

Сказки Даунвуда

Книга историй

Введение

Перед вами — книга историй игры Mice & Mystics. На ее страницах вы найдете инструкции по подготовке и особые правила прохождения для каждой главы, в том числе условия победы и поражения.

Каждая глава книги историй — это сценарий для одной игровой сессии. Игроки могут последовательно сыграть все сценарии книги глава за главой — это называется кампанией.

Сказки Даунвуда начинаются с пролога. Если вы собираетесь проходить Mice & Mystics в рамках кампании, мы рекомендуем кому-то из игроков прочитать пролог вслух перед началом первой главы.

Сказки Даунвуда могут быть частью длительной кампании, продолжением приключений из предыдущих книг истории Mice & Mystics. В рамках длительной кампании мышки могут начать эту книгу историй со всеми историческими достижениями и картами способностей, полученными в предыдущих книгах историй, и могут сохранить одну карту находок для каждой мышки, за исключением легендарных предметов. В качестве альтернативы игроки могут переопределить карты способностей для всех мышек. Удалите у мышек все карты способностей, и возьмите две карты для каждой мышки, участвовавшей в предыдущей книге историй.

Правила плиток

В каждой главе будут происходить определенные события. Это добавляет игре повествовательный характер. Особые события в этой книге историй разделены на следующие группы:

 **Особый поиск:** некоторые плитки или клетки позволяют игрокам отыскать особый предмет в колоде находок. После проведения особого поиска перемешайте колоду находок. После успешного проведения особого поиска он не может быть повторен в этой игровой сессии.

 **Особый наплыв:** особый наплыв всегда происходит вместо наплыва, указанного на текущей карте стычек.

 **Особая расстановка:** исследуя плитку с инструкциями по особой расстановке, следуйте этим инструкциям. Карту стычек тянуть не нужно.

 **Особое правило:** некоторые плитки имеют особые правила, применяемые для мышек на этой плитке.

 **Немного истории:** сюжетные вставки появляются в определенных местах, например, при исследовании определенного тайла. Это отрывки текста, которые нужно прочитать вслух. Некоторые сюжетные вставки даже предусматривают награду для игроков.

 **Дополнительное задание:** иногда игрокам предоставляется возможность выполнить задание, необязательное для завершения главы. Дополнительные задания обычно

приносят награду за их выполнение.



Наступление ночи: некоторые карты стычек указывают, что наступила ночь. Если плитка имеет особые правила, применяемые с наступлением ночи, они будут перечислены здесь.

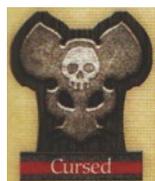
Правила кампании

Новые жетоны состояний



В огне (On Fire)

В Сказках Даунвуда появляется новый негативный эффект, называемый «В огне». Когда мышка охвачена огнем, поместите жетон «В огне» на ее карту инициативы. Мышка может иметь только один такой жетон. Мышка в огне может пострадать, если не потушит огонь, закончив свой ход в воде, или используя действие восстановления. Бросьте один кубик действий плюс один дополнительный кубик за каждую дружественную мышку на этой же клетке. Если выпал хотя бы один символ вспышки, мышка успешно потушила огонь, и жетон «В огне» убирается. Если в конце хода мышки на ее карте инициативы все еще есть жетон «В огне», положите один жетон ранения на ее карту. Во время дождя мышке не надо бросать кубик при использовании действия восстановления, чтобы убрать жетон «В огне». *Важное замечание: Тильда может использовать свойство «Сила соперевживания», когда кто-то из ее спутников получает жетон «В огне».*



Проклят (Cursed)

Еще один негативный эффект, появляющийся в Сказках Даунвуда. Когда мышка проклята, поместите жетон «Проклят» на ее карту инициативы. Когда проклятая мышка бросает кубики для атаки или защиты, весь выпавший сыр помещается на сырное колесо вместо запаса этой мышки! Когда проклятая мышка использует действие восстановления, находясь на клетке с четырехлистным клевером или изображением поганки, уберите жетон «Проклят» с ее карты инициативы. *Важное замечание: Тильда может использовать свойство «Сила соперевживания», когда кто-то из ее спутников получает жетон «Проклят».*

Новые герои

В Сказках Даунвуда представлены новые игровые персонажи. Игроки теперь могут выбирать этих новых героев, даже разыгрывая сценарии из другой книги историй. Двое персонажей не являются мышками. Когда эти персонажи входят в вашу группу, они считаются почетными мышками, и на них распространяются те же правила, что и на всех остальных мышек.

Пятое колесо

В некоторых главах ваша группа может включать более четырех мышек. Во время успешного исследования нового тайла поставьте все дополнительные фигурки на любую соседнюю клетку рядом с остальными мышками на новой плитке. Такая группа может покинуть дерево с использованием листка, только если все дополнительные фигурки находятся на примыкающих к нему клетках.

Существо, фигурка и жетон

Некоторые правила и игровые эффекты используют термины «существо», «фигурка» и «жетон». Фигурка — это персонаж, представляющий из себя пластиковую миниатюру. Под жетоном может подразумеваться множество вещей, включая существ, представленных на игровом поле картонным значком. Существо может быть представлено как картонным значком, так и пластиковой миниатюрой. Существа в виде жетонов не учитываются в определении занятой клетки.

Питомцы

Питомцы перемещаются и атакуют по тем же правилам, что и противники, но питомцем управляет вызвавший его игрок. Противники не должны останавливаться, входя на клетку с жетоном питомца. Питомец может быть атакован, если никакая мышка недоступна для атаки. Выброшенный питомцем сыр игнорируется. Всякий раз при исследовании нового тайла питомцы покидают игру, уберите их с поля. Когда мышка выполняет действие поиска на клетке с одним или несколькими питомцами, бросьте один дополнительный кубик действий.

Союзники

Союзники перемещаются и атакуют по тем же правилам, что и противники, но ими управляет игрок, указанный в особых правилах главы. Союзники представлены фигурками и используют указанные в карте инициативы значения урона, защиты и количество очков жизни. Противники относятся к союзникам как к мышкам при движении и атаке. Выброшенный союзниками сыр игнорируется. На союзников не распространяются способности и условия, относящиеся к мышкам. Тем не менее, союзники считаются мышками при подсчете количества кубиков, если нужно выбраться из воды или потушить огонь. Всякий раз при исследовании нового тайла союзники покидают игру, уберите их с поля. Если союзник побежден, передвигать песочные часы не нужно.

Мирные жители

В Сказках Даунвуда есть главы, где встречаются не входящие в группу дружественные персонажи. Эти мирные лесные граждане представлены жетонами мирных жителей. Используйте эти жетоны как указано в особых правилах главы.

Новые правила плиток

Наружные плитки

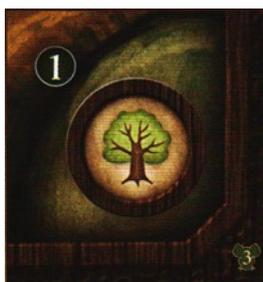
Плитки Сказок Даунвуда с изображением наружных участков называются Даунвуд и помечены зелеными стрелками направления. Подземные участки называются Подлесье и помечены синими стрелками направления. Деревья называются Верхолесье и представлены накладным деревом и веткой. Новые плитки расширяют концепцию гибких сеток передвижения. Отдельные клетки отличаются цветом и текстурой.



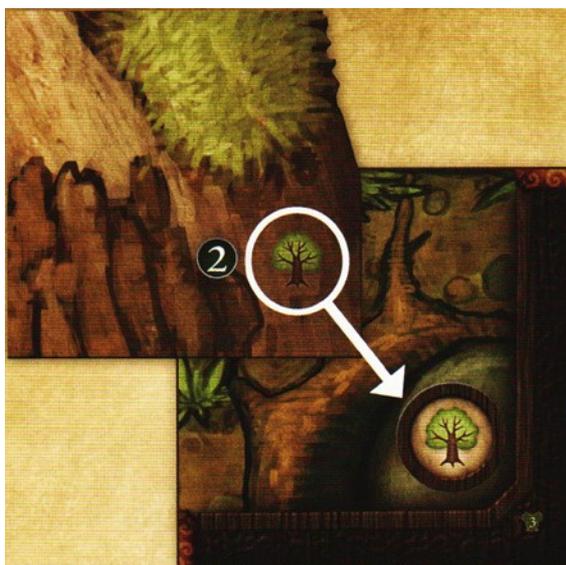
1. Вот несколько примеров клеток на наружных плитках.
2. На плитке Утеранный Лик (Headfall) изображение головы целиком считается особой клеткой.

Деревья и ветки

1. Если в инструкциях по особой расстановке указан символ дерева, поместите жетон с символом дерева на соответствующую клетку.

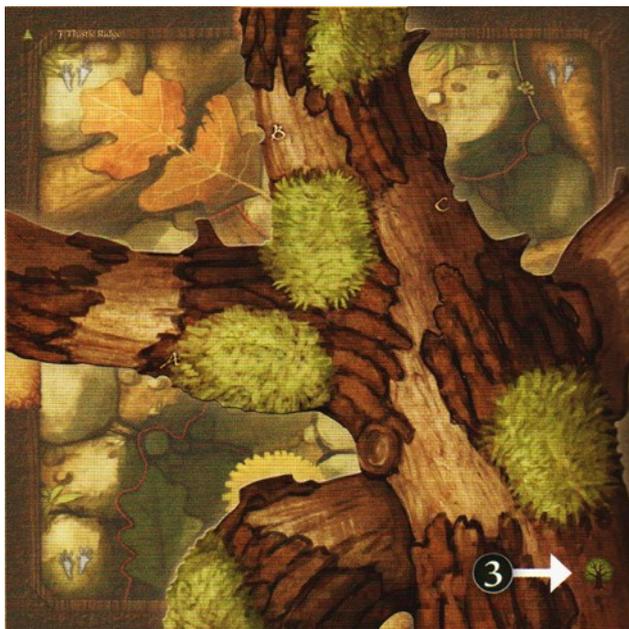


2. Когда мышка выполняет действие исследования, находясь на клетке с жетоном дерева, уберите все фигурки и жетоны с игрового поля и положите накладное дерево и ветку, при этом значок дерева на накладной области должен совпасть с углом этой клетки.



3. Поместите мышек на клетку с символом дерева и тяните карту стычек, или

выполните инструкции по особой расстановке из правил главы. Мышки могут использовать действие исследования на символе дерева, чтобы вернуться на нижнюю плитку.



Сочетание накладного дерева и ветки считается одной плиткой и подчиняется всем правилам, применимым к обычным плиткам. Пока мышки находятся на накладной области, нелетающие существа не могут добровольно войти на клетки, не являющиеся частью накладного элемента. Летающие существа могут пересекать пустые области между ветками, считая при перемещении каждую пустую область как одну клетку. Они не могут заканчивать перевешивание на пустой области. Если нелетающее существо перемещается за границы накладной области вследствие какой-либо способности или эффекта, оно немедленно побеждено или захвачено в плен. Летающее существо вместо этого помещается на ближайшую клетку, где оно могло бы закончить свой ход.

Жетоны листьев

Жетоны листьев на накладных областях

Жетоны листьев присоединяются к накладным элементам, как описано в инструкциях по особой расстановке, и считаются частью дерева или ветки. Листок и клетка, ближайшая к его черенку, считаются соседними клетками. Листок может вместить только четыре фигурки. Мышки не могут использовать действие поиска, находясь на листке.

Использование листка, чтобы покинуть дерево

Когда все мышки находятся на одном и том же листке, одна из них в качестве действия может перерубить черенок. Если на этой же накладной области присутствуют противники, мышка должна сначала бросить кубик действий. Если символ вспышки не выпал, лист остается прикрепленным, иначе удалите накладные дерево, ветку и все фигурки и жетоны на них, но оставьте листик и мышек на месте. Убедитесь, что листик находится по центру своей клетки. Выберите клетку, на которой появляются противники. Поверните листок так, чтобы он показывал на эту клетку. Бросьте кубик действий и переместите листок с мышками на выпавшее количество очков движения по направлению к выбранной клетке. Используйте кратчайший путь, игнорируйте красные и желтые линии и другие препятствующие участки местности. Мышки приземляются на клетке, где остановился листок.

Если листок приземлился в пропасть, выберите клетку с любой стороны пропасти для приземления листка. Если листок приземлился на водную клетку с течением, немедленно передвиньте его на одну клетку вниз по течению (на две клетки во время дождя). Считайте плитку, на которую приземлился лист, обычной успешно исследованной плиткой.

Жетоны листьев на земле и в воде

Если листок лежит на земле, он считается обычной клеткой, куда можно входить и выходить. При переходе на лист с водной клетки мышка выбирается из воды по обычным правилам.

Если листок находится в воде, мышки могут использовать его наподобие лодки. С мышками или без мышек, листок на клетке с водой перемещается на одну клетку вниз по течению каждый раунд (на две клетки во время дождя).

Стены, сталагмиты и пропасти

Сталагмиты подчиняются тем же правилам, что и скалы и стены (см. книгу правил *Mice & Mystics*). Кроме того, на некоторых плитках в Сказках Даунвуда изображены здания. Стены зданий обозначены черной и красной линией, чтобы показать, что они блокируют передвижение и линию видимости. На некоторых плитках изображены черные пропасти. Пропасти не блокируют линию видимости, но их могут пересечь только летающие фигурки или фигурки, использующие особые способности или предметы.



Сталагмит

Стена

Пропасть

Элементы декора

Элементы декора, такие как цветы, участки травы и корявые корни деревьев считаются отдельными клетками, если они такие же или больше, чем обычные клетки. Меньшие элементы являются либо частью клетки, либо частью пространства между клетками. Элементы декора в пространстве между клетками могут быть пересечены, только если подставка фигурки перекрывает этот промежуток между клетками.

1. Этот цветок является частью клетки, на которой он расположен.

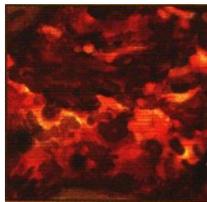


2. Элементы между клетками, как это растение, недостаточно широки, чтобы блокировать передвижение.



Новый участок местности: Лава (Lava)

Нелетающие существа не могут войти или перейти клетки с лавой добровольно. Если нелетающее существо попадает в лаву вследствие какой-либо способности или эффекта, оно немедленно побеждено или захвачено в плен. Летающие существа не подвергаются действию лавы, но должны закончить свой ход на клетке без лавы.



Новые участки местности: скрытые пути и клетки переворота плиток

Некоторые плитки содержат желтые линии или клетки переворота с желтым символом геккона. Они представляют собой пути, которые известны только существам, живущим на воле. Если в группе нет ни одной дикой (Wild) фигурки, желтые линии с символом геккона считаются красными линиями, и скрытые места переворота плиток не могут быть использованы.



Новый участок местности: Мелководье (Shallow Water)

На двух клетках («Пещера Эхо» Echo Cavern и «Подземный источник» Trickleunder) присутствует мелководье. Для клеток мелководья не применяются особые правила перемещения в воде, но они считаются клетками с водой при удалении жетона состояния «В огне».



Плитки с двумя клетками переворота

На одной плитке («Расколотый лес» Brokenwood) присутствуют две клетки переворота. Если мышки отвечают требованиям, они могут использовать любую клетку переворота для перехода на плитку Глубочайшая тьма (Deeper Dark). Если игроки переворачивают плитку Глубочайшая тьма (Deeper Dark), они могут разместить мышек на любой клетке переворота на плитке Брокенвуд (Brokenwood), но мышки должны быть выставлены на одной и той же клетке.

Новые карты

Новые карты находок и способностей

Сказки Даунвуда включают 59 новых карт находок. Перемешайте их с колодой находок перед тем, как сыграть отдельный сценарий или кампанию. Это дополнение также включает новые способности, которые могут изучить ваши мышки. Добавьте новые карты в вашу колоду карт способностей.

Примечание: Мы включили дополнительные копии некоторых популярных карт способностей, чтобы позволить более чем одной мышке их использовать. Мы также включили обновленную версию карты способностей «Установить ловушку» (Set Trap). Используйте новую версию карты вместо старой.

Новые противники и карты стычек

Сказки Даунвуда представляют новых противников и новые карты стычек. Перемешайте новые карты стычек с таким же числом карт стычек базовой игры (*таким образом противники из обоих наборов будут появляться в ваших приключениях, создавая большее разнообразие*).

Дождь (Rain)

Некоторые карты стычек содержат слово «Дождь» (Rain) сверху. Пока карта в игре, водное течение становится сильным течением. Сильное течение сносит мышек на 2 клетки в конце хода. Мышке не нужно бросать кубик при использовании действия восстановления, чтобы избавиться от жетона «В огне», если на наружной плитке идет дождь. Помните: карты стычек могут иногда оставаться в игре даже после того, как мышки исследуют новую плитку.

Назойливые пчелы (Pesky Bees)

Некоторые карты стычек содержат слово «Назойливые пчелы» (Pesky Bees) сверху. Если такая карта входит в игру, когда мышки находятся на плитке с зеленой стрелкой направления, поместите жетон пчелы на каждый цветок и листок клевера на плитке. Когда мышка или противник заканчивает свой ход в пределах двух клеток от незанятого жетона пчелы, поместите его под фигурку. Пчела теперь преследует эту фигурку. Уменьшайте защиту и боевой урон на 1 за каждую пчелу, которая преследует ее. Когда преследуемая пчелами фигурка перемещается, все жетоны пчел под этой фигуркой перемещаются вместе с ней. После того, как преследуемая пчелами фигурка атакована в ближнем бою, переместите все жетоны пчел из-под нее под атаковую фигурку. Назойливые пчелы не могут быть помещены под фигурку босса. Уберите все жетоны пчел, когда мышки покидают эту плитку.

Наступление ночи (Nightfall)

Некоторые карты стычек содержат слово «Наступление ночи» (Nightfall) вверху. Если такая карта входит в игру, поместите жетон с изображением луны на сырное колесо под уже лежащие там жетоны сыра. Теперь все жетоны сыра, добавляемые на сырное колесо, помещаются на жетон с изображением луны. Пока жетон с изображением луны находится на сырном колесе, действует особое правило «Наступление ночи». Жетон луны остается на сырном колесе, пока не случится наплыв.

Замена карт инициативы и карт способностей

Карта способностей «Призвать Мипса» (Send in Meeps) заменяет карту способностей «Мипс» (Meeps) базового набора. Для Мэгиноса и Лили также есть новые карты инициативы. На них символ ближнего боя заменен символом дальней атаки. Это позволяет использовать полезную дальнюю атаку, когда Мэгинос или Лили выступают в роли союзников.

Примечание: следующие карты требуют пояснений.

Растущий гном (Gnome Grow)

Если вы играете в Сказки Даунвуда в режиме кампании, удалите карту «Растущий гном» из колоды способностей. Эта карта не может быть выбрана до особых указаний в Главе Два-А и Главе Пять.

Волшебная мокровь (Magic Carrot)

Если вы играете в Сказки Даунвуда в режиме кампании, удалите карту «Волшебная мокровь» из колоды находок. Эта карта не может быть выбрана ранее Главы Четыре.

Весло из чайной ложки (Teaspoon Paddle)

Весло из чайной ложки поможет мышкам путешествовать по водным потокам Даунвуда. Мышка на листке, находящемся в воде, может использовать свое действие, чтобы с его помощью направить листок (*и всех мышек на нем*) к любой незанятой соседней водной клетке, даже против течения.

Свисток-черепашка (Turtle Whistle)

Свисток-черепашка используется для призыва местных черепах при попытке пересечь Ручеек, быстротечный поток Даунвуда. Мышка по соседству с водной клеткой может использовать свое действие, чтобы подуть в Свисток-черепашку. Положите 6 жетонов черепах на стол изображением панциря вверх и перемешайте. Поместите 3 случайно выбранных жетона изображением панциря вверх на незанятые клетки с водой.

Жетоны черепашек подчиняются тем же правилам, что и клетки суши. Однако, если мышку снесло течением на жетон черепахи, передвиньте жетон черепахи на 1 клетку вниз по течению. Если жетон черепахи не может быть передвинут на незанятые клетки, уберите его с игрового поля. Кроме того, каждый раз, когда мышка входит на жетон черепахи, переверните его. Если на обратной стороне изображен панцирь, мышка может продолжить свое движение. Если на обратной стороне изображены пузырьки, мышка падает в воду, и ее ход немедленно заканчивается. Если на обратной стороне изображена разъяренная черепаха, мышка падает в воду, получает одно повреждение, и ее ход немедленно заканчивается. После обнаружения жетона с пузырьками или с разъяренной черепахой переверните его изображением панциря вверх, перемешайте с остальными неиспользованными жетонами и поместите один случайно выбранный жетон на место сброшенного.

Новые противники и боссы

Летающие существа

Существа с символом бабочки на карте инициативы могут летать. На летающих существ не действуют особые правила участков местности, таких как вода и лава. Летающие существа могут пересекать пустые области между ветвями дерева. Они учитывают каждую пустую область как одну клетку и могут передвигаться через желтые и красные линии и через пропасти. Летающие существа не могут заканчивать движение на клетках с лавой, в пропасти или в пустой области между ветками дерева.

Гигожабозавры (Bullfroglodytes)

Жабозавры наводят ужас на Даунвуд. Гигожабозавры — крупнейшие представители этих лесных хулиганов. В это дополнение включены две фигурки гигожабозавров. Иногда мышки могут встретить обоих одновременно. Так как у гигожабозавров по два очка жизни, помещайте жетоны ранений рядом с основаниями их фигурок, когда они оба в игре.

Милашка-бродяжка (Cute Scoundler), Фезия (Pheasia) и Малодор (Malodor)

Милашка-бродяжка, Фезия и Малодор представлены одной картой инициативы, но считаются противниками-боссами.

Молох (Molox)

Молох представлен тремя картами инициативы, но не считается боссом. При определении очередности карт инициативы используйте только карту «Разъяренный молох» (Enraged Molox). После размещения этой карты на треке инициативы поместите остальные карты инициативы молоха поверх этой карты, при этом карта «Молох» (Molox) должна быть самой верхней. Каждый раз, когда один или более жетонов ранений должны быть помещены на карту молоха, вместо этого удалите верхнюю карту. Таким образом молох становится все сильнее (*и злее*) каждый раз, когда ему наносится урон.

Эсстер (Hesster)

Даунвуд - это дом жестокого змея, известного как Эсстер. Эсстер представлен на игровой доске жетоном головы, четырьмя сегментами туловища и жетоном хвоста.

Нелетающие фигурки не могут войти на клетку, занятую Эсстером. Фигурки, которые начинают свой ход на занятой Эсстером клетке, должны по возможности покинуть ее. Выброшенный Эсстером в битве сыр не добавляется на сырное колесо.

Эсстер не передвигается и не действует так, как другие противники. Вместо этого у него две карты инициативы, которые предоставляют ему два хода за раунд и действуют по-разному каждый ход. При определении очередности карт инициативы карта «Бросок Эсстера» (Hesster Strikes) должна быть расположена на треке выше, чем «Кольца Эсстера» (Hesster Coils). При необходимости поменяйте эти карты местами.

Когда Эсстер входит в игру, он свернут в кольца. Последовательно выполните три действия:



1. Поместите жетон хвоста Эстера на клетку появления противников, следуя правилам размещения крупных противников.
2. Перемешайте сегменты туловища и случайным образом положите их в стопку на жетон хвоста.
3. Положите жетон головы сверху стопки.

Карты инициативы Эстера убираются с трека, только когда на обеих картах лежат по два жетона ранений.

Ниже изложены правила карт инициативы Эстера.

Бросок Эстера (Hester Strikes)

При броске Эстера последовательно выполните следующие действия (см. пример на следующей странице):



1. Удалите жетон головы и сегменты туловища со свернутого в кольца Эстера. Жетон хвоста остается на месте.
2. Разверните жетон хвоста так, чтобы стрелка на более широком закругленном конце указывала на ближайшую мышку.
3. Один за другим тяните случайным образом сегменты туловища и размещайте их на плитке таким образом, чтобы вогнутый конец соединялся с закругленным концом ранее выложенного сегмента. Убедитесь, что ромбовидный рисунок на сегментах представляет непрерывную линию. Сегмент может немного перекрывать границу плитки. Но если сегмент полностью выходит за границу плитки или пересекает другой сегмент, переверните его так, чтобы он изгибался в другую сторону. Если нужно, переверните ранее выложенные сегменты туловища. Сегменты могут пересекать желтые и красные линии, а также черные области, лаву, воду и другие участки местности.
Разместите голову змеи, развернув ее так, чтобы она была как можно ближе к центру клетки. Выбирайте клетку, на которой как можно больше фигур.
4. Бросьте кубики для атаки. Все существа, находящиеся на занятых Эстером клетках, подвергаются атаке и должны защищаться независимо друг от друга. Все нанесенные ранения считаются отравленными. *(Примечание: В примере все три существа подверглись атаке.)*

Кольца Эстера (Hesster Coils)

Когда Эстер сворачивается в кольца, выберите мышку с наибольшей инициативой, которая находится на соседней или одной и той же клетке с его частью. Поместите свернувшегося Эстера на соседнюю клетку с выбранной мышкой. Если ни одна мышка не выбрана, поместите свернувшегося Эстера на клетку, занятую его головой. Бросьте кубики для атаки. Все находящиеся на соседних клетках существа подвергаются атаке и должны защищаться независимо друг от друга. Все нанесенные ранения считаются обычными.

Сова Ольга (Olga the Owl)

Сова Ольга — хитрейшая из тех хищных птиц, которые с наступлением ночи охотятся на маленьких лесных существ. Если это указано в книге историй, поместите жетон совы Ольги на любую клетку появления противников перед их размещением на плитке.

Если при движении мышки выпадает 1, немедленно переместите Ольгу на 3 клетки прямо по направлению к этой фигурке, выбирая самый короткий путь. Ольга подчиняется всем правилам для летающих существ. Если Ольга достигает клетку с этой фигуркой, она останавливается. Все мелкие фигурки, оказавшиеся на клетках, которые Ольга пересекла и где закончила движение, получают одно неблокируемое повреждение.

Ольга не может быть целью атаки и не принимает во внимание пределы движения. Ольга не мешает мышкам выполнять действие исследования.

Изображения головы мыши

По мере необходимости компоненты в этом дополнении помечены нумерованным изображением головы мыши, чтобы их можно было легко отличить от компонентов базовой игры и других дополнений. Число обозначает номер книги историй, к которой изначально относится компонент.

Пролог

Сказка на ночь для Мэй

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

*О, древнее место, старинный гранит,
Зачем твое сердце о прошлом болит?
Смех мальчика скрасил былую печаль,
Но ветер унес его в дальнюю даль.
Что ж, жизнь и дана нам, чтоб что-то понять,
Ждать, помнить и верить, любить и терять.
И пусть все пройдет, оставляя лишь дым,
Те вещи живут, что мы в сердце храним.
Не нужно ни страха, ни слез — не беда:
Не мальчик — мужчина вернулся сюда.*

Тип сидел в кресле-качалке и держал на руках маленькую сестренку. Она смотрела большими круглыми глазами из-под одеяла из чесаного волокна и издавала булькающие звуки.
— Видишь, Мэй? — спросил Тип. — Все совсем не плохо. Скоро ты станешь старше, как я. И научишься говорить и бегать, и мы вместе отправимся на поиски приключений. Вот увидишь, это будет великолепно. Есть так много вещей, которым я хочу научить тебя, сестренка.

Мэй заплакала высоким скрипучим голосом, и Тип стал раскачиваться быстрее.

— Тихо, тихо, сестренка — все хорошо, — сказал он.

Его родители были рядом в саду, но Тип не хотел звать на помощь. В конце концов, он был почти взрослым и наверняка мог позаботиться о малышке. Но Мэй не разделяла его уверенность и стала кричать еще громче.

— Хочешь послушать сказку? — спросил Тип. — Тебе нравятся мои истории, не так ли? Погоди-ка, я уже рассказывал тебе, как принц Коллин и его друзья победили злую Венестру. И я рассказывал, как позже они расстроили планы Глорма. Так что следующая сказка будет о Великом Переселении, и как Коллин и его друзья решили отправиться в Даунвуд в первый раз. О, тогда Даунвуд был совершенно другим, Мэй. Всевозможные ужасные мерзости скрывались в кронах его деревьев, и некоторые населявшие его жители также были нехорошими. Но я забегаю вперед. Давай начнем с самого начала.

Плач Мэй неожиданно прекратился, и она с любопытством посмотрела на старшего брата. Тип не мог сказать, поняла она его или просто успокоилась от звуков его голоса, но это не имело значения. И он продолжил рассказывать историю, услышанную много лет назад.

Жила-была храбрая мышка-путешественница по имени Лили, и жила она со своей матерью в уютном городке, известном как Барксбург. Барксбург был прекрасным местом, разместившимся в сердце старого дуба. Дуб рос во внутреннем дворе старинного замка, наполненного людьми. Жители Барксбурга были хорошими и добрыми, а их мэром была Линера, мать Лили. Но однажды на людей в замке напала злая колдунья, и принц со своими верноподданными смогли сбежать оттуда, лишь превратившись в мышек. Они были отличной командой, но еще не привыкли к мышинному обличью, и жители Барксбурга приютили их. Принца звали Коллин, а его друзей — Мэгинос, Тильда, Филч и Нез. Но вскоре тьма в замке стала угрозой даже для старого дуба, так что Лили присоединилась к Коллину и его друзьям, и вместе они победили колдунью.

Но победа над колдуньей была непростой, замок сгорел и опустел. Вслед за этим несчастьем объявился новый враг: злой некромант, желавший причинить вред Коллину, его

друзьям и жителям Барксбурга. Но с новыми врагами появились и новые друзья, и Лили с товарищами встретили волшебницу по имени Нере, предложившую им помощь. Вместе семь героев сразились с некромантом и победили его. Но они дорого заплатили за успех, потому что перед поражением враг сумел отравить старый дуб.

Шли дни, старинный замок оставался пустым. Барксбург процветал, и все же нельзя было закрывать глаза на то, что старый дуб умирает. Его цвет стал меркнуть, его листья умирали один за другим. Когда все листья опали, жители увидели последний подарок дерева: золотой желудь, последний плод их любимого дуба, висевший на самой верхней ветке.

Теперь все мышки знают, что последний плод дерева несет в себе величайший дар Природы: обещание возрожденной жизни. Поэтому жители хотели достать этот желудь, и все же в конце концов решили, что он висит слишком высоко. Но храбрая Лили знала, что без этого желудя горожане находятся в серьезной опасности, так что она не отступила. Несмотря на боль в мышцах, головокружительную высоту и ветер, раскачивающий верхние ветки, она проявила упорство и раздобыла желудь для Барксбурга.

Ответственность за дальнейшее легла на Линеру. Мэр посоветовалась с самыми известными мышами Барксбурга, и вместе они пришли к выводу: бесценный плод должен быть использован для обмена на новый дом. Линера наняла бесчисленных ученых и писателей, и вместе они создали точное описание такого дерева, куда мог бы переехать город. Линера также вызвала загадочного разведчика, известного как Джейкоб. Джейкоб был гекконом и знал темные таинственные окрестности, известные как Даунвуд, как никто другой. Задание Джейкоба было простым: провести отряд храбрейших воинов Барксбурга через опасности Даунвуда и безопасно доставить их в город под названием Лощина Утерянного Лица, находившийся рядом с центром леса. Местный шериф был жадной белкой, и храбрые герои собирались предложить ему Барксбургский желудь в обмен на место на подходящем дереве.

Джейкобу не нравилось задание, и ему не нравилась перспектива путешествия с такой большой компанией. Но Линера напомнила о тайных узах, связывающих Джейкоба и ее дочь Лили, поэтому геккон смягчился и обещал возглавить экспедицию.

Все было готово. Линера вызвала на совет героев Барксбурга, и Великое Переселение началось.

Глава Один

Прямиком к Утерянному Лику

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

— Путешествие будет трудным, — сказала Линера.

Поседевшая градоначальница Барксбурга стояла во главе стола и смотрела на полотняную карту, лежащую среди груды разбросанных вещей. Она перевела взгляд на Коллина и наморщила белый нос.

— В Даунвуде множество опасностей для нашего рода. Нам повезло вести безбедную жизнь до этого дня — те мышки, которые возвращались из Даунвуда, рассказывали полные ужаса истории.

Коллин понимающе кивнул, и Линера прочла решимость на мальчишеском лице. «Пожалуй, он уже не мальчик», — подумала она.

— Первым шагом, — продолжила мэр, — будет посещение маленького торгового городка под названием Лоцина Утерянного Лика.

При этом Лили, дочь Линеры, тяжело вздохнула.

— Утерянным Ликом правит белка по имени МакРиди, — сказала Лили остальным. — Он эгоистичный самодовольный грызун, будьте уверены. Он заставляет горожан называть его шерифом, но на самом деле только раздувает щеки.

— Это правда, — ответила Линера, — но нам нужен МакРиди. Он знает этот край лучше, чем кто-либо другой. Мы предложим ему Барксбургский желудь как оплату. Я полагаю, что такие плоды стоят очень дорого в нашей округе.

Она окинула взглядом великолепный желудь, покоившийся на подстилке из желтой соломы.

— Мне кажется, это позор — торговать таким сокровищем с жадной белкой, — сказал Нез, переместив свое крепкое тело на скрипящем стуле.

— Я всегда смогу снова украсть его, — усмехнулся Филч.

— Ты не сделаешь этого! — резко ответила Тильда. — Последствия могут быть ужасными.

— Это справедливая сделка, — сказала Нере. — Жизнь за жизнь.

— Э-э, уверен, что так оно и есть, — ответил Нез. — В общем, не имеет значения. А этот Филч не смог бы стянуть и пенни из собственного кармана, чтобы не быть пойманным.

Линера подняла лапу, призывая к тишине, и сказала:

— Постарайтесь добраться невредимыми в Лоцину Утерянного Лика. Для умирающего Барксбурга сейчас лишь одна цена слишком высока — смерть родственников и друзей.

— Мы будем осторожны, миледи, — сказал Мэгинос. — Я обещаю.

— Хорошо, — ответила мэр. — Разрешите представить вашего проводника по Даунвуду. Давайте поприветствуем Джейкоба.

— Кого? — не понял Нез.

Из темного угла выступила фигура в плаще, заставив всех, кроме Линеры, подскочить от неожиданности.

— Я давно его заметил, — смущенно пробормотал Филч.

Фигура сняла плащ. Все увидели, что это ярко-зеленый геккон. Он отвесил низкий поклон, и крошечный муравьиный лев эффектно скатился ему под ноги.

Лили усмехнулась при появлении Джейкоба:

— И снова здравствуй, Джейкоб!

— Я оплатила услуги Джейкоба, — сказала Линера. — Обращайтесь к нему за

помощью. Прислушайтесь к его советам. Он знает местность, где вам предстоит путешествовать, и, что самое важное, он знает, как выжить.

— Спасибо, что присоединился к нам, Джейкоб! — вежливо произнес Коллин. — Я не сомневаюсь, что нам очень скоро пригодятся твои услуги.

— Значит, все решено, — сказала Линера. — Вы отправляетесь в путь завтра. Горожане последуют за вами утром следующего полнолуния. У вас будет время, чтобы найти подходящее дерево и избавиться от всего, что угрожает нашей колонии. Если по каким-либо причинам путь будет небезопасным, вы должны известить нас.

— Будет сделано, миледи! — заверил Коллин. — Даю слово.

Цель главы

Найти проход через лес в Лощину Утерянного Лика. Доставить последний Барксбургский желудь шерифу Даунвуда.

Условие победы

Доставить последний Барксбургский желудь шерифу, проживающему в Лощине Утерянного Лика.

Условие поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы на треке истории до того, как мышки доставят желудь, или все мышки окажутся захваченными в плен одновременно, то мышки потерпели поражение.

Подготовка

Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) трека истории.

Команда

Выберите четырех мышек, которые будут участвовать в этой главе. Геккон Джейкоб должен быть одним из четырех участников, теперь называемых «мышками». Он был нанят Линерой, чтобы провести мышек через лес. Землеройка Дитти и Ансель не могут участвовать, потому что они еще не встретились с мышками.

Колода стычек

Чтобы подготовить колоду стычек, перетасуйте стандартные карты стычек и поместите их в специальную область на треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе. *Примечание: на протяжении этой книги историй вы можете решить смешать стандартные карты стычек из разных наборов *Misc & Mystics*, как было сказано в введении. Это создаст большее разнообразие врагов, чтобы*

сделать игру интереснее.

Плитки

Разместите 4 плитки так, как показано ниже: Двор замка (Courtyard) (плитка из базового набора Mice & Mystics), Чертополоховый Кряж (Thistle Ridge), Ручеек (Tricklemoore) и Утерянный Лик (Headfall).



Изображение головы белой мыши обозначает клетку, где мышки начинают путешествие

Разместите накладное дерево на плитке Двор замка, как показано на изображении, и присоедините накладную ветку, поместив ее на Чертополоховый Кряж. Поставьте четырех мышек, участвующих в этой главе, на стартовую плитку на дереве. Выберите мышку, которая будет нести желудь, и поместите жетон желудя под ее фигурку. Поставьте 3 жабозавра (froglodytes) и 2 огнебрюхих тритона (firebelly newts) на места появления противников на дереве и ветке по обычным правилам (см. *Расстановка противников на доске на стр. 14 книги правил*). Помните, что накладные дерево и ветка представляют собой одну непрерывную плитку. Так как огнебрюхие тритоны атакуют на расстоянии, они должны быть помещены на клетку появления противников на ветке (дальше от мышек). Также присоедините один листок к черенку А ветки.

Особые правила главы

Перемещение Барксбургского желудя

В обязанность мышек входит доставка к Утерянному Лику тяжелого Барксбургского желудя. Несущая желудь мышка испытывает неудобства. Положите жетон желудя на ее карту. В свой ход мышка может использовать действие, чтобы передать желудь другой мышке на той же или соседней клетке. Боевой урон у несущей желудь мышки уменьшается на 1. Также одна из лап мышки теперь занята желудем. Если несущая желудь мышка попадает в плен, положите жетон желудя на клетку, где она была схвачена. Любая находящаяся на этой клетке мышка, может использовать свободное действие, чтобы поднять желудь.

Накладные дерево и ветка (Tree and Branch Overlay)



1 и 3 действуют на всю плитку

1 Немного истории. Если мышки победили всех противников на дереве и ветке, прочтите вслух:

— Я полагаю, это был разведывательный отряд жабозавров, — проворчал Джейкоб, когда последний противник пал под яростной атакой. Глядите востро, их наверняка намного больше.

Он вел мышек через переплетение искореженных ветвей, и вскоре они оказались на ветке, которая опасно сужалась. Ветка стала раскачиваться под весом их тел, и лицо Неза

слегка позеленело.

— Не знал, что столкнусь с морской качкой на дереве, — простонал он.

Филч захихикал за его спиной.

— Добро пожаловать в Даунвуд, — сказал Джейкоб. — Вы научитесь любить деревья, так как на них безопасно. Или вы умрете. Все просто.

— Прелестно, — подытожила Тильда.

— Это место кишит жабозаврами, злыми феями и огнебрюхими тритонами, не говоря об обычных крысах и тараканах. И это не самые опасные твари. Помяните мои слова, мохнатые друзья: если увидите молоха — лучшие убегайте.

— Рада слышать это от тебя, — заметила Лили.

Тут Джейкоб взмахнул шишковатой рукой, и все пригнулись и замерли. Геккон поднес к губам длинный тонкий палец, но это было излишним. Мышки столпились с широко раскрытыми от испуга глазами и выглядывали из-за ветки, чтобы рассмотреть, что же там под ними.

Коллин был поражен открывшейся картиной. Внизу простирался зеленеющий лесной покров. Лучи света пронизывали купол из листьев и падали на землю, освещая крошечных букашек, которые порхали туда-сюда в золотистом свете. Куда ни глянь, везде были цветы и мох, упавшие листья и камни, и казалось совершенно невозможным передвигаться здесь в теле мышки. Листья шелестели, ветки трещали, и прямо под ними двигалась большая соломенная шляпа, надетая на голову пожилого человека.

— Это Фамир! — прошипел Джейкоб. — Один из Титанов. Злобный и опасный; если он поймает кого-то в чистом поле, он наверняка изрубит его на кусочки.

— Это просто фермер, — сказал Коллин, — человек.

— Называй его как хочешь, городская мышь, — ответил Джейкоб, пренебрежительно махнув рукой. — Это ужасные чудовища! Они сжигают растения, которые им не нравятся, чтобы выращивать растения, которые им по душе.

Геккон указал в сторону человека.

— Этим все сказано. Они не замечают рядом с собой целую вселенную!



Особый поиск: Щит из коры дерева (Bark Shield). (Примечание: полезный доспех для воина (Warrior) или дикой мышки (Wild).)



Особый наплыв: один гибожабозавр (bullfrogloodyte).



Немного истории. Когда все мышки соберутся на листке и одна из них выполнит действие поиска, прочтите вслух:

Одна за другой, мышки прыгали на жесткий лист и хватались за него всеми четырьмя лапами. Все, кроме Неза, который отказался покидать ветку.

— Нет, нет и еще раз нет, — возмущался он. — Вам подадут мороженое в кузнице скорее, чем я сяду на борт этого хрупкого суденышка!

Тут к задним лапам Неза подполз Нотч, и Джейкоб сделал вид, что случайно задел здоровяка. «Осторожнее!» — прорычал кузнец и споткнулся о Нотча. Только перепрыгнув на лист, он спасся от стремительного падения с ветки. В один миг Джейкоб прыгнул на лист и одновременно взмахнул маленьким ножом, чтобы перерезать черенок. Лист оторвался, и мышки начали падать.

— Все будет хорошо, дамы! - завопил геккон.

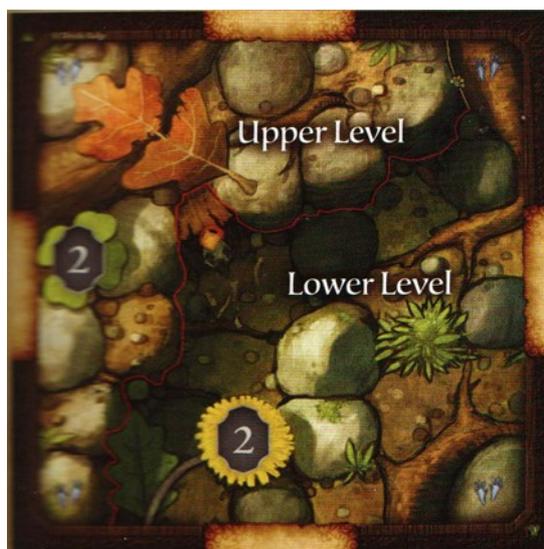
— Йоохоо! — вторил ему Неза, но совсем не так весело.

Звуки его испуганного голоса разносились по лесу, пока лист падал.

Теперь уберите накладную ветку, но оставьте на игровом поле листок с мышками.

Поместите листок по центру клетки, на которой находится его большая часть, и разверните так, чтобы он указывал на любую из трех клеток появления противников на плитке Чертополоховый Кряж. Бросьте кубик действий. Переместите листок с мышками на выпавшее значение по направлению к выбранной клетке появления противников, используя кратчайший путь. Игнорируйте все желтые и красные линии и другие препятствия. В этом месте листок приземлился. Переходите к части Чертополоховый Кряж.

Чертополоховый Кряж (Thistle Ridge)



1, 3 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки впервые оказались на Чертополоховом Кряже, прочтите вслух следующий текст: сюжетную вставку А, если листок приземлился на возвышении (Upper Level), или сюжетную вставку Б, если листок приземлился в низине (Lower Level).

А

Ветер развернул и поднял лист вверх вместе с желудками его пассажиров.

— Меня сейчас стошнит, — простонала Тильда.

— Нез вас побьет за это, — сказала Нере, спокойно оглядываясь на кузнеца. Если Нере была напугана полетом, она этого не показывала. Между тем на них надвигалась каменная стена под названием Чертополоховый Кряж.

— Мы сейчас разобьемся! — воскликнула Лили.

— Ты права, моя дорогая, мы могли бы разбиться — согласился Джейкоб. — Но, к счастью, сегодня вы со мной. Геккон ухватился за переднюю часть листа и резко дернул ее вверх за секунду до столкновения. Лист замедлился и набрал достаточную высоту, чтобы подняться над утесом и мягко приземлиться на заросшую мхом землю. Пошатываясь, мышки быстро покинули лист. Филч рухнул на землю и стал ее целовать.

— Джейкоб, ты — зеленокровный недоумок! Я собираюсь оторвать твой хвост и отделать тебя им! — громко возмутился Нез, но Коллин выступил вперед и прервал речь друга.

— Мы в порядке, Нез, и это самое главное. Ты знаешь, что иначе мы бы долго сюда добирались.

Но Нез уже отвернулся — его снова затошнило.

Б

Ветер развернул и поднял лист вверх вместе с желудками его пассажиров.

— Меня сейчас стошнит, — простонала Тильда.

— Нез вас побьет за это, — сказала Нере, спокойно оглядываясь на кузнеца. Если Нере была напугана полетом, она этого не показывала. Между тем на них надвигалась каменная стена под названием Чертополоховый Кряж.

— Мы сейчас разобьемся! — воскликнула Лили.

— Я так не думаю, моя дорогая, — задумчиво произнес Джейкоб. — Смотри!

Действительно, лист стал кружиться и мягко спускаться вниз. Он приземлился на заросшую мхом землю у подножия хребта. Пошатываясь, мышки быстро покинули лист. Филч рухнул на землю и стал ее целовать.

— Джейкоб, ты — зеленокровный недоумок! Я собираюсь оторвать твой хвост и отделать тебя им! — громко возмутился Нез, но Коллин выступил вперед и прервал речь друга.

— Мы в порядке, Нез, и это самое главное. Ты знаешь, что иначе мы бы долго сюда добирались.

Но Нез уже отвернулся — его снова затошнило.

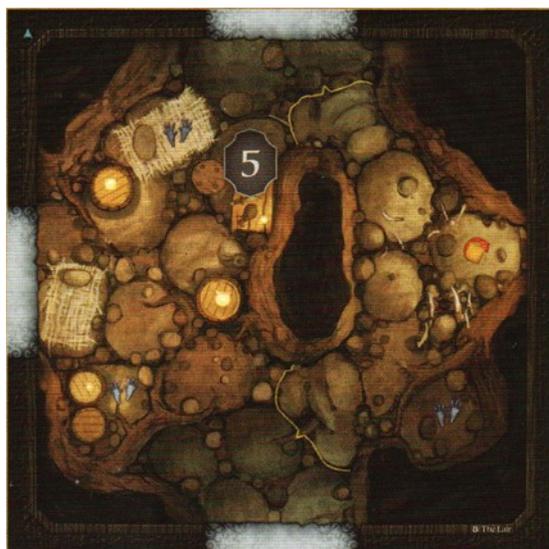
Как обычно, вытяните карту стычек и расставьте противников. Отправной точкой мышек является клетка, где приземлился листок.

 **Особый поиск:** Кирка (Pick Hammer). (Примечание: кирка позволяет целителю (Healer), воину (Warrior) или ремесленнику (Tinkerer) пересекать красные линии.)

 **Особое правило: уход с Чертополохового Кряжа.** Все мышки вашей группы должны находиться по одну сторону красной линии, разделяющей плитку Чертополоховый Кряж, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку. Мышки на возвышении (upper level) могут уйти, исследовав плитку Ручеек (Tricklemoore). Мышки в низине (lower level) могут использовать клетку переворота плитки и исследовать плитку Берлога (The Lair). Примечание: так как Джейкоб является диким персонажем (Wild), мышки могут перемещаться по Чертополоховому Кряжу с использованием желтой линии с символом геккона. Это тайная лесная тропа, известная только диким существам (см. Новые участки местности: скрытые пути и клетки переворота плиток этой книги историй).

 **Наступление ночи:** если мышки приземлились в низине после наступления ночи, они могут попробовать незаметно прокрасться мимо противников в пещеру. Когда мышки крадутся, противники не передвигаются и не атакуют в свой ход, пока они не подверглись атаке и не заметили вашу группу. Если при броске кубика в фазе перемещения выпало значение 1, мышка наступила на ветку, и противник вас заметил! Ход этой мышки закончен. Противник с самой высокой инициативой немедленно перемещается и атакует. Это не считается его ходом в этом раунде. Затем возвращайтесь к порядку карт на треке инициативы и продолжайте игру по обычным правилам. Если выпал другой результат, мышка тихо крадется, и противники ни о чем не подозревают. Все мышки должны собраться на клетке переворота плитки, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку. Если мышки успешно собрались на клетке переворота, никого не потревожив, они могут использовать исследование, не побеждая противников. Уберите противников с поля и их карты с трека инициативы.

Берлога (The Lair)



1, 2, 3, 4 и 6 действуют на всю плитку

1 Особая расстановка: когда мышки впервые исследуют берлогу, не тяните карту стычек. Вместо этого расставьте четырех крысовоинов по обычным правилам.

2 Немного истории. После расстановки крысовоинов и обновления трека инициативы прочтите вслух:

Джейкоб вел их в зияющую пасть пещеры, погружаясь в темноту. Тильда наморщила нос.

— Мы здесь не одни, — сказала целительница.

— В самом деле, — согласился Мэгинос. — Я чувствую мускусный запах множества лесных существ. Нам нужно быть осторожными.

— Ерунда! — сказал Джейкоб. — Путешествие к Чертополоховому Кряжу было не менее опасным. Я ходил здесь дюжину раз.

При этих словах Коллин наморщил лоб. Взглянув вокруг, он убедился, что его спутники тоже не поверили Джейкобу.

— Разве этот парень не говорил нам, что Даунвуд полон опасностей? — прошипел Филч, но Мэгинос показал ему жестом, чтобы он замолчал.

Они шли вперед, и их глаза быстро привыкали к темноте. Вскоре они увидели мерцающий свет наверху.

— Это огонь свечи, — прошептала Нере.

Туннель слегка расширился и привел мышек в маленькую пещеру, выходившую на север. Пещера выглядела жилой и ухоженной, но четыре темнолицых крысы обыскивали это место!

— Эй, кто это? — окликнула их крыса в грязной красной шляпе гномьего покроя, и ее спутники вскинули головы.

— Смотрите, у них есть желудь! — сказала одна из крыс, глупо ухмыляясь.

— И настоящая красotka, — откликнулась другая.

Крыса в красной шляпе злобно оскалилась и выхватила меч.

— Хватайте их, ребята! — закричала она.

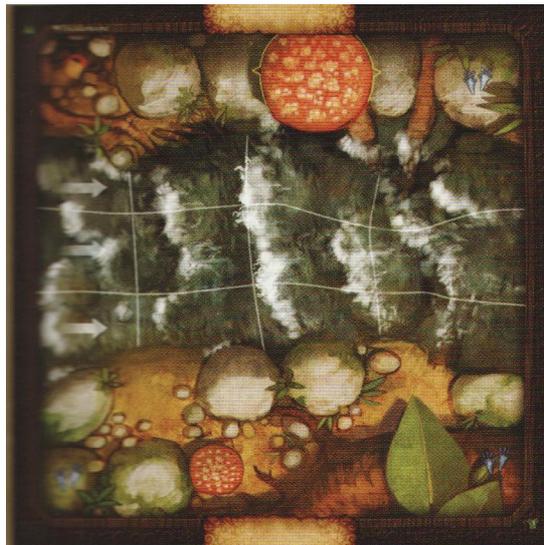
3 Особое правило: эти крысы двигаются в направлении мышки с желудем и пытаются ее атаковать. Они не останавливаются на клетках с другими мышками, предпочитая перемещаться в направлении мышки с желудем. Выбирая цель, они атакуют мышку с желудем, если возможно.

4 Особое правило: историческое достижение. Если мышки победили крыс в этой комнате, добавьте жетон достижения «Красная гномья шляпа» в общую собственность. Передвиньте маркер конца главы на одно деление вверх. *Примечание: гномы очень дорожат своими шляпами. Будьте уверены: если вы нашли гномью шляпу, где-то неподалеку есть гном, который ее ищет.*

5 Особый поиск: Волшебная книга (Mystic Tome). *(Примечание: этот предмет дает возможность выполнять поиск карт со свитками на ваш выбор.)*

6 Особый наплыв: Молох.

Ручеек (Tricklemore)



1, 2, 3 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Ручеек, прочтите вслух:

Широкий лесной поток двигался с ужасным грохотом. Нере посмотрела на быстро мчавшийся по воде листок.

— Это слишком опасно, - сказала она.

— Согласен, — поддержал волшебницу Мэгинос. — Не стоит рисковать.

— Неужели? — возразил Джейкоб. — Надеюсь, вы собираетесь добраться к Утерянному Лику до того, как я состарюсь?

Мышки взволнованно посмотрели друг на друга.

— Мне это не нравится, — прошептала Лили.

Как обычно, вытяните карту стычек. Убедитесь, что выполнены все особые условия для этой карты.

2 Особое правило: историческое достижение. Если мышки проследили за лесовиками в полночь, добавьте жетон достижения «Лесовики» в общую собственность. Передвиньте маркер конца главы на одно деление вверх. *Примечание: лесовики — очень редкое зрелище. В легенде говорится, что они любят музыку.*

3 Особое правило: исследование. Все мышки должны находиться по одну сторону водного потока, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку.



Наступление ночи: если мышки вошли на эту плитку после наступления ночи, прочтите вслух:

Широкий лесной поток грохотал во тьме. Нере подумала, что мышкам придется переправляться через него, и покачала головой.

— Мы должны остановиться и отдохнуть, — заявил Мэгинос. — Переправа обещает быть опасной, а в темноте мы даже не видим противоположный берег.

Группа быстро начала сооружать лагерь — все, кроме Джейкоба. Геккон исчез в ночи в поисках брода.

Коллин разогнул ноющую спину и сказал:

— Филч, теперь твоя очередь нести Барксбургский желудь.

— Нет, спасибо, — ответил растянувшийся на корявом корешке Филч. Коллин собирался возразить, но его отвлек раздавшийся в лесу шорох.

— Что за, — начала Тильда, но тут же замолчала.

Земля в лесу начала оживать. Пучки травы зашевелились, маленькие камешки выросли из земли, и чье-то жуткое хихикание становилось все громче. Группа замерла, парализованная страхом, но тут из земли и зарослей стали появляться крошечные фигурки. Очертаниями они напоминали человеческих детенышей, но были вполнину меньше мышки. Их кожа была коричневой, бугристой и потрескавшейся, как будто они были из сделаны дерева. Они ковыляли вперед неуверенно, как будто только научились ходить. Несмотря на ужасное хихикание, их лица, без сомнения, выглядели очень счастливыми.

— Это лесовики, — сказал Джейкоб, неожиданно оказавшийся за их спинами и вытиравший лезвие лоскутом. — Не волнуйтесь. Они безобидные, насколько мне известно.

Лесовики окружили группу и стали танцевать вокруг нее. Их хихикание постепенно превращалось в песню.

— Клянусь своими усами, — выдохнул Нез. — Это настоящая магия.

В этот момент лесовики издали громкий крик, упали на заросшую мхом землю и растаяли, как будто их и не было.

Подземный источник (Trickleunder)



1 действует на всю плитку



Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Подземный источник, прочтите вслух:

Джейкоб назвал это Подлесьем.

— Это сеть нор, туннелей и пещер, — сказал он, когда группа собралась. — Подлесье простирается на много миль под землей и дает надежное укрытие от опасностей леса. Будьте спокойны, ни одна сова не спустится сюда, — с усмешкой заверил он спутников.

— Я даже не хочу представлять, что может сюда спуститься вслед за нами, — произнесла жалобным голосом Лили.

— Мы скоро пройдем под Ручейком, — продолжил Джейкоб.

Они вошли в туннель и затаили дыхание при виде светящегося чуда, открывшегося их взору. Фосфоресцирующий мох и грибы излучали мерцающий свет. С потолка свисали живописные сталактиты, и с их острых концов падали капли воды. В пещере было влажно, и лапы мышек скользили по мокрому полу, но они не могли наглядеться на древнюю красоту этого места... пока звук натянутой тетивы не напомнил всем, что они в диком лесу.

— Кто это? — спросил шепотом Коллин.

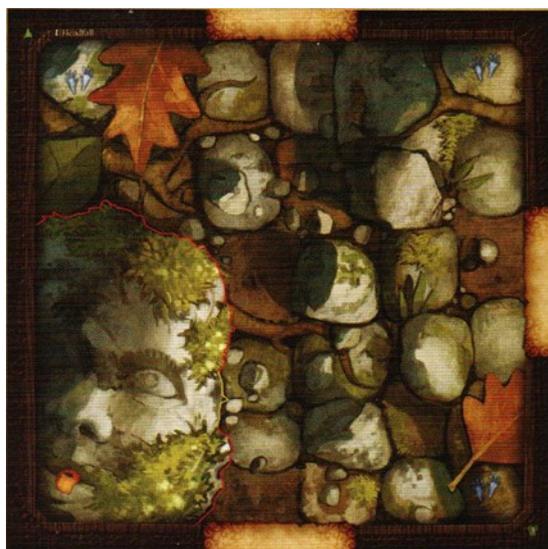
— Мародеры, — прошептала в ответ Лили.

Как обычно, вытяните карту стычек.

2 Особое правило: пружинящие грибы. Мышка, начинающая движение на плитке с грибом, вместо обычного перемещения может прыгнуть. Поместите ее на любой другой гриб на этой плитке. Это заменяет обычное движение мышки.

3 Особый поиск: Шлем Улитки (Snail Shell Helm). (Примечание: это доспех, который могут носить целитель (Healer) или маг (Mystic).)

Утерянный Лик (Headfall)



1 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Утерянный Лик, прочтите вслух:

Они вышли на лесную поляну, и Джейкоб объявил привал. Тильда передала Барксбургский желудь Коллину. Она безропотно несла плод в свою очередь, но было ясно, что его вес утомляет пожилую мышшь. Нез и Мэгинос тоже выглядели усталыми, и Коллину стало интересно, сколько приключений пережили его старшие спутники. Мэгинос выглядел особенно старым. Но тут маг заметил пристальный взгляд Коллина и приподнял бровь, словно догадываясь о мыслях принца. Изучая свой посох, он переступил с ноги на ногу.

— Если ты переместишь свой пристальный взгляд с моей персоны вон на тот

камень, ты увидишь что-то, на что стоит посмотреть.

Издали Коллину был виден только большой покрытый древним мхом валун. Камень был странной формы, и до Коллина наконец дошло, что он смотрит на громадную каменную голову. Стало ясно, что голова древней статуи упала со своего места много веков назад и теперь покоится на земле. Ее лицо было повернуто к падавшему сверху солнечному свету.

— Утерянный Лик, — произнес Коллин.

Его голос был полон благоговения и страха. Другие мышки бросили все дела, чтобы тоже посмотреть на это.

— Выглядит потрясающе! — сказала Лили.

— Я не ожидал, что это название настолько... точное, — бросил Филч, пожав плечами.

Звук боевого горна вдали разрушил лесное спокойствие.

Лили указала на голову, ее острый взгляд разглядел там кое-что.

— Наверху вооруженные солдаты! — закричала она. — Они стреляют по лесу! Мы атакованы!

Как обычно, вытяните карту стычек.

 **Наступление ночи:** если мышки добрались к Утерянному Лику после наступления ночи, в дополнение к любым противникам разместите на этой плитке жетон совы Ольги, следуя изложенным во введении правилам.

Лощина Утерянного Лика (Headfall Hollow)



1, 2, 3, 4 и 5 действуют на всю плитку

 **Немного истории.** Перед тем, как войти на плитку Лощина Утерянного Лика после исследования, прочтите вслух:

Толстый маленький хомяк перекрыл вход в город и гордо расправил усы.

— Вы чужаки в этом краю, — медленно сказал он. — Что за дела у вас в Лощине Утерянного Лика?

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

— Вы все чужаки, — заявил он.

Мэгинос направился вперед, прихрамывая и опираясь на посох.

— Мой милый друг, мы усталые путники, пришедшие сюда по личному делу к шерифу МакРиди. Твоя преданность работе похвальна, но у нас срочное поручение. Молю, разреши нам поскорее пройти к шерифу. Он ждет вестей, которые мы принесли.

— Он не говорил мне, что ждет вестей, и я не разрешу незваным гостям тревожить его.

— Раньше это место было дружелюбнее, — проворчал Джейкоб.

Хомяк набрал побольше воздуха для новой отповеди, но его взгляд упал на Барксбургский желудь.

— Это бесподобный желудь! — с благоговением произнес он. — Настоящее золотое чудо. Приношу свои извинения. Вы можете пройти. Пожалуйста, незамедлительно отправляйтесь к шерифу.

Оказавшись в городе, мышки во главе с Джейкобом зашагали по главной улице. Яркий солнечный свет лился из глазниц древней каменной головы и отбрасывал длинные тени, что пришлось по душе Филчу. Это было многолюдное поселение с оживленными торговыми улицами. Зазывалы возвещали о необычайно низких ценах, продавцы торговались с покупателями у каждого прилавка и телеги. В воздухе витали запахи экзотических блюд, из открытых дверей трактиров и таверн раздавались звуки музыки и веселья.

Широкая улыбка расплылась на лице Неза, когда он услышал знакомые звуки местной кузницы.

— Это лучший в мире звук, — произнес он. — Боже, как мне его не хватало.

— Это хорошее место, — сказал Коллин, но увидел троичку проходивших мимо крыс.

— А может, и не очень хорошее, — проворчал Филч.

— Спокойно! — ответил принц. — Я уверен, все в порядке.

Он почувствовал, как кто-то легко потянул его за плащ, повернулся и увидел маленькую землеройку. Она откинула капюшон с заостренной мордочки и улыбнулась.

— Простите за беспокойство, добрый господин, — сказала она высоким усталым голосом. — Я всего лишь бедная путешественница. Я попала в засаду и была ограблена по пути домой. Могу я одолжить у Вас несколько кусочков сыра?

Коллин тепло улыбнулся девушке.

— Конечно, милая леди, — ответил он и поставил Барксбургский желудь на землю.

— Ну-ну, — усмехнулся Филч. — от меня она ничего не получит.

— Прояви милосердие, негодяй, — проворчала Тильда.

Коллин полез в сумку и тут же был сбит с ног здоровой крысой, выползшей из ближайшей таверны. Следом за ней вышли и другие крысы, завывая непристойную песню. Когда волнение улеглось, землеройка исчезла.

Вместе с ней исчез и Барксбургский желудь.

— Воровка! Эй! Филч был прав! — взревел Неза.

Тут он посмотрел вокруг и добавил:

— Где Филч?

— Вот она! — кричал Филч, несясь по улице на ярд впереди остальных.

— Боже правый, как быстро он может бегать, — удивилась Тильда.

— Ни один вор не любит быть обворованным, — заметил Неза, и мышки устремились вслед за Филчем. Землеройка убежала с рекордной скоростью, вся ее маскировка осталась валяться в грязи.

— Никто... не может... меня... обворовывать! — задыхаясь, вопил Филч ей вслед.

Он перепрыгнул телегу, прихватив на ходу ягоду ежевики. Владелец телеги громко закричал от неожиданности и гнева, но Филч прицелился и запустил ягодой в воровку. Ежевика разбилась о ее голову, и землеройка упала на землю вместе с желудем.

Но, когда мышки подбежали, землеройка уже вскочила на ноги и была не одна. Из тени цветочного ларька появилась ласка с недоброй улыбкой на лице. Они обе достали оружие.

— Сейчас я с вами разберусь, — выпалил Неза и вытащил свой молот.

2 Особая расстановка: не тяните карту стычек. Вместо этого поместите фигурку Дитти на клетку, соседнюю с колодцем. Она будет изображать Милашку-бродяжку. Положите украденный желудь под эту фигурку. Также поставьте фигурку ласки на любую соседнюю клетку — это ее телохранитель. Разместите карты инициативы Милашки-бродяжки и ласки на треке инициативы по обычным правилам.

3 Особое правило: в свой ход во время движения Милашка-бродяжка отходит от мышек, если это возможно, затем использует дальнюю атаку.

4 Особое правило: победа над Милашкой-бродяжкой. Если мышки победили Милашку-бродяжку, глава немедленно заканчивается. Прочтите вслух:

Милашка-бродяжка была хитрым противником. Каждый раз, когда мышки пытались схватить ее, она вырывалась из их рук, или вмешивалась ее ласка, разбрасывая мышек в стороны, как игрушки. Иногда в драку вязывалась крыса, просто чтобы вязаться в драку. Наконец Филч наступил на плащ землеройки, опрокинул наземь, и схватка закончилась. Нез держал ласку, так что Коллин наконец смог подойти к воровке лицом к лицу, но она избегала его взгляда.

— Ах, эти желуди, — сказала она, глядя куда-то поверх его плеча, и уронила оружие с тяжелым вздохом.

Мышки повернулись к окружившему их небольшому отряду стражников. Это была разномастная компания пушистых лесных тварей. Все они были в доспехах и хорошо вооружены.

— Я не знаю, кто вы и откуда родом, — заявил капитан стражи, — но в Лоцине Утерянного Лика мы заботимся о поддержании порядка на улицах. Драки строго запрещены. Каждый из вас заплатит штраф в десять кусочков сыра или проведет неделю за решеткой.

Но капитана прервал один из стражников, прошептавший что-то ему на ухо.

— Что, — переспросил он. — Желудь?

Взгляд капитана упал на Барксбургский желудь.

— Жуки-тараканы! — воскликнул он. Мы должны немедленно доставить вас к шерифу!

Мышки победили! Смотри подробности в особых правилах кампании для этой главы.

5 Особый наплыв: если на плитке Лоцина Утерянного Лика происходит наплыв, Милашка-бродяжка хватается за желудь и убегает из селения. Прочтите вслух:

Их худшие страхи сбылись: Милашка-бродяжка схватила желудь и побежала с бешеной скоростью.

— Хватайте землеройку! — кричала Нере. Мышки неслись по улице за воровкой, сталкиваясь с торговцами и ротозеями, попадавшимися им на пути.

— Простите! — крикнул Нез вслед почтенной полевой мышши, которую столкнул в грязь. Бежавшая впереди воровка стремглав пронеслась под ногами верхового кролика, стоявшего на привязи у ближайшего трактира. Испуганный зверь встал на дыбы, ударив ногой по крестьянской телеге. Мышки спотыкались и падали среди разбросанных яблок, моркови и прочей снеди.

— Сюда! — закричал Филч, свернув в переулок. — Я видел там ее плащ!

Но переулок заканчивался железными воротами, и в нем не было никакой землеройки.

— Исчезла без следа, — задыхаясь, сказала Тильда.

— Не совсем, — сказал Мэгинос, указывая посохом на клочок одежды на заборе. —

Она слишком быстрая для нас.

Когда мышки вышли обратно на улицу, их поджидал отряд хмурых стражников. Здесь творился хаос: товары валялись на земле, столпившиеся горожане чистили одежду и сердито ворчали, пожилая мышь в грязной луже громко возмущалась, а испуганный кролик пытался влезть на стену трактира и сбежать.

— Пожалуйста, не беспокойтесь о нас, — махнув рукой, сказал Филч. — С нами все в порядке.

Нез вытаращился на него.

— Драки, — стиснув зубы, произнес капитан стражи, — строго запрещены. Вы все немедленно отправитесь к шерифу.

Глава не закончилась ни победой, ни поражением.

Особые правила кампании

Если вы проходите этот сценарий в режиме кампании, мышки могут сохранить весь сыр, полученный на протяжении этой главы. Кроме того, мышки могут продать все лишние карты поиска Дандерфуру по кусочку сыра за карту. Мышки смогут потратить этот сыр на различные цели в Лощине Утерянного Лица в одной из следующих глав. Мышки не могут получить подобным образом больше 6 кусочков сыра.

Если Милашка-бродяжка сбежала с желудем, вы должны перейти к Главе Два-А после прочтения продолжения истории. Когда вы вернете желудь, победив в Главе Два-А, вы также можете объявить победу в Главе Один.

Если мышки успешно доставили желудь шерифу МакРиди, вы можете перейти к Главе Два-Б после прочтения продолжения истории.

История продолжается

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

— Куда запропастился этот Джейкоб, мм?" — проворчал Нез, когда стражники грубо волокли их по улицам, связав их лапы бечёвкой.

— Я подозреваю что Мистер Джейкоб заботится о Мистере Джейкобе, — согласилась Тильда. - Но этого следовало ожидать от наемника.

— Он не наемник, — напомнила им Лили. — Он проводник. Мы не можем сильно винить его за то, что он удрал, пока не выясним все скрытые мотивы. — Похоже этот аргумент подействовал и группа шла в молчании, пока стражи вели их через селение.

Участок шерифа был чуть ли не самым гигантским строением в Утерянном Лице, хотя его самодельная природа заставляла оба его этажа казаться довольно неустойчивыми. Деревянные поленья и сучья крепились друг к другу с помощью кривых гвоздей, веревок, застывшей древесной смолы и, бог знает еще чего, и само здание громко скрипело словно раскачиваемое незримым потоком ветра. Стражи протолкнули героев через огромную деревянную дверь и наверх к грубо обтесанному деревянному столу.

За столом сидел МакРиди, огромнейшая белка, которую они когда либо видели.

— Кто-то здесь явно любит покушать, — прошептал Филч прежде чем Нере толкнула ему локтем в ребра. Он не был не прав. Шериф МакРиди уже был не в том состоянии, чтобы лазать по деревьям, и скорее всего с трудом спускается по лестнице своего собственного участка. Белка окинула их не одобряющим взглядом.

— Заключенные! — рявкнул он. — К тому же еще и чужаки. Это хороший город, населенный хорошими людьми. Нам тут не нужны нарушители законов. Каковы

аргументы?

— Нарушение спокойствия, — сказал капитан.

— Еще уличная драка, босс, — сказал рядовой.

— И брань тоже, — сказал другой, прежде чем капитан стукнул обоим, чтоб те замолчали.

— Дерущиеся мыши, ээ? — задумчиво произнес МакРиди, и сощурил глаза-бусинки. — Путешественники? Уж сотню лет не сталкивался с подобными происшествиями. А может и дольше. — Он указал на группу и сказал, — Кто из вас может проищать о событиях сегодняшнего дня?

Коллин вышел вперед и сказал, — Мы путешественники из Барксбурга. Наш город... наше дерево умирает. Мы несем с собой Барксбургский желудь, последний великий желудь нашего дерева. Мы искали совета шерифа Утерянного Лика, повсюду известного в качестве эксперта по орехам. Мы надеялись, что он сможет знать местонахождение похожего дерева, на которое смогут переехать наши миролюбивые граждане. — Эта история заставила шерифа расплыться в улыбке, пока он не вспомнил, что ему необходимо быть хмурым. — Увы, когда мы добрались до вашего города, — продолжил Коллин, — Наш желудь прихватила маленькая плутовка.

Глава Два-А

Вверх по течению

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

— У нас не было проблем с нашей поклажей пока мы не достигли этого очаровательного города, — проворчала Тильда.

— Почему я не пробовал ни один Барксбургский желудь за эти годы, — задумчиво произнес МакРиди, и белка яростно ударила кулаком по своему столу. — Вам необходимо вернуть его! Я должен... исследовать его.

— И как Вы предполагаете мы добьемся этого, сэр? — прорычал Мэгинос. — С каждым мгновением, что мы прохлаждаемся тут, вор уходит все дальше.

— Вот именно! — завизжал МакРиди. — Прекращайте тратить наше общее время и идите уже отсюда искать желудь! Подобное сокровище должно быть под защитой. Я всецело согласен сохранить Барксбургский желудь здесь, под моей защитой, где я смогу досконально изучить его. Но я не смогу воплотить это пока вы не вернете его! Теперь уходите! — С этими словами мыши обнаружили себя снова на улице.

— Это не кончится ничем хорошим, — пробормотал Филч. — Я считаю, что украденный у нас желудь просто перейдет к другому вору.

— Шериф - обжора, — сказала Нере с отвращением.

— Пойдемте, — сказал Коллин и направился в сторону ветхой гостиницы, что носила зловещее имя "Клюв Ястреба". — Я уверен, что видел как Джейкоб нырнул сюда, когда стражи задержали нас.

— Лучшие бы чтобы этот грязный мелкий геккон не думал, что окончательно отделился от нас, — сказал Нез.

— Будьте снисходительны, — возвала к ним Лили. — Он лишь наемный рабочий среди нас. Вам не стоит выражать свое недовольство от того, что он не захотел быть арестованным вместе с нами!

Они толкнули скрипучие двустворчатые двери в общий зал гостиницы и тишина воцарилась среди собравшихся тут завсегдатаев заведения.

— Это ж те самые воинственные мыши, — прокомментировал один из посетителей, прежде чем его друг не шикнул на него. Джейкоб сидел у бара, сгорбившись над глиняной чаркой чего-то пенистого, выглядев словно геккон, надевшийся что его не обнаружат.

— Джейкоб, ты трус! — заорал Нез, но пухлая маленькая госпожа мышь быстро выбежала и встала между ними двумя.

— Добро пожаловать в "Клюв Ястреба", чужестранцы, — сказала она. — Меня зовут Бри, я владелица этого заведения. Это благопристойная гостиница для благопристойных посетителей - нам тут не нужны проблемы. — Но Тильда отодвинула ее и схватила Джейкоба за руку.

— Ты бросил нас, ведь так? — осуждающе произнесла целительница.

— Кхм. Очень извиняемся, — сказала Лили Бри. — Обычно они любезнейшие создания.

— Я ничего подобного не совершал! — фыркнул Джейкоб. — Все, что я действительно сделал, так это провел вас через Даунвуд, за что вы мне и заплатили. Если вы достаточно глупы, чтобы доверять незнакомцам в чуждом вам городе, то это ваша собственная ошибка. — Тильда отпустила геккона, но выглядела она глубоко разочарованной. — Желудь потерян, приятель, — сказал Джейкоб Коллину. — Вам никогда теперь не поймать ее. Возможно она уже сплавилась вниз по течению.

— Кхм, — раздался незнакомый голос за их спинами. Они обернулись и увидели мужественного мыша, чье самообладание внушало огромное доверие.

— Вот это да, — сказала Тильда.

— Подумать только... — согласилась Лили.

— Великодушно прошу меня простить за подобное вторжение, — продекламировалмышь, отвесив поклон, — но осмелюсь сказать, что ветер донес историю о подлости имошенничестве до моих ушей.

— Нас ограбили, да — сообщил Мэгинос.

— Не стоит более бояться, милостивый старец, ибо я, Ансель, к Вашим услугам. — И с этими словами мышонок отвесил еще один поклон, еще более подобострастно.

— Мы тут в услугах не нуждаемся, приятель, — сказал Джейкоб. — Если только ты не хочешь наполнить мою кружку, в противном случае проваливай.

— Ну-ну, — сказала Тильда, разглаживая свой мех. — Не стоит бить таким опрометчивым. Я приношу извинения за их скверный характер, господин Ансель.

— Просто Ансель, дорогая леди. Не стоит извиняться за угрюмое настроение ваших спутников! Ведь это не удивительно, поскольку они пали жертвой инсинуаций рядовыхмошенников. Но не стоит отчаиваться! Когда я узнаю о преступлениях, совершенных против слабых и обездоленных, я немедленно протягиваю им лапу помощи.

— Слабых и каких? — сплюнул Нез. Коллин схватился за голову и вздохнул.

Цель главы

Разыскать Милашку-бродяжку и вернуть Барксбургский желудь.

Условие победы

Мышки побеждают в любом раунде, если у одной из них есть Барксбургский желудь, и на плитке нет противников.

Условие поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы на треке истории до того, как мышки вернут желудь, или все мышки окажутся захваченными в плен одновременно, то мышки потерпели поражение.

Подготовка

Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) трека истории.

Команда

Выберите четырех мышек, которые будут участвовать в этой главе. Ансель не может быть выбран как один из членов команды. Землеройка Дитти не может быть выбрана в этой главе.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все участвовавшие в предыдущей главе мышки могут нарушить обычные правила кампании. Кроме 1 карты находок мышки могут оставить весь сыр, который у них был после окончания предыдущей

главы (до 6 кусочков для каждой мышки). Этот сыр может быть использован в Лощине Павшей Головы, чтобы подготовиться к предстоящим задачам.

Если вы не проходите эту главу в режиме кампании, перед началом разделите 6 кусочков сыра между мышками, которые будут участвовать в этой главе.

Колода стычек

Чтобы подготовить колоду стычек, перетасуйте стандартные карты стычек и поместите их в специальную область на треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

Плитки

Разместите 4 плитки так, как показано ниже: Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow), Ручеек (Tricklemore), Пороги (Tumbledown) и Крепость жабозавров (Frogwaller).



Стартовая клетка Милашки-бродяжки

Поставьте четырех мышек, участвующих в этой главе, на клетку Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn) на плитке Лощина Утерянного Лица. Также поставьте фигурку Землеройки Дитти с жетоном желудя на листок и поместите его на указанную водную клетку плитки Ручеек, чтобы следить за бегством Милашки-бродяжки с драгоценным

Барксбургским желудем. В начале этой главы не нужно тянуть карту стычек и расставлять противников. Разместите карты мышек и карту Милашки-бродяжки на треке инициативы. Находясь в Лощине Павшей Головы, мышки в свой ход могут посетить различные магазины, чтобы подготовиться к погоне за Милашкой-бродяжкой.

Важное замечание: пока мышки находятся на разных плитках с Милашкой-бродяжкой, ее карта инициативы нужна только для передвижения Милашки по Даунвуду и не считается картой противника.

Особые правила главы

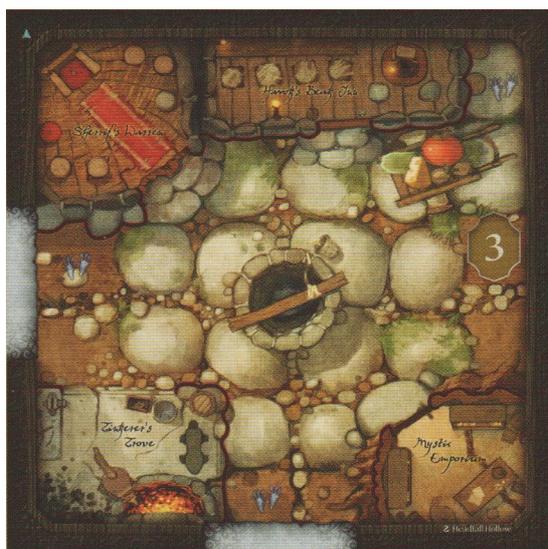
Начало

Эта глава начинается не так, как другие. Мышки отправляются в путь из Лощины Утерянного Лица. Вначале противники, с которыми нужно сражаться, отсутствуют. Мышки могут задержаться в поселении так долго, как они решат, но не забывайте добавлять кусочек сыра на сырное колесо, если раунд заканчивается без карт противника на треке инициативы.

Погоня за Милашкой-бродяжкой

Милашка-бродяжка забрала Барксбургский желудь и сбежала из Лощины Утерянного Лица. Мышки должны догнать ее и забрать желудь, но у нее есть преимущество. Милашка-бродяжка и жетон желудя начинают эту главу в лодке из листка на плитке Ручеек. В ее ход бросьте кубик, чтобы узнать, как далеко проплыла Милашка-бродяжка вниз по течению. Вы должны переместить ее лодку на выпавшее число по средней полосе. Пока мышки не настигли ее, Милашка-бродяжка не использует свои способности. Она пытается добраться до Крепости жабозавров по воде. Если она попадет туда раньше мышек, снимите ее фигурку, жетон желудя и листок с игрового поля и уберите ее карту с трека инициативы. Мышкам придется попробовать найти ее в Крепости жабозавров. Это территория жабозавров.

Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow)



1, 2 и 4 действуют на всю плитку



Особое правило: поход по магазинам. Если на плитке Лощина Утерянного Лица нет

противников, мышка, закончившая перемещение в одном из строений, в фазе действия может что-то купить или вступить в контакт в этом месте. Любые купленные карты находок берутся из колоды находок. Перемешайте колоду находок после совершения покупок.

Лавка ремесленника (Tinkerer's Trove)

У хомьяка-ремесленника по имени Хортон Хэмфист сегодня в наличии есть несколько вещей, и он настоятельно рекомендует отличное весло из чайной ложки для путешествия по Ручейку:

- Весло из чайной ложки (Teaspoon Paddle) = 2 кусочка сыра;
- Дротики из сосновых игл (Pine Needle Darts) = 3 кусочка сыра;
- Метательный кинжал (Throwing Dagger) = 2 кусочка сыра;
- Щит из монеты (Coin Shield) = 3 кусочка сыра;
- Вилка (Dinner Fork) = 2 кусочка сыра;
- Граната с часовым механизмом (Clockwork grenade) = 2 кусочка сыра;
- Одеяла (Bedrolls) = 2 кусочка сыра.

Магазин волшебных вещей (Mystic Emporium)

Старый покрытый перхотью коллекционер Дандерфур купит любую карту находок за 1 кусочек сыра. Он также продаст кое-какие представляющие интерес вещи за 2 кусочка сыра:

- Руна Феникса (Phoenix Rune);
- Руна Клевера (Clover Rune);
- Свиток вызова паука (Summon Spider Scroll);
- Свиток превращения в дикобраза (Aspect of the Porcupine Scroll);
- Свиток телепорта (Teleport Scroll);
- Красная гномья шляпа (Red Gnome Hat);
- Свиток всеобщего исцеления (Heal All Scroll).

Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn)

Бри, пухленькая любезная трактирщица, может дать совет тому, кто заплатит щедрые чаевые:

- Выберите любую карту уловки из колоды находок за 1 кусочек сыра.

У нее также есть вещи на продажу:

- Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir) = 2 кусочка сыра;
- Варенье из диких ягод (Wilderberry jam) = 2 кусочка сыра;
- Настойка циперуса (Nut grass tincture) = 2 кусочка сыра.

Сыграть в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышка должна поставить 1-3 кусочка сыра из своего запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышку. Вы можете перебросить кубики в количестве, не превышающем знания этой мышки. Вы должны оставить второй результат. Сосчитайте количество выпавших символов вспышки. Теперь бросьте 5 кубиков за местного жителя и сосчитайте количество выпавших символов вспышки.

Если у вас выпало больше символов вспышки, чем у соперника: вы выиграли. Получите количество кусочков сыра, равное вашей ставке.

Если у местного жителя выпало столько же символов вспышки, сбросьте вашу ставку.

Если у него выпало больше символов вспышки, чем у вас, поместите вашу ставку на сырное колесо.

Нанять

Если Джейкоб не был выбран членом группы, вы можете нанять его в трактире как союзника за 3 кусочка сыра. Следуйте всем правилам для групп, включающих более четырех мышек, как описано в секции Пятое колесо этой книги историй. Помните, что добавление союзника к вашей группе может снизить уровень сложности главы. В отличие от прочих союзников, нанятый Джейкоб остается в группе на протяжении всей главы, или пока он не будет взят в плен.

Особое правило: поиск. Мышки не могут использовать поиск в Лощине Утерянного Лица.

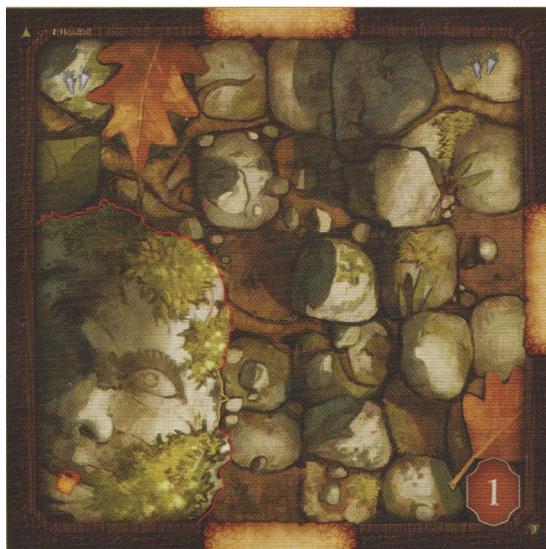
Особое правило: уход из Лощины Утерянного Лица. Мышки должны использовать переворот плитки, чтобы покинуть Лощину Утерянного Лица.

Особый наплыв. Уличная драка: три буйных крысовоина (rat warriors).

Подземный источник (Trickleunder) / Пещера Эхо (Echo Cavern) / Тихая заводь (Tadpool)

Особое правило: плитки Подземный источник, Пещера Эхо и Заводь не могут быть исследованы в этой главе.

Утерянный Лик (Headfall)



Наступление ночи действует на всю плитку

Особая расстановка: клетка с символом дерева. Поместите жетон с символом дерева на эту клетку, так чтобы он блокировал клетку появления противников. Затем вытяните карту стычек по обычным правилам.

Наступление ночи: если мышки вошли на эту плитку после наступления ночи, они

могут попробовать прокрасться мимо противников на дерево. Когда мышки крадутся, противники не передвигаются и не атакуют в свой ход, пока они не подверглись атаке и не заметили вашу группу. Если при броске кубика в фазе перемещения выпало значение 1, мышка наступила на ветку, и противник вас заметил! Ход этой мышки закончен. Противник с самой высокой инициативой немедленно перемещается и атакует. Это не считается его ходом в этом раунде. Затем возвращайтесь к порядку карт на треке инициативы и продолжайте игру по обычным правилам. Если выпал другой результат, мышка тихо крадется, и противники ни о чем не подозревают. Все мышки должны собраться на клетке с символом дерева, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку. Если мышки успешно собрались на клетке с символом дерева, никого не потревожив, они могут использовать исследование, не побеждая противников. Уберите противников с поля и их карты с трека инициативы.

Накладные дерево и ветка (Tree and Branch Overlay)



1, 2, 3 и 5 действуют на всю плитку

1 Немного истории: когда мышки исследуют накладное дерево, не тяните карту стычек. Вместо этого выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мышки с помощью крошечных коготков легко взбирались вверх по грубой коре огромного дерева. Далеко внизу раскинулся лесной покров, похожий на покрытое листьями

одеяло, и все вокруг было наполнено странными звуками и запахами Даунвуда. Вдруг они услышали непонятный шум.

— Впереди кто-то есть, — сказал Коллин.

— Судя по звуку, это человек, — заметил Филч.

— На дереве? Да бросьте! — засмеялся Нез.

И все же не было сомнения, что на соседней ветке кто-то разговаривает сам с собой. Голос был мужской и звучал озабоченно. Группа подкралась поближе и наткнулась на странное существо. Оно выглядело как человек, но было ненамного больше мыши. Его борода была болотного цвета, а голова — лысая и грязная. Его одежда была грубо сшита и покрыта пятнами. Были слышны его жалобы:

— Будь проклят я сейчас! Будь проклят много раз!

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

— Пальцы? — переспросила Тильда.

Должно быть, гном услышал ее, потому что он подпрыгнул от испуга, выхватил маленький кинжал и выставил его перед собой. Его большие пальцы были зеленые, как трава. Джейкоб вздохнул с облегчением.

— Мы не причиним Вам вреда! — произнес Коллин, подняв обе руки и показав их гному.

— Мы услышали Ваши жалобы и подумали, что кто-то попал в беду.

В ответ гном улыбнулся им и быстро убрал кинжал в ножны.

— Так вы друзья, как вижу я? — спросил он. — Известна вам беда моя?

— Боюсь, что нет, маленький гном, — ответила Нере.

— Мне вернуть бы не мешало то, что крыса тут украла, — сказал гном, указывая на свою блестящую макушку.

— Почему он говорит рифмами? — удивилась Лили.

— Здесь живут два вида гномов, — объяснил Джейкоб. У одних большие пальцы зеленого цвета, и они говорят рифмами. У других большие пальцы коричневого цвета, и они говорят загадками. С теми, у кого коричневые пальцы, лучше не иметь дело. Гномы с зелеными пальцами — славные малые, но могут сильно раздражать.

Тут Ансель выпятил грудь и вступил в разговор:

— Так это жертва издевательств? Тогда мы должны сделать все возможное, чтобы помочь.



Особая расстановка: когда мышки исследуют накладное дерево, не тяните карту стычек. Вместо этого разместите накладную ветку как показано на рисунке, чтобы она пересекала плитку Ручеек. Присоедините один листок к черенку В ветки. Не добавляйте противников на поле и продолжайте выполнять ходы в порядке инициативы. Листок — единственный очевидный способ покинуть дерево. Обратите внимание, что для группы из пяти мышек, включая нанятого Джейкоба, нужно использовать правила секции Пятое колесо этой книги историй. Помните, что слишком долго оставаться на одном месте опасно, даже если на поле нет противников. Мышки должны держать курс на листок.



Особое правило: лысый гном. Если в вашей общей собственности есть гномья шляпа (найденная в Главе Один или купленная Магазином волшебных вещей в Лошине Утерянного Лица), игроки сейчас могут вернуть шляпу гному. Сбросьте жетон гномьей шляпы.

Исполненный благодарности гном немедленно откланялся.

Передвиньте маркер конца главы на одно деление вверх. Если в вашей группе есть дикая мышка (Wild), гном делится с ним полезной информацией. Дайте этому персонажу бесплатно карту способностей Растущий гном (Gnome Grow)! Если в вашей группе нет дикой мышки, включите карту способностей Растущий гном в колоду карт способностей. Теперь она может быть выбрана при повышении уровня.

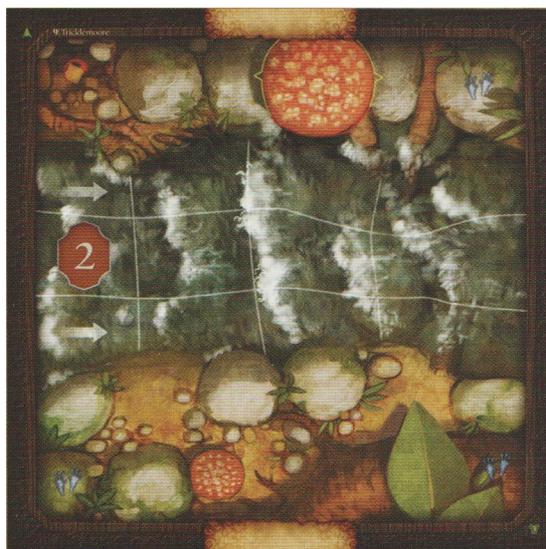
Если у мышек нет гномьей шляпы: разочарованный гном уходит прочь. Добавьте

один кусочек сыра на сырное колесо и продолжайте игру.

Особый поиск: Редкие семена (Rare Seeds). (Примечание: они полезны для будущих посещений Лоцины Утерянного Лица.)

Особый наплыв: паук (Spider).

Ручеек (Tricklemore)



1, 3, 4 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Немного истории: когда мышки исследуют плитку Ручеек, не тяните карту стычек. Вместо этого выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Река бежала вперед. Милашка-бродяжка откинула капюшон и с тревогой вглядывалась во тьму большими выразительными глазами. «Торопись, Лутц! — прошипела она, и вскоре появилась ласка с желудем на спине. — Я должна плыть вниз по течению. Помоги мне найти подходящий лист». Ласка выглядела обеспокоенной. «Не волнуйся, Лутц, — сказала землеройка, хлопав ее по морде. — Со мной все будет хорошо. Ты присоединишься ко мне, когда сможешь».

Вдвоем они углубились в подлесок и вскоре нашли отличный зеленый лист, на котором можно было плыть. Милашка-бродяжка подтащила его к кромке воды и забралась на борт. Лутц передал Милашке желудь и чайную ложку, чтобы использовать ее вместо весла.

«Скоро увидимся», — пообещала землеройка. Ее друг толкнул лист в воду, затем развернулся и скрылся в лесу.

Несколькими минутами позже Коллин и его спутники стояли на том же берегу Ручейка. Лили опустила на колени в грязь. «Здесь была землеройка», — сказала она. «Кажется, она тащила лодку... нет, нет, что-то более легкое. Наверное, лист? Смотрите! — она указала на еще одни следы. — Я бы сказала, что с ней был ее приятель-ласка».

После этого вытяните карту стычек по обычным правилам.

2 Особая расстановка: поместите жетон листка на среднюю водную клетку в восточной части Ручейка. Помните, что находящиеся в воде пустые листки сносит вниз по течению на 1 клетку (2 во время дождя) в конце каждого раунда. Если этот листок сносит за пределы плитки, удалите его из игры.

3 Особое правило: ловля Милашки-бродяжки. Если мышки входят на плитку Ручеек когда на ней находится Милашка-бродяжка, в свой ход она по-прежнему пытается сбежать и передвигается вниз по течению на лодке из листка. Если это возможно, она использует дальнюю атаку и особую способность, когда в конце своего хода все еще находится на плитке Ручеек. Если мышки смогут победить ее, они забирают желудь с листка, который продолжает дрейфовать вниз по течению, следуя правилам для листка в воде этой книги историй.

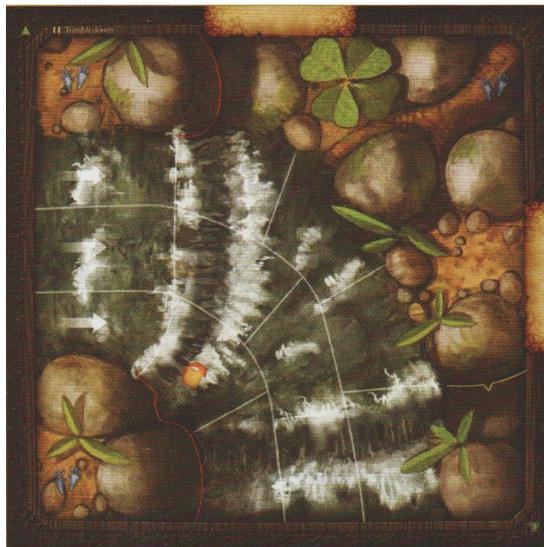
4 Особое правило: переход с плитки Ручеек по воде. Ручеек соединен со следующей плиткой Пороги (Tumbledown) водным путем. Мышки могут покинуть Ручеек только по воде. Поместите мышку (или мышек, если они все находятся на лодке из листка) на следующую свободную водную клетку Порогов. Как только первая мышка попадет таким образом на плитку Пороги, вытяните новую карту стычек и расставьте новых противников, как если бы эта мышка выполнила действие исследования. Все другие мышки, оставшиеся на плитке Ручеек, могут перемещаться по воде обычным образом, чтобы попасть на плитку Пороги.

За исключением случая, когда наступила ночь, в свой ход все противники на плитке Ручеек используют перемещение, чтобы последовать по воде за мышками на следующую плитку.

Как только мышка или противник попадает на новую плитку водным путем, ход заканчивается.

Наступление ночи: если мышки покинули Ручеек после наступления ночи, противники не следуют за ними на плитку Пороги. Уберите всех противников с плитки Ручеек, как только все мышки покинут эту плитку.

Пороги (Tumbledown)



1, 2, 3, 4, 5 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Особая расстановка: часовые-жабозабры. Вместо карты стычек расставьте двух жабозавров (frogloodyte warriors) по обычным правилам.

2 Немного истории: когда мышки исследуют плитку Пороги, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Они гребли по очереди, делая все возможное, чтобы миновать затрудняющие движение камни или нависающую над водой растительность. Лили стояла на носу и смотрела вперед зорким взглядом. Вскоре она могла поклясться, что кто-то еще движется по реке далеко впереди них.

— Какое наслаждение плыть на лодке! — предавался воспоминаниям старый Мэгинос. — Это напоминает мне время, когда я был мальчишкой.

— Неужели ты был мальчишкой? — усмехнулся Филч.

— Благодарю за комплимент, Филч. Да, в далеком прошлом я был мальчишкой. Так вот, мы со старым отцом вместе катались... Послушайте, что это за шум?

Вдалеке раздавался непрерывный грохот, который становился все ближе, пока они неслись по реке.

— Должно быть, это пороги, — сказал Джейкоб. — Держитесь все за края листа. Это обещает быть интересным!

3 Особое правило: опасные воды. Если мышка заканчивает свой ход на водной клетке этой плитки, кроме движения по течению бросьте кубик. Если выпал символ вспышки, мышка получает одно неблокируемое повреждение. Опасные воды не причиняют вреда мышке на черепахе или листке.

4 Особое правило: переход с плитки Пороги по воде. Пороги соединены со следующей плиткой Крепость жабозавров (Frogwaller) водным путем. Мышки могут покинуть Пороги только по воде. Поместите мышку (или мышек, если они все находятся на лодке из листка) на следующую свободную водную клетку Крепости жабозавров. Как только первая мышка попадет таким образом в Крепость жабозавров, переходите к правилам особой расстановки плитки Крепость жабозавров. Все другие мышки, оставшиеся на плитке Пороги, могут перемещаться по воде обычным образом, чтобы попасть в Крепость жабозавров.

В свой ход все противники на плитке Пороги следуют по воде за мышками на следующую плитку.

Как только мышка или противник попадает на новую плитку водным путем, ход заканчивается.

5 Особое правило: ловля Милашки-бродяжки. Если мышки входят на плитку Пороги когда на ней находится Милашка-бродяжка, в свой ход она по-прежнему пытается сбежать и передвигается вниз по течению на лодке из листка. Если это возможно, она использует дальнюю атаку и особую способность, когда в конце своего хода все еще находится на плитке Ручеек. Если мышки смогут победить ее, они забирают желудь с листка, который продолжает дрейфовать вниз по течению, следуя правилам для листка в воде этой книги историй.

Наступление ночи: если мышки покинули Пороги после наступления ночи, противники не следуют за ними в Крепость жабозавров. Уберите всех противников с плитки Пороги, как только все мышки покинут эту плитку.

Крепость жабозавров (Frogwaller)



2, 3, 4, 5 и 6 действуют на всю плитку



Стартовые клетки жабозавров

1 Особая расстановка: когда мышки входят на плитку Крепость жабозавров, не тяните карту стычек. Вместо этого поставьте Малодора, гижожабозавра и Милашку-бродяжку на эту клетку. Поместите жетон желудя под фигурку Малодора. Положите под фигурку гижожабозавра три жетона мирных жителей, представляющих собой пленников землеройки. Также расставьте четырех жабозавров, как изображено на картинке. Положите жетон листка на указанную водную область выхода.

2 Немного истории. Выполнив особую расстановку для этой плитки, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Лениво описывая круги, листок плыл по замедляющемуся течению. Тильда вцепилась в листок, а Ансель вцепился в Тильду - на их лицах читался страх. Лили и Джейкоб торжествующе смеялись, несмотря на то, что вымокли до нитки. Коллин и Мэгинос осматривали общие запасы и проверяли, все ли на месте.

— Филч? Нез? Как вы там? — спросил Коллин.

Судя по звукам, их обоих тошнило в реку.

Время шло, и вскоре река превратилась в тихую заводь, чья безмятежная поверхность была покрыта зелеными качающимися листьями лилий, а берега заросли тростником и розовыми цветами. Их лист остановился рядом с лилиями, и группа медленно вышла на берег. Выглядывая из-за пышных розовых цветов, они увидели Милашку-бродяжку. Она стояла на плавающем листе и держала перед собой Барксбургский желудь, предлагая его кому-то. Она разговаривала с низкорослой крысой, которая смотрела на нее с презрительной ухмылкой. За спиной крысы стоял самый большой жабозавр, которого им только приходилось видеть.

— Гижожабозавр! — прошипел Джейкоб.

Гижожабозавр не проявлял интерес к беседе, но в одной из перепончатых лап сжимал конец веревки, которым были связаны три другие землеройки с завязанными ртами.

— Ах, бедняжки! — прошептала Тильда.

— Вот выкуп, Малодор, — сказала Милашка-бродяжка. — Теперь отпусти мою

семью, как обещал!

Если маленькая землеройка была напугана, она этого не показывала. В ответ на ее слова крыса расхохоталась. Сидевшая на голове крысы мушка улетела с жуужжанием, чтобы не упасть.

— Только послушайте ее! — сказала крыса.— Милая Дитти, я аплодирую твоему мужеству. Да, этот желудь мог бы стать подходящим выкупом.

С этими словами грызун схватил желудь и осмотрел его со всех сторон.

— Да, полагаю, он понравится боссу. Он лучший из тех, что я когда-либо видел.

Малодор отвернулся, и Дитти выкрикнула:

— А моя семья?

Малодор с усмешкой оглянулся.

— Ты знаешь, как жабозавры любят насилие и жестокость. Для меня было бы опасно лишать их этого удовольствия.

После этих слов он свистнул, и из окружающего лист тумана появилось множество жабьих очертаний и раздалось злое кваканье.

3 Особое правило: Малодор. В свой ход Малодор двигается с желудем по направлению к лодке на востоке, даже если его ход начинается на клетке с мышкой. Если он один на лодке в начале своего хода, он сбежал вместе с желудем, и мышки потерпели поражение. Малодор не может быть подкуплен в этой главе, но атакует по обычным правилам, если возможно.

4 Особое правило: Милашка-бродяжка. Милашка-бродяжка хочет всего лишь защитить свою семью. Она больше не противник и заодно с мышками. С этого момента Милашка становится союзником (см. правила управления союзниками этой книги историй). Теперь игроки могут управлять ее движением и атакой. Так как она стала союзником, ее способность призывать крыс на помощь больше не действует. Противники атакуют Милашку-бродяжку как и прочих мышек. Лутц подчиняется ее приказам и не атакует Милашку, пока она не атакует его первой.

5 Особое правило: бегство гигажабозавра. В свой ход гигажабозавр двигается к клетке переворота плитки, даже если его ход начинается на клетке с мышкой. Если гигажабозавр заканчивает перемещение на клетке переворота, он ныряет в воду со взятой в плен семьей землероек. Уберите фигурку гигажабозавра и жетоны мирных жителей с игрового поля и удалите карту гигажабозавра с трека инициативы. Если мышки победили гигажабозавра до того, как он сбежал с пленниками, поместите жетоны мирных жителей в общую собственность группы.

6 Особое правило: появление Лутца. Лутц не атакует Милашку-бродяжку, и Милашка-бродяжка не атакует Лутца. Пока на поле есть жабозавры, в начале хода Лутца бросьте кубик. Если выпал символ вспышки, Лутц движется к ближайшему жабозавру и атакует его. Иначе Лутц движется к ближайшей мышке и атакует ее.

Особые правила кампании

Если вы проходите этот сценарий в режиме кампании и мышки одержали победу, они могут сохранить весь сыр, полученный на протяжении этой главы. Кроме того, в следующей главе мышки могут продать все лишние карты поиска Дандерфуру по кусочку сыра за карту. Мышки смогут потратить этот сыр на различные цели в Лошине Утерянного Лика в одной из следующих глав. Мышки не могут получить подобным образом больше 6 кусочков сыра.

Победа в этой главе превращает неопределенный результат Главы Один в полную

победу!

Если мышки одержали победу, но не смогли спасти землероек, вы должны перейти к Главе Два-Б «Спасение землероек».

Если мышки одержали победу и спасли землероек, перейдите к Главе Три «Провидцы Даунвуда».

Глава Два-Б

Спасение землероек

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

— Вы не понимаете, — пропихнула Милашка-бродяжка. — У меня не было выбора. После того, как капюшон был снят, мыши могли как следует разглядеть ее черты. Она была юной землеройкой и хотя ее глаза были на мокром месте от слез, она довольно дерзко стояла перед шерифом. — Моя семья была похищена, и предполагалось, что этот желудь является ценой их свободы! — МакРиди передернуло от этих слов.

— Моя дорогая Дитти, — сказал шериф снисходительно, словно к маленькому ребенку, — Эти вопросы лучше доверить местным властям. Я могу немедленно назначить расследование. Я даже направлю своих лучших людей на это дело. — Шериф надел свои очки и начал осматривать Барксбургский желудь с большим интересом.

— Вы имеете в виду Малодора, правда? — огрызнулась Дитти, и шериф кивнул рассеянно, не спуская голодного взора с желудя.

Тридцать минут спустя герои встретились в Дитти в гостинице "Клюв Ястреба".

— Трудно позавидовать этой молодке, пытающейся спасти свою семью, — сказал Нез.

Коллин кивнул и сказал, — Я кое-что смыслю в этом.

"Клюв Ястреба" был славным местом, под управлением пухлой маленькой госпожи мыши, которую звали Бри, и атмосфера там была очень дружелюбной. Группа заказала напитки у официанта пока Дитти приносила свои извинения госпоже Бри.

— Прости меня Бри, — сказала землеройка. — Но я не могу остаться сегодня. Моя семья все еще у этого монстра, и я не могу больше просто так слоняться по округе.

— О моя дорогая! — воскликнула Бри. — Совершенно точно тебе не стоит идти одной!

— А что мне еще остается? — спросила Дитти. — Они моя семья. А МакРиди собирается поручить это дело Малодору при первой удобном случае, а это означает, что ситуация примет еще худший оборот.

Коллин затянул свой пояс и начал водружать на плечи свою поклажу.

— Нет! — рявкнул Филч. — Мы только вернулись из долгого путешествия. Мы не можем бежать сломя голову в дикий лес, каждый раз когда слышим слезливую историю.

— Кто говорил что-то про "нас"? — вздохнул Коллин. — Делай что тебе вздумается, Филч.

— Готов поспорить, что вас съедят живьем, — объявил Ансель, хранитель. Мыши обернулись чтобы лицезреть высокого мужественного мыша, который стоял держа руки на ремне, с пушистой грудью колесом.

— Да перестань ты, — усмехнулся Нез.

— Если это спасательная операция, вам понадобится чистое сердце и крепкая сталь на вашей стороне. Ансель к вашим услугам.

— Щедрое предложение, — ответил Мэгинос, — но у нас нет сыра, чтобы воспользоваться услугами наемника.

— Не требуется никакого сыра, отец, — сказал Ансель, махнув рукой. — Ансель следует туда где в нем нуждаются. Он всегда стремглав рвется в бой с боевым кличем на устах и поющим мечом в лапах.

— Идиотизм, — сказал Джейкоб, появившись около Неза с напитком в руке. — Это Даунвуд. Лучшие аккуратно подкрасться с кинжалами и устроить мокрую.

— А как мы можем быть уверены, что ты снова не исчезнешь, как ты это сделал ранее, при появлении стражников? — предъявил Нез.

Джейкоб безучастно смотрел на потолок. — Вы заплатили мне, чтобы я провел вас, а не за то, чтобы попасть с вами за решетку, — сказал он.

Цель главы

Попасть в королевство жабозавров и спасти семью Дитти.

Условие победы

Мышки побеждают, если им удастся освободить и вывести с игрового поля всех трех заложников.

Условие поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы на треке истории до того, как мышки спасут землероек, или все мышки окажутся захваченными в плен одновременно, то мышки потерпели поражение.

Подготовка

Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) трека истории.

Команда

Выберите четырех мышек, которые будут участвовать в этой главе. Нужно выбрать либо Анселя, либо Джейкоба, но не их двоих. Землеройка Дитти тоже должна быть выбрана в этой главе.

Примечание: игроки должны знать, что выбор между Анселем и Джейкобом важен, потому что у каждого из них свой подход к выполнению этой миссии.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все участвовавшие в предыдущей главе мышки могут нарушить обычные правила кампании. Кроме 1 карты находок мышки могут оставить весь сыр, который у них был после окончания предыдущей главы (до 6 кусочков для каждой мышки). Этот сыр может быть использован в Лоцине Павшей Головы, чтобы подготовиться к предстоящим задачам.

Если вы не проходите эту главу в режиме кампании, перед началом разделите 6 кусочков сыра между мышками, которые будут участвовать в этой главе.

Колода стычек

Чтобы подготовить колоду стычек, перетасуйте стандартные карты стычек и поместите их в специальную область на треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

Плитки

Разместите 4 плитки так, как показано ниже: Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow), Расколотый лес (Brokenwood), У лужицы (Puddleby), Ручеек (Tricklemoore).



Поставьте четырех мышек, участвующих в этой главе, на клетку Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn) на плитке Лощина Утерянного Лица. В начале этой главы не нужно тянуть карту стычек и расставлять противников. Разместите карты мышек на треке инициативы. Находясь в Лощине Павшей Головы, мышки в свой ход могут посетить различные магазины, чтобы подготовиться к вылазке на территорию жабозавров.

Особые правила главы

Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow)



1, 2 и 3 действуют на всю плитку

Особое правило: поход по магазинам. Если на плитке Лощина Утерянного Лица нет противников, мышка, закончившая перемещение в одном из строений, в фазе действия может что-то купить или вступить в контакт в этом месте. Любые купленные карты находок берутся из колоды находок. Перемешайте колоду находок после совершения покупок.

Лавка ремесленника (Tinkerer's Trove)

У хомяка-ремесленника по имени Хортон Хэмфист сегодня в наличии есть несколько

вещиц на продажу:

- Горохострел (Pea Shooter) = 3 кусочка сыра;
- Метательный кинжал (Throwing Dagger) = 2 кусочка сыра;
- Щит из коры дерева (Bark Shield) = 3 кусочка сыра;
- Вилка (Dinner Fork) = 2 кусочка сыра;
- Граната с часовым механизмом (Clockwork grenade) = 2 кусочка сыра;
- Одеяла (Bedrolls) = 2 кусочка сыра.

Магазин волшебных вещей (Mystic Emporium)

Коллекционер Дандерфур купит любую карту находок за 1 кусочек сыра. Он также продаст кое-какие представляющие интерес вещи за 2 кусочка сыра:

- Руна Феникса (Phoenix Rune);
- Руна вызова (Summoning Rune);
- Руна Клевера (Clover Rune);
- Кусочки гриба (Fungus Bits);
- Свиток превращения в дикобраза (Aspect of the Porcupine Scroll);
- Свиток всеобщего исцеления (Heal All Scroll).

Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn)

Бри, пухленькая трактирщица, может дать совет тому, кто заплатит щедрые чаевые:

- Выберите любую карту уловки из колоды находок за 1 кусочек сыра.

У нее также есть вещи на продажу:

- Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir) = 2 кусочка сыра;
- Варенье из диких ягод (Wilderberry jam) = 2 кусочка сыра;
- Настойка циперуса (Nut grass tincture) = 2 кусочка сыра;
- Свисток-черепашка (Turtle Whistle) = 2 кусочка сыра.

Сыграть в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышка должна поставить 1-3 кусочка сыра из своего запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышку. Вы можете перебросить кубики в количестве, не превышающем знания этой мышки. Вы должны оставить второй результат. Сосчитайте количество выпавших символов вспышки. Теперь бросьте 5 кубиков за местного жителя и сосчитайте количество выпавших символов вспышки.

Если у вас выпало больше символов вспышки, чем у соперника: вы выиграли. Получите количество кусочков сыра, равное вашей ставке.

Если у местного жителя выпало столько же символов вспышки, сбросьте вашу ставку. Если у него выпало больше символов вспышки, чем у вас, поместите вашу ставку на сырное колесо.

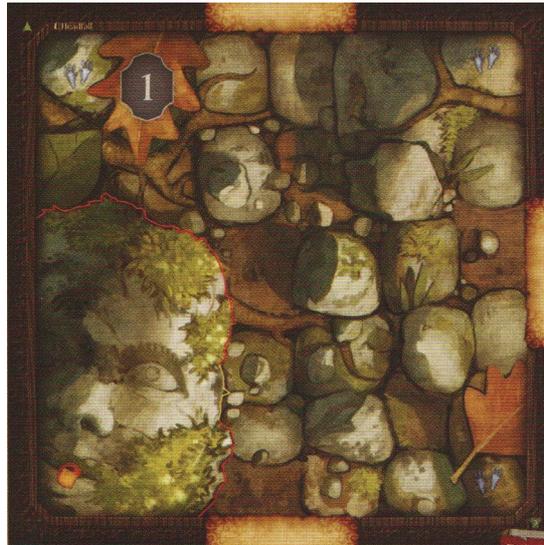


Особое правило: поиск. Мышки не могут использовать поиск в Лощине Утерянного Лица.



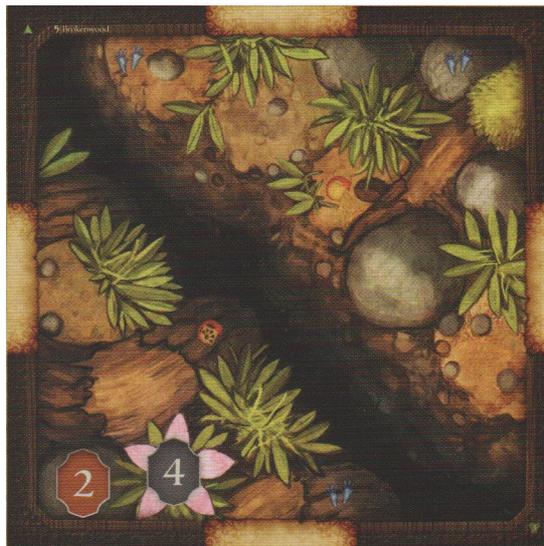
Особый наплыв. Уличная драка: агрессивно настроенная ласка (weasel).

Утерянный Лик (Headfall)



1 **Особый поиск:** Хворостина Смирения (Twig of Confusion). (Примечание: это магическое оружие дальнего боя, которое могут использовать маг (Mystic) или целитель (Healer).)

Расколотый лес (Brokenwood)



1, 3, 5 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 **Немного истории.** Когда мышки исследуют плитку Ручеек, прочтите вслух:

Если в группу мышек входит Джейкоб:

«И как же мы попадем на ту сторону?» — Дитти бросила недоверчивый взгляд на Джейкоба. Группа мышек стояла на краю широкого ущелья, которое рассекало лес, как открытая рана. Росший вдоль края мох свисал вниз ярко-зелеными пучками. Заглянув в ущелье, Коллин мог только гадать, насколько оно глубоко, и как долго им придется искать обходной путь.

Но Джейкоб только улыбнулся и сказал: «Мы не будем перебираться через ущелье. Все за мной, мы спускаемся под землю».

Если в группу мышек входит Ансель:

«И как же мы попадем на ту сторону?» — Дитти бросила недоверчивый взгляд на

Джейкоба. Группа мышек стояла на краю широкого ущелья, которое рассекало лес, как открытая рана. Росший вдоль края мох свисал вниз ярко-зелеными пучками. Заглянув в ущелье, Коллин мог только гадать, насколько оно глубоко, и как долго им придется искать обходной путь.

Но Ансель только улыбнулся и указал на склонившееся над ущельем высокое дерево: «Мы последуем наверх. Надеюсь, здесь все путешествуют налегке.»

 **Особая расстановка:** не тяните карту стычек. Вместо этого расставьте четырех злых фей (fearies) по обычным правилам. Также поместите жетон с символом дерева в указанный угол.

 **Особое правило: дороги, которые мы выбираем.** Если в группу мышек входит Джейкоб, они должны использовать действие исследования на одной из клеток переворота плитки (*Джейкоб – дикое животное (Wild)*, поэтому мышки могут использовать скрытую клетку переворота с символом геккона), чтобы спуститься в подлесье и сделать попытку прокрасться к Подземному источнику (Trickleunder) через территорию тритонов в Жарком Подземелье (Hot Below). Если же в группу мышек входит Ансель, они должны найти способ перебраться через пропасть и пробить себе дорогу на поверхности к секретному входу в земли жабозавров.

 **Особый поиск:** Настойка циперуса (Nut grass tincture). (*Примечание: она может быть использована, чтобы увеличить защиту дикой мышки (Wild) или мага (Mystic).*)

 **Особый наплыв:** пещерная сколопендра (Cave centipede). Поместите ее на одну из граничащих с пропастью клеток на той же стороне, где находится большинство мышек.

 **Наступление ночи:** если мышки вошли на эту плитку после наступления ночи, добавьте еще одну злую фею при расстановке противников.

Накладные дерево и ветка (Tree and Branch Overlay)



1, 2, 3, 4 и 6 действуют на всю плитку

1

Немного истории. Когда мышки исследуют дерево и ветку, прочтите вслух:

Осторожно ступая, мышки пробирались по ветке.

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

Вскоре перед мышками возникла небольшая конструкция в два раза выше их ростом, состоящая из переплетенных веточек и соломинок. Ансель поднял лапу, подавая знак остальным оставаться на месте. Но, к его досаде, Коллин рванулся вперед.

— Мы пойдем вместе, — прошептал принц.

Они вдвоем приблизились к странному сооружению и полезли наверх. Когда мышки взобрались по изогнутому ветвистому боку и заглянули вниз, то обнаружили, что стоят на краю огромной чаши.

— Как странно, — сказал Коллин. — Кто из живущих на земле существ мог построить такую штуковину? И зачем?

Вместо ответа над чашей пролетела темная тень. Мышки посмотрели вверх и увидели, что над ними кружит огромная сова.

— Дружище! — сказал Ансель, положив лапу на плечо Коллина. — Неужели ты настолько глуп, что не смог узнать птичье гнездо?

— Вероятно, так и есть, — вздохнул Коллин.

2

Особая расстановка: когда мышки исследуют накладное дерево, не тяните карту стычек. Вместо этого положите накладную ветку, так чтобы она переходила на плитку У

лужицы (Puddleby). Также поместите пустое гнездо на отмеченное место. Присоедините один листок к черенку А ветки. Не расставляйте противников. Поместите в гнездо жетон совы Ольги и продолжайте игру.

3 Особое правило: прокрасться мимо гнезда. Мышки видят, как Ольга кружит в небе и охраняет гнездо. Они пробуют прокрасться мимо гнезда и сбежать, используя присоединенный к ветке листок. Гнездо — это особая область, ограниченная сплошной желтой линией. Нужно потратить три очка движения, чтобы забраться в гнездо или выбраться из него. Во время перемещения следуйте всем правилам для совы Ольги из этой книги историй. Когда Ольга впервые ранит одну из мышек, прочтите вслух:

— *Осторожнее!* — шепнула Дитти Мэгиносу, который медленно спускался по противоположной стороне гнезда. — *Ты лезешь по тонким прутикам, старичок!*

Мэгинос недовольно скривился, когда его назвали стариком, но не успел возразить. Ветка под его ногой громко хрустнула. Маг прижался к боковой стороне гнезда, и группа замерла в тревожном ожидании. Вдруг раздался свист рассекаемого крыльями воздуха. На краю гнезда приземлилась огромная сова, и ветки захрустели под ее тяжестью.

— *Кто осмелился забраться в мое гнездо?* — рявкнула она, возвышаясь над дрожащими мышками. — *Вы воры и хотите украсть яйца? Вернулись, чтобы совершить еще одно ужасное преступление?*

Сова угрожающе махнула широко раскинутыми крыльями.

— *Воры?* — закричал в ответ Ансель. — *Да как ты смеешь? Здесь нет негодяев, способных на воровство!*

Дитти резко отвернулась, а Филч неловко кашлянул.

— *Вы похожи на хулиганов!* — возразила Ольга.

— *Не троньте нас!* — отважно крикнула Тильда во весь голос. — *Мы просто пробирались по этому дереву и встретили на пути ваше гнездо. Мы не собирались с вами ссориться!*

4 Особое правило: гномья шляпа. Если у мышек в общей собственности нет гномьей шляпы, и одна из них привлекает нежеланное внимание совы Ольги, она получает заблокированное повреждение по обычным правилам. Если у мышек есть гномья шляпа, они могут избежать ранения и показать шляпу Ольге, чтобы доказать, что в краже яиц виновен гном. Сбросьте жетон гномьей шляпы и прочтите вслух:

Филч трясся от ужаса, его колени дрожали. Он съезжился внутри гнезда, пытаясь укрыться от Ольги. На ветках было много совиного пуха, и он надеялся, что сможет остаться незамеченным. Пытаясь зарыться в белый пух поглубже, вор заметил что-то цветное на самом дне гнезда. Он вытащил странный предмет наружу — это была гномья шляпа.

— *Ага!* — закричал он, подняв шляпу вверх.

— *Я нашел вашего вора!* — воскликнул Филч, и страх покинул его.

Сова повернула исполинскую голову и приблизила большой немигающий глаз к шляпе.

— *Чья это шляпа?* — прорычала она. — *Гномы? Ах, предатели! Измена высшей пробы! Я добыю справедливости!*

С громким свистом рассекая воздух, сова взлетела в небо.

Уберите с плитки жетон Ольги. Теперь мышки могут двигаться вперед в относительной безопасности.

5 Особый поиск: гномья шляпа(Gnome Hat). (Она нужна, чтобы удержать Ольгу от нападения на мышек.)

6 Особый наплыв: паук (Spider).

Глубочайшая тьма (Deeper Dark)



1, 2, 4 и 6 действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Глубочайшая тьма, прочтите вслух:

Они соскользнули вниз по корявым корням и приземлились на камень, отполированный за много лет струящейся водой. Камень опасно нависал над зияющей пропастью. По его бокам крохотными водопадами стекали водяные струйки. Над разверзшейся бездной протянулся непрочный мост, сделанный из прутьев и виноградной лозы.

— Здесь нужно быть осторожными, мышата! — предупредил Джейкоб. — Один неверный шаг, и вода унесет вас за край. И это еще не все, — он указал на противоположную сторону моста, где напротив входа в туннель лениво растянулся жабозавр.

— Это один из охранников, — продолжил проводник. — Их единственное занятие — не выпускать тритонов наружу. Значит, они не ожидают, что мы попытаемся пробраться внутрь.

— Получается, что тритоны — их пленники? — спросил Коллин.

Джейкоб закрыл глаза и утвердительно затряс головой.

— Рабы, — ответил он шепотом. — Огнебрюхие тритоны — их рабы.

— Ну и дела! — сказал Нез. — Эти жабозавры еще хуже, чем мы думали.

— Так было не всегда, — объяснил Джейкоб. — Огнебрюхие тритоны всегда были мирными жителями. Добрым и гостеприимным народом. Но однажды прискакал Король Шэлоп.

С этими словами геккон сплюнул за край камня.

— Этот квакающий монстр уничтожил Мика, вождя тритонов. После этого он со своей бандой поработил всех остальных. Заставил их работать на жабозавров, что они теперь и делают. Король Шэлоп не заботится о других существах, его не волнуют их страдания.

— Мы должны остановить его! — закричала Лили. К несчастью, она сказала это слишком громко. Внезапно липкий розовый язык обвился вокруг ее голени и сбил мышку с ног.

— Нас обнаружили! — крикнула Нере.

Особая расстановка: не тяните карту стычек. Вместо этого расставьте одного гигажабозавра (bullfroglodyte) и двух жабозавров (froglodytes) по обычным правилам.

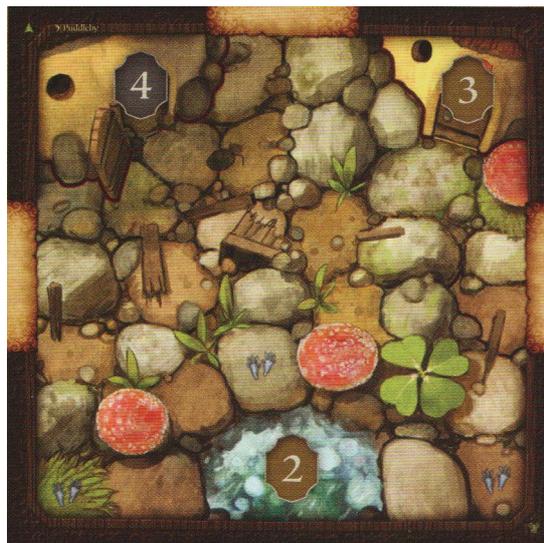
Особое правило: гигажабозавр и обычные жабозавры могут перепрыгивать пропасть, потратив лишь одно очко движения.

Особое правило: вода. Мышки должны быть осторожны, находясь по соседству с водой на этой плитке. Если мышку в ее ход сносит течением в пропасть, она захвачена в плен.

Особое правило: покосившийся мост. Старый и трухлявый мост над пропастью является особой областью. Когда нелетающее существо входит на мост, оно должно остановиться. Если мышка на мосту получает ранение, поместите ее фигурку на изображение пропасти сбоку моста. Она цепляется за мост, чтобы спасти свою жизнь. Пока фигурка висит таким образом, она не может атаковать или использовать какое-либо другое действие, пока не заберется в безопасное место. Забираться на мост нужно по тем же правилам, как и выбираться из воды. Мышка тратит перемещение и должна выбросить символ вспышки на кубике действий. Она получает дополнительный кубик действий за каждую мышку, которая находится на мосту и помогает ей спастись.

Особый наплыв: один гигажабозавр (bullfroglodyte).

У лужицы (Puddleby)



1 и Наступление ночи действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку У лужицы, прочтите вслух:

— *Будьте начеку, друзья!* — сказал Ансель, когда они проходили по окраине. — *Такие деревни, как эта, могут быть достаточно опасны.*

— *Как так?* — удивилась Тильда.

Здесь было тихо, как в могиле, и многие дома превратились в развалины.

— *Злые феи и другие гадкие твари,* — объяснил Ансель.

Коллин с грустью посмотрел на полуразрушенную деревню и спросил:

— *Есть и другие места, как это?*

— *О да. Даунвуд был родиной многих деревень, наполненных мышами, землеройками и другими мирными существами. Сейчас они выглядят, как это место, или еще хуже. Подождите минутку.*

Ансель подошел к захудалой хижине и положил кусок сыра на порог. Он постучал один раз в дверь и вернулся к остальным мышкам. Пока он шел назад, дверь с треском распахнулась. Крохотные лапки забрали подарок, и дверь поспешно захлопнулась.

— Бедные селяне, — печально сказала Нере. — Что же произошло?

— Дикие ягоды. Сейчас они растут в изобилии по всему Даунвуду. В народе их называли пленительными. В действительности они настолько пленительны, что многие отправились на их поиски и заблудились. Некоторые так и не вернулись домой. Чем больше таинственные дикие ягоды распространялись, тем больше народа пропадало. Вскоре в деревнях осталось так мало жителей, что один за другим они пали жертвами мародеров. Моя деревня была разрушена однажды ночью мерзкой змеей, которая застала нас врасплох.

— Невероятно! — воскликнул Мэгинос. — Какая приятная теплая вода!

Он стоял в маленькой лужице. Вода в ней пузырилась. Над лужицей поднимался пар.

— Жаркое подземелье, — подтвердил Ансель. — Туннели, ведущие вниз в пещеры огнебрюхих тритонов, согревали эту и другие деревни. Так было до того, как тритоны ополчились против нас. Теперь туннели перекрыты.

Как обычно, вытяните карту стычек.



Особое правило: лечебные воды. Если на плитке нет противников, каждая мышка, использовавшая действие на особой клетке с водой, может убрать один жетон ранения со своей карты.



Особое правило: клетка переворота. Клетка переворота на этой плитке запечатана могущественным магическим заклятьем и в этот раз не может быть использована.



Особый поиск: Волшебная книга (Mystic Tome). (Примечание: этот предмет дает возможность выполнять поиск карт со свитками на ваш выбор.)



Наступление ночи: если мышки вошли на эту плитку после наступления ночи, прочтите вслух:

Мэгинос попытался взять образец горячей воды из источника, но внезапно поднявшаяся волна сбила его с ног.

— Мэгинос! — позвал Коллин, но старый маг жестом приказал ему замолчать.

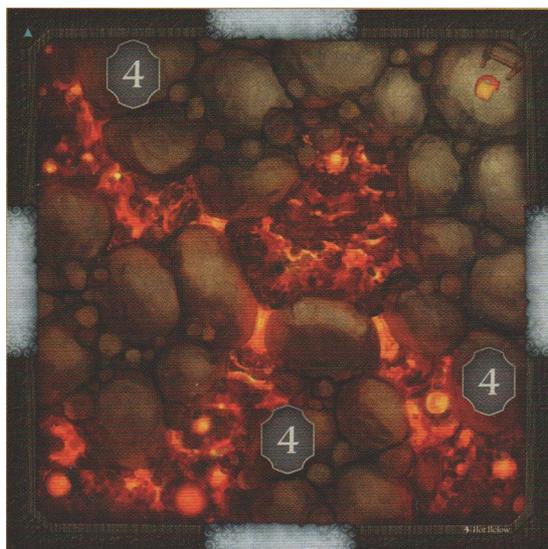
Жуткое хихикание разнеслось в ночи, и из-за зарослей на берегу источника появились странные круглые существа с коричневой бугристой кожей, похожей на кору. Их рост был в половину меньше, чем у мышек. Существа проковыляли к источнику, где стали играть и плескаться.

— Лесовики, — сказал Ансель с улыбкой. — Дети леса. Кажется, мы нагрянули во время их купания.

— Их наградили жизнью духи, — с благоговейным трепетом произнесла Нере.

Если у мышек еще нет жетона достижения «Лесовики», добавьте этот жетон в общую собственность. Передвиньте маркер конца главы на одно деление вверх.

Жаркое подземелье (Hot Below)



1, 2, 3 и 5 действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Жаркое подземелье, прочтите вслух:

Жара в туннеле была почти невыносимой для мышек и землеройки, но Джейкоб отлично себя чувствовал в тепле.

— Как кто-то может жить в таком пекле? — простонал Филч.

— Не все такие волосатые, как ты, большая плакса, — прошипел Джейкоб. — Мое племя процветает при такой жаре, как и многие наши родственники. Хотя я признаю, что не очень люблю огонь.

— Огонь? — переспросила Лили.

— Посмотри вперед.

Туннель выходил в обширную пещеру, освещенную отблесками многочисленных пылающих трещин. Раздался резкий звук удара хлыстом. На другом конце пещеры они разглядели гигожабозавра, хлеставшего нескольких съезжившихся тритонов.

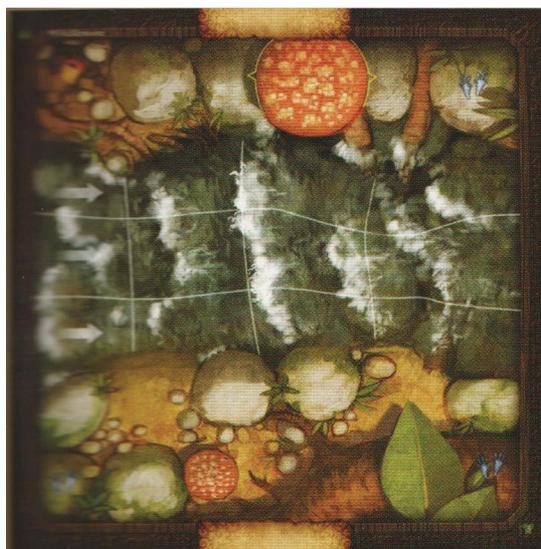
2 Особая расстановка: не тяните карту стычек. Вместо этого расставьте четырех огнебрюхих тритонов (firebelly newts) и одного гигожабозавра (bullfroglodyte) по обычным правилам.

3 Особое правило: если мышки побеждают гигожабозавра и на поле присутствуют огнебрюхие тритоны, поставьте поверженную фигурку на карту инициативы тритонов. Огнебрюхие тритоны с фигуркой гигажабозавра на карте в свой ход не двигаются и не атакуют. Вместо этого они аплодируют, хлопают друг друга по поднятым ладоням, толкаются животами. После этого уберите фигурку гигажабозавра с их карты.

4 Особый поиск: Руна Феникса (Phoenix Rune). (Примечание: она позволяет мышке игнорировать эффект «В огне».)

5 Особый наплыв: один гигажабозавр (bullfroglodyte).

Ручеек (Tricklemoore)



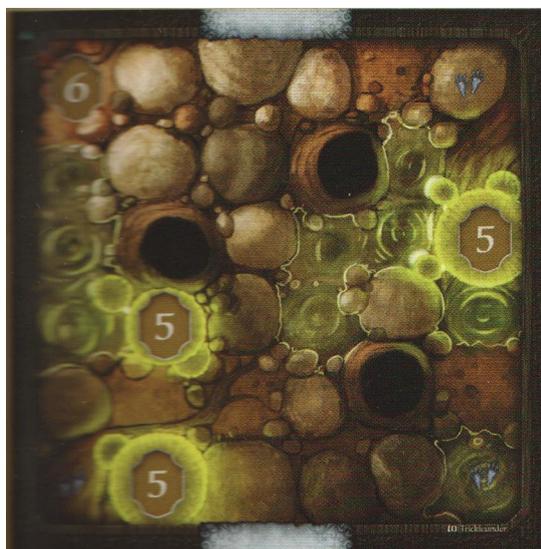
1 действует на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Ручеек, прочтите вслух:

— *Нам туда!* — сказал Ансель, кивнув головой в сторону противоположного берега вдалеке. — *Нам нужно на ту сторону Ручейка.*
— *Он называет это ручейком!* — охнул Нез.

Как обычно, вытяните карту стычек.

Подземный источник (Trickleunder)



1, 2, 3, 4 и 7 действуют на всю плитку

1 Немного истории. Когда мышки исследуют плитку Подземный источник, прочтите вслух:

Они шли по извилистому туннелю, спускавшемуся глубоко под землю. Вдруг из глубины раздался звук барабанов, и мышки нервно переглянулись. «Бум ба-бум, ба-бум», - раскатисто звучали барабаны, словно в скале было замуровано древнее сердце.

— *Это плохо,* — пискнул Филч. — *Очень плохо.*

— *Спокойно, мой друг!* — убедительно произнес Мэгинос. — *Страх легко овладевает*

нами, когда неизвестно, что ждет впереди.

— Это барабаны, — сказал Коллин. — Барабаны принадлежат смертным созданиям.

Принц вытащил меч и усмехнулся:

— У нас есть средство для победы!

Неожиданно к звуку барабанов присоединились низкие поющие голоса, и даже Нез с Анселем встревожились. Мышки поспешили вперед и укрылись за глыбой известняка у края громадной пещеры. Хотя скрываться не было необходимости: любой шум тонул в звуках пения и барабанов.

Многочисленные узкие туннели выходили на тесный уступ высоко над полом пещеры. На уступе собралось множество жабозавров и огнебрюхих тритонов. Жабозавры пели низкими голосами. В самом центре расположилась огромная ужасная жаба. Это и был король жабозавров по имени Шэлоп. Он широко раскинул руки и вещал самым оглушительным голосом, на какой был способен.

— О, могущественный Осклизлый Властелин! — проквакал злой король, и жабозавры повторили его слова. — О, Великий Защитник! Покровитель жаб и водоемов! Мы посвящаем этот праздник тебе в знак нашей вечной преданности!

— Пре-дан-но-сти! Пре-дан-нос-ти! — повторили нараспев слуги короля.

Король Шэлоп протянул руку в сторону, указывая на подношение: трех маленьких землероек, привязанных к сталагмиту.

— Это моя семья! — зарыдала Дитти.

Нез попытался втащить ее обратно в укрытие, но воровка опередила его и рванулась к своим родственникам.

— За ней! — закричала Лили, и мышки побежали по направлению к пленникам.

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

Джейкоб принялся и сказал:

— Змеиный соус.

— Змеиный соус? — Мэгинос замер, и его взгляд метнулся к темному предвещавшему беду туннелю.

— О нет, — произнес он. — Приготовьтесь, оно сейчас появится!

— Что появится? — переспросил Филч, и его глаза расширились от ужаса.

Из туннеля раздалось шушание, как будто что-то ужасно огромное движется к ним со страшной скоростью.

2 **Особая расстановка:** когда мышки входят на плитку Подземный источник, не тяните карту стычек. Вместо этого на каждый сталагмит поместите по жетону мирных жителей, представляющему пленных родственников землеройки.

3 **Особое правило: приказы Шэлопа.** Когда Король Шэлоп видит мышек, прибывших для спасения пленников, он отдает приказ своим рабам огнебрюхим тритонам обстрелять сверху мышек огненными стрелами. Каждый раз в начале хода мышки перед движением и другими действиями проведите против нее удаленную атаку, как будто в нее стрелял огнебрюхий тритон.

Примечание: держите под рукой карту инициативы огнебрюхих тритонов с описанием способности посылать огненные стрелы. Помните, что весь сыр, выброшенный против мышки в огне, добавляется на сырное колесо. У мышки не может быть несколько жетонов «В огне» одновременно.

4 **Особое правило: освобождение пленников.** В свой ход мышка на клетке рядом с пленной землеройкой может потратить действие, чтобы попытаться развязать ее. Бросьте один кубик за выполняющую действие мышку и по одному дополнительному кубику за каждую дружественную мышку на этой клетке. Если выпал хотя бы один символ вспышки, пленник освобожден. Положите жетон мирного жителя на клетку с освободившей его

мышкой. Если не выпало ни одной вспышки, добавьте один кусочек сыра на сырное колесо.

5 Особое правило: пружинящие грибы. Мышка, начинающая движение на клетке с грибом, вместо обычного перемещения может прыгнуть. Поместите ее на любой другой гриб на этой плитке. Мышки не могут прыгать, если их сопровождают пленные землеройки.

6 Особое правило: побег. Мышки должны помочь пленникам добраться до клетки переворота плитки. Когда мышка начинает движение, она может выбрать одного из пленников и помочь ему приблизиться к спасению. Переместите мышку по обычным правилам. Затем положите на клетку, где она закончила свой ход, выбранный жетон мирного жителя. Мышка не может прыгнуть или юркнуть дальше с ослабленной пленной землеройкой, и может помочь только одной землеройке за раз. Если все мышки и землеройки собрались на клетке переворота, одна из мышек может использовать действие исследования, чтобы сбежать и одержать победу в этой главе, даже если Эсстер находится на игровом поле.

7 Особый наплыв: Эсстер (Hesster). С этого момента правило 3 (приказы Шэлопа) не действует. Пока Эсстер находится на поле, огнебрюхие тритоны не атакуют мышек из страха перед ним.

Примечание: возможно, вам понадобятся особые правила поведения Эсстера этой книги историй.

Особые правила кампании

Если вы проходите этот сценарий в режиме кампании и мышки одержали победу, они могут сохранить весь сыр, полученный на протяжении этой главы. Кроме того, в следующей главе мышки могут продать все лишние карты поиска Дандерфуру по кусочку сыра за карту. Мышки смогут потратить этот сыр на различные цели в Лощине Утерянного Лица в одной из следующих глав. Мышки не могут получить подобным образом больше 6 кусочков сыра.

Глава Три

Провидцы Даунвуда

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

Единственным звуком, раздававшимся в жилище МакРиди, было испуганное биение его сердца. Под разгневанными взглядами героев он судорожно сглотнул. Шериф-белка чувствовал, что в его конторе разразилась беззвучная гроза.

— Итак, — заговорил он дрожащим голосом. — Какие новости?

С этими словами грозовые тучи разверзлись, и все присутствующие одновременно стали кричать и возмущаться. Так продолжалось, пока Нез с боевым кличем не разбил своим молотом стол шерифа на две части. После этого Мэгинос присвистнул, призывая к тишине.

— Так мы ничего не добьемся. — сказал маг. — Сдавайся, МакРиди.

Шериф укрылся за одной из половин разбитого стола, из его одежды торчали щетки.

— Пожалуйста, не убивайте меня! — прохрипел он.

— Никто не собирается причинять тебе вред, — заверил его Коллин, бросив свирепый взгляд на Неза. — Но тебе давно пора здесь что-то предпринять!

Шериф встал на ноги и отряхнулся.

— Вы не дали мне времени! - заявил он. — Да, здесь нужны время и терпение. Верьте мне. Малодор узнает о ваших жалобах и поймет, что происходит в лесу. Да, будьте уверены.

Лили удержала Дитти, которая задрожала от ярости при этих словах.

— Протри глаза, шериф! — возмутилась Тильда. — Малодор злоупотребляет предоставленными тобой полномочиями. Даунвуд более небезопасен для маленьких пушистых созданий.

— Жабозавры охотятся на мышей и землероек, — сказала Нере. — Они поработили тритонов. Дикие ягоды заполняют лес и привлекают злых фей. Здесь нет равновесия. Только ужас и страдание.

— И в центре всего этого твой верный Малодор, — продолжил Коллин. — Он разбогател на сделках с твоими врагами, и все, что ты можешь сделать — это сидеть и удивляться, почему поток орехов в твои закрома превратился в жалкую струйку.

— Пришло время снова стать шерифом, которым ты был всегда, — произнес Мэгинос.

При этих словах МакРиди схватился за голову и зарыдал.

— Вы правы! — простонал он. — Поверьте мне! Я никогда не думал, что все пойдет так, как сейчас! Когда-то я тоже был искателем приключений, но посмотрите на меня теперь!

Шериф двумя руками похлопал себя по животу.

— Теперь я не смог бы взобраться на дерево, даже если бы очень захотел.

Ансель выступил вперед и положил лапу на плечо МакРиди.

— Очнись, дружище! Я не сомневаюсь, что ты стал шерифом этого города с самыми лучшими намерениями. Но в какой-то момент ты стал придавать больше значения собственному комфорту, чем служебному долгу. И все же, никогда не поздно совершить доброе дело, чтобы исправить ошибку.

— Да, лес снова должен стать безопасным, — согласился Мэгинос. — И немедленно. МакРиди, мы представители мышей, которые хотят здесь поселиться. Мы могли бы возродить торговлю и процветание в этой местности, но только если бандиты не будут больше править лесом.

Коллин хрустнул пальцами и заметил:

— *И дерево! Нам все еще нужно подходящее дерево.*

— *Но я не знаю такого дерева! — стал уверять МакРиди. — Хотя... да, конечно!*

Провидцы!

С этими словами шериф оживился и с возбуждением указал на висящую на стене старую карту.

— *Вот это место! Вы должны пойти туда!*

— *Я кое-что о нем знаю, — задумчиво произнес Джейкоб.*

— *Там живут предсказатели, знаете ли, — объяснил МакРиди. — Но их точное местоположение неизвестно. Найти их не так-то просто, и вам понадобится варенье из диких ягод. Ходят слухи, что они нуждаются в этом веществе и требуют его в качестве подношения.*

Герои покидали жилище шерифа обнадеженными.

— *Ээ, прошу прощения за разбитый стол, — извинился Нез перед уходом.*

Выйдя на улицу, они огляделись вокруг.

— *Нам нужны припасы, — сказал Коллин.*

— *Сейчас нам скорее нужно оружие, — заметил Филч. — Смотрите!*

На противоположной стороне городской площади стоял Малодор с тремя друзьями. Они пристально смотрели на героев с ненавистью в глазах. Четверо головорезов выхватили оружие, и испуганные горожане быстро разбежались с их дороги.

Цель главы

Найти провидцев Даунвуда и принести им варенье из диких ягод.

Условие победы

Мышки побеждают, если им удастся найти Пещеру Эхо.

Условие поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы на треке истории до того, как мышки найдут Пещеру Эхо, или все мышки окажутся захваченными в плен одновременно, то мышки потерпели поражение.

Подготовка

Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) трека истории.

Команда

Выберите четырех мышек, которые будут участвовать в этой главе.

Примечание: если вы проходите эту главу в режиме кампании, все участвовавшие в предыдущей главе мышки могут нарушить обычные правила кампании и оставить оставив весь сыр и все карты находок, которые у них были после окончания предыдущей главы. Этот сыр может быть использован в Лоцине Павшей Головы, чтобы

подготовиться к предстоящим задачам.

Если вы не проходите эту главу в режиме кампании, перед началом разделите 6 кусочков сыра между мышками, которые будут участвовать в этой главе.

Колода стычек

Чтобы подготовить колоду стычек, вытяните 3 карты стычек повышенной сложности и 3 стандартные карты стычек. Перемешайте карты и поместите их в специальную область на треке истории.

Плитки

Разместите плитку так, как показано ниже: Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow). Отложите в сторону плитку Пещера Эхо (Echo Cavern). Она будет использована позже.

Затем перемешайте и сложите в стопку все остальные плитки этого дополнения, за исключением Убежища духов (Spiritsburrow)

Поставьте четырех мышек, участвующих в этой главе, на клетку Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn) на плитке Лощина Утерянного Лица. Также разместите фигурки Малодора и трех крысовоинов на клетках появления противников по обычным правилам. Мышки должны встретиться лицом к лицу с Малодором и его мерзкими крысами перед тем, как купить все необходимое и отправиться в Даунвуд на поиски диких ягод.

Особые правила главы

Разведка наугад

В этой главе мышка может использовать действие исследования на смежной с зоной выхода клетке, даже если рядом нет соседней плитки. В этом случае выберите случайную плитку из стопки и положите ее рядом с выходом, где проводится исследование. Плитку необходимо разместить так, чтобы цвет ее зон входа и направление стрелок-ориентиров совпали с цветом и направлением стрелок плитки, на которой находится выполняющая исследование мышка. После этого проверьте, может ли мышка исследовать эту плитку по обычным правилам. Если плитка не может быть исследована, ход мышки заканчивается и действие разведки потрачено впустую. Новая плитка остается лежать на месте: возможно, на нее можно будет попасть другим путем. Если же исследование прошло успешно, проверьте наличие особых правил главы для новой плитки.

Жетон с символом дерева

На протяжении этой главы мышки могут один раз разместить жетон с символом дерева на клетку в углу любой наружной плитки Даунвуда. Исследуя накладное дерево, игроки могут выбрать одну из соседних плиток для размещения накладной ветки (убедитесь, что плитка лежит наружной стороной вверх). Также присоедините два листка к любым свободным черенкам дерева и ветки. Это позволит мышкам попасть на недоступную по обычным правилам плитку Даунвуда. Когда мышки входят на накладное дерево, вытяните карту стычек и расставьте противников на дереве и ветке по обычным правилам.

Примечание: Игроки могут решить не использовать эту возможность, пока не будет выложена плитка Пещера Эхо. Эта глава носит случайный характер, и попасть в Пещеру Эхо может быть непросто.

Наступление ночи

Если мышки исследуют какую-либо плитку Даунвуда после наступления ночи, в дополнение к любым противникам разместите на этой плитке жетон совы Ольги, следуя изложенным во введении правилам.

Подготовка колоды поиска

В этой главе используется колода поиска. Для ее подготовки возьмите 11 карт находок: 6 случайных и 5 на выбор игроков. Нельзя выбрать карты удачи (Fortune). К выбранным картам добавьте Варенье из диких ягод (Wilderberry jam), перемешайте их и положите в стопку лицевой стороной вниз рядом с местом для хранения общей собственности. Затем перемешайте и положите сверху остальные 6 карт (*если у одной из мышек уже есть карта Варенье из диких ягод, одолжите у нее эту карту до конца главы*).

Примечание: Игроки должны выбрать карты, которые на их взгляд помогут прохождению этой главы. Помните, что некоторые плитки непроходимы без соответствующего снаряжения.

Варенье из диких ягод

Мышкам необходимо варенье из диких ягод для подношения провидцам. Проведя успешный поиск, мышка может взять карту не из колоды находок, а из колоды поиска.

Примечание: Варенье из диких ягод не может быть найдено на дереве. Нельзя брать карту из колоды поиска, находясь на накладном дереве или ветке.

Достижения

Когда мышки получают карту Варенье из диких ягод, положите ее в общую собственность, передвиньте маркер конца главы на одно деление вверх и прочтите вслух:

Мышки сорвали и высыпали в мешок все дикие ягоды, до которых смогли дотянуться.

— Так трудно устоять, — пробормотал Нез.

— Очень трудно, — облизав губы, согласился Филч.

— Уважаемые мыши, держите себя в руках, — возмутился Ансель и передал мешок Мэгиносу. — Держи, отец.

— Благодарю, — ответил Мэгинос и стал изучать рецепт варенья из диких ягод, которым их снабдила Бри. Под бдительным руководством мага мышки принялись за работу: сначала давили ягоды и добавляли нужные ингредиенты, потом варили их в большом желуде. Через час у них было достаточное количество густого темно-фиолетового варенья.

Теперь положите плитку Пороги (Tumbledown)/Пещера Эхо (Echo Cavern) рядом с любой свободной стороной плитки, где в данный момент находятся мышки. Помните, что направление стрелок-ориентиров должно совпадать с другими плитками.

Лощина Утерянного Лица (Headfall Hollow)



1, 2 и 3 действуют на всю плитку

Особое правило: поход по магазинам. Если на плитке Лощина Утерянного Лица нет противников, мышка, закончившая перемещение в одном из строений, в фазе действия может что-то купить или вступить в контакт в этом месте. Любые купленные карты находок берутся из колоды находок. Перемешайте колоду находок после совершения покупок.

Лавка ремесленника (Tinkerer's Trove)

У хомьяка-ремесленника по имени Хортон Хэмфист сегодня в наличии есть несколько вещей на продажу. Если какой-то предмет отсутствует в колоде находок, он не продается.

- Природный клинок (Nature Blade) = 3 кусочка сыра;
- Крючковатый кинжал (Hooked Dagger) = 2 кусочка сыра;
- Щит из коры дерева (Bark Shield) = 3 кусочка сыра;
- Рыболовный крючок и леска (Fishhook & Thread) = 2 кусочка сыра;
- Граната с часовым механизмом (Clockwork grenade) = 2 кусочка сыра;
- Одеяла (Bedrolls) = 2 кусочка сыра.

Магазин волшебных вещей (Mystic Emporium)

Коллекционер Дандерфур купит любую карту находок за 1 кусочек сыра. Он также продаст кое-какие представляющие интерес вещи за 2 кусочка сыра. Если какой-то предмет отсутствует в колоде находок, он не продается.

- Руна Феникса (Phoenix Rune);
- Руна вызова (Summoning Rune);
- Руна Клевера (Clover Rune);
- Кусочки гриба (Fungus Bits);
- Свиток превращения в дикобраза (Aspect of the Porcupine Scroll);
- Свиток всеобщего исцеления (Heal All Scroll).

Трактир Клюв Ястреба (Hawk's Beak Inn)

Бри, пухленькая трактирщица, может дать совет тому, кто заплатит щедрые чаевые:

- Выберите любую карту уловки из колоды находок за 1 кусочек сыра.

У нее также есть некоторые вещи на продажу. Если какой-то предмет отсутствует в колоде находок, он не продается.

- Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir) = 2 кусочка сыра;
- Настойка циперуса (Nut grass tincture) = 2 кусочка сыра.

Сыграть в кости

Чтобы сыграть в кости с кем-то из местных жителей, мышка должна поставить 1-3 кусочка сыра из своего запаса. Бросьте 4 кубика действий за свою мышку. Вы можете перебросить кубики в количестве, не превышающем знания этой мышки. Вы должны оставить второй результат. Сосчитайте количество выпавших символов вспышки. Теперь бросьте 5 кубиков за местного жителя и сосчитайте количество выпавших символов вспышки.

Если у вас выпало больше символов вспышки, чем у соперника: вы выиграли. Получите количество кусочков сыра, равное вашей ставке.

Если у местного жителя выпало столько же символов вспышки, сбросьте вашу ставку. Если у него выпало больше символов вспышки, чем у вас, поместите вашу ставку на сырное колесо.

2 **Особое правило: поиск.** Мышки не могут использовать поиск в Лощине Утерянного Лица.

3 **Особый наплыв.** Уличная драка: 1 крысовоин (rat warrior).

Пороги (Tumbledown)

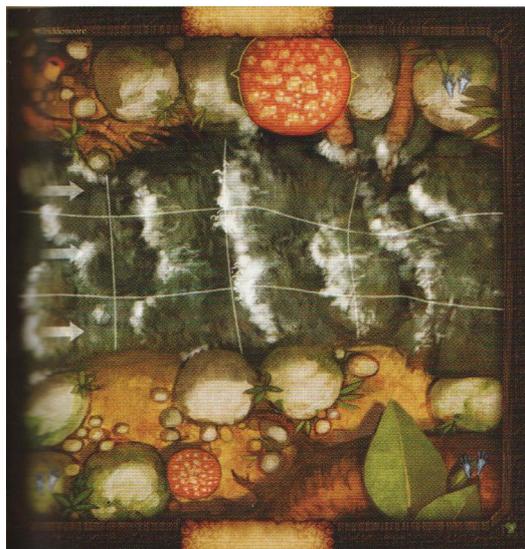


1 и 2 действуют на всю плитку

1 **Особое правило: опасные воды.** Если мышка заканчивает свой ход на водной клетке этой плитки, кроме движения по течению бросьте кубик. Если выпал символ вспышки, мышка получает одно неблокируемое повреждение. Опасные воды не причиняют вреда мышке на черепахе или листке.

2 **Особое правило: исследование.** Все мышки должны находиться по одну сторону водного потока, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку.

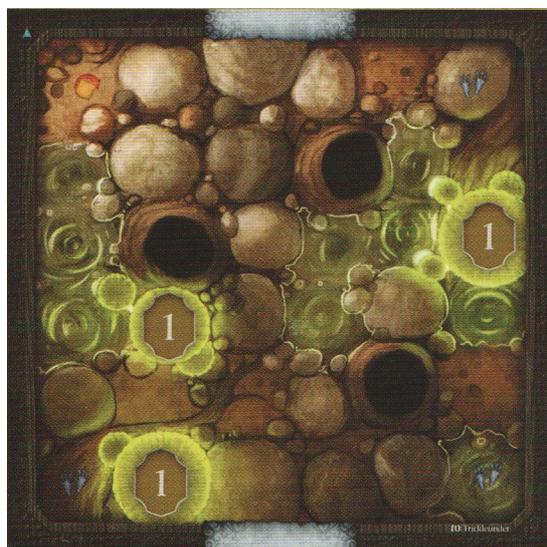
Ручеек (Tricklemore)



1 действует на всю плитку

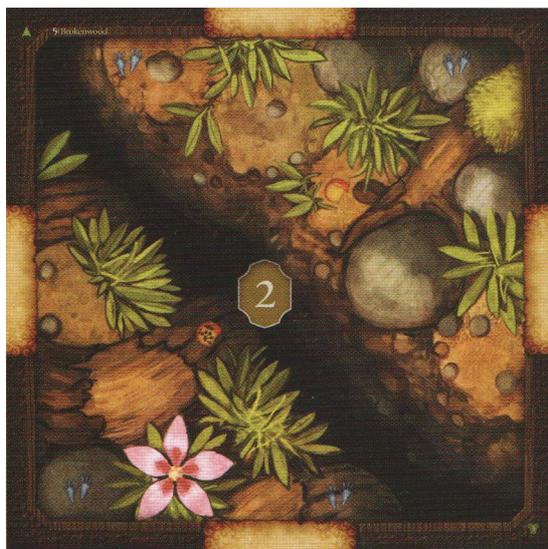
1 **Особое правило: исследование.** Все мышки должны находиться по одну сторону водного потока, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку.

Подземный источник (Trickleunder)



1 **Особое правило: пружинящие грибы.** Мышка, начинающая движение на клетке с грибом, вместо обычного перемещения может прыгнуть. Поместите ее на любой другой гриб на этой плитке. Это заменяет обычное движение мышки.

Расколотый лес (Brokenwood)



1 действует на всю плитку

1 Особое правило: исследование. Все мышки должны находиться по одну сторону пропасти, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку. Противники, снаряженные оружием ближнего боя и расположенные по другую сторону пропасти, не мешают действию исследования.

2 Особое правило: гигожабозавр и обычные жабозавры могут перепрыгивать пропасть, потратив лишь одно очко движения.

Глубочайшая тьма (Deeper Dark)



2 действует на всю плитку

1 Особое правило: покосившийся мост. Старый и трухлявый мост над пропастью является особой областью. Когда нелетающее существо входит на мост, оно должно остановиться. Если мышка на мосту получает ранение, поместите ее фигурку на изображение пропасти сбоку моста. Она цепляется за мост, чтобы спасти свою жизнь. Пока фигурка висит таким образом, она не может атаковать или использовать какое-либо другое действие, пока не заберется в безопасное место. Забираться на мост нужно по тем же правилам, как и выбираться из воды. Мышка тратит перемещение и должна выбросить символ вспышки на кубике действий. Она получает дополнительный кубик действий за

каждую мышку, которая находится на мосту и помогает ей спастись.

2 Особое правило: исследование. Все мышки должны находиться по одну сторону пропасти, прежде чем выполнить действие исследования и покинуть эту плитку.

Пещера Эхо (Echo Cavern)

1 Немного истории. Когда мышки исследуют Пещеру Эхо, прочтите вслух:

Тонкий луч света проникал в пещеру и отражался от каскадов воды, рисуя тусклые узоры на стенах.

— Полагаю, мы нашли это, — прошептал Ансель.

— Нашли что? — одновременно откликнулось несколько голосов. — Разве кто-то может найти то, что не потерялось? Если кто-то ищет то, что не потерялось, разве он не становится тем самым, что потерялось?

— Ну, я-то уж наверняка потерялся, — простонал Филч.

Из темноты показались три ссутулившиеся мыши. Их походка была нетвердой, на глазах — повязки из простой ткани, вместо хвостов — давно зажившие обрубки.

— Провидцы, — прошептал Нез.

— Мы, — отозвался первый.

— Провидцы, — продолжил второй.

— Даунвуда, — закончил третий.

— Вы пришли к нам с важной просьбой, — сказали они хором. — И мы бы помогли вам. Но вы пришли не одни. За вами следили те, чьи сердца полны жестокости. Тем не менее мы призываем к сдержанности мятежную душу, которая следовала за вами.

— Это невозможно! — резко ответил Джейкоб. — Я бы наверняка их заметил.

Но тут со стороны водопада раздался всплеск, и в пещеру влетел кувырком Лутц. Он вскочил на ноги, оскалится и зарычал на мышек.

После этого разместите Лутца по обычным правилам. Его верхняя карта на треке инициативы подчиняется правилам Засады.

Кроме того, если мышки расплатились сыром, чтобы вывести Малодора из игры в начале этой главы, они должны сразиться с ним в Пещере Эхо. Поместите Малодора рядом с Лутцем.

Для победы в этой главе мышки должны нанести поражение Лутцу (или Малодору и Лутцу).