 Особая подготовка. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, приложите фрагмент ветки так, чтобы он накладывался на «Берёг Струйки». Прикрепите лист к точке А фрагмента ветки. Выставьте на фрагмент дерева 5 тараканов по обычным правилам. Поместите паука на фрагмент ветки по обычным правилам. Добавьте их карты на индикатор инициативы и продолжайте игру.

2 Особое правило. Стрельба с высоты. Любая мышь на фрагменте ветки, экипированная оружием дальнего боя, может атаковать любого видимого жаблодита или прыглодита на фрагменте поля «Берёг Струйки». Из-за расстояния прихвостней бросают на 1 кубик больше при защите от таких атак. Если прихвостень побеждён в результате атаки с высо-

ты, а на «Берегу Струйки» находится хотя бы 1 жаблодит, бросьте кубик за каждого из них. Если выпадает ✨, этот жаблодит тут же проводит дальнюю атаку языком по стрелявшей мыши. Это считается обычной дальней атакой, способность «Захват языком» не используется.

- 3** Особый обыск. «Посох скитальца». (Примечание: *мышь, экипированная этим оружием, прибавляет 1 к значению движения и считается дикарём.*)



- 4** Особое испытание. Вечерние комары! Каждая мышь бросает число кубиков, равное её значению силы. Если выпадает хотя бы 1 ✨, мыши удаётся отмахнуться от комаров. В противном случае мышь получает 1 жетон ранения.

Берег Струйки



На всём фрагменте поля:

- 1** Особая подготовка. Когда мыши исследуют «Берег Струйки» по земле или спускаются на него на листе с ветки, выставьте 3 огненных тритонов по обычным правилам и добавьте их карту инициативы на индикатор инициативы.
- 2** Особое правило. Поведение жаб. Король Шлёп приказал армии наступать на Сорвиголовую Лощину без промедлений. Все жаблодиты и прыглодиты на этом фрагменте поля участвуют в походе и будут стараться продолжить марш. Если мышь использует про-

тив них способность или атакует кого-то из них, но не побеждает фигурку, поверните эту фигурку прихвостня по направлению к мыши. В свой ход повернувшиеся прихвостни забудут о марше и вернуться к своему обычному поведению. Они будут перемещаться к мышам и атаковать их.

- 3** Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

Мыши могут исследовать, даже если на фрагменте поля остались жаблодиты или прыглодиты.

- 4** Особое испытание. Вечерние комары! Каждая мышь бросает число кубиков, равное её значению силы. Если выпадает хотя бы 1 ✨, мыши удаётся отмахнуться от комаров. В противном случае мышь получает 1 жетон ранения.

Чертополоховая гряда



На всём фрагменте поля:

- 1** Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Чертополоховую грядку», один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Их слишком много, — констатирует Ансель. Арьергард спрятался в тени развесистого папоротника, наблюдая за нескончаемой вереницей прыглодитов, марширующих к Сорвиголовой Лощине.

— Не представляю, что мы можем с этим поделаться, — бросил Стыр.

— Ты мыслишь, как домашний мышонок, — сказала Трель, привыкшая одолеваять противников хипростью. Она указала на большие гладкие камни на краю гряды. — Почему бы не скапипь эти валуны прямо на жаб?

— Звучит неплохо, — ответила Лили. — Мы даже сможем заблокировать дорогу. Отличный план, Трель.

И мыши осторожно поспешили к горной гряде. В спороне шагали прыглотипы, для которых важнее было держать строй, чем глазеть по сторонам в поисках врагов.

2 Особая подготовка. Выставьте 1 пещерную многоножку по обычным правилам и добавьте её карту на индикатор инициативы.

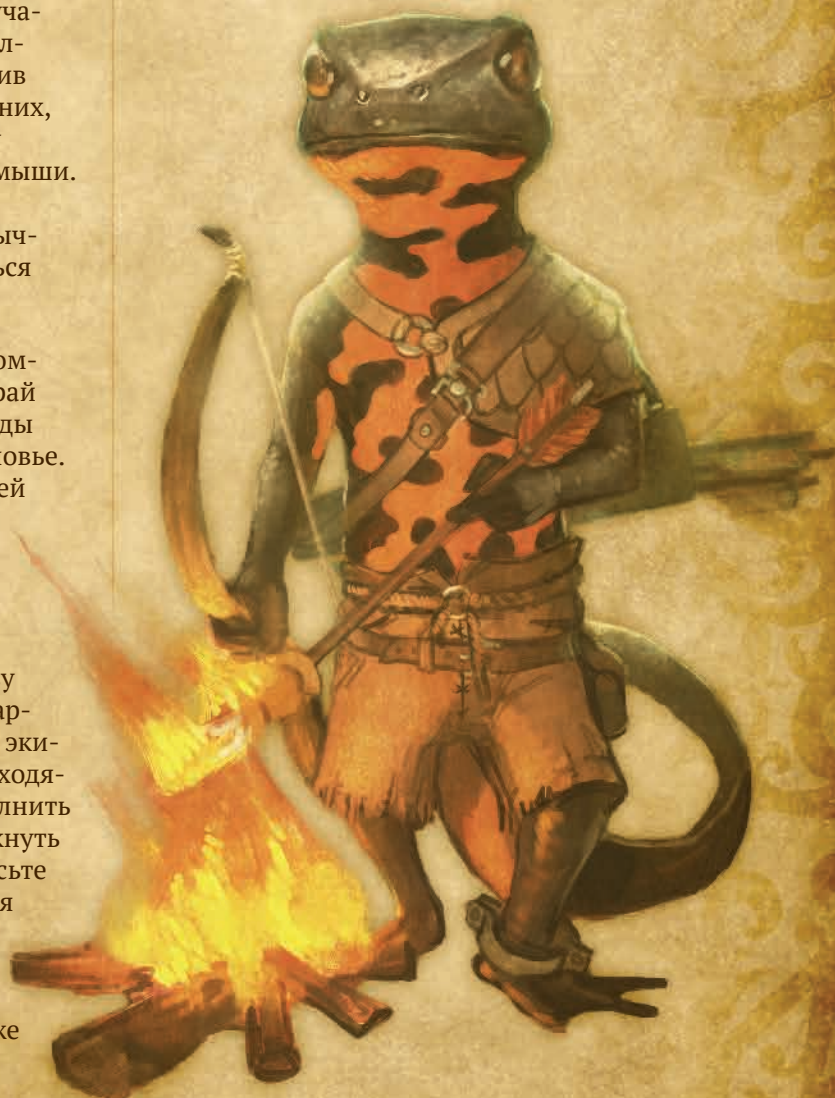
3 Особое правило. Поведение жаб. Король Шлёп приказал армии наступать на Сорвиголовую Лощину без промедлений. Все жаблотипы и прыглотипы на этом фрагменте поля участвуют в походе и будут стараться продолжить марш. Если мышь использует против них способность или атакует кого-то из них, но не побеждает фигурку, поверните эту фигурку прихвостня по направлению к мыши. В свой ход повернувшиеся прихвостни забудут о марше и вернуться к своему обычному поведению. Они будут перемещаться к мышам и атаковать их.

4 Особое правило. Пропущенные жабы. Помните, что когда жаба перемещается за край этого фрагмента поля, она избегает засады мышей и продолжает поход на Сорвиголовье. Добавляйте сыр на круг сыра прихвостней всякий раз, как жаба покидает игру таким образом. Её фигурка возвращается в «Жаболотье» и вновь участвует в марше.

5 Особое правило. Обвал. Один раз за главу мыши могут устроить сход камней на марширующих вниз жаб. В свой ход мышь, экипированная оружием ближнего боя и находящаяся на указанной клетке, может выполнить действие атаки, чтобы попытаться столкнуть или поддеть камень и начать обвал. Бросьте кубики на атаку. Значение защиты камня равно 5. Чтобы устроить обвал, достаточно 1 ранения. Если мыши удаётся устроить обвал, все фигурки на нижней части «Чертополоховой гряды» тут же получают 1 ранение, от которого нельзя защититься.

6 Особый обыск. «Привал». (Примечание: эта карта поможет мышам подлечиться.)

7 Особое испытание. 3 огненных тритона.





Глава 8

Вознесение

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

3 адержав прыглюдитов, отряд Анселя продвигался в тени Чертополоховой гряды, надеясь нагнать остальных. Но солнце уже клонилось к закату, а в сумерках Лили всё сложнее было отыскивать следы.

— Кажись, я кое-что нашёл, — позвал остальных Стыр, и все склонились над поросшим мхом переплетением корней. — Следы когтей. Вроде мышинные.

— Я не была бы так уверена, — покачала головой Лили. — Следы нечёткие, они могут быть здесь уже давно. Нельзя даже сказать, мышинные ли они.

Ансель посмотрел на возвышавшееся над ними дерево.

— Зачем им вдруг лезть на дерево? — размышлял он. Словно в ответ, сверху донеслось громкое пра-та-та-та.

— Дятел, — произнесла Трель. — Этот звук ни с чем не спутаешь.

— Тут что-то не так, — сказала Лили. — Давайте двигаться дальше.

— Коллин говорил мне, что хорошо бы послать весточку дуббурским мышам, — вспомнила Трель. — Возможно, они взобрались на дерево, чтобы убедить дятла передать сообщение по пчичьей сети?

— Вряд ли, — возразила Лили.

— Но всё же стоит проверить, — решил Ансель. — Это не займёт много времени. Все наверх!

Цепляясь крохотными коготками за мягкую кору, отряд быстро полез ввысь.



— Чем выше, тем больше следов когтей, — доложил Стыр. — По этому дереву определённо пробирались вверх и вниз.

— Я тоже заметила, — согласилась Лили.

На одной из ветвей друзья увидели необычную конструкцию: в неверном свете заката она выглядела словно сооружённая в спешке глинобитная хижина в форме осинового улья. С одной стороны был проделан вход высотой в рост мыши.

— Это не гнездо дятла, — сощурилась Трель.

— А то бы мы не догадались! — съехидничал Стыр.

— Будьте осторожны, — предупредил Ансель, и их четвёрка медленно двинулась вперёд. Не заметив признаков жизни, они просто вошли внутрь.

— Что, кошка меня возьми, это такое?! — удивился Стыр. Внутри неё не было ничего, кроме разбросанных инструментов и каких-то деталей.

— Наблюдательный пункт? — предположила Трель.

— Нет, смотри, — Ансель указал на выдолбленную ореховую скорлупку. Возле неё лежал молоток, к которому кто-то приладил клюв дятла. Лили в ужасе воззрилась на молоток.

— Зачем кому-то делать?.. О-о-о!

— Ловушка! — понял Ансель. — Все наружу!



Цель главы

Добраться до Сорвиголовой Лощины, чтобы помочь Коллину защитить город.

Победа

Мыши побеждают, если выполняют действие исследования и попадают на «Сорвиголовую Лощину». Перед этим им нужно исследовать 2 случайных фрагмента поля (см. правила главы ниже).

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как они прибудут в Сорвиголовую Лощину, или если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Примечание для режима кампании: если вы проходите эту главу в режиме кампании, её результат может повлиять на следующую главу. Независимо от того, победили мыши или проиграли, переходите к следующей главе, и вы увидите, какое влияние оказали ваши действия на дальнейшие события.

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. Принца Коллина нельзя выбрать, потому что он на пути в Сорвиголовую Лощину с остальными мышами. Одним из героев необходимо выбрать Анселя.

Примечание для режима кампании: если вы играете в режиме кампании, то должны выбрать тех же 4 мышей, что и в главе 7. Они могут сохранить весь сыр и снаряжение из предыдущей главы. Их нельзя будет выбрать в главе 9.

Подготовка колоды встреч

Возьмите 3 карты сложных встреч и 3 карты обычных встреч. Перемешайте их и выложите лицом вниз на соответствующее место планшета сказки.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Нора Духов» и «Чертополоховая гряды» так, как изображено ниже.



Злофейный аванпост

Выложите фрагмент дерева и фрагмент ветки, как показано на рисунке. Прикрепите лист к точке А фрагмента ветки. Выложите злофейный аванпост на указанные клетки. Поместите группу из 4 мышей на аванпост. Не открывайте карту встречи.

Стопка случайных фрагментов поля

Отложите в сторону фрагмент поля «Сорвиголовая Лощина». Соберите и перемешайте стопку случайных фрагментов поля из всех оставшихся, неиспользуемых фрагментов этого дополнения.

Особые правила главы

Случайное исследование

В этой главе мышь может выполнить действие исследования на соседней клетке с областью выхода, даже если рядом с ней нет фрагмента поля. Когда вы исследуете такую область выхода, возьмите случайный фрагмент из стопки фрагментов поля и положите его рядом с исследуемой областью выхода. Фрагмент поля нужно положить так, чтобы цвет его стороны совпадал с цветом стороны фрагмента поля с исследующей мышью, а стрелка-указатель была направлена в ту же сторону, что и на остальных имеющихся в игре фрагментах поля. Выложив новый фрагмент, проверьте, могут ли мыши попасть туда исследованием. Если мыши не могут перейти на него по обычным правилам исследования, ход исследующей мыши заканчивается, а её действие считается потраченным. Новый фрагмент остаётся на месте, возможно, вы ещё сможете на него попасть. Если исследование прошло успешно, проверьте наличие особых правил для нового фрагмента поля.

Поиск пути в Сорвиголовую Лощину

Мыши пытаются вернуться в Сорвиголовую Лощину, чтобы помочь остальным. До Сорвиголовой Лощины можно добраться, только когда мыши исследуют второй случайный фрагмент (см. раздел «Достижение» ниже).

Ночное сражение

Все события этой главы происходят ночью. Положите жетон луны на круг сыра прихвостней и не убирайте его при испытаниях. Эффект ночи действует в дополнение к любым другим угрозам с карт встреч, таким как дождь и назойливые пчёлы.

Сова Ольга

Мыши спасли яйцо Ольги, и она считает себя в долгу. Один раз за главу, открыв карту встречи на любом фрагменте поля Нижнелесья, вы можете выложить жетон совы Ольги на любую клетку появления прихвостней по обычным правилам. Когда в броске мыши на передвижение выпадает «1», Ольга активируется по обычным правилам. Однако при перемещении она не наносит ранения мышам — только лишь прихвостням, попавшимся у неё на пути.

Примечание: если вы играете в режиме кампании, то жетон Ольги лежит в тайнике группы. После использования жетона сова больше не будет считать себя обязанной; вы не сможете призвать её на помощь в будущих главах, и, встретив мышей, она будет вести себя как обычно.

Жетон подъёма на дерево

Один раз за главу мыши могут положить жетон подъёма на любую угловую клетку поверхностного фрагмента поля Нижнелесья. Исследуя клетку подъёма и попадая на фрагмент дерева, игроки могут выбрать, какой из соседних фрагментов поля накрыть фрагментом ветки (*убедитесь, что этот фрагмент поля лежит стороной с Нижнелесьем вверх*). Также прикрепите 2 листа к любым точкам фрагментов дерева или ветки. Так мыши смогут попасть на фрагмент поля Нижнелесья, до которого не добраться по обычным правилам. Поднявшись на фрагмент дерева, откройте карту встречи и расставьте прихвостней на фрагменте дерева и ветки по обычным правилам.

Примечание: лучше всего воспользоваться этой возможностью, когда на поле появится фрагмент поля «Сорвиголове». Непредсказуемый характер этой главы может сделать доступ в Сорвиголовую Лощину трудным.

Достижение

Когда мыши успешно исследуют (попадают на) второй случайный фрагмент поля, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Лили поднялась с корточек:

— Этой дорогой пользуются, но это всё, что я могу сказать по следам. Ещё я бы добавила, что мы сейчас недалеко от Сорвиголовой Лощины.

Ансель улыбнулся:

— Отлично! Остаётся надеяться, что мы не опоздали. Трель покачала головой.

— Даже если б за нами стояла армия, — высказалась она, — не уверена, что нам удалось бы одолеть такое количество жаб.

— Сорвиголовая Лощина вполне может пасть под написком врага, — согласился Ансель. — Но я жизнь отдаю, защищая её. Я вовсе не хочу сложить голову, но я никогда не отступлю перед ликом зла!

— Как и я, — поддержала Лили. — Если я умру, доказывая другим, что и они могут дать отпор угнетателям, пусть будет так!

Трель восхищалась ими обоими. Если бы только маленькая землеройка обладала такой же отвагой! Она взглянула на молчаливого Спыра, с сердитым видом слушавшего эти речи, и ей показалось, что даже ему не всё равно.

Выложите фрагмент поля «Сорвиголовая Лощина» рядом с фрагментом поля с мышами. Его стрелка-указатель должна быть направлена в ту же сторону, что и на других фрагментах поля.



Фрагмент дерева и ветки



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

1 Особая подготовка. Мыши попали в засаду. Не открывайте карту встречи. Поместите 6 злофеев на фрагмент дерева и ветки по обычным правилам. Обновив индикатор инициативы, примените к злофеям эффект засады. (Бросьте кубик и поднимите их карту вверх на выпавшее число делений, см. с. 14 буклета с правилами игры.) Каждая мышь получает жетон проклятия: из-за волшебной пыли, которую развеяли злофеи.

2 Особое правило. Злофейный аванпост. Сооружение оказалось злофейным аванпостом. Мыши могут переместиться на аванпост с любых клеток, соседних с его входами (см. рис. на с. 81). Аванпост — это широкая клетка. Когда фигурка мыши или прихвостня перемещается на аванпост, её ход завершается. Благодаря стенам фигурки внутри аванпо-

ста добавляют 1 к своему значению защиты, защищаясь от атак, проведённых снаружи аванпоста. Аванпост блокирует линию видимости для дальних атак.

3 Особое испытание. Это ловушка! На мышей набрасывают сеть и утаскивают в злофейный улей! Сделайте следующее:

Уберите все фигурки и жетоны, а также фрагменты дерева и ветки. Переверните «Нору Духов» на сторону «Улей» и замешайте «Чертополоховую грядку» обратно в стопку случайных фрагментов поля. Уберите жетоны проклятия с карт мышей. Продолжайте игру, перейдя к разделу «Улей».

Нора Духов



На всём
фрагменте
поля:

1

2

1 Особая подготовка. Если мыши исследуют «Нору Духов» с поворотной клетки в «Улье», откройте карту встречи и продолжайте игру.

Если мыши исследуют «Нору Духов», спустившись на листе, не открывайте карту встречи. Вместо этого положите жетон проклятия на каждую мышь, у которой его нет. Выставьте 6 злофеев на фрагмент дерева и ветки по обычным правилам. Обновив индикатор инициативы, примените к злофеям эффект засады. Если мыши побеждают злофеев, они могут покинуть этот фрагмент поля. Проводя исследование, мыши применяют правила случайного исследования, описанные выше, пытаясь понять, как добраться до Сорвиголовы Лощины.

2 Особое испытание. (Только если вы попали сюда на листе!) Это ловушка! На мышей набрасывают сеть и утаскивают в злофейный улей! Сделайте следующее:

Уберите все фигурки и жетоны, а также фрагменты дерева и ветки. Переверните «Нору Духов» на сторону «Улей» и замешайте «Чертополоховую гряду» обратно в стопку случайных фрагментов поля. Уберите жетоны проклятия с карт мышей. Продолжайте игру, перейдя к разделу «Улей».

Улей



На всём фрагменте поля:

- 1
- 2
- 4
- 5
- 6
- 7

1 Особая подготовка. Выложите прямоугольный жетон принцессы-злофеи на центральную клетку. Мыши не могут перемещаться на этот жетон, и он блокирует линию видимости. Поместите 4 мышей на оранжевые клетки с личинками. Постарайтесь разместить мышей так, чтобы они стояли не на соседних клетках. Поместите по 1 злофею на клетку с каждой мышью. Выложите жетон опутывания на карту каждой мыши. Обновите индикатор инициативы.



2 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Улей», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они яростно пытались вырваться, но вязкая янтарная масса, в которую угодили их задние лапы, сводила все их попытки на нет.

— Отвяжитесь от меня, мелкие уродцы! — заверещал Стыр, но злофеи больно дернули его за клоч шерсти, призвав обратить внимание на принцессу.

— Имя моё Феерия, и я наследница прона Улья, — высоким дрожащим голосом произнесла маленькая и чахлая злофея. — Я решила оказать вам величайшую честь, на которую только может рассчитывать чужеземец.

— Как это непривычно, когда тебя унижает младенец, — буркнула Лили.

— Тише! — пропищала принцесса. — Я собираюсь вытянуть из ваших бранных тел всю жизненную энергию, обеспечив себе скорейшее вознесение. В этот судьбоносный день я, Феерия, стану самой молодой злофейной королевой в истории!

— Я пас, — покривился Стыр. Феерия выглядела сбивой с толку.

— Что?

— Я пас, — повторил плут. — Покорнейше благодарю, но такой высокой чести я не достоин. Я лучше пойду домой, ладно?

— Он может пойти домой? — осведомилась Феерия у стражника, но тот молча покачал головой.

— Запрещаю! — закричала она на Стыра. — Молчи, а не то будешь наказан смертью!

— Соблазнительные варианты, — закатил глаза Стыр.

— Будь паинькой с другими детками, Стыр, — пожурила его Трель, а Феерия в ярости взмыла в воздух, пререпаца аккуратными маленькими крылышками.

3 Особое правило. Движение по сотам. Улей полон личинок. Их видно в некоторых сотах. Часть личинок уже вылупилась, оставив после себя пустые разорванные соты. Мыши не могут перемещаться на такие соты.

4 Особое правило. Злопустошение. Воины-злофеи вытягивают жизненную энергию из мышей и передают её принцессе. Если злофей ранит неопутанную мышшь, то вместо жетона проклятия кладите на неё жетон опутывания. Если злофей должен атаковать уже опутанную мышшь, то вместо обычной атаки бросьте кубик на сопротивляемость мышши. Если мышшь не выбрасывает ✨, она получает 1 ранение. Также положите жетон ранения на принцессу, чтобы показать, что она проглотила жизненную энергию.

5 Особое правило. Вознесение. Если принцессе-злофее удастся собрать 4 жетона ранений, её ритуал завершается. Она начинает постепенное превращение в королеву. Поместите

жетон принцессы-злофеи в тайник группы, чтобы показать её вознесение. В будущем это может стать новой угрозой для мышей. С этого момента оставшиеся злофеи возвращаются к обычному поведению.

Если мыши побеждают всех злофеев до завершения ритуала принцессы, один из игроков зачитывает вслух следующее:

– Не-е-е-ет! – в отчаянии завопила Феерия. – Что вы наделали, изверги?!

Спыр прыгнул к принцессе и занёс кинжал... но через мгновение опустил его.

– Просто дитя, что с неё взять, окромя погрешности, – пробормотал он.

– Вы всё испортили! – бушевала Феерия.

– Ну почему такие болваны, как Шлёп и эта убогая сиротка, рвутся к власти?! – недоумевал Спыр. – А те, кто чего-то стоит, как Коллин, отказываются от неё? Бессмыслица какая-то!

– Возможно, – предположил Ансель, – Коллин не хочет править, чтобы не оказаться недостойным. Похоже, чем больше кто-то хочет власти, тем больше шанс, что он для этого не создан. Пойдём, мы должны поскорее выбраться отсюда.

Уберите жетон принцессы-злофеи с поля.

6 Особое правило. Исследование. Прежде чем выполнить действие исследования, все мыши должны освободиться от пут и зачистить фрагмент поля от прихвостней. Проводя исследование, мыши применяют правила случайного исследования, описанные выше, пытаясь понять, как добраться до Сорвиголовой Лощины.

7 Особое испытание. 2 злофея.



Свистопляг



На всём фрагменте поля:

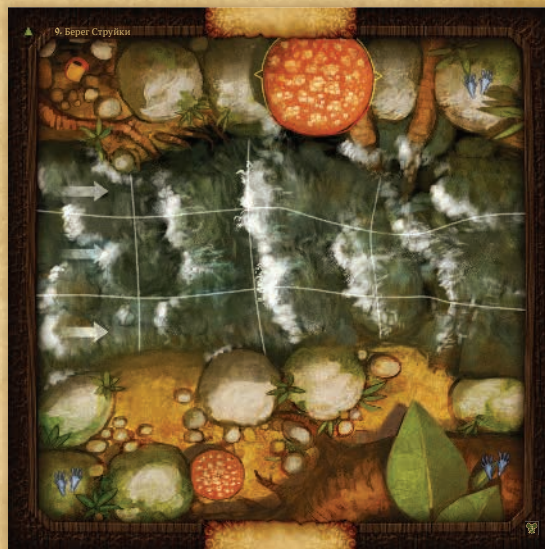
1

2

1 Особое правило. Опасные воды. Если мышь завершает ход на любой водной клетке этого фрагмента поля, то не только смещается по течению, но и бросает кубик. Если выпадет ★, мышь получает 1 ранение, от которого нельзя защититься. Мышь на черепахе или на листе не бросает кубик.

2 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

Берег Струйки



На всём фрагменте поля:

1

1 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследо-

вания, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

Погбережье



- 1** Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышшь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышшь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля.

Лесокон



На всём фрагменте поля:

- 1** Особое правило. Исследование. Перед тем как мышшь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти.

- 2** Особое правило. Скачущие жабы. Жаблодиты и прылодиты могут перепрыгивать через пропасть, считая её 1 клеткой.

Кромешье



На всём фрагменте поля:

- 1** Особое правило. Хлипкий мост. Мост — широкая клетка. Мост обветшал и прогнил. Когда на него перемещается нелетающая фигурка, её передвижение тут же заканчивается. Если мышшь получает ранение, находясь на мосту, поместите эту мышшь на пропасть, сбоку от моста. Она висит над пропастью и изо всех сил пытается удержаться. Висящая мышшь не может атаковать и выполнять действия, пока не заберётся на мост. Делается это так же, как и при попытке выбраться из воды. Мышь тратит все очки движения и старается выбросить ★ на кубике действий. Мышь получает по 1 дополнительному кубике за каждую мышшь на мосту — они помогают ей забраться.
- 2** Особое правило. Исследование. Перед тем как мышшь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти.

Сорвиголовье



На всём
фрагменте
поля:

1

2

- 1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Сорвиголовье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Слишком поздно! — вскричала Трель. Всё в Сорвиголовой Лощине несло на себе следы битвы. Сломанное оружие было разбросано по правое. Тут и там валялись тела прыглотипов.

— Не думаю, — заметила Лили, пробираясь между павшими. — Не вижу никаких следов местных жителей и наших друзей.

— Взгляните на эту кучу щипов из морских ежей, — указал Спыр. — Возможно, мы сможем неплохо экипироваться.

— О да, экипироватьс-с-с-я... — послышался жупкий голос. Щипы разлетелись, и из-под них показалась невероятных размеров голова Шипуна.

- 2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите свернувшегося Шипуна по соседству с мышами. Обновив индикатор инициативы, проверьте, лежит ли карта «Бросок Шипуна» выше карты «Кольцо Шипуна». Поменяйте их местами, если необходимо.

- 3 Особое правило. Побег. Если все мыши находятся на широкой клетке головы статуи, то мышь может выполнить действие исследования, даже если Шипун всё ещё в игре.

Сорвиголовая Лощина



На всём
фрагменте
поля:

1

- 1 Особое правило. Победа. Мыши побеждают, как только исследуют «Сорвиголовую Лощину».

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, её результат может повлиять на следующую главу. Переходите к следующей главе, даже если проиграли эту, и посмотрите, что произошло.





Глава 9

Покой нам только снится

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Моропитесь! — подгонял Коллин. Он бежал так быстро, что остальные за ним едва поспевали. Герои неслись что было сил, пробиваясь сквозь подлесок, перемахивая через камни и брёвна. Однако Коллин задал слишком быстрый темп, и вскоре друзья вынуждены были остановиться.

— Ничего не выйдет, — выдохнул принц, присев на упавшую ветвь. Полная луна то появлялась, то исчезала за бегущими по небу облаками. — Прыг-лодиты скоро доберутся до Сорвиголовой Лощины, и мы ничем не сможем помочь горожанам.

— Вы к себе слишком спроги, — упрекнул Магикус. — У нас благородная цель, даже героическая. Но вы должны понять, что, возможно, мы не сумеем спасти жителей. Они не ваши подданные. Вы делаете всё, что сделал бы любой уважающий себя правитель, но вы не в ответе за этот город.

— Я знаю тебя слишком хорошо, мой добрый друг. И знаю, что ты бы никогда не стал убеждать меня быть безразличным.

— Безразличным? Конечно, нет. Но король должен руководить народом. Он не должен полностью контролировать жизнь своих подданных. Более того, он и не должен к этому стремиться.

— Но я не король!

— Мои слова относятся к любому лидеру. Или вы, мой принц, рискнёте утверждать, что не вы лидер нашей команды? Лидер делает для своих подчинённых то, что в его силах, но он обязан понимать, что не может управлять всем и что чьи-то жизни, возможно, будут утрачены.



Коллин с грустью посмотрел на старую мышь.

— Я не спремлюсь заменить его, Магикус.

Мистик понимающе улыбнулся и приобнял принца.

— Никто так и не думает. Вам никогда не удастся заменить его. Эндон есть Эндон, а вы — это вы. Но сейчас нам не нужен король Эндон. Нам нужен новый король. Храбрый и справедливый. Король, который будет присматривать за теми, кто в этом нуждается.

Старик замолчал, и в течение нескольких минут они сидели в тишине.

— Отседа уж видать Чертополоховую грядку, — сказал Нэз. — Не знаю, как вы, а я не шибко хорошо лазаю по горам.

— Можем пройти понизу, — предложил Джейкоб. — Через Подлесье.

Но Коллин был против. Когда они достигли подножия гряды, окрестности заливал лунный свет.

— Коллин, сейчас полнолуние, — сказала Нерэ. Принц вопросительно поглядел на неё. — Вспомни план. Завтра упрямой мышью Дуббурга выступают в путь к Нижнелесью.

Коллин покачал головой:

— Мне бы очень хотелось послать весточку Линере. Если б они подождали ещё пару дней, мы могли бы успеть здесь со всем разобраться.

Цель главы

Победить короля Шлёпа и остановить вторжение в Сорвиголовую Лощину.

Победа

Мыши победят, если одержат верх над королём Шлёпом и зачистят «Сорвиголовую Лощину» от прихвостней.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как мыши победят короля Шлёпа, или если сгорит чертог шерифа, 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. Одним из них должен быть Коллин. Анселя нельзя выбрать.

Примечание для режима кампании: если вы проходите эту главу в режиме кампании, то не можете выбрать 4 мышей из глав 7 и 8.

Подготовка колоды встреч

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



Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Чертополоховая гряда», «Лесокол» и «Сорвиголовая Лощина» так, как изображено ниже.



Жетон подъёма на дерево

Поместите группу из 4 мышей на указанную клетку. Также выложите на отмеченную клетку жетон подъёма на дерево. Откройте карту встречи и начинайте главу.

Особые правила главы

Ночное сражение

Все события этой главы происходят ночью. Положите жетон луны на круг сыра прихвостней и не убирайте его при испытаниях. Эффект ночи действует в дополнение к любым другим угрозам с карт встреч, таким как дождь и назойливые пчёлы.

Сова Ольга

Один раз за главу, исследовав поверхностный фрагмент поля Нижнелесья, игроки могут выложить жетон совы Ольги по обычным правилам в дополнение к прихвостням и следовать всем правилам для совы Ольги со страницы VIII этой книги сказок.

Примечание: если вы проходите главу в режиме кампании, а в тайнике группы по-прежнему есть жетон Ольги, то сова вас не трогает. Но для прихвостней она исключений не делает. Оставьте Ольгу в игре, но игнорируйте все ранения, которые она должна нанести вашей группе. Когда в броске мыши на передвижение выпадает «1», Ольга активируется по

обычным правилам. Однако при перемещении она не наносит ранения мышам — только лишь при хвостням, попавшимся у неё на пути.

Чертополоховая гряда



1 Задание. Послание. Мышам нужно отправить сообщение в Дуббург, что в лесу небезопасно. Может быть, на дереве есть дятел, который смог бы отстучать послание в Дуббург?

2 Особый обыск. «Духовая трубка». (Примечание: это оружие дальнего боя для плута, землеройки или дикаря.)



Фрагмент дерева и ветки



1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют фрагмент дерева, один из игроков зачитывает вслух следующее:

В серебряном свете луны мыши разглядели впереди какое-то сооружение: глиняный купол, перегородивший всю ветку. С одной стороны в куполе виднелась дыра, достаточно большая, чтобы в неё могла пройти мышь.

— Как по мне, эта штука небезопасна, — поджала губы Тильда.

2 Особая подготовка. Когда мыши исследуют дерево над Чертополоховой грядой, выложите ещё и фрагмент ветки так, чтобы он накрывал фрагмент поля «Лесокол». Прикрепите листья к точкам А и В фрагмента ветки. Выложите жетон злофейного аванпоста на указанные клетки фрагмента дерева и ветки. Пока что не открывайте карту встречи и не выставляйте прихвостней.

3 Особое правило. Злофейный аванпост. Сооружение оказалось злофейным аванпостом. Мыши могут переместиться на аванпост с любых клеток, соседних с его входами. Аванпост — это широкая клетка. Когда фигурка мыши или прихвостня перемещается на аванпост, её ход завершается. Благодаря стенам фигурки внутри аванпоста добавляют 1 к своему значению защиты, защищаясь от атак, проведённых снаружи аванпоста. Аванпост блокирует линию видимости для дальних атак.



Входы в злофейный аванпост

4 Развитие сюжета. Когда мышь в первый раз завершает движение на клетке аванпоста, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Постройку возвели недавно и явно второпях. Кое-где глина была ещё мокрой, а ко входу и от него тянулись цепочки грязных следов. Коллин жестом призвал спутников соблюдать тишину, и дальше они крались так тихо, как только могли. Однако внутри никого не было, а в противоположной стене виднелась дыра, выходящая на ту сторону ветки.

— Жаль, — сказал Нэз, — но попытка не пытка.

— Может, отряд Анселя больше повезёт в поисках вестника, — высказал надежду Коллин. — Идеально подошёл бы дятел.

— А если бы ты мог послать весточку, — спросил Магикус, — о чём в ней говорилось бы?

Коллин огляделся в окружавшей его неприветливой темноте, и сказал:

— «Не выступайте. Нижнелесье захвачено прыл-лодитами и злофеями. Лес опасен».

Магикус задорно улыбнулся:

— Вы говорите в точности как ваш отец.

Не было ни единого дня, когда б он не беспокоился о своём народе. Это тяжким грузом давило на его плечи, но он безропотно нёс эту ношу.

Их разговор прервало тихое цок-цок-цок. Обернувшись, они увидели здоровенную многоножку, ползущую по ветке. Мыши с воинственным криком обрушились на новую угрозу, не замечая злофеев, скрывающихся в вышине странной постройки. Злофеи захихикали, поскольку Коллин подал им идею хипроумной ловушки.

Поместите пещерную многоножку на клетку появления прихвостней в конце



фрагмента ветки и добавьте её карту инициативы на индикатор инициативы. (Вероятно, индикатор придётся составить заново.)

5 Особый обыск. «Спальные мешки». (Примечание: этот предмет позволит мышам исцелиться или получить любую карту уловки.)



6 Особое испытание. 3 злофея.

Логово



1 Особый обыск. «Ивовый покров». (Примечание: эта карта защищает мышей от атак в течение раунда.)



Лесокон



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

1 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти. Прихвостни с ближней атакой, оказавшиеся на противоположной стороне пропасти, не мешают мышам выполнить действие исследования.

2 Особый обыск. «Привал». (Примечание: эта карта поможет мышам подлечиться.)



3 Особое правило. Испытания. Все прихвостни с испытания ставятся на ту сторону пропасти, где больше мышей.

Кромешье



На всём
фрагменте
поля:

2

1 Особое правило. Хлипкий мост. Мост — широкая клетка. Мост обветшал и прогнил. Когда на него перемещается нелетающая фигурка, её передвижение тут же заканчивается. Если мышь получает ранение, находясь на мосту, поместите эту мышь на пропасть, сбоку от моста. Она висит над пропастью и изо всех сил пытается удержаться. Висящая мышь не может атаковать и выполнять действия, пока не заберётся на мост. Делается это так же, как и при попытке выбраться из воды. Мышь тратит все очки движения и старается выбросить ★ на кубике действий. Мышь получает по 1 дополнительному кубика за каждую мышь на мосту — они помогают ей забраться.

2 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти.

Сорвиголовая Лощина



На всём
фрагменте
поля:

1

2

3

4

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Сорвиголовую Лощину», не открывайте карту встречи. Вместо этого прочтите вслух следующее:

Городские ворота были распахнуты настежь, стража отсутствовала.

— Куда ж этот ленивый хомяк провалился? — озадачился Нэз.

— И часовых нет, — заметила Тильда. — Нигде.

— Быстрее к чертогу шерифа! — скомандовал Коллин, и друзья припустили со всех лап. Все, кроме Джейкоба, который попянулся и сказал, ни к кому конкретно не обращаясь:

— Н-да, давно уже пора пропустить стаканчик в таверне.

Особое правило. Покупки. Если на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина» нет прихвостней, то мышь, закончившая передвижение в одном из местных заведений, может потратить действие, чтобы сделать покупки или применить иной эффект локации. Все купленные карты обыска берутся из колоды обыска. Перемешайте колоду обыска после совершения покупок.

Чертог шерифа

В первый раз, когда мышь заканчивает движение в чертоге шерифа, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин ухватил Смарада за ухо и поднёс к крысиной морде крепко сжатый кулак.

— Что ты наделал?! — кричал он. — Шлёп тебя использовал и теперь идёшь маршем на город! Что ты сделал за всё это время, пока играл в шерифа?! Где стража? Какие укрепления вы подготовили? Отвечай!

Хват, споявший за своим начальником, сделал шаг вперёд. Коллин опустил крысу, и Смарад съёжился.

— Предатель!

Смарад начал было лепетать что-то в ответ, но в этот миг с холмов за городской стеной донеслись звуки набата. На улицах послышались испуганные крики местных жителей.

— Шлёп уже здесь, — сказала Тильда. — Осада началась.

— Не будет никакой осады, — не согласился Нэз, — ведь у эпих тупиц нет оборонительных укреплений. Будет старая добрая битва. Слишком всё просто, как по мне.

— Возможно, скоро ты пожелаешь, чтобы всё стало ещё проще, — осперёт Магикус.

— Выступаем, — сказал Коллин и, обернувшись к Смараду, скомандовал: — Защищи чертог любой ценой. Он нам ещё понадобится.

Хват глянул на своего шефа и молча присоединился к воинам.

— Мы должны удерживать их за пределами города так долго, как только сможем, — сказал Коллин. — Дадим бой в поле.

Нэз лукаво глянул на Нэрэ:

— Спорим, я укуошу больше жаб, чем ты.

— Возможно, — ответила знахарка. Нэз тяжело вздохнул:

— Со Стыром спорить куда интереснее.

Сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. После исследования «Сорвиголовья» к группе присоединится Хват.

Кладовая изобретателя

Хомяк-изобретатель Хортон Грознолап показывает несколько вещей и, желая внести свою

лепту в оборону города, даёт мышам скидку. Каждая «часовая» вещь стоит всего 1 сыр!

- Любая «часовая» карта = 1 сыр
- Хвойные дротики = 3 сыра
- Метательные кинжалы = 2 сыра
- Щит-монета = 2 сыра
- Вилка = 2 сыра
- Виноградина = 1 сыр

Лавка мистика

Старый коллекционер Шкурочёс готов купить любую карту обыска за 1 сыр. Также у него есть интересные вещи на продажу за 2 сыра:

- Руна феникса
- Дикобразие
- Полное исцеление

Таверна «Орлиный клюв»

Бри с радостью перевязывает раны отважных мышей и даст им целебные мази. Уберите все жетоны ранений и отравленных ран с каждой мыши, закончившей ход в таверне «Орлиный клюв».

Также Бри даст полезный совет тем, кто подкинет ей чаевых:

- Выберите любую карту уловки из колоды обыска за 1 сыр чаевых.

У Бри есть вещи на продажу:

- Пенноусый эликсир = 2 сыра
- Варенье из диких ягод = 2 сыра
- Настойка из сыти = 2 сыра

Игра в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышь сначала должна поставить на кон 1—3 сыра из личного запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышь. Вы можете перебросить количество кубиков, не превышающее ваше значение познаний, однако должны принять второй результат. Сложите число выпавших ✨. Бросьте 5 кубиков действий за местного жителя и сложите его ✨.

Если у вас больше ✨, вы побеждаете. Заберите свой сыр и получите столько сыра, сколько поставили.

Если у местного жителя столько же ✨, сколько у вас, сбросьте свою ставку в общий запас.

Если у местного жителя больше ✨, чем у вас, поместите свою ставку на круг сыра прихвостней.

Наёмник

Если вы не выбрали Джейкоба членом группы, то можете нанять его в таверне в качестве союзника за 3 сыра. Следуйте правилам группы из более чем 4 мышей, описанным в разделе «Пятое колесо» на странице II этой книги сказок. Заметьте, что, добавив союзника, вы, вероятно, снизите сложность прохождения главы. Если вы наняли Джейкоба, то он, в отличие от других союзников, остаётся в группе до конца главы или до того, как его победят.

3 Особое правило. Обыск. Мыши не могут обыскивать Сорвиголовую Лощину.

4 Особое испытание. Если начинается испытание, просто сдвиньте жетон песочных часов по обычным правилам. Это единственный эффект испытания.

Сорвиголовые



1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Сорвиголовые», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин стоял на оббитом носу стапуи и вглядывался в темноту. Рядом с ним неподвижно застыл Хват. Влажный воздух дарил прохладу. Округа безмолвствовала. Вдруг мышь навострила уши. Кваканье раздалось из одного места, затем из другого, и вскоре пишину сменила какофония резких, дребезжащих звуков. По всему лесу квакали бесчисленные жабы.

Внезапно все они высыпали на поляну. Прыглотипов было уже столько, что и не сосчитать, но

из-за деревьев валили всё новые и новые воины. Туп и шам мелькали их влажные языки.

А потом появился король Шлёп. Он стоял у края поляны и смотрел на атаку своих приспешников, сжимая кулаки. Запрокинув голову, он издал мощный рык, эхо которого ещё долго не смолкало в ночи.

— За Сорвиголовую Лощину! — выкрикнул Коллин, высоко подняв верный меч.

2 Особая подготовка. Поместите Хвата и мышей на широкую клетку упавшей головы. Расставьте 6 прыглотипов и 3 огненных тритонов вдоль восточного края фрагмента поля. Поместите на одну из центральных восточных клеток, занятых прихвостнями, фигурку жаблодита и положите под неё жетон короля Шлёпа. Не забывайте, что Хват — союзник, управляемый игроками. Игнорируйте его символы сыра и не используйте его способности, но используйте обе его карты инициативы.

3 Особое правило. Жабье подкрепление. В конце каждого хода прыглотипов добавляйте всех побеждённых ранее прыглотипов по соседству со Шлёпом.

4 Особое правило. Король Шлёп Неуязвимый. Королю Шлёпу нельзя нанести урон никакими атаками. Шлёп не передвигается и не атакует. Не добавляйте его карту на индикатор инициативы. Шлёп стоит на месте, квакает на прыглотипов и призывает в битву ещё больше жаб.

Примечание для режима кампании: если вы играете в режиме кампании и победили в главе 7 («Жабий марш»), игнорируйте особое правило 3, приведённое выше. Никто не слышит зов короля Шлёпа!

5 Особое правило. Отступление. В свой ход мышь может выполнить действие исследования на поворотной клетке, чтобы отступить в Сорвиголовую Лощину и защищать город изнутри. Это можно сделать, даже если на поле остаются прихвостни. Мыши не могут исследовать «Сорвиголовую Лощину», пока не победят 6 прихвостней, но после этого они обязаны отступить. После отступления все пойманые мыши вновь возвращаются в игру. Хват не отступает. Перевернув фрагмент поля, переходите к разделу «Возвращение в Сорвиголовую Лощину» далее.

6 Особое испытание. Шипун!

Достижение! Если мыши победят Шипуна на этом фрагменте поля, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд. Устрашающая боевая мощь мышей позволяет выиграть немного времени.

Возвращение в Сорвиголовую Лощину



На всём фрагменте поля:

1

2

3

4

5

6

1 Развитие сюжета. Когда мыши отступают на фрагмент поля «Сорвиголовая Лощина», не открывайте карту встречи. Вместо этого один из игроков зачитывает вслух следующее:

Из-за отсутствия должной обороны шансы героев Дуббурга на успех были малы. Каждого поверженного прыглодита заменяли десять новых.

Жабы подобрались вплотную к стапуе, и Коллин понял, что пора командовать отступление. Нэз яростно размахивал молотом, каждым ударом сокрушая очередного врага. Хват бросался в самую гущу, устремляюще рыча и полосая врагов когтями. Магикус и Нерэ чарами сбивали жаб, занимавших выгодные позиции, а Тильда, когда не была занята ранеными, крошила амфибий едва ли не ловчее остальных. Коллин обменялся серией ударов с прыглодитом, прежде чем снести ему голову. Но поток жаб не иссякал.

— Бесполезно! — крикнул Коллин. — Отходим в Лощину!

Мыши медленно пятились к узкому входу в город. Все, кроме Хвата. С диким боевым кличем, с глазами, пылающими жаждой крови, он бросился в бой. Коллин в последний раз обернулся на хорька. Хват мстительно драл жаб когтями, но вскоре их туши полностью скрыли храбреца от взглядов друзей.

Мыши передвигались так быстро, как могли, но многие отставали: сказывались ранения. Горожане готовились к схватке. Окна и двери домов были заколочены, многие высыпали на улицы с импрови-

зированным оружием в лапах. Однако в глазах их сквозил страх — они понятия не имели, куда идти и что делать.

— Лучше бы нам подготовиться их к битве, — выдавила запыхавшаяся Тильда. — То, что случится потом, будет крайне неприятным.

Коллин согласился и тут заметил Смирада, нервно поплававшего в дверях чертога шерифа:

— Удерживайте здание, сударь! Ценой своей жизни!

Смирад моргнул и, не говоря ни слова, кивнул.

2 Особая подготовка. Поместите Смирада на порог чертога шерифа. Он считается союзником в этой главе. Положите по 1 жетону жителя на каждое здание. Поместите Коллина на ведро-напёрсток у колодца в центре города. Игрок, управляющий Коллином, также управляет Смирадом. Каждую из остальных мышей нужно поставить на порог здания: каждый вход должен кем-то охраняться (при этом в игру могут вернуться пойманные мыши). Затем продолжите чтение:

В дверном проёме показалась фигура Нэза, спаравшегося не попасться на глаза противнику. Он осматривал улицу. Магикус и Тильда в доме напротив делали то же самое. Предполагалось, что и Нерэ где-то рядом. Позади него испуганно хныкали прятавшиеся в здании горожане. Нэз надеялся, что у них хватит духу действовать, когда наступит время. Лишь Коллин оставался снаружи, высокий, храбрый и непреклонный, словно маяк перед надвигающимся штормом.

— Клянусь молотом, парень в почности как его старик.

Из-за городских стен долетали приказы Шлёпа:

— Пехота, назад! Артиллерию вперёд!

Спустя мгновение послышался сердитый окрик короля:

— Триптонов, идиот! Наша артиллерия — припоны!

Поместите фигурку жаблодита на поворотную клетку и положите под неё жетон короля Шлёпа. Поместите 3 огненных тритонов на клетку Шлёпа и ещё 3 на соседнюю клетку. Также поместите по 1 прыглодиту на каждую соседнюю с областью выхода клетку (всего 4 прыглодита).

Примечание: если вы играете в режиме кампании, а в тайнике группы есть жетон сюжетного достижения «Освобождение тритонов» (полученный в главе 4), то вы можете сбросить его: Коллин призывает тритонов освободиться от гнёта жаб! Бросьте 2 кубика и сложите выпавшие цифры. Уберите с поля соответствующее число огненных тритонов. Они не стали сражаться.

Затем поместите по 1 жетону возгорания на каждое здание: их крыши в огне. Выложите карты на индикатор инициативы, *включая карты Шлёпа*.

На каждом своём ходу огненные тритоны атакуют здания, а не мышей. Последовательно бросьте по 1 кубик за каждую фигурку огненного тритона. Если выпадает ✨, то этот тритон атакует здание. Выберите любое здание и выложите на него жетон возгорания. Если на здании уже есть жетон возгорания, добавьте на него жетон ранения. Если на здании скапливается 3 ранения, оно сгорает! На него больше не кладутся жетоны. Если сгорает чертог шерифа, мыши проигрывают.

3 Особое правило. *Передвижение жителей.* Горожане готовы тушить пожар! После хода каждой мыши бросайте кубик действий. Выпавшая цифра — это максимальное число клеток, на которое игрок, управлявший этой мышью, может переместить 1 любой жетон жителя. Жители не могут передвигаться на клетки с прихвостнями.

4 Особое правило. *Тушение пожара.* В свой ход любая мышь может потратить действие, чтобы призвать жителей потушить одно здание. (Игрок объявляет, что руководит тушением пожара.) Для этого жители должны создать непрерывную цепочку от колодца до здания. Уберите жетон возгорания с этого здания.

Примечание для режима кампании: если вы играете в режиме кампании и победили в главе 8 («Вознесение»), то всякий раз, убрав жетон возгорания со здания, вы можете добавить в это здание одну из мышей, участвовавших в главе 8. Добавьте её карту инициативы на индикатор инициативы. Эта мышь — союзник, которым управляет активный игрок. Если на индикаторе инициативы нет места, можете выложить карту инициативы союзника рядом с картой управляющей им мыши. Союзник ходит сразу после этой мыши.

5 Особое испытание. Как обычно, сдвиньте жетон песочных часов, а затем выполните одно из двух:

Если Смерд всё ещё ваш союзник и всё ещё в игре, то он переходит на сторону прихвостней и считается главарём прихвостней!

Если Смерд покинул игру, добавьте жетон ранения на каждое горящее здание. Помните, что здание сгорает, как только получает 3-е ранение. Это испытание может произойти на «Сорвиголовой Лощине» несколько раз.

6 Особое правило. *Король Шлёп Неуязвимый.* Королю Шлёпу нельзя нанести урон никакой атакой, пока он не получил хотя бы 1 ранение от короля. В любой момент своего хода Коллин может провозгласить, что он становится королём. Возьмите жетон сюжетного достижения «Король» из тайника группы (или из общего запаса, если вы играете не в режиме кампании) и положите его на карту Коллина. Затем один из игроков зачитывает вслух следующее:

Король Шлёп от души рассмеялся, наотпмашь ударив Коллина и сбив его с лап.

— Ты храбрый мышонок, признаю.

Коллин попытался подняться, но Шлёп двинул его под рёбра и вновь рассмеялся:

— Но я ненавижу тебя! Как ты посмел вмешаться в мои дела?! Это моё королевство! Моё!

Шлёп снова ударил Коллина, от чего принц перекатился на спину. Из носа у него струилась кровь.

— Здесь живут достойные жители! — ревел Шлёп. — Мы чтим закон и порядок! Я слежу за этим, как любой хороший король. А ты простой мятежник, нарушитель закона и подстрекатель! Вот кто ты! За твои преступления я приговариваю тебя к смерти!

Коллин схватил меч и выставил его перед собой. Лапы его дрожали. Шлёп лишь фыркнул.

— Ты не причинишь мне вреда, мальчишка, — сказал он и отшвырнул его меч в сторону. Шлёп оторвал Коллина от земли, чтобы посмотреть ему в глаза.

— Я, Шлёп, истинный король, и лишь другой истинный король однажды сможет меня одолеть! Так гласит пророчество.

С этими словами король жаб бросил Коллина оземь. Принц чувствовал, как жизнь вытекает через его раны. Он чуть не плакал, ведь они зашли так далеко и сделали столько хорошего...

И туп его мысленному взору предстала Линера, которая сейчас, должно быть, вела мышей Дуббурга в этот дикий край. Он видел своего отца, нервно меряющего шагами фермерский дом в ожидании сына. А ещё он видел королевство, всё целиком, словно был орлом, парившим в небесах, и слышал, как жители рыдают в отчаянии.

А потом видения исчезли, и вот он уже снова, едва живой, распростёрт на грязной улице, подобно пряничной кукле, и рядом ликующе хохочет

Шлёп. Коллин заметил свою сумку. Горловина была развязана, а внутри виднелась корона.

— Хорошо, — твёрдо сказал он.

— А? Что ты там бормочешь, бунтарь?! — про-рокопал Шлёп.

— Я сказал — хорошо! — повторил Коллин и, попянувшись к сумке, достал корону. Это было всё, что он мог сделать, чтобы снова обрести уверенность. Он поднялся с земли, несмотря на боль, перзающую тело, и кровь, обагрывающую шерсть, и проговорил:

— Я не хотел этого. Но таков мой долг. Я исполню его, чтобы добропорядочные существа могли жить в мире. Я исполню его ради города, что принял меня, чужака, как родного. Но прежде всего я исполню его, чтобы такие чудовища, как ты, больше не наживались на слабых!

С этими словами Коллин надел корону. Шлёп нервно рассмеялся, не до конца понимая происходящее.

— Да, славная у тебя игрушка, славная. Я, может, и сам буду носить её, когда прикончу тебя. Но это всего лишь игрушка, она не делает тебя королём.

— Верно, — ответил Коллин. — Но я ношу её, потому что я Коллин, сын Эндона, наследник Королевства людей, на территории которого растёт этот лес и законам которого, стало быть, он подчиняется. Жаблодит Шлёп, ты вторгся в моё королевство. Ты обкрадывал, бил, убивал, порабощал и издевался над моими подданными. Предоставляю тебе выбор: сдаться и предстать перед справедливым судом или предстать перед моим мечом.

Как только король Шлёп получает хотя бы 1 ранение от Коллина, он теряет неуязвимость, и его можно ранить как обычно. Победив Шлёпа, уберите всех прыглотитов и огненных тритонов с поля. Мыши выигрывают. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин отбросил меч и в бессилии рухнул на колени. Шлёп и его прыглотиты обратились в бегство, и Коллин довольно улыбался, глядя, как король жаб распахивает своих воинов, стремясь поскорее сбежать. Коллин закрыл глаза и глубоко вздохнул.

— Я люблю тебя, отец, — сказал он. — Скоро мы встретимся.

Он медленно поднялся и обернулся, чтобы оценить причинённый городу ущерб... но вместо этого увидел всех своих друзей и всех горожан, которые собрались у него

за спиной и взирали на него с подлинным восхищением. Магикус преклонил колени.

— Мой король! — вскричал он. — Мы спасены!

Слава королю Коллину!

А Коллин стоял как вкопанный, шокированный тем, что все присутствующие опустили на одно колено и хором повторили:

— Мы спасены! Слава королю Коллину!





Глава 10

Путь домой

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Бедняжки совершенно вымотались! — сказала Тильда. Поток жипелей Дуббурга, лившийся в ворота Сорвиголовой Лощины, никак не иссякал. Коллин и его друзья с болью отмечали, насколько потрепанными выглядят дуббургские пупники, а те, в свою очередь, видели, что соратники Коллина измотаны, покрыты ранами и синяками.

— Сир, многие старцы из последних сил цепляются за жизнь, — сообщила целительница.

— Разместите их в «Орлином клюве». Превратите его в госпиталь, если нужно. Мы перенесём пуда и раненых с поля боя.

— Посмотрю, удастся ли добыть немного диких ягод, чтобы облегчить их страдания, — сказала Трель и растворилась в лесу.

— Ежель не возражаешь, сир, — начал Нэз, — я б помог туп всё подлапать.

Коллин кивнул и обернулся к Анселю.

— Отправляйся с оспальными нашими друзьями в Прилужье и прихвати всех работоспособных жипелей Дуббурга, каких только найдёшь. Я выступлю с рассветом, поведу всех, кто ещё сюда пожелует. Сделай все необходимые приготовления. О!

Коллин потянулся к сумке и достал Жёлудь Дуббурга.

— Отдай его нашим приятелям-гномам, — сказал он, передавая жёлудь Анселю. — Посмотрим, на что способен гном, оказавшийся в долгу у мыши.

— Да... ваше величество, — ответил Ансель, и Коллин усмехнулся:

— Благодарю тебя, друг мой. И прости, что вышел из себя в топ раз. Для меня это нелегко.

— Вот поэтому-то вы и будете замечательным королём! — улыбнулся Ансель и отправился собирать остальных героев.

— Ещё одно, — сказала Тильда. — Это Эрл и Иви.

Она указала на двух дряхлых старейшин из Дуббурга.

— С ними дела обстоят хуже всего. Он глух как пробка, а она ослепла после давней болезни. Они полностью зависят друг от друга, но, по-моему, путешествие принесёт им больше вреда, чем пользы.



— Я присмотрю за ними завтра, — пообещал Коллин. — Мы будем отдыхать по тупи, где и когда только сможем.

— Я просто очень за них волнуюсь.

— Клянусь, — сказал он, глядя в глубокие, как горные озёра, тёмные глаза целительницы, — что все буду в безопасности. Тильда кивнула и отправилась провожать Эрла и Иви в «Орлиный клюв». Коллин заметил Джейкоба, слонявшегося неподалёку с глиняной кружкой в лапе.

— Идёшь с нами завтра, Джейкоб?

— Зависит от того, заплачишь ли ты мне.

— Я заплачу. Но, как говорил мой отец, тому, кто сражается за монету, нельзя доверять, ведь он даже собственной жизни назначил цену.

— Возможно, он прав, — согласился Джейкоб и, сделав последний глоток, беззаботно отбросил кружку. — Доброй ночи, сир.

— Что за медальон дала тебе Лили? — спросил Коллин.

Джейкоб посмотрел на кусочек янтаря и взвесил его в зелёной лапе. Он перевёл взгляд на Коллина, и король осознал, что теккон никогда ещё не казался настолько печальным. Но туп Джейкоб слабо улыбнулся и, пошавываясь, пошёл прочь.

Цель главы

Привести 5 старейшин Дуббурга в новый дом близ Прилужья.

Победа

Мыши побеждают, если в целости и сохранности сопровождают 5 престарелых мышей сначала к месту отдыха, а потом в Прилужье.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы до того, как мыши придут в Прилужье, или если старейшины Дуббурга потеряют весь свой сыр.

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. Внимательно изучите маршрут перед выбором героев: некоторые фрагменты поля удобнее преодолевать определёнными героями. (Если вы хотите собрать группу в соответствии с художественным текстом, возьмите Коллина, Тильду, Трель, Нэза и наймите Джейкоба.)

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все мыши из прошлой главы могут нарушить обычные правила кампании и сохранить сыр, с которым закончили главу (вдобавок к 1 карте обыска). Этот сыр можно потратить в Сорвиголовой Лощине, чтобы подготовиться к грядущим приключениям. Перед началом главы разделите 6 сыра между членами группы.



Подготовка колоды встреч

Возьмите 3 карты сложных встреч и 3 карты обычных встреч. Перемешайте их и выложите лицом вниз на соответствующее место планшета сказки.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Сорвиголовая Лощина», «Берег Струйки», «Жаболотье», «Лесокол», «Чертополоховая гряда» и «Прилужье» так, как изображено ниже.



Поместите группу из 4 мышей на клетку, отмеченную знаком белой мышиной головы. Выложите 5 жетонов жителей на чертог шерифа.

Особые правила главы

Подготовка колоды приключений

В этой главе используется колода приключений. Возьмите 8 карт обыска: 4 случайных и 4 выбранных игроками. Выбирать карты удачи нельзя. К четырём выбранным картам добавьте карту «Привал». Перемешайте эти карты и выложите лицом вниз рядом с тайником группы. Затем перемешайте оставшиеся 4 карты и положите их поверх.

Примечание: выбирайте карты, которые могут помочь вам в этой главе. Не забывайте, что некоторые фрагменты поля тяжело или невозможно преодолеть без специального снаряжения.

Привал

Мыши должны найти место для отдыха, чтобы старейшины могли перевести дух. Всякий раз, когда мышь успешно обыскивает фрагмент поля, она может взять карту не из колоды обыска, а из колоды приключений.

Примечание: если вы найдёте карту «Привал» на фрагменте поля с прихвостнями, одно из победных условий всё равно будет считаться выполненным.

Достижение

Когда мышь находит карту обыска «Привал», сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

Подготовка колоды главарей

В этой главе используется колода главарей. Возьмите карты инициативы Смрада, Феерии и обе карты Шипуна. Перемешайте их и выложите лицом вниз рядом с планшетом сказки. Когда вам предписывается взять случайного главара, берите верхнюю карту колоды главарей. Именно с этим персонажем вы встретитесь. Если вы взяли карту Шипуна, возьмите и вторую его карту. После встречи не возвращайте карту главара обратно в колоду.

Старейшины Дуббурга

Старейшины Дуббурга — это группа слабых, но мудрых мышей. Им нужна помощь и защита, чтобы добраться до нового дома. Они представлены на поле 5 жетонами жителей.

Инициатива старейшин Дуббурга

Во время определения инициативы замешайте с остальными картами и карту инициативы старейшин Дуббурга. Впервые выложив её на индикатор, поместите на неё или рядом с ней 6 жетонов сыра. Не забывайте следить за сыром при измене-

нии порядка инициативы: перемещайте его вместе с картой старейшин Дуббурга.

Сыр старейшин Дуббурга

Старейшины Дуббурга начинают главу с 6 сыра на своей карте. Если они потеряют весь сыр, мыши проиграют. Мышь, находящаяся на клетке со старейшиной, может поделиться с ним сыром, выполнив действие обмена. Этот сыр помещается на карту инициативы старейшин Дуббурга. На карте не может быть более 6 жетонов сыра.

Перемещение старейшин Дуббурга

В свой ход старейшины Дуббурга передвигаются, но не атакуют. Старейшины Дуббурга движутся по тропе, проложенной множеством мышей-переселенцев, уже проделавших путь до нового дома. Правила каждого фрагмента поля подскажут вам, как идёт тропа. Чтобы переместить старейшин Дуббурга, последовательно бросьте по 1 кубик за каждого из них. Старейшина передвигается на выпавшее число клеток в сторону выхода, через который перемещались мыши-переселенцы. Если на красную линию не выложен жетон крючка с леской, старейшины не могут через неё переместиться, но могут пересечь жёлтую линию без какого-либо штрафа. Старейшины Дуббурга останавливаются, попав на клетку с хотя бы 1 прихвостнем. Если старейшина должен покинуть фрагмент поля (через область выхода, поворотную клетку или клетку подъёма), отложите его жетон в сторону (но учтите, что старейшины не станут возвращаться на фрагмент поля, где они уже были). Когда мыши проведут исследование того же выхода, положите жетоны старейшин Дуббурга на новую клетку с мышами. Мыши не могут выполнять действие исследования, пока на их фрагменте поля находится хотя бы 1 старейшина. Сначала мыши должны помочь старейшинам покинуть фрагмент поля.



Созыв старейшин Дуббурга

Мышь может потратить действие, чтобы позвать старейшин за собой. Это действие стоит 1 сыр. Когда мышь зовёт старейшин, этот сыр кладётся на её клетку. В свой следующий ход все старейшины Дуббурга будут двигаться к этому сыру по кратчайшему пути. Переместившись на клетку с сыром, они тут же останавливаются. Сбросьте сыр, когда старейшины закончат передвижение. Как было сказано выше, если старейшина перемещается на поворотную клетку, клетку подъёма на дерево или клетку по соседству с областью выхода, то он покидает фрагмент поля.

Старейшины Дуббурга и вода

Старейшины Дуббурга не могут двигаться против течения и останавливаются, попав на водную клетку. Мышь, начавшая передвижение на водной клетке со старейшиной, может взять его с собой на следующую водную клетку. Если в конце хода старейшин Дуббурга кто-то из них находится на водной клетке без мыши, то его сносит течением на 1 клетку по аналогии с мышами. Если мышь заканчивает ход на водной клетке со старейшинами, то их вместе сносит течением на 1 клетку. Старейшины не могут самостоятельно выбраться из воды. Их должна вытянуть мышь, находящаяся на соседней береговой клетке. На вытягивание старейшины из воды мышь тратит действие.

Жетон подъёма на дерево

Один раз за главу мыши могут положить жетон подъёма на любую угловую клетку поверхностного фрагмента поля Нижнелесья. Исследуя клетку подъёма и попадая на фрагмент дерева, игроки могут выбрать, какой из соседних фрагментов поля накрыть фрагментом ветки (*убедитесь, что этот фрагмент поля лежит стороной с Нижнелесьем вверх*). Также прикрепите 2 листа к любым точкам фрагментов дерева или ветки. Так мыши смогут попасть на фрагмент поля Нижнелесья, до которого не добраться по обычным правилам. Поднявшись на фрагмент дерева, выложите жетоны старейшин Дуббурга, откройте карту встречи и расставьте прихвостней на фрагменте дерева и ветки по обычным правилам. На деревьях тропы нет, поэтому мышам придётся звать старейшин, следя, чтобы они не свалились с ветки. Если старейшина должен переместиться за край фрагмента дерева и ветки, остановите его на крайней клетке и уберите 1 сыр из запаса старейшин Дуббурга.

Примечание: лучше всего воспользоваться этой возможностью, когда мыши выйдут на местность, которую сложно пересечь с престарелыми мышами.

Сорвиголовая Лощина



1 Особое правило. Пепелище. Если вы играете в режиме кампании, то все сгоревшие в прошлой главе здания Сорвиголовой Лощины становятся недоступны для посещения в этой главе.

2 Особое правило. Старейшины. Старейшины отдыхают, дожидаясь, когда мыши выполнят действие исследования. Не передвигайте старейшин и не добавляйте их карту на индикатор инициативы, пока мыши не покинут Сорвиголовую Лощину.

3 Особое правило. Покупки. Если на фрагменте поля «Сорвиголовая Лощина» нет прихвостней, то мышь, закончившая передвижение в одном из зданий этого фрагмента поля, может потратить действие, чтобы сделать покупки или применить иной эффект локации. Все купленные карты обыска берутся из колоды обыска. Перемешайте колоду обыска после совершения покупок. Внимательно изучите предстоящий маршрут и потратьте сыр с умом.

Кладовая изобретателя

Хомяк-изобретатель Хортон Грознолап показывает несколько вещей:

- Топорик сурка = 2 сыра
- Кривой кинжал = 2 сыра
- Дубовый щит = 2 сыра
- Крючок с леской = 2 сыра
- Часовая граната = 2 сыра
- Спальные мешки = 2 сыра

Лавка мистика

Старый коллекционер Шкурочёс готов купить любую карту обыска за 1 сыр. Также у него есть интересные вещи на продажу за 2 сыра. Он крайне рекомендует черепаший свисток и свиток «Расступающиеся воды»:

- Руна феникса
- Расступающиеся воды
- Руна клевера
- Кусочки грибов
- Черепаший свисток
- Полное исцеление

Таверна «Орлиный клюв»

Владелица таверны, доброжелательная толстуха Бри, даст полезный совет тому, кто подкинет ей чаевых:

- Выберите любую карту уловки из колоды обыска за 1 сыр чаевых.

Также у неё есть вещи на продажу:

- Пенноусый эликсир = 2 сыра
- Настойка из сыти = 2 сыра

Игра в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышь сначала должна поставить на кон 1–3 сыра из личного запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышь. Вы можете перебросить количество кубиков, не превышающее ваше значение познаний, однако должны принять второй результат. Сложите число выпавших ✨. Бросьте 5 кубиков действий за местного жителя и сложите его ✨.

Если у вас больше ✨, вы побеждаете. Заберите свой сыр и получите столько сыра, сколько поставили.

Если у местного жителя столько же ✨, сколько у вас, сбросьте свою ставку в общий запас.

Если у местного жителя больше ✨, чем у вас, поместите свою ставку на круг сыра прихвостней.

Наёмник

Если вы не выбрали Джейкоба членом группы, то можете нанять его в таверне в качестве союзника за 3 сыра. Следуйте правилам группы из более чем 4 мышей, описанным в разделе «Пятое колесо» на странице II этой книги сказок. Заметьте, что, добавив союзника, вы, вероятно, снизите сложность прохождения главы. Если вы наняли Джейкоба, то он, в отличие от других союзников, остаётся

в группе до конца главы или до того, как его победят.

4 Особое правило. Обыск. Мыши не могут обыскивать Сорвиголовую Лощину.

5 Особое испытание. Уличная драка. 1 крыса-воин.

Сорвиголовье



1 Развитие сюжета. Когда мыши и старейшины исследуют «Сорвиголовье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Жители Сорвиголовой Лощины были заняты расчисткой поля после битвы. Коллин взирал на разорённые окрестности и гадал, видели ли депи из Дуббурга битву. «Депи не должны видеть насилие», – подумал он.

– Эй! – позвал он полёвку, собирающую на поле оружие. Полёвка огляделась, недоумевая, правда ли король обращается к ней лично.

– М-м, что угодно вашему величеству?

– Ты не видела Хвапа? Молчаливый хорёк, он раньше работал на Смирада.

– А, топ разбойник, – проворчала полёвка. – Его тело не нашли. Невелика беда.

– Может быть, – произнёс Коллин. – Но помни, когда пришло время, он оставил своего хозяина и согласился отдать жизнь за город. Ты так же доблестно сражалась?

Полёвка кивнула, поняв намёк:

– Если найдём его, я прослежу, чтобы с ним обращались подобающе. С живым или мёртвым.

– Благодарю.

– Мой король, – произнесла Трель. Взгляд её обшаривал окрестности. – Я засекала движение. Возможно, мародёры или жабы-недобитки.

Как обычно, откройте карту встречи.

- 2** Особое правило. Вслед за тропой. Тропа ведёт к южному выходу.

Погбережье



- 1** Особое правило. Нет тропы. Мыши-переселенцы не спускались под землю. Если мыши не позвали старейшин, то перед их передвижением подбросьте жетон сыра. Каждый старейшина тратит все очки движения, чтобы переместиться в направлении, указанном сыром.
- 2** Особое правило. Упругие грибы. Вместо обычного движения мышь, начавшая передвижение на грибе, может прыгнуть. Поместите мышь на любой другой гриб на текущем фрагменте поля. Старейшины не прыгают.
- 3** Особое испытание. Возьмите случайного главаря из колоды главарей.

Берег Струйки



- 1** Развитие сюжета. Когда мыши и старейшины исследуют «Берег Струйки», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Впереди рокотала Струйка. Дуббургские старейшицы в спрахе усталились на бурлящий поток.

— Надеюсь, у вас есть план, сир, — сказал Джейкоб. — Едва ли кто-либо из присутствующих хорошо плавает.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, а в тайнике группы есть жетон «Лесовики» (полученный в главах 1 или 2Б), вы можете призвать лесовиков на помощь, и они сделают для вас плотину. Считайте все водные клетки на этом фрагменте поля обычными клетками. Пусть один из игроков прочтёт вслух следующее:

Трель достала маленькую свирель и начала наигрывать чарующую мелодию. Заслышав вдалеке звонкое хихиканье, старейшины замерли. Когда же из-под земли выскочили лесовики, несчастные и вовсе завизжали от ужаса и сбились в кучу.

— Не пугайтесь, — сказала им Тильда. — Теперь вы жители Нижнелесья, и вам стоило познакомиться с местными созданиями. Это лесовики, они вам обязательно понравятся.

— Ох! — воскликнул Коллин. — Не думал, что их так много!

Лесовиков и вправду было немало, однако они не проронили ни слова, а лишь хихикали и танцевали под мелодию Трели. Затем они взялись за руки, поковыляли к реке и один за другим нырнули в воду. Лесовики неторопливо залазали друг на друга, пока не образовали некое подобие живой плотины.

— Скорее на топт берег, — командовал Коллин. — Пока они сдерживают воду!

2 Особое правило. Вслед за тропой. Тропа ведёт к южному выходу.

3 Особое правило. Водный выход. Фрагменты поля «Берег Струйки» и «Жаболотье» соединяются рекой. Мыши и старейшины могут покинуть «Берег Струйки» по воде (или быть вынесены с него течением). Помещайте мышей и/или старейшин на следующую доступную водную клетку «Жаболотья». Если хотя бы 1 мышья или старейшина покидает фрагмент поля таким образом, все мышья и старейшины должны двигаться туда же. Особое правило 2 выше больше не действует. Когда все активные мышья и старейшины переберутся на «Жаболотье», считайте, что исследовали этот фрагмент поля и продолжайте игру. Уберите прихвостней, оставшихся на «Берегу Струйки» с поля, а их карты — с индикатора инициативы.

Жаболотье



На всём фрагменте поля:

1

2

3

1 Особая подготовка. Когда мышья попадают на фрагмент поля «Жаболотье», не открывайте карту встречи. Здесь нет прихвостней. Жабы, видимо, прячутся, зализывая раны. Мышам необходимо вытащить старейшин из воды без лишнего шума. Если мышья пытается выбраться из воды, но ей это не удаётся, она сваливается в воду с громким всплеском! Откройте карту встречи по обычным правилам. Если всем мышам удаётся выбраться из воды, не повстречавшись с прихвостнями, продолжайте игру без встречи. Помните, что старейшины не могут выбраться из воды сами, их должна вытащить мышья. Не забы-

вайте добавлять сыр на круг сыра прихвостней в конце каждого раунда без прихвостней.

2 Особое правило. Нет тропы. Мышья-переселенцы здесь не проходили. Если мышья не позвали старейшин, то перед их передвижением подбросьте жетон сыра. Каждый старейшина тратит все свои очки движения, чтобы переместиться в направлении, указанном сыром.

3 Особое испытание. Возьмите случайного главаря из колоды главарей.

Нерестилище



На всём фрагменте поля:

1

2

1 Особое правило. Нет тропы. Мышья-переселенцы здесь не проходили. Если мышья не позвали старейшин, то перед их передвижением подбросьте жетон сыра. Каждый старейшина тратит все свои очки движения, чтобы переместиться в направлении, указанном сыром.

2 Особое испытание. Возьмите случайного главаря из колоды главарей.

Лесокол



На всём
фрагменте
поля:

- 1 Особое правило. Вслед за тропой. Тропа ведёт к восточному выходу.
- 2 Особое правило. Исследование. Перед тем как мышь сможет выполнить действие исследования, чтобы группа покинула этот фрагмент поля, все мыши должны собраться по одну сторону пропасти. Прихвостни с ближней атакой, оказавшиеся на противоположной стороне пропасти, не мешают мышам выполнить действие исследования.
- 3 Особое правило. Опасная пропасть. Если старейшина должен переместиться в пропасть, остановите его на крайней клетке и уберите 1 сыр с карты инициативы старейшин Дуббурга.
- 4 Особое правило. Скачущие жабы. Жаблодиты и прыглодиты могут перепрыгивать через пропасть, считая её 1 клеткой. Они не могут завершить движение на пропасти.
- 5 Особое испытание. Возьмите случайного главаря из колоды главарей. Главарь появляется на той стороне пропасти, где больше мышей.

Кромешье



На всём
фрагменте
поля:

- 1 Особое правило. Нет тропы. Мыши-переселенцы не спускались под землю. Если мыши не позвали старейшин, то перед их передвижением подбросьте жетон сыра. Каждый старейшина тратит все свои очки движения, чтобы переместиться в направлении, указанном сыром.
- 2 Особое правило. Опасная пропасть. Если старейшина должен переместиться в пропасть, остановите его на крайней клетке и уберите 1 сыр с карты инициативы старейшин Дуббурга.
- 3 Особое правило. Хлипкий мост. Мост — широкая клетка. Мост обветшал и прогнил. Когда на него перемещается нелетающая фигурка, её передвижение тут же заканчивается. Если мышь получает ранение, находясь на мосту, поместите эту мышь на пропасть, сбоку от моста. Она висит над пропастью и изо всех сил пытается удержаться. Висящая мышь не может атаковать и выполнять действия, пока не заберётся на мост. Делается это так же, как и при попытке выбраться из воды. Мышь тратит все очки движения и старается выбросить ★ на кубике действий. Мышь получает по 1 дополнительному кубику за каждую мышь на мосту — они помогают ей забраться.

Чертополоховая гряда



На всём
фрагмен-
те поля:

- 1 **Особая подготовка.** Когда мыши исследуют «Чертополоховую грядку», не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите 6 огненных тритонов по обычным правилам. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они столпились на краю гряды и уставились вниз. Вход в Жаровню патрулировал большой отряд огненных тритонов, казавшихся готовыми к любым неприятностям.

— Нам нужно двигаться очень тихо, — прошептал Джейкоб. — Всем соблюдать абсолютную тишину. Малейший шорох может всполошить тритонов.

— Чего стоим, а? — громогласно поинтересовался Эрл. — Обедать, что ли, будем?

Отряд с руганью бросился на землю, Тильда потянула за собой Эрла и Иви от края. Все приготовились к атаке тритонов, но ничего не произошло. Джейкоб подполз к краю гряды и увидел, что все тритоны мчатся ко входу в пещеру.

— Живее! — окрикнул один из них замешкавшегося повариха. — Суд над Шлёпом вот-вот начнётся!

— Происходит что-то интересное, — прошептал Джейкоб. — Самое время спуститься вниз.

Бросьте кубик действий. Уберите с поля столько огненных тритонов, сколько выпало на кубике. Они убежали через поворотную клетку посмотреть суд.

- 2 **Особое правило.** Вслед за тропой. Тропа тянется вдоль верхнего края гряды к тайному проходу, а затем ведёт к восточному выходу.

- 3 **Задание. Суд.** Если мыши хотят увидеть суд над королём Шлёпом, им нужно позвать старейшин и привести их к поворотной клетке, вместо того чтобы дать им уйти по тропе.

- 4 **Особое правило. Опасный утёс.** Если старейшина должен переместиться с края гряды, остановите его на крайней клетке и уберите 1 сыр с карты инициативы старейшин Дуббурга.

- 5 **Особое испытание.** Возьмите случайного главаря из колоды главарей.

Догово



На всём
фрагмен-
те поля:

- 1 **Задание. Шум.** На этом фрагменте поля мыши слышат какой-то шум, доносящийся из Жаровни. Под землёй нет тропы, но шум привлекает старейшин, и они будут передвигаться в сторону выхода на фрагмент поля «Жаровня», как если бы туда вела тропа. В чём же причина шума? Если вы не хотите выполнять это задание, то мыши должны звать старейшин и вести их к другому выходу.

- 2 **Особое испытание.** Возьмите случайного главаря из колоды главарей.

Жаровня



1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Жаровню», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Огненные триптоны заполнили пещеру, сердито крича и пихая Шлёпа. Перевязанного верёвкой короля почти сполкнули в бурлящую лаву. Толпа бесновалась:

- Зажарим его!
- Сварим из него суп!
- Съедем сырьём!
- Ну, похоже, Шлёп вот-вот получит по справедливости, – усмехнулся Джейкоб.

– По справедливости? – нахмурился один из старейшин Дуббурга. – Не вижу ничего справедливого.

Остальные старцы согласно загомонили.

– Король Шлёп! – провозгласил предводитель триптонов. – Ты признан виновным в рабовладении и приговариваешься к сожжению в лаве. Это быстрая смерть, и ты её не заслуживаешь, хотя боль будет адская.

Шлёп запрялся от ужаса, а Коллину на миг показалось, что он заметил в тени пещеры силуэты нескольких прыглодитов.

– Обождите! – воскликнул дуббургский старейшина, выступая вперёд. – Это несправедливый суд!

– Болезненная смерть не есть справедливая смерть! – вторил ему другой старец.

– Когда обедать-то будем?! – громко спросил Эрл, и Иви пихнула его локтем. Предводитель огненных триптонов гневно закричал:

– Кто вы такие, чтобы вершить здесь суд?! Да, ваш король сделал всё это возможным, но ваши сородичи не спрдали в рабстве у Шлёпа, в отличие от нас!

– Верно, – согласился старец. – Но разве то, что вы стали жертвами жестокости Шлёпа, даёт вам право на такую же жестокость?

– Да! – ответил триптон. – Именно так мы и считаем!

– Подождите! – сказал Коллин и поднял лапы, призывая к тишине. Все взгляды обратились на мышью. – Я согласен, что триптоны вправе пребывать справедливости, но считаю, что и у справедливости есть пределы. Вы, триптоны, не присягали мне на верность, и я не вмешиваюсь в ваши дела, но прошу об одном: дайте этим старикам собраться с мыслями и высказать своё мнение. Потом обдумайте их слова и сделайте то, что сочтёте правильным. Договорились?

Обе стороны обменялись кивками, и дуббургские старцы сгрудились в кучу.

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи. Поместите короля Шлёпа (*фигурку жаблодита с жетоном короля Шлёпа под подставкой*) на указанную клетку и поместите по 2 огненных триптона на каждую из обозначенных клеток. Поместите старейшин и мышью на каменную гряду. Поместите 4 прыглодитов на самую дальнюю от мышью и старейшин клетку появления прихвостней.

Бросьте 5 кубиков (*по 1 за каждого старейшину*) и сложите число выпавших ★: именно столько старейшин проголосовали за сохранение жизни Шлёпу.

- Если выпало 3 ★ или больше, зачитайте «Вердикт 1» ниже и следуйте инструкциям.
- Если выпало меньше 3 ★, зачитайте «Вердикт 2» ниже и следуйте инструкциям.

Вердикт 1. Старейшины взывают к милосердию

– Мы не можем смириться с такой казнью, – обратился к триптонам старик. – Хоть эта жаба и принесла горе вашему народу, мы умоляем вас подумать не о нём, но о себе. Ужели ли вы собираетесь отметить обретение свободы этаким варварством? Вправду ли хотите уподобиться чудовищу, которое презираете? Месть заманчива, но мимолётна. И лишь справедливость вечна. Заключите его в темницу до тех пор, пока не будете готовы провести справедливый суд, начав новую историю своего народа с благородного жеста.

Триптоны отнюдь не пришли в восторг от этой речи, но после недолгого совещания лидеров триптонов решено было организовать справедливый суд. Шлёпа поволокли в темницу (Нэз послал ему воздушный поцелуй), но туп прятаявшиеся прыглодиты выскочили из тени с яростным кличем:

– За короля!

Уберите короля Шлёпа и огненных триптонов с поля. Если вы играете в режиме кампании, положите жетон короля Шлёпа в тайник группы. Он может пригодиться в будущей кампа-

нии. Теперь мыши должны дать бой 4 прыглодитам. Перемешайте карты прыглодитов, старейшин и мышей, выложите их на индикатор инициативы и начинайте сражение.

Вердикт 2. Старейшины решают, что тритонам виднее

— Мы не можем смириться с такой казнью, — обратился к триптонам старец. — Но мы чужие в этих местах, и нам не пристало навязывать свои суждения их обитателям. И мы не хотим, чтобы вы подумали, будто мы преуменьшаем значимость ваших спрадааний. Мы не будем чинить препятствий вашему суду.

Триптоны возликовали и подтянули Шлёпа поближе к краю. Увидев это, прятавшиеся прыглодиты пришли в ярость. С криком «За короля!» они бросились на триптонов. В создавшейся заварухе Шлёп ополкнул спражников-триптонов и, напрянув верёвку так сильно, что его голова, казалось, вот-вот лопнет, разорвал пуги.

— За ним! — призвал Коллин. И пещеру наполнил звон оружия.

Теперь мыши должны сразиться с прыглодитами и королём Шлёпом. Перемешайте карты короля Шлёпа, прыглодитов, огненных триптонов, старейшин и мышей, выложите их на индикатор инициативы и начинайте сражение. В этой битве считайте огненных триптонов союзниками.

3 Особое правило. Нет тропы. Мыши-переселенцы не спускались под землю. Если мыши не позвали старейшин, то перед их передвижением подбросьте жетон сыра. Каждый старейшина тратит все свои очки движения, чтобы переместиться в направлении, указанном сыром.

4 Особое правило. Лава. Если старейшина должен переместиться в лаву, остановите его на крайней клетке и уберите 1 сыр с карты инициативы старейшин Дуббурга.

5 Особое правило. Побег из хаоса. Как только все старейшины покинут фрагмент поля через поворотную клетку, любая мышь может в свой ход выполнить действие исследования, чтобы группа покинула «Жаровню», даже если на ней есть прихвостни.

6 Особое испытание. 2 прыглодита. Уберите всех остальных прихвостней.

Прилужье

1 Развитие сюжета. Когда мыши исследуют «Прилужье», они побеждают! Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Они стояли в звенящей тишине. Ансель подошёл к Коллину, сияя широкой улыбкой.

— Я сказал бы, что гномы превзошли самих себя.

Возможно, теперь это мы перед ними в долгу.

— Что такое? — спросила Иви. — Что случилось?

— Чудо, любовь моя! — вскричал Эрл. — Прилужье мало и старо, но неподалёку растёт прекраснейший дуб.

— Правда?

— Он выглядит почти как наш старый дом, — продолжал Эрл. — Они точно близнецы, гномы поклянутся, только этоп моложе и крепче. Но главное, дорогая, что среди его корней заметна маленькая трещина. Я сказал бы, что это дерево создано для нас! Думаю, у него внутри есть полость!

— Так и есть, почтеннейший, — согласился Ансель. — И что это за полость! Места там вдвое больше, чем нужно для нашего поселения.

Эрл посмотрел на Иви. Мех на её щеках был мокрым от слёз.

— Как это прекрасно... — дрожащим голосом молвила она.

Коллин и его спутники счастливо воссоединились с остальными своими друзьями. Трель нашла свою семью. Все родственники с гордостью обступили её. Коллин нашёл гномов, и те зарделись от гордости, завидев восхищение на мордочке юного короля.

— Друзья мои, — приветствовал их Коллин, — вы оказали нам честь, о какой мы и мечтать не могли.

— Чем расплатиться с королём? Найди ему чудесный дом! — отозвался отец-гном.

— Превосходно, — сказал Коллин. — Нам пора приступать к строительству нового города для нашего народа, а когда закончим, мы восстановим и Прилужье. Обещаю, мы создадим оплот закона и порядка для всех жителей Нижнелесья!



Эпилог

Один из игроков зачитывает вслух следующее:

*По дороге пыльной в балахоне длинном
Шествует аскет.*

*Что потом случится, знают лишь провидцы,
Да их рядом нет.*

*Но тому, кто годы прошагал в дороге,
Знамо без примет:*

*Каждая былинка, камень и тропинка
Говорит ответ.*

Нэз отложил шлифовальный камень и прошёлся лапой по древесине. Она была настолько гладкой, насколько это вообще возможно. Он отступил на шаг и залюбовался работой.

— Эд, — позвал он мышь, волочущую мимо бревно. — Мне раньше не доводилось спругать проны, но готов поспорить, этот — лучший на земле.

Эд сверкнул улыбкой, а Нэз одобрительно мотнул головой в сторону прона:

— Достойное седалище для достойного парня.

Нэз с любовью выпругал этот прон из живого дерева. Он возвышался на ступенчатом пьедестале и мог похвастаться высокой спинкой и крепкими подлокотниками. Изобретатель лично снимал мерки с короля, чтобы прон идеально подошёл под его осанку. Каждый сантиметр был покрыт затейливой резьбой, а верхний край спинки венчала коронованная мышь. Высоко над головой она держала меч, а по обеим сторонам от мыши, тоже высоко подняв оружие, преклонили колени девять соратников.

— Что ж, полюбовался и будет, — сказал самому себе Нэз. — Пора и делом заняться. И где этого Коллина носит?..

Внутри дерева копошились многочисленные ремесленники, пилящие, стучащие молотками, шлифующие и возводящие самый прекрасный мышиный город на свете. Среди них был и Коллин. Он стоял на лестнице, забивая деревянные гвозди в монументальную архитектурную конструкцию.

— Носы под хвосты! Что ты там делаешь, парень?! — закричал Нэз. — Не пристало королю молотком махать!

— А я думаю, не пристало обращаться к королю «парень», — заметила проходившая мимо Тильда.

— Но я... я ж помочь хочу! — запротестовал Нэз.



— Что скажете, сир? — спросила Тильда. — Нам подвесить его вниз головой?

— Я бы сказал «да», — ответил Коллин. — Но боюсь, без него путь всё развалится.

Нэз и Тильда уговорили Коллина отказаться от грубой работы и отправили его в королевский коптедж привести себя в порядок. Официальная резиденция королевской семьи всё ещё достраивалась, поэтому до окончания работ Коллин жил в одном из домов Прилужья. Едва он вышел на улицу, как его обступила толпа восторженных подданных. Все их поклоны казались Коллину спранными, но, поскольку большая часть существ вообще не так давно узнала о них, теперь все стремились показать, что могут кланяться не хуже утончённых городских мышей.

Он приветствовал младенцев, названных его именем («Гм, да, Коллин, несомненно, замечательное имя для девочки»), отдавал честь ветеранам, пролившим кровь в бою за Сорвиголовье, и даже отведал сэндвич, придуманный в его честь. Это изматывало, но он видел, насколько важно для горожан общение с ним. Очувшись наконец в коптедже, он успало рухнул в кресло.

— Так будет всегда? — спросил он.

— Может быть, — ответил отец. — Со временем станет легче, но ты всегда будешь светочем для своих подданных. И почему нет? Они вверили тебе свои жизни. Видеть тебя, касаться тебя, говорить с тобой —

всё это заново вселяет в них уверенность, что они довелись правильной мышью.

— Но, как ни крути, я всего лишь мышь, и мне приходится всё осваивать на ходу.

— Ах, сынок, — усмехнулся Эндон, — добро пожаловать в реальный мир. Нам всем постоянно приходится учиться. Всем нам, младенцам и старикам, нищим и королям. И знаешь что? Я не хотел бы ничего менять. А сейчас приведи себя в порядок и оденься!

Часом позже началась церемония именованья дерева. Коллин стоял у своего прона, Эндон и Линера — по правую лапу от монарха, а ближайšie соратники — по левую. Главный зал был полон, и присутствовали там не только мыши Дуббурга — жители всех близлежащих поселений съехались к Прилужью, чтобы увидеть нового короля. Коллин не стремился присоединять новые

деревни, но их жители сами пришли, прослышав о мире и справедливости, царивших в Прилужье и Сорвиголовой Лоцине.

Коллин простёр лапу и произнёс:

— Приветствую вас, друзья, подданные и родные. Благодарю за то, что вы пришли сюда сегодня. Это единодушие свидетельствует о том, что однажды в Нижнелесье снова смогут счастливо и свободно жить все добрые и честные существа. Мы должны понимать, что победа над Шлёпом не решает наших проблем.

И Коллин рассказал о бесчинствах разбойников и о селениях, которые необходимо обезопасить. Он объяснил, что Нижнелесью вновь нужна помощь стражей, и назначил Анселя капитаном стражей. Коллин подчеркнул, что каждый должен осознавать важность совместной работы и что любому лесному созданию всегда будут рады в любом из городов.

Наконец он поднял лапы и громко объявил:

— Я долго думал над тем, как наречь это место. Я советовался с Линерой, с дуббургскими старейшинами и жителями Прилужья. И вот, решение принято! Этот дуб должен стать твердыней, способной сдерживать любое зло. Отныне он будет именоваться Дубовый Оплот!

Толпа взорвалась криками ликования и аплодисментами, и над флагом Прилужья вознеслось королевское знамя. Коллин громко рассмеялся, увидев, что, как и было обещано, на его родовом гербе появилась птица.

...Старый ворон по имени Гракл восседал на самой высокой ветке дерева, только что наречённого Дубовым Оплотом. Лёгкий ветерок ерошил его перья, а ворон слушал доносившиеся снизу весёлые возгласы. Гракл был простой птицей, но частенько ловил себя на мысли, что способность летать позволяет ему видеть мир в перспективе.

Далеко внизу, внутри дерева, множество мышей, землероек, гномов и прочих созданий шумно праздновали, но Граклу их достижения казались ничтожными. Исчезновение королевского рода породило пустоту власти в королевстве, и сейчас она являла собой огромную воронку, которую требовалось заполнить.

Гракл видел, как эльфы Окрестнора снарядили своего храбрейшего покорителя драконов, и слышал клич величественного зверя, взмывшего в небеса. Гракл видывал человеческого разбойника по имени Вопросящий Джон и знал самый большой его секрет. А ещё Гракл наблюдал, как на юге набухают грозные облака и как мчитяся древнее зло, выпростав тёмные щупальца в сторону севера. Везде, куда бы ни падал его взгляд, он видел знаки, и все они, словно непреклонные стрелки часов судьбы, указывали на Дубовый Оплот.

Порыв ветра закачал ветку Гракла. Ворон расправил крылья и каркнул на всю округу...

*Один, в даль глядя пред собой, лишь близкое увидит.
Не зная мудрости иной, что суждено — то примет.
Другая, не заметив знак и пропустив отгадку,
Пойдёт искать на край земли, скитаясь без оглядки.*



Заметки по игре

A large area of the page is filled with horizontal lines, providing space for handwritten notes. The lines are evenly spaced and extend across most of the page width.



Создатели игры

Разработчик игры и автор художественного текста:

Джерри Хоторн

Автор художественного текста и редактор:

Мистер Бистро

Продюсер:

Колби Доч

Художник:

Джон Ариоса

Скульптор:

Чэд Ховертер

Графический дизайнер:

Дэвид Ричардс

Редакторы:

Нэйт Реторн

Питер Муллер

Дэвид Муди

Отдельная благодарность:

Вернон Диксон, Даниэль Диксон, Бреннан Диксон, Эрик Диксон, Аланна Диксон, Марк Пруэтт, Грег Хит, Морган Хит, Пейдж Хит, Могг Эгвардс, Эбди Эгвардс, Брайан Бейк, Чэд Ховертер, Мерлин Монкьюр, Робин Лис, Майкл Домроус, Нина Домроус, Зак Ондахль, Кэтрин Уитеридж, Роберт Сиринг, Сэйдж Сиринг, Эштон Сиринг, Джейдин Сиринг, Вёрн Питерсон, Колби Хиггс, Мом Рэндгелл, Генарх Брен Олит, Бенджамин Николсон, Джозеф Фишер, Эрон Клайн



Русское издание игры

Издатель:
«Crowd Games»

Руководители проекта:
Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор:
Александр Петрунин

Редактор:
Анна Полянская

Переводчики:
Дмитрий Боголаго, Юлия Антонюк, Александр Петрунин

Корректоры:
Матьяна Леонтьева, Михаил Кружков, Кирилл Егоров

Верстальщики:
Константин Шулинов, Сергей Кабанов, Алина Клейменова

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games».
Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru
или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.
Информационный партнёр «Crowd Games»: видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).

Личные достижения



Огнестойкость

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

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



Снайпер

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

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



Заклинатель змей

Первая мышь в главе, победившая Шипуна, получает жетон личного достижения «Заклинатель змей».

Эффект: до конца главы все большие прихвостни бросают на 1 кубик меньше, защищаясь от атак заклинателя змей.



Состав этого дополнения

- Книга сказок (11 глав) • 3 фигурки мышей • 23 фигурки прихвостней
- 25 карт инициативы • 1 картонная змея • 8 двусторонних фрагментов поля
- 34 карты способностей • 59 карт обыска • 9 карт встреч
- 3 карты характеристик мышей • 3 листа с картонными жетонами



www.crowdgames.ru



www.plaidhatgames.com