Mice and Mystics

Book Two

Сердце Глорма

Введение

Перед вами – Книга Историй игры «Mice and Mystics». На ее страницах вы найдете указания, описание процесса подготовки и специальные правила для прохождения каждой Главы, включая условия, при выполнении которых вы выиграете, или, наоборот, проиграете.

Каждая Глава Книги Историй – это отдельный сценарий для одной игровой сессии «Mice and Mystics». Игроки могут проходить Книгу Историй последовательно, Глава за Главой – такое последовательное прохождение сценариев называется Кампанией.

Книга «Сердце Глорма» начинается с пролога. Если вы собираетесь играть Кампанию в «Mice and Mystics», мы рекомендуем, чтобы один из игроков прочитал пролог вслух всем игрокам перед тем, как начинать прохождение Первой Главы.

Игроки, которые выбрали игру в «Сердце Глорма» в виде Кампании, могут связать эту Кампанию с Кампаниями из других Книги Историй «Mice and Mystics», таким образом, создав расширенную Кампанию. Мыши, участвующие в расширенной Кампании, могут сохранять Способности и Предметы, найденные в предыдущих Кампаниях, используя те же самые правила, что используются при переходе между Главами, но они не могут сохранять любые Легендарные Предметы, найденные в другой Книге Историй, если в ней это специально не указано.

Правила комнат

Во время прохождения каждой главы с вами будут происходить различные особые события. Они наполняют игру захватывающим повествованием. Ниже описаны группы особых событий и применимые к ним правила:

Особая Находка: Некоторые плитки или клетки позволяют игрокам отыскать некий Особый Предмет в Колоде Находок. После того, как Особый Поиск был осуществлён, помешайте Колоду Находок. После того, как Особый Поиск был однажды успешно осуществлён, этот конкретный Особый Поиск не может быть проведен еще раз во время текущей игровой сессии.
*Если в описании комнаты в **одном пункте** «Особая находка» предлагается две особые находки **на выбор**, то мыши могут выбрать только одну из них. Если две Особые Находки находятся в разных пунктах правил, каждую из них можно найти по разу. Только в таком случае-исключении в одной комнате может быть осуществлено два (и более) Особых Поиска. Особый Поиск всегда заменяет обычный Поиск в данной комнате.*

Особый Наплыв: Особый Наплыв всегда проходит вместо Наплыва, указанного на текущей карте Стычек.

Особая Расстановка: Когда Разведываете *(входите в)* плитку комнаты, которая имеет Особую Расстановку, её инструкции заменяют вытягивание карты Стычек.

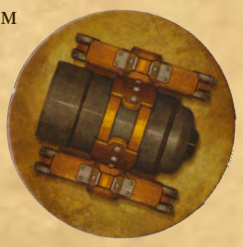
Особое Правило: Некоторые плитки имеют Особые Правила, которые применяются, когда мышки взаимодействуют с плиткой.

Фрагмент Истории: Перерывы на сюжетную линию возникают, когда в игре происходит некоторое событие, например, открывается определенная плитка. В этих случаях один из игроков должен прочитать вслух указанный текст. Некоторые Фрагменты Истории даже награждают игроков.

Дополнительные Задания Иногда у игроков будет возникать возможность выполнить Задание, которое не является обязательным для прохождения Главы. Такие Задания обычно предполагают награду за их выполнение.

Особые Правила Кампании

Часовая Мортира (Clockwork Mortar)



Мыши столкнутся с новым страшным оружием под названием Часовая Мортира. Часовая Мортира представлена соответствующим жетоном и помещается на игровое поле, как указано Особыми Правилами для плитки, в которой мышата столкнутся с ней.

Атака Часовой Мортирой

Противник, начинающий свой Ход на Часовой Мортире, не двигается. Когда он атакует, эта атака будет происходить при помощи Мортиры, а данный Противник будет считаться стрелком, осуществляющим Дальнюю атаку. Мортира может использоваться для атаки только один раз за Раунд, после чего любой дополнительный Противник, который начинает свой Ход на Мортире, будет двигаться и атаковать, как обычно. Тараканы и большие Противники любого вида, не могут использовать Часовую Мортиру. Также Часовая Мортира не может использоваться Противником, если одна или более мышек находится на одной клетке с Мортирой. Часовая Мортира позволяет Противнику, управляющему ею, бросить 3 кубика на атаку, из которых Ударами (hits) будут считаться "Луки", как и при любой другой Дальней атаке.

Цель для Часовой Мортиры

Противник, использующий для своей атаки Мортиру, атакует клетку, с большинством мышей. Все мыши на этой клетке подвергаются атакующему эффекту и должны защищаться от любых Ударов. Если более, чем одна клетка содержит максимальное количество мышей или нет ни одной клетки с несколькими мышами, Мортира атакует клетку, на которой находится мышь, имеющая наибольшую инициативу на Треке Инициативы.

Снаряды для Часовой Мортиры

Каждый раз, когда Вы сталкиваетесь с Часовой Мортирой, Особые Правила данной Главы будут пояснять, какие ею используются Снаряды.

- Удушающие Бомбы (Choke Bombs): Мышь, которая получает Рану (wounded) от Удушающей Бомбы, становится Оглушенной (Stunned). Положите жетон Оглушения под эту мышку.
- Опутывающая Бомба (Tangle Bomb): Мышь, которая получает Рану (wounded) от Опутывающей Бомбы, попадает в Паутину (Webbed). Положите жетон Паутины под эту мышку.
- Огненная Бомба (Fire Bomb): Мышь, которая получает Рану (wounded) от Огненной Бомбы, становится Загоревшейся (On Fire). Положите жетон В Огне под эту мышку.

Новый Статус

В Огне

«Сердце Глорма» вводит новый негативный эффект называемый В Огне. Когда мышь В Огне, положите жетон В Огне на карту этой мыши. Мышь, которая загорелась, рискует быть Раненной, если она не погасит Огонь, закончив свой Ход в воде, или удачно не использует Действие Восстановления. Бросьте один кубик в качестве данного Действия плюс один дополнительный за каждого другого дружественного мышонка на одной с Вами клетке. Если Вы выбросили хоть одну ✸, мышь преуспела в тушении Огня - удалите жетон В Огне. Если ни одной ✸ не выпало, мышь сохраняет на себе жетон В Огне и получает 1 Рану в конце своего Хода. *Важное примечание: Тильда может использовать свою «Силу Сопереживания» («Draw Empathic Power»), когда дружественный ей мышонок получает жетон В Огне.*

Новый герой—мышонок

«Сердце Глорма» вводит новую мышку по имени Нере. Игроки могут теперь выбирать эту новую мышку, даже когда играют Главу из другой Книги Историй «Mice and Mystics».

Новые карты Находок и Способностей

«Сердце Глорма» включает небольшое количество новых карт Находок. Вы можете замешать их в Вашу Колоду Находок перед тем, как играть Главу или Кампанию. Это расширение также включает и новые Способности, которые могут приобрести Ваши мыши. Добавьте новые карты Способностей в Вашу Колоду Способностей.

Примечание: следующие карты требуют специальных уточнений:

Призыв Ручных Слизней (Summon Pet Slugs): Карта Способности Призыв Ручных Слизней не может быть выбрана в качестве Способности мыши до окончания Главы 2.

Зелье Сердечной Привязанности (Heartwarm Potion): Не помещайте карту Находки Зелья Сердечной Привязанности в Колоду Находок. Игроки получат возможность использовать её только по условиям, изложенным в данной Книге Историй.

Стрела Истины (Arrow of Truth): Не помещайте карту Находки Стрелы Истины в Колоду Находок. Игроки получат возможность использовать её только по условиям, изложенным в данной Книге Историй.

Навьюченная Крыса Коробейник (Pack Rat Peddler): Мыши могут повстречаться с Навьюченной Крысой Коробейником. Не замешивайте карту Навьюченной Крысы Коробейника в Колоду Находок до тех пор, пока мыши не заработают жетон Исторического Достижения Навьюченной Крысы Коробейника.

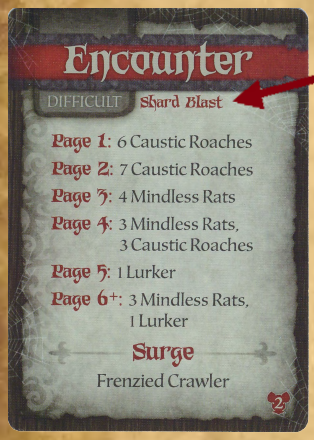
Новые Противника

«Сердце Глорма» включает новые версии знакомых Противников, которые усовершенствованы и способны на ещё более дьявольское воздействие волшебной энергией. Пока Вы играете одну из Глав «Сердца Глорма», когда создаётся Колода Стычек, используйте новые карты Стычек, у которых в списке Противников есть их усовершенствованные Глормом версии. Если нет специального указания в Книге Истории «Сердце Глорма», мы рекомендуем использовать только карты Стычек включённые в данный игровой комплект. Когда Вы создаёте собственные приключения, не бойтесь смешивать комплекты карт Стычек из различных игровых дополнений.

Бешеные Многоножки (Frenzied Crawlers)

«Сердце Глорма» включает больших Противников, таких как Бешеная Многоножка. Это опасные усовершенствованные Сколопендры, обладающие ещё большим количеством волшебной энергии. Бешеная Многоножка использует 2 карты Инициативы, как Босс, но при этом Боссом не считается.

Взрыв Осколков (Shard Blast)



Некоторые карты Стычек содержат фразу «Взрыв Осколков» («Shard Blast») в своей верхней части. Пока такая карта Стычки находится в игре, когда какая-либо Безвольная Крыса (Mindless Rats), Сбитая с ног (Knocked Down), делает бросок на свою «Реанимацию», если данная Крыса проваливает бросок на вставание, она взрывается на миллион опасных кристаллических Осколков. Перед тем, как убрать её с игрового поля, бросьте 2 кубика для Ближней атаки. Любые **фигурки** *(Мышей или Противников)*, находящиеся на клетке с взорвавшейся Безвольной Крысой или на соседней с ней клетке, должны защищаться от этой атаки по обычным правилам. Затем удалите данную Безвольную Крысу.

Маскировка (Disguises) в «Сердце Глорма»

В «Сердце Глорма» предмет Общей Собственности Маскировка, работает только по отношению к Безвольным Крысам. Крысы-ищейки (Skulker Rats) пользуются своим острым обонянием для обнаружения мышей и не так глупы, чтобы их можно было одурачить Маскировкой.

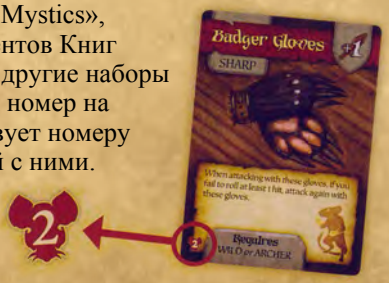
Питомцы

Питомцы двигаются и атакуют, используя все правила для Противников, кроме того, что они дружественны мышам, и куда их передвинуть, и кого ими атаковать выбирают игроки, управляющие соответствующими мышами. Питомцы не считаются мышами, но могут быть атакованы Противниками, если нет доступной цели-мыши. Питомцы обычно представлены жетоном и не идут в расчет лимита клетки. Противники не останавливаются, когда входят на клетку, содержащую жетон Питомца. Некоторые Питомцы временно призываются на игровое поле. Удалите любого призванного Питомца с игрового поля, как только мышь Разведывает новую плитку.

Ручные Слизняки в данной Книге Историй представлены картонными указателями. Картонные указатели Питомцев не идут в расчет лимита клетки.

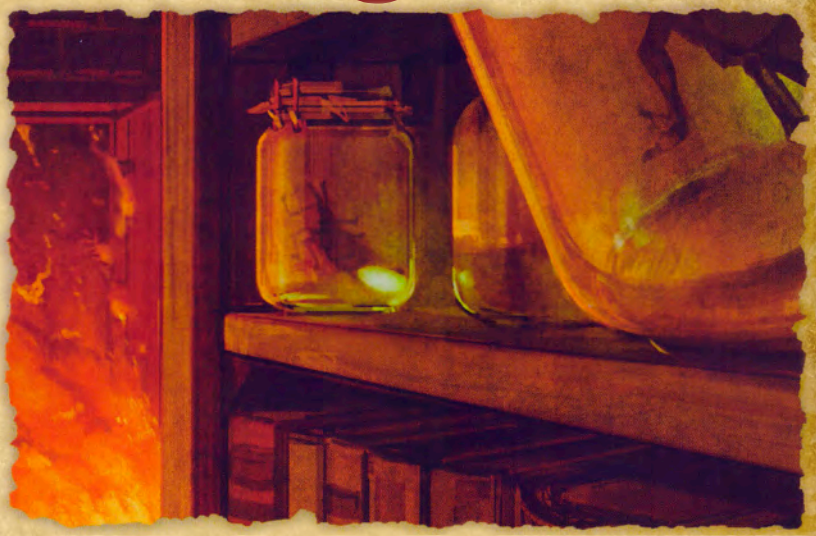
Символы мышиной головы

Компоненты в этом расширении маркированы пронумерованным символом головы мыши, что позволяет при необходимости легко отличить их от компонентов Книги Историй «Скорбь и Поминовение», включенных в базовую игру «Mice and Mystics», так же, как и от компонентов Книг Историй, включенных в другие наборы расширений. Указанный номер на компонентах, соответствует номеру Книги, ассоциированной с ними.



Пролог:
Рождение Злодея

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:



Дэз и Гилди Беллоуз носились из комнаты в комнату, наводя порядок в их уютном маленьком дереве. Их сын Тип сидел на полу, в гостиной, играя со своими маленькими металлическими мышатами. Среди них были солдаты всех мастей: лучники и мечники, а также несколько рыцарей верхом на хомяках. Они вступили в отчаянную битву с маленькими металлическими крысами, которые похитили несколько пестрых кукол. Его мать проходила через гостиную с охапкой сложенных одеял. Она старалась не попасть ногой в зону боевых действий, по возможности ступая осторожно, не задевая своими лапками острых маленьких бойцов. Она стелила одеялами спальные места, в то время как Тип начал тихо напевать. И так как он играл со своими солдатиками наедине, он начал петь:

Прекрасный светлячок, мерцай, мерцай!
Свой свет во тьме печали сохраняй,
Дари свою любовь невзгодам вопреки,
Не стоит поддаваться проискам судьбы,
Зачем ты стал таким, друг мой?
О, светлячок, ты светишь тьмой.

Гилди сотворила простейший охранный жест и спросила, "Дорогой мой?"

"Что, мама?" – ответил Тип, оторвавшись от своей игры. Гилди присела в старое кресло-качалку, стоявшее у камина и скрестила руки на коленях.

"Где ты услышал эту песню?" – спросила она.

"Старый Фетти научил меня!" – ответил Тип. "Мне нравится. Она милая но в то же время грустная."

"Понятно," – сказала его мать. "Что ж, думаю с тебя хватит. В следующий раз, когда я увижу Мастера Феттсуиллоу, я попрошу его воздержаться от преподавания такого рода песен."

"Какого, такого?" – поинтересовался Тип. "Но, мама, это хорошая старинная песня!"

Гилди нервно потерла свои руки друг об друга и сказала, "Я не суеверная мышь, но эта песня несет неудачи. Эта песня из одной очень дурной истории про очень плохие вещи и только дурное может произойти из-за ее напевания." Тип просиял от этой новости. Его мать испытывала трепет от этого суеверия, какого он прежде за ней не наблюдал, но когда она сказала, что этой истории лучше остаться нерассказанной, это означало, что Тип скоро услышит целиком абсолютно омерзительную историю.

"Возможно, ты должна мне ее поведать, мамочка," – пропел он невинно. "В этом случае я все пойму и уж точно никогда не буду петь эту песню снова."

Гилди выглянула в соседнее окно. Снаружи свет стал оранжевым, мир переходил под власть сумерек, и огонь в очаге потрескивал по мере поглощения обуглившихся поленьев.

"Возможно, но только сегодня," – прошептала она, и она повернулась к Типу и начала рассказ "Жил да был маленький светлячок. И имя ему было Глорм..."

Глорм был счастливым светлячком во всех отношениях. Он жил в банке, стоявшей на полке в покоях алхимика, занимаемой величайшим волшебником всех земель. Каждый день волшебник кидал комара или одну-две мошки в банку Глорма, и Глорм всегда говорил, "Спасибо тебе, Мэгинос, за приятное угощение." Глорм коротал свои дни, наблюдая за работой Мэгиноса в лаборатории. Иногда Глорм даже помогал старому волшебнику, например, когда Мэгинос искал возможность обезопасить шахты королевства, создав волшебное немеркнущее пламя.

Однажды Мэгинос принес другого светлячка в свои покои, и поставил ее банку на полку по соседству с Глормом. Глорм предвкушал возможность познакомиться с новым другом, и использовал свой мерцающий свет, чтобы привлечь ее внимание. Она оглянулась на него через стекло и кротко улыбнулась, но не стала предпринимать никаких попыток к общению. Но шли дни, и Глорм постепенно влюблялся в другого светлячка. Он не знал ее имени, и не слышал звуков ее голоса, но он видел ее изящество, он рассматривал ее глаза и ее печальную улыбку, и думал, что знает ее так же хорошо как себя. Каждый день он испускал медленные протяженные вспышки света, которыми хотел передать все свои чувства, чтобы она знала о его любви. Но или она не понимала его, или просто не испытывала того же, она никогда не отвечала ему.

И вот однажды двум светлячкам пришлось стать свидетелями ужасного происшествия: Мэгинос и некоторые его товарищи были арестованы незнакомцами, и затем были уведены неизвестно куда. Шли дни, и голод Глорма возрастал. Он лишился сил светить другому светлячку, и его сердце страдало еще сильнее когда он наблюдал, что она страдала, погибая от голода и жажды. Когда Мэгинос вернулся, Глорм был шокирован пониманием того, что доброжелательный волшебник больше не был человеком. Но не было никаких сомнений в том, что там вдали, храбрый мышонок, сражавшийся с крысами и насекомыми на каменном полу комнаты, был его хорошим знакомым. Но Глорм был слишком слаб, чтобы дать хоть какой-то знак своему другу, и если Магинос и вспомнил о маленьком светлячке, то не показал этого и вскоре покинул комнату в своей мышиной компании.

Прошло еще сколько-то времени. Сознание Глорма то прояснялось, то затуманивалось. Он лишь смутно различал звуки иной битвы. Он полностью очнулся однажды ночью от звука странных часов, бьющих полночь, и ощутил слабое свечение, пульсирующее в темноте. Он заставил себя подняться и увидел другого светлячка, участливо смотрящего на него. Он улыбнулся ей и она улыбнулась ему в ответ. От былой меланхолии не осталось и следа и сердце Глорма воспарило от счастья. "Нам надо выбираться отсюда, " предложил он ей. Она кивнула в знак согласия и начала карабкаться по своей банке до крышки. Она прилагала все усилия, отчаянно пытаясь открыть банку, но все было бесполезно. Глорм начал раскачивать свою банку взад и вперед, и вскоре у него получилось опрокинуть банку со своей полки. Он упал, и банка разбилась о высокий книжный шкаф. Мгновение он так и лежал, оглушенный от боли, когда, к его ужасу, он увидел опрокидывающуюся с соседней полки банку другого светлячка. Глорм зарыдал, банка упала на стол гораздо ниже, где разбилась об стопку узких бумаг. Глорм подполз к краю полки и посмотрел вниз на свою любовь. На мгновение он испугался, что она мертва, но затем она медленно начала шевелиться. Он вздохнул с облегчением и в ту же секунду весь замок вздрогнул до самого основания от звука мощного взрыва. Жуткий вопль поднялся из неизведанных глубин под ними и снова замок пошатнулся.

Сгустки волшебного пламени разлились через открытую дверь, поджигая все что находилось на их пути. Каждый кусочек дерева, каждый клочок бумаги и каждый обрывок ткани моментально возгорался в ужасное пламя.

Глорм очнулся в странных хрустальных туннелях под замком. Жуткая боль терзала его, он был ошеломлен своим окружением. Но затем воспоминания вернулись к нему, и он вспомнил языки пламени, умирающие так же быстро, как они появлялись. Он припомнил, как карабкался прочь в спасительную прохладу отверстия в стене, как нашел сеть туннелей, по которым гулял ветер. А затем он вспомнил как видел ее...

Слезы быстро догнали его в хрустальных туннелях. Годы спустя, некоторые мыши Барксбурга будут говорить, что именно в тот день сердце Глорма остановилось. Он рыдал о своей утраченной любви и клял Судьбу за ее жестокость. Большинство знает, что никому не стоит делать подобные вещи, когда странные магические кристаллы находятся где-то неподалеку, но Глорм был слишком подавлен своим горем чтобы беспокоиться об этом. И в странном голубоватом сиянии тех кристаллов он позволил всем своим страданиям выплеснуться наружу. Его сияние ярко вспыхнуло, а затем начало подергиваться синевой. Потом оно начало затухать, приобретая могильный оттенок, одновременно являясь и ярким и мрачным. И по мере распространения могильного сияния Глорма тени, пролегавшие по замку над ним, начали шевелиться. Там, по выжженной, пустой тьме этого покинутого места, защелкали и затрещали лапки тараканов и пауков, движущихся по почерневшему камню, и мягкие гулкие шорохи крыс, плетущихся по холодным коридорам замка.

Глава первая:

Танец Страха

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Ей не пришлось долго ждать нападений. Нере не нравилось находиться в городе, так далеко от дикой природы. Но не возможно было игнорировать песню дерева из ее кошмарных видений. Жуткая тьма поглотила все живое, и из той тьмы пришел древний дух дерева. В своих страданиях дух пел ей скрипящим языком и он показал ей город, гнездящийся в его чреве. И все вокруг города было жуткой тьмой, в которой ничего не могло жить. Таким образом Нере отправилась в Барксбург, город, чьи запахи были такими чужими, по сравнению с сочной растительностью ее дома. Городские мыши смотрели на нее с непониманием, но Нере скрывалась в переулках и ждала.

Нападения начались на закате третьего дня ее пребывания. Сначала они звучали как град - методичные глухие постукивания по стволу старого дерева. Но вбежали стражи, их лица были искажены ужасом и паника быстро начала распространяться среди мирных жителей. Мыши носились повсюду, отчаянно пытаясь вернуться в свои дома, но бомбардировка вскоре прекратилась. Тишина разлилась по городу, мыши украдкой наблюдали из своих укромных мест, принюхиваясь, их маленькие ушки топорщились в боевой готовности.

Никто не в состоянии сказать когда же началась музыка. Она впорхнула как слабейший аромат, сочная и пряная, как хорошее блюдо, в то же время тошнотворно сладкая, как гниющий мусор. Как только мыши начали различать необычную мелодию, она начала увеличивать свою интенсивность. Она была прекрасна, порядок ее нот был торжественным, но в то же время и скорбным, и каждая мышь, услышавшая ее, испытывала глубокое чувство утраты. Баркбуржцы вышли из укрытий, все оглядывались в замешательстве, и некоторые из них начали брести в сторону огромных арочных ворот, ведущих наружу. Нере посмотрела на одну из этих мышей, когда та наткнулась на нее, и отметила у нее блуждающий и потерянный взгляд, из глубин которого проступало нездоровое сияние

"Мертвый свет!" прошипела Нере и сотворила охранный жест. Хаос начал распространяться вокруг нее, поскольку пришедшие мыши начали совершать опасные действия. Она видела мышь, держащую горящее полено, прислонив его к внутренней стороне ствола дерева. Эта мышь счастливо наблюдала как чернеет ствол, пока группа обеспокоенный жителей не повалила эту мышь на землю и не выбила у нее из лап полено. Не было времени таращиться. Нере выскользнула за ворота, пробегая мимо еще большего числа завороженных жителей на своем пути. Она выбралась наружу, где прохладный ночной ветерок начал развевать ее мех. Ствол сучковатого старого дерева был испещрен дымящимися воронками, как будто его атаковали едкими снарядами. На той стороне двора странные, неуклюжие фигуры начали появляться из вечерних теней. Нере вынула свой жезл из имбирного корня и направилась к ним. Её оттолкнула в сторону огромная мышь с большим молотом в руках, появившаяся у неё за спиной.

"Вот они где! Блими, это полномасштабное вторжение" – сказала дюжая мышь, и посмотрела на Нере. "Эм, извините мадам. Я Вас не заметил." Еще несколько мышей появились сзади, их лица были полны суровой решимостью.

"Готовьтесь к битве!" – сказала мышь помоложе. "Мы нападем на них во дворе замка и будем удерживать их там. Мэгинос, используй свой посох, чтобы запечатать нору. Как только это произойдет, любой кто освободится должен заняться мортирой. Уничтожение этого орудия - наша главная задача!" Нере с легкостью распознала в молодой мыши Принца Коллина, поскольку он был самой известной фигурой по всему Барксбургу. И действительно, она увидела оружие, которое принц назвал мортирой. Она была установлена на другой стороне двора замка - окруженная врагами, она снова готовилась к атаке на дерево.

Цель Главы

Защитите Барксбург от нападения, затем выследите таинственную фигуру в капюшоне, которая скрывается за этими нападениями.

Условия победы

Победите Глорма и его прислужников телохранителей на Кухне.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы на Треке Главы раньше, чем мышата победят Глорма или если все мыши окажутся в Плену одновременно, мыши проиграли.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 6 Трека Главы.

Команда

Выберите 4 мышей, которые будут Командой в этой Главе. Команда должна включать Нере. Нере не может выбирать карту Способностей Призыв Ручных Слизней (Summon Slugs), так как она должна обнаружить её позже.

Колода Стычек

Чтобы создать Колоду Стычек, перемешайте все карты Стычек повышенной сложности и поместите их лицом вниз в область Стычек на доске Управления Историей. Затем перемешайте и добавьте лицом вниз на верх созданной колоды 2 карты стандартных Стычек

Плитки комнат

Разместите 4 следующие плитки, как показано ниже: Двор замка (Courtyard), Сточная труба (Sewer), Туннели под обеденным залом (Dining Tunnels) и Туннели под кухней (Kitchen Tunnels). Поместите четырёх мышат, начинающих эту Главу, на стартовую клетку указанную ниже. Поместите 2 Безвольных Крысовоинов и 3 Мерзких Тараканов на плитку Двора замка, по обычным правилам *(см. раздел "Расстановка противников на доске" с. 14 Книги Правил).*

Изображение головы белой мыши отмечает стартовую позицию мышей.

Также разместите жетон Часовой Мортиры на указанную клетку возле дыры в стене. Поместите фигурку Глорма на этот жетон. Выберите только 1 карту Инициативы Глорма для столкновения с ним. После раскладки карт на Треке Инициативы, бросьте кубик. Передвиньте карту Инициативы Глорма вниз по Треку на количество клеток равное выброшенному результату. Не оставляйте пустыми промежутки между любыми картами на Треке.

Особые Правила Главы

Таинственная фигура в капюшоне

Таинственная фигура в капюшоне в этой Главе это Глорм, который представлен фигуркой светлячка, одетого в плащ. Мыши пытаются поймать Глорма. Каждый раз, когда мышь сталкивается с Глормом, он будет пытаться Сбежать (escape). Следуйте Особым Правилам Бегства, указанным в этой Главе для каждого столкновения с Глормом.

Двор замка (Courtyard)

Вся плитка:

1 Особое Правило: Эта Часовая Мортира стреляет Огненными Бомбами

2 Особое Правило: Глорм: Глорм - зловещая фигура. Он не покидает Мортиры. Когда Глорм делает свой Ход, он атакует, используя Мортиру. В конце первого Раунда или если Глорм побежден, удалите Глорма с игрового поля, а также удалите его карту с Трека Инициативы. Затем прочитайте следующий Фрагмент Истории:

"Не дайте ему сбежать!" – кричал Коллин, уворачиваясь от шипящей струи зеленой слизи от соседнего таракана.

"Что это за извращенные создания?" – спросила Тильда, ударяя своей буловой по голове жуткой крысы. Даже после сокрушения, крыса начинает дергаться и поднимается на ноги. Лили одним прыжком перепрыгивает через нее.

"Я им займусь!" – крикнула она, проскальзывая вглубь черной дыры в стене замка. Остальные полезли за ней, за исключением Неза, который, казалось, был абсолютно удовлетворен находиться на своей территории и сокрушать эти помешавшиеся обновленные версии своих ненавистных недругов.

3 Особый Наплыв: 1 Безвольная Крыса и 1 Мерзкий Таракан (Caustic Roach).

Вход в туннели (Tunnel Entrance)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Вход в туннели, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

"Я вижу его!" – кричала Нере, указывая во мрак. Остальные только смогли разглядеть укутанную в плащ фигуру, стремительно удаляющуюся за поворот тоннеля, исчезающую с поля зрения. Они рванули вперед, но споткнулись друг о друга в темноте. Как только они прошли мимо открытого боковой хода, то услышали булькающий крик, полный страданий.

"Звучит так, словно какая-то несчастная тварь столкнулась с неприятностями," сказал Филч. "Нам лучше поторопиться."

"Филч, ты трус" вздохнул Нез. "Мы не можем просто уйти!" Он оглянулся на остальных, чьи лица не были столь уверенными. "Хрм, или можем?" спросил он.

2 Дополнительное Задание: Расследовать причину беспорядка: После очистки плитки Входа в туннели от Противников, мыши могут попытаться узнать причину шума, Разведав южный Выход. Альтернативно, они могут избежать сейчас этой потенциальной опасности, выбрав вместо такой Разведки продолжение преследования Глорма через восточный Выход.

3 Особая Находка: Друзья Сверчка (Cricket Friends) *(Примечание: Он поможет мышам избежать Предательства (Treachery)).*

4 Особый Наплыв: Бешеная Многоножка.

5 Особое Правило: Одетая в плащ зловещая фигура может спастись, Сбежав через этот Выход.

Сточная труба (Sewer)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Сточную трубу, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Они появились из тоннелей на выступе, возвышающемся над сточной трубой. По другую сторону темных и быстрых вод, в бледном свете исходящем из ворот над сточной трубой, они смогли увидеть фигуру под натиском трех противных слизняков.

Лили выхватила стрелу из своего колчана и установила на своем луке, но Нере фыркнула и сказала, "Сохрани свою стрелу для настоящей битвы, Бравое сердце." Она усмехнулась Лили, и нырнула в воду.

"Великолепно," прокряхтел Филч. "Когда-нибудь мы станем великими героями, без необходимости прыгать в грязь?"

2 Особая Расстановка: Положите жетон Исторического Достижения Навьюченной Крысы Коробейника на указанную клетку. Затем поместите 3 жетона Слизней на Навьюченную Крысу.

3 Особая Расстановка: Не вытягивайте карту Стычки для этой плитки. **Важно**: Помните, что каждый раз, когда игроки доходят до конца Трека Инициативы, и если нет Противников на игровом поле, Кусочек Сыра добавляется на Сырное Колесо. Таким образом, даже при том, что Стычка на этой плитке не вытягивается, Наплыв все еще может произойти, если мыши слишком долго выполняют свою задачу.

4 Особое Правило: Удаление Слизняков: На своём Ходу мышь, которая находится на клетке с Навьюченной Крысой, может потратить своё Стандартное Действие, чтобы удалить 1 маркер Слизняка с Навьюченной Крысы и отложить его в сторону. Когда все Слизняки удаляются, Команда помогла Навьюченной Крысе. Команда получает жетон Исторического Достижения Навьюченной Крысы Коробейника. Передвиньте маркер Конца Главы на 1 клетку по Треку Главы.

5 Фрагмент Истории: После того как мыши освободили Навьюченную Крысу Коробейника, если нет Противников на игровом поле или когда все Противники на игровом поле будут уничтожены, выберите игрока, чтобы он прочел следующее:

"Помогите ему подняться," вздохнул Мэгинос. Мыши работали сообща, чтобы помочь навьюченному крысу встать на ноги, но это было не легко. У него была переполненная сумка, стянутая ремнями на спине, и это мешало коробейнику держать баланс.

"У тебя что там, дурень?" истребовал Нез.

"Мож, то, что нраицца?" спросил навьюченный крыс коробейник. Хмурясь, Нере вытащила кусок стекла и отрезала ерзающий мешок близ ремня коробейника. Мешок ударился о землю с мокрым хлюпом и оттуда показалось улыбчивое лицо особенно липкого слизня. Нере зарычала на навьюченного крыса. "Ааа, это? Это наверн слизень, да?" сказал навьюченный крыс.

"Я не интересуюсь живым товаром," сказала Нере.

"Ну тебе не нраицца, но болотные шаманы платят за них оченно хрошо. Но ведь средь вас их нетути, нэ? Благодарность пребудет с вами на веки вечные. Я при сём заявляю свою задолженность в связи с этими наиболее благоприятными обстоятельствами."

Филч слегка толкнул локтем перегруженную сумку. "Как на счет открыть магазин?" спросил он. Навьюченный крыс просиял от этого намерения.

"Да! Да!" вокликнул коробейник. "Нет ли лучшего способа отпразновать, чем немного закупиться?" Навьюченный крыс кинул свою сумку с гремящим глухим звуком, и немедленно начал открывать мешки, коробки и мотни, все заполненные наистаннейшими вещами. Нере вздохнула и склонилась, чтобы погладить маленького слизня, который заурчал, закинув свою слизневую голову через ее ногу.

Теперь команда имеет в Союзниках Навьюченную Крысу. Получите карту Находки Навьюченной Крысы Коробейника *(изначально она не должна помещаться в Колоду Находок согласно Особым Правилам Кампании)*, используйте эту карту немедленно, а затем замешайте её в Колоду Находок.

6 Особое Правило: Клетка Переворота: Клетка Переворота не может быть использована на этой плитке.

7 Особый Наплыв: Паук-Соглядатай (Lurker).

Туннели под обеденным залом (Dining Tunnels)

Вся плитка:

1

2

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Туннели под обеденным залом, выберите игрока, который прочтет вслух один из следующий текстов.

Если мыши Расследовали причины беспорядка в Сточной трубе, прочитайте эту часть истории:

"Перед нами две возможности," – сказала Тильда.

"Да," – согласился Коллин. "Мы можем подняться наверх в кухню или пройти понизу через тоннели."

"Коробейник сказал, что слышал жуткую музыку, доносящуюся из кухни," – сказала Лили. "Наша дичь, должно быть, пошла этим путем."

"Да, но также он сказал, что в тоннелях только малочисленные дозорные," – напомнил Мэгинос. "И мы сможем найти место для отдыха."

"Я голосую за кухню," – сказал Филч. "Мой нос говорит, что все еще есть шанс найти там остатки еды."

Нез принюхался и потряс головой. "Единственное что говорит мой нос, так это то, что ты воняешь, Филч."

Если мыши не Расследовали причины беспорядка в Сточной трубе, прочитайте эту часть истории:

"Это глупо, пытаться выследить этого призрака во тьме," – недовольно прыснул Коллин.

"Ты прав, мой мальчик," – согласился Мэгинос. "Видятся две возможности." Он указал на проход перед ними. "Мы можем продолжить рыскать по этим темным тоннелям..." Он указал на лестницу, ведущую наверх. "Или мы можем подняться в привычные помещения наверху в надежде на лучший обзор."

2 Особая Находка: Вилка *(Примечание: Этот Предмет может использоваться с Виноградиной для Катапультирования последней).*

Обеденный зал (Dining Hall)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Обеденный зал, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мыши вскарабкались по старой скрепящей лестнице. Ее вершина была почерневшей от пламени, распространявшегося сверху, и Нез вздрагивал когда каждая перекладина прогибалась под его весом.

"Лестница подзадержалась на этом свете," – сказал он нервно.

"Да уж, но все же она не собирается воссоединяться с призраками прямо сейчас," – ответила Тильда, располагавшаяся под ним и надеявшаяся на свою правоту. Коллин первым высунул голову из под пола. Ковер, прикрывавший дырку, в основном был выжжен, открывая очередную холодную, обугленную комнату.

"Обеденный зал," – прошептал Коллин. Впереди забрезжил свет, возможно от свечи, и группа смогла различить тихие голоса. Они таились в глубине теней, пока Лили не обратила внимание на их силуэты. Преследуемая ими жетва, укутанная в плащ, расставляла крыс, словно готовясь к засаде. Существо шептало свои указания, и изможденные крысы стонали, "Сссслушшшаемссся, Глорм," в унисон и волочили свои ноги в сторону обозначенных позиций.

"Стоять на месте!" – закричал Коллин и выпрыгнул из укрытия. Нере последовала за ним и перекатившись подобно бочке, встала в боевую стойку. Остальные последовали за ними, но Мэгинос просто потряс головой.

"Да, очень элегантно" – проворчал он.

2 Особая Расстановка: Вместо вытягивания карты Стычки, поместите маркер Мортиры на клетку стула, обведённую желтой линией. Поместите 1 Безвольную Крысу на Мортиру. Поместите Глорма на обеденный стол, разместите ещё 2 Безвольных Крыс по обычным правилам.

3 Особое Правило: Эта Часовая Мортира стреляет Опутывающими Бомбами.

4 Особое Правило: Бегство Глорма: В первую Телепортацию Глорма (Glorm Teleports), вместо выбора клетки Входа Противника *(с синими лапками)*, поместите Глорма на соседнюю клетку с Выходом из Кухни. В конце Раунда удалите Глорма с игрового поля и удалите его карты Инициативы с Трека Инициативы. Глорм Сбегает. Примечание: Если Глорм получает столько Ран, что становится уничтоженным, удалите его как обычно, но он не считается побежденным. Вместо этого Глорм исчезает (disappears).

5 Особая Находка: Раскрытие Планов (Plans Revealed) *(Примечание: Так мыши могут приобрести ещё некоторое количество времени).*

6 Особый Наплыв: Внезапный Взрыв Осколков: Сделайте немедленно: Все Сбитые с ног Безвольные Крысы взрываются на миллион опасных Осколков. Один раз за каждую Сбитую с ног Безвольную Крысу, бросьте 2 кубика, как при Ближней атаке. Все **фигурки** на той же самой или соседней с взорвавшейся Безвольной Крысой клетке должны защититься против этой атаки. Затем удалите всех Сбитых с ног Безвольных Крыс и передвиньте маркер Песочных Часов на Треке Главы как обычно.

Туннели под Кухней (Kitchen Tunnels)

Вся плитка:

1

1 Особая Находка: Привал (Rest Spot).

Кухня (Kitchen)

Вся плитка:

1

3

4

5

6

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Кухню, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мыши поднялись в прохладную тьму покинутой кухни. Сейчас она казалась еще более объемной, несмотря на то, что огонь обошел стороной большую ее часть. Они оглянулись, навострили уши и дергали хвостиками в поисках теней возможных угроз. Внезапно, силуэт укутанной в плащ фигуры появился над ними на столе, подсвеченный словно отравленным пламенем.

"Вон он!" – огласил Нез. Навязчивая, журчащая музыка, неприятие к которой росло все сильнее, доносилась из соседнего угла. Из теней выползали фигуры хромых, поколеченных крыс.

"Что он с ними сотворил?" – воскликнула Лили.

"...все в чужой власти," – прошептал Филч с ужасом.

"Так, так," – сказал скрипучий, дребезжащий голос сверху. "Ты не торопился, Мэгинос. И я опасался, что мы начнем твои поминки без тебя." Команда таращилась на объект преследования, неуверенные в смысле сказанных незнакомцем слов.

Но Мэгинос покачал своей головой с сожалением и сказал,"Так это ты. Я опасался, что так и будет."

Сверху раздался булькающий смех. "Ты должен более страшиться моих способностей, но вскоре ты познаешь всепожирающие муки от них. Не беспокойся. Я разложу их перед тобой, словно пир скорби, и для тебя там будет достачно блюд."

"Я не понимаю чего ты добиваешься, старый друг," – ответил Мэгинос. "Что плохого я сделал тебе? Почему твои слова полны утрат и ..." Глаза Мэгиноса искали поблизости то, чего он не видел, и он спросил, "Где твоя подруга? Что с ней случилось?" Но единственным ответом, что пришел со стола наверху был долгий выдох, который прозвучал как дребезжание костей, словно незнакомец мог только лишь еле-еле сдерживать скрытую ярость.

"Ох, Глорм," – сказал Магинос, голосом, полным жалости,"Чем ты стал?"

"Я то, что ты сделал из меня," – раздался ответ, и укутанная в плащ фигура сделала жест одной из множества рук, призывая волочащих ноги крыс к атаке. "Покажите им что значит страдать," прорычал он.

2 Особая Расстановка: Вместо вытягивания карты Стычки, поместите Глорма на кухонный стол. Поместите 3 Крыс-ищеек по обычным правилам.

3 Особое Правило: Карта Инициативы «Телепортация Глорма» не используется для этой Стычки - не добавляйте её на Трек Инициативы.

4 Особое Правило: Уловки Глорма: Если мыши побеждают Глорма, удалите фигурку Глорма и замените её фигуркой Крысы-ищейки, добавьте карту Крысы-ищейки на Трек Инициативы, если это необходимо.

5 Особый Наплыв: Разместите 1 Паука Соглядатая по обычным правилам. Этот Наплыв применяется ко всей плитке в целом.

6 Фрагмент Истории: Если мыши победили Глорма и очистили Кухню от всех Противников, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Коллин увидел благоприятную возможность и призвал остальных сконцентрировать их атаки на Глорме. Нере присоединилась к нему и вместе они прорвались вперед к скрытому капюшоном злодею. Мэгинос отшвырнул крысу с их пути и Коллин издал пронзительный боевой писк. Он размахнулся своим мечом, дугой рассекая укутанную в плащ фигуру и приминая ее к земле. Капюшон слетел прочь, чтобы открыть лицо очередной измученной крысы Глорма.

"Надувательство!" прошипела Тильда.

За ними раздались выстрел и шипение, поскольку удушающая бомба приземлилась возле них. Густой, маслянистый дым разливался из под разломанной оболочки бомбы, наполняя воздух токсичными испарениями. Мыши с трудом могли дышать, поскольку дым забил им легкие, и они хватались за свои меховые горлышки.

И это было последним, что они помнили ...

История продолжается

Выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

Линера вышла на нижний балкон своей церковной усадьбы, и все её чувства разом говорили о катастрофе. Воздух был спертым от запаха паленого дерева, витиеватые струйки слабого дыма все еще поднимались вдали. Городская площадь гудела от тысяч ропчущих голосов внизу, все они были полны страха. Где-то там, в туманном сумраке, все еще звонил колокол пожарной тревоги. Линера приблизилась к перилам, всматриваясь в толпу мышиных лиц, которые смотрели на нее снизу в отчаянии. Ее лапки держались за замысловато вырезанные перила, и она с любовью улыбнулась толпе, в надежде, что ее собственные страхи останутся сокрытыми. Среди собравшихся внизу установилась тишина, и крошечные мышиные уши встопорщились в ожидании.

"Друзья мои, мыши," – огласила она хорошо отрепетированным голосом, который использовала для публичных выступлений. "Я собрала вас вместе, чтобы донести до вас трудности, с которыми сейчас столкнулось это доброе дерево. Барксбург был атакован этим вечером как снаружи, так и изнутри. Я не скажу вам, что ситуация плачевная - но в то же время наше дерево все еще горит. Так же у меня есть и хорошие новости: пока я говорю, наши доблестные пожарные бригады выигрывают схватки против пламени. Пока ситуация внезапно не изменится, я чувствую, что будет уместным сказать, что ваши гнезда в безопасности. Но только на текущий момент.

Этой ночью мы были осаждены странными, безвольными созданиями из глубин замка. Они применили опасное оружие, созданное, как мне думается, с единственной целью - уничтожения Барксбурга. Но хуже этого странный недуг, охвативший множество из наших достопочтенных граждан."

"Мое дитя ведет себя неподобающе!" – выкрикнула одна обеспокоенная мышь.

"Мой отец был принужден к участию в поджоге!" – выкрикнул другой. "Это совершенно не по мышиному!" Больше мышей начали рассказывать похожие примеры странного поведения среди своих друзей и семьи, но Линера подняла свои руки, призывая к тишине, и площадь умолкла снова.

"Есть основание полагать, что странная музыка, беспокоящая нас, является причиной околдованности наших любимых," – прокричала она. "Я послала экспедицию наших храбрейших мышей в недра замка. Они выяснят личности тех, кто желает навредить нам, и пресекут угрозу, представшую перед Барксбургом."

"Однако," – крикнула Линера, и с этим тяжесть наполнила ее сердце, "Рассвет все ближе и наши герои все еще не вернулись. В их отсутствие наше дерево лишено защитников, и мы плохо подготовлены для защиты самих себя в случае возникновения очередной атаки из замка. И, конечно, еще эта неблагоприятныя музыка, продолжающая беспокоить нас. В связи с этим я приняла решение, что мы должны использовать желуди со внутреннего двора для... того, чтобы забаррикади-ровать ими дыры в стенах замка." Всеобщий вздох прокатился по городской площади.

"Но герои!" – взвизгнул кто-то "Они точно окажутся в ловушке! Они не смогут сбежать!"

"Верьте," ответила Линера.

"Ни одна преграда не сможет оста-новить таких блестящих героев, и если Барксбург будет спасен, мы должны найти средства, чтобы пресеч, эту дьявольскую мелодию." И в тайне она надеялась, что ее слова окажутся правдой.

Глава вторая

Безумие Тьмы

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Сплии повизгивала от удовольствия, наблюдая за своим новым другом. Новый друг был не столь интересен в настоящий момент, учитывая то, что она просто лежала на земле, связанная истлевшей болотной травой. Говоря по правде, Сплии чувствовала смущение, находясь поблизости от своего нового товарища, но она остро осознавала лишь как вкусно выглядит болотная трава, и было невозможно не замечать тонкий аромат тления, доносившийся от нее...

Нере отчнулась, обнаружив, что пестрый слизень использует ее словно стул. Волна страха прокатилась по ее телу, и она вскочила на ноги. Маленький слизень упал на землю, оказавшись на спине, и счастливо чавкая странной пищей. Нере потирала ссадины на запястьях и голенях, заметив отметины, говорящие, что она была связана. "Как я освободилась?" – Удивлялась она.

"Я съела болотную траву, это я, это я," – раздался тонкий голосок. Нере огляделась в замешательстве, пока не осознала, что никакого голоса и не было. Она очистила разум и сосредоточилась на маленьком слизне, который все еще лежал на спине, оживленно пережевывая. "Вонючка, вонючка у меня в животе," ликовало маленькое существо в своем сознании. Нере толкнула свое сознание глубже, достигая сознания слизня, словно в поисках руки, за которую можно ухватиться.

"Это ты меня освободила?" – спросила она в гулких глубинах ее сознания.

"Оу, привет. Привет-привет," – думал слизень, и, перевернувшись, занял нормальное положение.

"Привет маленький друг. Так вышло, что ты съела мои путы. И я в долгу перед тобой."

Маленький слизень уничтожил остатки своей еды."У меня вонючка в животе!" похвасталась она.

Нере осмотрелась."Мне нужно найти моих спутников," подумала она.

"Спутники тоже тут. Ты думаешь у них тоже есть вонючка?"

"Может быть"

"Тогда возможно у них тоже появились новые друзья слизни! Мы любим болотную траву. Я Сплии. Чё как?"

Нере не знала, что ей ответить, но ухмыльнулась ей в ответ. "Здравствуй милая Сплии. Меня называют Нере. Скажи мне, мои друзья у Глорма?"

"Ооооооо, глорм!" – и Сплии пошлепала вокруг в возбуждении, прежде чем повернуться к Нере, ее глаза вытянулись вперед на своих стебельках в предвкушении. "Это вкусно? Может сейчас мы пойдем поедим немного глорма?"

"Я надеюсь, что до этого не дойдет!" – сказала Нере вслух. "Пойдем, Сплии." И вместе они вступили во тьму, при этом в голове Сплии кружила песенка о содержимом ее желудка.

Цель Главы

Мыши разделены и должны найти друг друга.

Условия победы

Соберите всех 4 мышей на одной плитке. Как только все мыши соберутся вместе, прочитайте секцию «Победа Близка» («Victory is Close») в конце этой Главы и преодолейте последнее Препятствие, указанное там.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы, раньше, чем мыши найдут друг друга и очистят игровое поле от Противников, или если все мыши Пленены одновременно, мыши проиграли.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 5 Трека Главы.

Команда

Выберите 4 мышей, которые будут Командой в этой Главе. Команда должна включать Нере. Нере не может выбирать карту Способностей Призыв Ручных Слизней (Summon Slugs), так как она должна обнаружить её позже.

Колода Стычек

Колода Стычек не используется в этой Главе.

Плитки комнат

Разместите 4 следующие плитки, как показано ниже:

Хрустальные туннели (Crystal Tunnels), Кузница (The Forge), Туннели под обеденным залом (Dining Tunnels) и Туннели под покоями короля (King's Tunnels). Поместите по 1 мышонку, используемому в этой Главе, и по 1 маркеру Слизняка на каждую стартовую клетку указанную ниже. Поместите 2 Безвольных Крысы и 4 Мерзких Таракана на клетки Входа Противников по всем 4 плиткам. Игроки могут выбрать, куда разместить Противников, но каждая плитка должна содержать хотя бы 1 Противника.

Особые Правила Главы

Разделенные

Мыши начинают эту Главу отдельно друг от друга. Пока мыши разделены они используют один Трек Инициативы, но для всех ситуаций, включая Наплывы, Общую Собственность и Способности, они считаются отдельными Командами. Общая Собственность не делится между Командами (т. е. используется только в пределах каждой отдельной Команды), а Способности, влияющие больше, чем на одну мышь, влияют только на мышей из одной Команды. Мыши, обособленные на одной плитке, считаются одной Командой.

Друзья Слизни

Каждая мышь начинает Главу со своим Ручным Слизнем. Все Ручные Слизни представлены на Треке Инициативы одной картой Инициативы Слизней. Когда карта Слизней становится активной на Треке Инициативы, каждый Слизень может сделать свой Ход в любом порядке и управляется мышью, с которой он начал Главу, следуя всем правилам для ручных Питомцев, описанным на странице 3 этой Книги Историй.

Слизни и Плен

Если Ручной Слизень Пленен, он автоматически Спасается (Rescued), когда мышь его контролирующая побеждает всех Противников на плитке. Если вокруг нет дружественных мышей, Слизни могут спасти контролирующую их мышь, победив всех Противников на плитке. Возвратите Плененную мышь на клетку её Слизня. Если и Слизень, и контролирующая его мышь Пленены в Туннелях или Кузнице, удалите всех Противников и маркеры с этой плитки и переверните плитку, на которой они были Пленены, стороной, содержащей более высокий уровень здания, вверх. Оставшиеся мыши могут спасти их только после собственной Разведки этой плитки и Поиска в обозначенной для него клетке или используя карту Уловки «Отчаянное Спасения» («Desperate Rescue») *(в последнем случае Спасаемая мышь помещается на клетку с мышью, которая использовала эту карту)*. Если Пленены и Слизень, и контролирующая его мышь на любой другой плитке, оставшиеся Противники не удаляются с этой плитки, а Пленённая мышь может быть Спасена только, когда плитка, на которой она была Пленена, будет очищена от Противников.

Особые Наплывы

Когда в любой момент в этой Главе происходит Наплыв, передвиньте маркер Песочных Часов, как обычно, вперед, а затем разместите Противников, как указано ниже, в зависимости от Страницы текущего положения Песочных Часов:

Страница 2 (Page 2): 4 Мерзких Таракана

Страница 3 (Page 3): 2 Безвольные Крысы, 2 Мерзких Таракана

Страница 4 (Page 4): 3 Крысы-ищейки

Страница 5+ (Page 5+): 1 Паук - Соглядатай

Размещаемые с Наплыва Противники могут быть помещены на любую плитку по согласованию игроков, но Противник не может быть помещен на плитку, которая не содержит мышей.

Связанные Общие Области

Когда мышь Разведывает новую плитку, если эта плитка соединена с другой уже Разведанной плиткой соответствующим Выходом, после размещения любых новых Противников, эти плитки считаются Объединённой Областью. Не нужно брать Действие Разведка, чтобы передвинуться из одной части Объединённой Области в другую. Клетки вдоль соответствующих Выходов двух Объединённых плиток считаются соседними. Тем не менее, Дальняя атака ограничена одной плиткой.

Разведывательные Ограничения

Когда используется Действие Разведка, мышь не может перевернуть соседнюю плитку, чтобы проверить соответствие Выходов, если эта плитка в текущий момент имеет на себе мышь или Слизняка.

Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)

1 Особое Правило: Тени: Противники бросают один дополнительный кубик для защиты, пока находятся на Теневой клетке.

2 Особая Находка: Кусочки Грибов (Fungus Bits).

Кузница (The Forge)

Вся плитка:

1

2

1 Фрагмент Истории: Когда мышь, Очнувшаяся (Awakes) в этой комнате, делает свой первый Ход, выберите игрока, который прочтет в слух следующее:

Нез очнулся с мутным взглядом и ноющей головой. "Чё эт было?"спросил он в пустоту. Затем он ощутил боль в своих запястьях и осторожно потер их. Очевидно, он был крепко связан, но теперь его запястья были свободны, а также покрыты странной слизью. "Какого черта тут происходит?" опять спросил он в темноту. Его зрение начало фокусироваться, и теперь он заметил тусклое свечение, исходящее из-за его спины. "Глорм!" крикнул он, озираясь по сторонам, ожидая увидеть угрозу.

Но там оказался только распухший слизень, лениво жующий какую-то зеленую дрянь. Он пристально наблюдал за мышенком своими огромными, ясными глазами, а из его брюшка струилось тусклое приятное сияние. Нез усмехнулся. "Здоров дружок. Спасибо за освещение! А теперь, во имя пламени, где я нахожусь..." Его голос сник, когда он понял где стоит. "Моя старая мастерская," тоскливо вглядывался он. " Эх, у меня кости ломит, видеть ее в таком состоянии. Тройное проклятие на ту злобную ведьму, вмешавшуюся в мои дела!" Он яросно пнул ногой, посылая маленький кучочек железа в полет.

Железка отскочила от стального бойлера и врезалась в голову крысы, от чего та резко осела в углу. Тело крысы внезапно задергалось, как если бы через него пропустили электричество и затем медленно поднялось на ноги. Когда ее голова развернулась вокруг своей оси, чтобы посмотреть на Неза, у старого ремесленника перехватило дыхание.

"Вы ведете грязные делишки, Мистер Глорм, но правда восторжествует," – пробормотал он.

2 Особое Правило: Тусклое Освещение: Противники на этой плитке не могут быть атакованы Дальним Оружием, пока не атакованы с соседней или с той же самой клетки, что и атакующий.

3 Особая Находка: Сокровища Ремесленника (Tinkerer's Treasure)

Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)

Вся плитка: 2

1 Особая Расстановка: Поместите жетон Мышеловки на клетку Мышеловки, когда начинаете игру на этой плитке.

2 Особая Находка: Привал (Rest Spot).

Туннели под покоями короля (King's Tunnels)

Вся плитка: 1

1 Особая Находка: Пенный Эликсир (Whiskerfronth Elixir).

Обеденный зал (Dining Hall)

Вся плитка: 1

1 Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает эту комнату, вместо вытягивания карты Стычки, поместите 1 Безвольную Крысу и 1 Мерзкого Таракана, по обычным правилам.

2 Особая Находка: Мышь, которая преуспела в Поиске на клетке Переворота, может вернуть в игру любую мышь, которая была Пленена в Туннелях под обеденным залом. Поместите такую мышь на соседнюю или ту же самую клетку, что и мышь, осуществившая данный Поиск.

Покои короля (King's Chamber)

Вся плитка:

1

2

1 Фрагмент Истории: Когда мышь впервые Разведывает эту комнату, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

"Это была комната моего отца," – сказал Коллин своему новому спутнику слизню, и принц задумался над тем, куда его отец и Миз Мэгги пропали. "Я надеюсь, с ними все в порядке," – прошептал он. Маленький слизень обвился вокруг ноги Коллина и шлепал своей влажной головой. Каким-то образом присутствие этого существа ободряло в этом месте, которое сейчас было одновременно и близким, и чужим. Где-то в воспоминаниях принца отозвался смех далекого детства, которое давно уже минуло, и он покачал своей головой. "Нет времени для сентиментов," сказал он слизню.

Заунывный, булькающий крик раздался со стороны кровати, словно соглашаясь с его словами. Волосы на теле Коллина вздыбились от испуга, и, взглянув вверх, он заметил скалящуюся морду еще одного из крысиных чудовищ Глорма. Пена пузырилась изо рта этого существа и брызгала вниз на Коллина и слизня, и острозубый кошмар с пронзительным визгом спрыгнул вниз.

2 Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает эту комнату, вместо вытягивания карты Стычки, поместите 1 Крысу-ищейку, по обычным правилам.

3 Особая Находка: Мышь, которая преуспела в Поиске на клетке Переворота, может вернуть в игру любую мышь, которая была Пленена в Покоях короля. Поместите такую мышь на соседнюю или ту же самую клетку, что и мышь, осуществившая данный Поиск.

Покои алхимика (Alchemist Chamber)

Вся плитка:

1

1 Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает эту комнату, вместо вытягивания карты Стычки, поместите 1 Безвольную Крысу и 1 Мерзкого Таракана, по обычным правилам.

2 Особая Находка: Мышь, которая преуспела в Поиске на клетке Переворота, может вернуть в игру любую мышь, которая была Пленена в Хрустальных туннелях. Поместите такую мышь на соседнюю или ту же самую клетку, что и мышь, осуществившая данный Поиск.

Покои королевы (Queen's Chamber)

Вся плитка:

1

1 Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает эту комнату, вместо вытягивания карты Стычки, поместите 1 Крысу-ищейку, по обычным правилам.

2 Особая Находка: Мышь, которая преуспела в Поиске на клетке переворота, может вернуть в игру любую мышь, которая была Пленена в Кузнице. Поместите такую мышь на соседнюю или ту же самую клетку, что и мышь, осуществившая данный Поиск.

Победа Близка

Если все мыши оказываются на одной плитке, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Нез скривился от боли, стрельнувшей в его левом плече, когда он размахнулся своим молотом в широком свистящем ударе. Навершие молота настигло последнего мерзкого таракана, отправляя его в губительный шлепок о каменную стену. Он позволил своему молоту лязгнуть об пол, разминая плечо, горевшее от кислотной желчи его противника.

"Ненавижу этих плюющихся тараканов!" – ярился он. "Я раздавлю всех до единого, даже если это потребует тысячи лет и тысячи молотов!" Останки таракана шлепнулись со стены на пол, где они были с нетерпением встречены новым другом Неза. Слизень, который принял от Неза имя Инч, принялся жадно пить тараканий сок, как если бы это было хорошее вино. "Не могу сказать, что разделяю твои предпочтения в еде, Инч. Но любой, кто желает стать моим другом, должен быть немного сумасшедшим."

"Верно подмечено," – сказал голос из тени. Нез громко засмеялся, одновременно от удовольствия и облегчения, и, устремившись вперед, сжал Филча в мощных объятиях на сколько это было возможно. Вскоре подтянулись остальные члены группы, каждый в синяках и ссадинах и каждый в сопровождении липкого слизня.

"Черт возьми, Нез, отпусти меня!" – сказал Филч отталкиваясь. "Я пережил все это не ради того, чтобы на моей могиле написали "Раздавлен Огромным Мышом."

"Это не самое отвратительное, что про тебя можно написать," – предложила Лили.

"Итак, Мэгинос," – сказал Коллин. "Я думаю самое время рассказать нам про Глорма. Кто он? Что он? И что, в конце концов, происходит в этом замке?" Старый волшебник кивнул головой в знак согласия, но, прежде чем он начал говорить, раздался болезненный вопль, сродни скрежету стального ножа по грифельной доске. Звук эхом раздавался по всей Кузнице, отражаясь от каждого листа старых металлических изделий по всему залу. Этого оказалось достаточно для слизней - они ретировались со сцены настолько быстро, насколько их клейкие тельца были способны - все кроме Сплии, которая укрылась рядом с ногами Нере.

"Спаси и сохрани!" – вскрикнула Тильда, когда увидела бешеное многоногое нечто, появившееся из дыры в стене.

Чудовище свысока посмотрело на них глазами, светящимися ненавистью, и повторило свой тошнотворный крик.

Передвиньте маркер Конца Главы на 1 Страницу дальше по Треку Главы.

Только еще одно Препятствие

Удалите всех Слизней, кроме одного. Поместите Бешеную Многоножку на игровое поле по обычным правилам и добавьте карты Инициативы Бешеной Многоножки на Трек Инициативы, по обычным правилам. Мыши должны победить этого Противника перед объявлением победы.

Историческое Достижение

Нере теперь может бесплатно поднять себе уровень и должна выбрать Способность Призыв Слизней.

Глава третья

Битком Набитый Орехами

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Мыши столпились вместе в сточной трубе. С тех пор как они сбежали, их не покидало чувство, что засада таится за каждым углом. Каждая тень предвещала открытие новой ужасающей угрозы. Пламя, что пресекло злое правление Венестры, превратило замок в нечто грязное и небезопасное. И теперь, чтобы уберечься от окружающей их тьмы, они сидели наготове в тишине, лишь слушая историю Мэг иноса о Глорме. Каким-то образом история о светлячке делала замок еще более пугающим, и время от времени эхо этой мерзкой мелодии разносилось вниз по трубам, и настроение мышей становилось все более мрачным.

"Я нахожу, что у меня нет права испытывать жалость к Глорму," – сказал Коллин. "Я бы проявил сочувствие к его потере, если бы не его действия. Как он посмел сотворить такое? Он думает он единственный, кто потерял кого-то из-за козней Ванестры? Знает ли он чей замок он захватил?" Принц гневно стукнул пушистым кулаком по камню, на котором сидел.

"Его действия действительно глупы," – согласился Мэг инос. "Но поставь себя на его место. Он ничего не знал ни о королевстве, ни о людях пребывающих в нем. Его мир был крошечным, ставший еще более мелким, ограничившись тонким стеклом бутылки, в которой я хранил его. Я сомневаюсь, что он поймет масштабы случившегося, даже если мы этого захотим."

"Он хочет убить нас!" – гневно прорычала Лили, но Тильда положила руку ей на плечо.

"Его разум болен," – согласилась целительница. "Преступно причинять боль в ответ на ощущение боли, если боль так невыносима, как может любое существо в здравом уме распространять ее? Я уже видела подобное ранее. Всегда находятся те, кто не может принять потерю и несправедливо винят в ней других." Она посмотрела на Мэгиноса. "Я надеюсь, ты тоже это помнишь, друг мой. Я знаю, что ты винишь себя за то, что забыл о Глорме, но это было невинной ошибкой, сделанной в то время, когда ты пытался спасти жизни многих других."

Мэгинос кивнул, и тишина воцарилась среди группы. Прошло время, и Мэгинос сказал, "Он должен был уже вернуться."

"Не боись, старичок," – сказал Нез. "Он скоро будет тут." И действительно, парой минут позже их чувствительные мышиные уши расслышали звук крошечных, резво трепещущихся крыльев. "Ага!" вскрикнул Нез, указывая через сточные трубы. "Вон где твоя мелочь!" Мипс летел к ним, его полет был беспорядочным и напряженным, словно он хотел прорвать воздух на своем пути. Но Филч вскочил на ноги и его глаза сконцентрировались на чрезвычайно темном углу помещения.

"Глядите туда!" – прохрипел он, указывая на розетку грибов. По мере приближения Мипса, длинные паучьи ноги возникали из темноты, и даже на расстоянии мыши увидели множество глаз, мерцающих во тьме, залитых отвратительным могильным сиянием.

Цель Главы

Доставить Мипса до Покоев алхимика и выпустить его.

Условия победы

Очистить Покои алхимика от Противников и выпустить Мипса, чтобы он доставил сообщение в Барксбург.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы, до того, как мыши выпустят Мипса на свободу в Покоях алхимика или если все мыши Пленены одновременно, мыши проиграли.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 5 Трека Главы.

Команда

Выберите 4 мышей, которые будут Командой в этой Главе. Команда должна включать Мэгиноса.

Колода Стычек

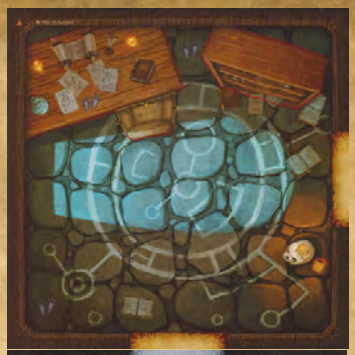
Чтобы создать Колоду Стычек, перемешайте и поместите все карты Стычек повышенной сложности лицом вниз в область Стычек на доске Управления Историей. Затем перемешайте и вытащите 1 стандартную карту Стычки, поместив её наверх созданной колоды лицом вниз.

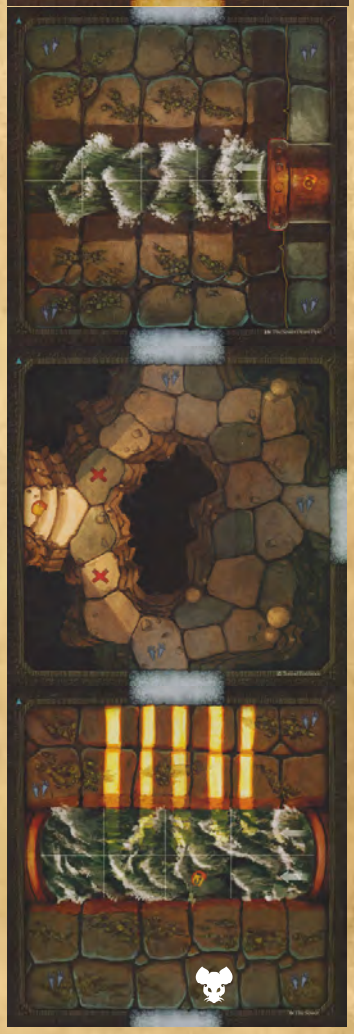
Колода Находок

Удалите карту Навьюченной Крысы Коробейника из Колоды Находок и отложите её в сторону. Мыши могут столкнуться с Навьюченной Крысой в этой Главе, только если они выполнят Дополнительное Задание.

Плитки комнат

Разместите 4 следующие плитки, как показано в соседней колонке: Сточная труба (Sewer), Вход в туннели (Tunnel Entrance), Слив сточных вод (Sewer Drain Pipe) и Покои алхимика (Alchemist Chamber). Поместите жетон Мипса и 4 мышей, используемых в этой Главе, на стартовую клетку, указанную на плитке Сточной трубы. Разместите Паука-Соглядатая и 2 Мерзких Тараканов по обычным правилам.





Особые Правила Главы

Скорч (Skorch)

Скорч – отвратительное отродье, которое Глорм создал из 100 различных тел Пещерных Сколопендр. Оно безжалостно. За исключением Покоев алхимика, если мыши, столкнувшись со Скорчем, очищают данную плитку от всех остальных Противников, они могут Сбежать (flee) от него, воспользовавшись Действием Разведки, чтобы переместиться на другую плитку. Будьте осторожны, так как Скорч является составляющей большинства эффектов Наплыва в данной Главе. Когда мыши Сбегают с плитки со Скорчем, удалите Скорча с игрового поля, удалите все раны с его карты Инициативы, также как и саму его карту Инициативы с Трека Инициативы.

Мипс (Meeps)

В данной Главе Мипс рассматривается как Питомец. Используйте все правила для Питомцев, указанные на странице iii данной Книги Историй. На игровом поле Мипс представлен своим жетоном и имеет Боевой урон 1, Защиту 1 и Стойкость 1. Мипс не имеет собственной карты Инициативы. Вместо этого, используйте карту Способности Мипса в качестве его карты Инициативы. Мэгинос не может использовать карту Способности Мипса в этой Главе. На своём Ходу Мипс двигается и атакует, как любой другой Питомец и управляется игроком контролирующим Мэгиноса.

Защитить Мипса

Каждый раз, когда Мипс становится Пленённым, двигайте маркер Песочных Часов на одну клетку по Треку Главы.

Сточная труба (Sewer)

Вся плитка:

2 3 4

1 Особое Правило: Комната стражи: Сторона с Комнатой стражи не доступна в этой Главе. Игнорируйте клетку Переворота.

2 Особая Находка: Кусочки Грибов. *(Примечание: Этот Предмет повышает Величину Атаки (Mouse's Attack Value) мыши для одной атаки).*

3 Особое Правило: Покидание Сточной трубы: Перед тем, как мышь сможет использовать Действие Разведки в области Выхода, чтобы покинуть плитку Сточной трубы, все другие мыши должны находиться на той же самой стороне относительно потока воды, что и мышь-разведчик.

4 Особый Наплыв: 3 Мерзких Таракана.

Вход в туннели (Tunnel Entrance)

Вся плитка:

1 4

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Вход в туннели, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

"Эти туннели выглядят темнее, чем обычно," – прошептал Коллин по мере их продвижения вперед.

"Скорее всего сейчас уже поздний вечер, вот и все," – заверил Нез.

"Нет, юноша прав," – сказала Нере. "Тут что-то еще. Я не чувствую ветра, который должен тут быть."

И действительно, по мере их подъема по грубым ступеням, ведущим наверх к дыре во двор замка, они увидели завал, преграждавший им путь.

"Нет, нет, нет!" – закричал Филч. Он подбежал к дыре и наткнулся на множество орехов, которые запечатали их внутри. "Эти проклятые городские мыши," бранился он. "Они заточили нас здесь на верную смерть! И это после всего, что мы сделали для них!"

"Это было довольно мудро для них, запечатать дыру," – сказал Мэгинос. "Музыка приводила жителей к безумию, на что, я готов поклясться, и рассчитывал Глорм. И после его внезапной атаки на дерево, Линере пришлось предпринять меры предосторожности. Мы должны радоваться, ибо это точно означает, что город в безопасности."

"Они пошли на довольно отчаянный выбор," – Лили заверила Филча. "Кроме того, мы пребывали здесь слишком долго. Они, скорее всего, решили, что мы уже мертвы."

"Это так обнадеживает," – съязвил Филч, "Потому что теперь наша сметрь точно гарантирована!"

2 Особое Правило: Двор замка: Из-за ореховой баррикады, Двор замка не доступен в этой Главе. Игнорируйте клетку Переворота.

3 Особая Находка: Шлем из Желудя (Acorn Helmet). *(Примечание: Этот Предмет усиливает Защиту Мыши (Mouse's Defense)).*

4 Особый Наплыв: Скорч.

Слив сточных вод (Sewer Drain Pipe)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории: Когда мыши Разведывают Слив сточных вод, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мыши добрались до другого участка сточной трубы. Они только начали осматривать новую область, когда услышали, "Эй! Сюда! " – Цепляющийся за трещину в водосточном канале, навьюченный крыс коробейник пытался не дать руке соскользнуть. Его тело тянул вниз переполненный рюкзак.

"Хватайте его," – сказала Тильда, "Или его унесет течением!"

2 Дополнительное Задание: Навьюченная Крыса Коробейник рискует утонуть: Положите жетон Исторического Достижения Навьюченной Крысы на обозначенную клетку. Если Вы Вытащите (pull) её из воды, прежде чем она будет сметена течением, добавьте жетон Исторического Достижения Навьюченной Крысы Коробейника в Вашу Общую Собственность и передвиньте маркер Конца Главы на 1 клетку по Треку Главы. Немедленно возьмите карту Находки Навьюченной Крысы Коробейника и следуйте ее указаниям, как если бы Вы просто вытянули её из Колоды Находок.

3 Особое Правило: Вытаскивание: В конце каждого Раунда после того, как все карты Инициативы сделали свой Ход, если Навьюченная Крыса Коробейник ещё в воде, передвиньте её на 1 водную клетку по направлению течения.

4 Особое Правило: Спасение Навьюченной Крысы: На своём Ходу мышь, расположенная по соседству с Крысой Коробейником и не находящаяся в воде, может попытаться Вытащить Навьюченную Крысу из воды, бросив кубик в качестве Свободного Действия. Добавьте дополнительный кубик за каждую другую мышь на той же клетке, что и мышь-спасатель. Если Вы выбросили хотя бы 1 ✸, Навьюченная Крыса Коробейник спасена.

5 Фрагмент Истории: Если мышь спасает Навьюченную Крысу Коробейника, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

"Благословенны будете все вы," сказал Навьюченный Крыс, когда они помогли ему выбраться из воды. Его поклажа утянула его вниз в благой день, но и поклажа и коробейник полностью промокли от воды, и он прошел лишь пару шагов прежде чем рухнуть на каменный пол. "Мое утопленствование несомненно было бы наиболее вероятным исходозаключением, если бы не ваша своевременная помощь, бравые ребята," сказал он, сидя на полу. "Моя долгообязанность побуждатствует меня предложить вам только лишь высококачественные товары."

Таким образом, мыши не торопясь, внимательно изучали товары коробейника. Его искренность была подозрительна, как и источники его продукции, но после сырного обмена обе стороны, казалось, были довольны. Коробейник водрузил свою поклажу назад на свои плечи, но перед тем как исчезнуть в туннелях, он предупредил мышат, что путь впереди полон опасностей.

"Хрустальные тоннели могут показаться очень опасными," сказал он, " но если вы продолжите свой путь по трубам, вам очень не понравится то, что вас там ждет!"

6 Особое Правило: Покидание Слива сточных вод: Перед тем, как мышь сможет использовать Действие Разведки в области Выхода, чтобы покинуть плитку Слива сточных вод, все другие мыши должны находиться на той же самой стороне относительно потока воды, что и мышь-разведчик.

7 Особый наплыв: Скорч.

Трубопровод (Pipes)

Вся плитка:

2

3

1 Особая Расстановка: Поместите жетон Часовой Мортиры на данную клетку. В дополнение к любым Противникам с карты Стычки на этой плитке, поместите 1 Безвольную Крысу на Часовую Мортиру.

2 Особое Правило: Часовая Мортира на этой плитке стреляет Огненными Бомбами.

3 Особый Наплыв: Скорч.

Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)

Вся плитка:

1

2

1 Особая Находка: Привал (Rest Spot). *(Примечание: Эта карта может подлечить мышат).*

2 Особый Наплыв: Скорч.

Покои алхимика (Alchemist Chamber)

Вся плитка:

1

2

3

5

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Покои алхимика, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Покои алхимика выглядели заброшенными, и казались бы совсем вымершими, если бы не музыка, разливающаяся по корридорам замка. Мэгинос взглянул вверх на окно, ведущее наружу и указал точно на разбитое стекло.

"Великолепно!" сказал он. "Судьба окна сложилась довольно печально. Давайте посмотрим, сможем ли мы найти лазейку для Мипса, чтобы он мог протиснуться наружу. Я могу прикрепить к нему послание для жителей Барксбурга, чтобы мэр знала, что мы еще живы. Когда нам удастся остановить музыку, они смогут убрать баррикады и позволят нам вернуться домой."

"Дом," сказал Коллин задумчиво. "Барксбург действительно является домом сейчас. Я не думаю, что захочу еще вернуться сюда. Лучше я буду вспоминать счастливый замок моего детства, чем подземелье ужаса, которым он стал."

"Ненавижу приносить плохие новости," сказала Лили, пристально всматриваясь в стены комнаты. "Но подземелье ужаса не самое точное описание." Из черных теней комнаты вышли крысы-ищейки Глорма. Мышата быстро отступили в единственный лучик лунного света, пробивавшийся через разбитое окно. Крысы ползали вокруг них, вдыхая воздух в поисках жертвы, это был первый раз, когда группа имела возможность воотчую лицезреть творения Глорма вблизи.

"Они идеально отражают его безумие," прошипела Нере.

"Глорм отрицает саму жизнь," прошептал Мэгинос, "и теперь смерть исполняет его приказы."

"О нет," простонал Филч. "Этого не может быть."

"А сейчас что заставило твои портки завязаться узлом?" вопросил Нез, и Филч указал вперед на череп-подсвечник, из которого каким-то образом исходило тошнотворное сияние.

Тончайшая струйка чернильного дыма заструилась из глазниц, и омерзительное, раздирающее уши, "СКРРИИИИИИИИ!" наполнило комнату.

"О да," согласился Нез. "Это точно не есть хорошо."

2 Особая Расстановка: Вместо вытягивания, как обычно, карты Стычки, когда мыши Разведывают Покои алхимика поместите Скорча на самую дальнюю клетку входа врагов и разместите 3 Крысищеек по обычным правилам.

3 Особое Правило: Скорч: Мыши не могут Сбежать от Скорча в Покоях алхимика.

4 Особое Правило: Отпустить Мипса: Мыши, которые находятся на столе алхимика, могут использовать своё Стандартное Действие Поиск, чтобы найти в окне трещину, достаточно большую, чтобы Мипс мог протиснуться в неё. Если Мипс заканчивает свой Ход на столе, после того, как трещина в окне была найдена, он может спастись через эту трещину и доставить сообщение в Барксбург. Когда это происходит, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Тильда надавила на разбитое оконное стекло, и остроконечный осколок стекла выпал наружу, разбившись где-то далеко внизу. Мэгинос прикрепил наскоро написанное послание к Мипсу и мягко подтолкнул божью коровку вперед к отверстию. Мипс возбужденно вспорхнул перед тем как проскользнуть наружу во внешний мир.

"Лети быстро и осторожно, друг мой," сказал волшебник. "Пускай они знают о нашем положении. Когда музыка прекратится, мы с радостью присоединимся к ним." И с этими словами Мипс растворился в ночи.

5 Особый Наплыв: Если Наплыв происходит в Покоях алхимика, передвиньте маркер Песочных Часов, как обычно, но не добавляйте, каких бы то ни было Противников.

История продолжается

Выберите игрока, который прочитает вслух следующее:

Толстый Бил и Эд без дела рассиживались на деревянном пьедестале на городской площади, играя в свою любимую игру: Не Шлепнуть Судью. Эд кинул пригоршню кубиков на игральную поверхность и издал торжественный возглас, увидев результат своего броска. Он был очень плох в этой игре, и почти всегда заканчивал шлепая судью, но было не так много игроков, кто наслаждался процессом игры так же как и он. Толстый Бил уже собирался спросить Эда, почему тот так восторгается таким проигрышным броском, когда суматоха у них позади вмешалась в их игру.

"Посмотри туда, Эд, это мэр," сказал Толстый Бил. "Интересно, о чем там все шумят?" Эд поднял голову и увидел что мэр побежала на балкон, который использовала для публичных выступлений. Огромная божья коровка устроилась у нее на плече, и в одной из ее лапок был зажат сверток бумаги. "Она точно чем-то взбудоражена." Мэр практически прыгала от восторга и призывала собраться тех мышей, что находились на площади.

"О чем говорит Матушка?" спросил Эд.

"Точно не уверен," сказал Толстый Бил. "Мне кажется, она говорит что-то об улье."

"Улей!" сказал Эд. "У мэра есть пчелы? Она в беде?"

"Может быть, Эд, может быть. Это темные времена." Но Эд огляделся и заметил, что остальные мыши ликовали. Все больше жителей сбегалось на городскую площадь, и они тоже начинали ликовать.

"Может это хорошие пчелы?" спросил Эд задумчиво.

"Ах-ха!" воскликнул Толстый Бил. "Они живы!"

"Ну в общем-то я никогда не видел, чтобы она боялась мертвых пчел," ответил Эд.

"Да нет же, болван, это ее слова - они живы! Мэр получила информацию, что герои живы! Скоро нам придется разобрать баррикады, чтобы они смогли вернуться домой."

Эд посмотрел на их игру в кости и спросил,"Давай сначала закончим нашу игру, прежде чем присоединяться к рабочим командам?" Толстый Бил посмотрел на кости и решил дать Эду еще один шанс испытать удачу, перед тем как дать судье пожизненный шлепок.

"Конечно, мой мальчик, конечно. Более того, а что если мы внесем остроты в игру и сделаем ставки на сыр?"

Глава четвёртая

Безмолвие

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Музыку необходимо прекратить, и прекратить немедленно!" прорычал Мэгинос, когда группа решила недолго передохнуть на столе. "Это единственный путь для обеспечения безопасности Барксбурга... и откровенно говоря, она пережевывает мои самые последние нервы."

Лили взялась за голову и сказала, "Ну если даже Мэгинос рискует сойти с ума, на что нам тогда надеяться?"

"Так печально," сказал Коллин. "Я одновременно ненавижу эту песню и люблю ее. Она так невыносимо печальна. Она заставляет меня вспоминать каждый осуществленный выбор, и думать о том, что было бы, если бы я сделал по другому."

"То, что ты чувствуешь называется сожалением," сказал Мэгинос. "Каждый испытывает его. Жизнь есть череда решений, которые мы принимаем, и с каждым выбором приходят последствия. В большинстве случаев сожаление прекрасно, ибо оно позволяет нам по достоинству оценивать случаи, когда мы делаем правильный или благородный выбор. А когда мы поступаем противоположным образом, это позволяет нам учиться на собственных ошибках. Но кроме того, сожаление может вводить в заблуждение, и некоторые зацикливаются на нем, понапрасну тратя свою жизнь на мечты о том, что возможно было бы, если бы они поступили иначе. Глорм понимает это, я думаю. Его музыка зачаровывает, потому что она обращается к печали, которую каждый из нас хранит глубоко в груди."

"Если эта музыка взывает к нашим сожалениям, несчастный Филч должно быть в беде," засмеялся Нез. Филч кинул на него суровый взгляд, словно тот отнял у него кусок сыра.

Нере встала. "У старого Сероморда и у меня появилась идея как победить Глорма," сказала она. Остальные захихикали над новым прозвищем волшебника, но Нере продолжила. "Глорм ведет себя жестоко, потому что у него разбито сердце. Поэтому, возможно, это безумие можно прекратить, заставив его полюбить."

"Серьезно?" вопросил Филч, и указал на разбитое стекло на столе где они сидели. "Вон те осколки сказали мне, что это вряд ли произойдет в ближайшем будущем. Даже если предположить, что другой светлячок полюбит этого ненормального, что само по себе маловероятно."

"Этим займемся мы," сказал Магинос. "Ты с остальными пойдешь в разведку, пока Нере и я останемся здесь и будем работать над нашим планом. Дайте знать, когда вы уничтожите шкатулку."

"Я останусь тут, чтобы охранять наших стратегов," сказала Лили.

"Нам, оставшимся, лучше поторопиться," сказала Тильда,"Приближается патруль!"

Цель Главы

Пробейтесь к источнику музыки и уничтожьте его.

Условия победы

Мыши немедленно побеждают, как только уничтожают Музыкальную Шкатулку.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы на Треке Главы, до того, как мыши уничтожат Музыкальную Шкатулку Глорма, мыши проиграли эту Главу.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 6 Трека Главы.

Команда

Выберите 4 мышей, которые будут Командой в этой Главе. Команда должна включать Неза. Если Вы играете эту Главу, как часть Кампании, не включайте Нере, так как она осталась делать Зелье.

Колода Стычек

Чтобы создать Колоду Стычек, перемешайте и поместите все карты Стычек повышенной сложности лицом вниз в область Стычек на доске Управления Историей. Затем перемешайте и вытащите 1 стандартную карту Стычки, поместив её лицом вниз наверх созданной колоды.

Плитки комнат

Разместите 3 следующие плитки, как показано ниже: Покои алхимика (Alchemist Chamber), Туннели под кухней (Kitchen Tunnels) и Покой королевы (Queen's Chamber). Поместите 4 мышей, используемых в этой Главе, на стартовую клетку, указанную ниже. Разместите 3 Крыс-ищеек и 3 Мерзких Тараканов по обычным правилам.

Особые Правила Главы

Виноградина

Общая Собственность Виноградина не используется в этой Главе. Удалите карту Виноградины из Колоды Находок перед началом этой Главы.

Покои алхимика (Alchemist Chamber)

Вся плитка:

1

1 Особый Наплыв: Бешеная Многоножка.

Хрустальные туннели и Туннели под кухней

Вся плитка:

1 2 3 4 5

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Хрустальные туннели, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мышата спустились по хрупкой лестнице настолько тихо, насколько могли. Хрустальные туннели перед ними были в значительной степени раскопаны жуткими слугами Глорма, но в них все еще были неповрежденные кристаллы, и они распространяли свое странное голубое сияние на холодную землю и камни. Вздохи и рычания дали понять группе, что они тут не одни.

"Налетаем на них!" – закричал Нез, но раздался легкий грохот, приведший к дождю из пыли откуда-то сверху.

"Что это было?" – спросила Тильда.

"Эм, ребята?" – сказал Филч оборачиваясь назад. "У нас появилась виноградная проблема."

"Чего?" – спросила Тильда.

"Виноград!" – заорал Филч, бросаясь в укрытие.

Остальные обернулись и увидели гнилую виноградину, увеличенную в размерах в четыре раза больше обычного, катящуюся вниз по тоннелю к ним.

"Бежим, бежим, бежим!" закричал Коллин.

2 Особая Расстановка: Хрустальные туннели и Туннели под кухней соединены в одну Объединённую Область. После вскрытия Хрустальных туннелей и размещения там мышей, не вскрывайте карту Стычки, как обычно. Поместите 5 Мерзких Тараканов и 1 Паука-Соглядатая на отмеченные клетки. Также разместите 1 жетон Виноградины целой (whole) стороной вверх на каждую из двух отмеченных клеток Входа Противников.

Стартовая позиция Соглядатая

Стартовая позиция Мерзкого таракана

Стартовая позиция Виноградной ловушки

Маршрут движения Виноградной ловушки

3 Особое Правило: Хрустальные туннели и Туннели под кухней соединены в одну Объединённую Область. Мыши не нуждаются в использовании Действия Разведка, для перемещения из Хрустальных туннелей в Туннели под кухней – они считаются уже Разведанными. Клетки по обе стороны от Выходов считаются соседними. Противники также могут перемещаться от одной плитки до другой, соблюдая все нормальные правила для движения Противников. Противники в Туннелях под кухней не будут двигаться или атаковать, пока 1 или больше мышек или Питомцев не окажется на плитке Туннелей под кухней.

4 Особое Правило: Виноградная Ловушка: Противники на этой плитке изобрели ловушку, с целью обмана мышей. Они нашли большие Виноградины, для метания по Туннелям, в надежде раздавить ими мышей. Если во время броска кубика для определения движения мыши выпадает 1, перед движением данной мыши, Вы должны передвинуть обе Виноградины. Каждая Виноградина двигается к противоположному концу двух плиток, туда, где начинала своё движение другая Виноградина. Используйте черенок (stem) Виноградины, чтобы помнить, в каком направлении она катится. Бросьте по 2 кубика за каждую Виноградину, чтобы определить, на сколько клеток они переместились. Когда двигаете Виноградину используйте наикратчайший возможный маршрут для достижения другого конца, при этом перемещайтесь вправо, если есть выбор более чем из 1 клетки при таком движении *(примечание: маршрут движения Виноградной ловушки, указан на картинке в разделе Особая Расстановка в предыдущей колонке)*. В конце каждого движения Виноградины, любая **фигурка**, по которой она прокатилась или на которой она закончила своё движение, подвергается Ближней атаке тупого (blunt) действия. Сделайте единственный бросок двух кубиков для всех подвергшихся такой атаке **фигурок** *(игнорируйте Сыр)*. Каждая **фигурка** защищается от данного броска двух кубиков отдельно. **Фигурки** не могут перемещаться на клетку с Виноградиной. Одна Виноградина не влияет на другую Виноградину. Эти Виноградины не притягивают Тараканов и не считаются Предметами Общей Собственности. Когда, перекатываясь, Виноградина достигает противоположного конца двух плиток, разверните эту Виноградину кругом и продолжайте двигать её в обратном направлении снова к противоположному концу.

5 Особый Наплыв: 2 Крысы-ищейки размещаются по обычным правилам на плитке, где происходит Наплыв.

Кухня (Kitchen)

Вся плитка:

1 3 4 6 7

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Кухню, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Кухонная плитка была немного сдвинута наискось. Филч всмотрелся во тьму. Он обнаружил трех крысиных прислужников Глорма, шаркающих вокруг. Он также увидел еще три объекта в тени, которые, скорее всего, тоже были крысами, но он не мог подтвердить этого с уверенностью. Он спустился вниз к остальным, тихо проклиная их удачу.

"Плохие новости," прошипел он, и рассказал им что он видел. "Шесть крыс за раз, это, пожалуй, уже слишком. Если мы все хотим пройти одновременно, кто-то должен быстро расправиться со стражами. Я голосую за Тильду."

Целительница сладко улыбнулась и подвела макушку своей палицы под подбородок Филча."Я голосую за мозги Филча," сказала она. "Если я достачно сильно ударю, я, возможно, смогу подкинуть их достаточно высоко."

"Выдвигаемся," сказал Коллин. "Мы ударим по ним быстро и тихо, как команда. Если план провалится, то мы вернемся к варианту с Мозгами Филча."

2 Особая Расстановка: Вместо вскрытия карты Стычки, поместите 3 Безвольных Крысовойнов на кухонный стол, при этом переверните их фигурки в положение Сбитых с Ног. Эти Безвольные Крысовойны начинают данную Стычку Сбитыми с Ног. Также разместите ещё 3 Безвольных Крысовойнов на других клетках Входа Противников, отвернув их морды в противоположную сторону от клетки Переворота. Не размещайте сразу всех мышей на этой плитке. Каждая отдельная мышь размещается на клетке (spot) Переворота в начале своего собственного Хода.

3 Особое Правило: Часовые: Три стоящие Безвольные Крысы, это Часовые. Они высматривают злоумышленников и начинают Стычку, не зная о мышах. Если они поднимают Тревогу, они активируют других Безвольных Крыс. В начале Хода Безвольных Крыс, если любой Часовой стоит, подбросьте *(как монетку)* Сырный жетон за каждого стоящего Часового. Поверните Часового мордой в направлении, указанном острым концом выпавшего Сыра. Когда перемещаете Часового, он должен двигаться в направлении, куда смотрит его морда, по возможности, используя полностью своё движение. Если они перемещаются на клетку с мышью или на клетку соседнюю с мышью, звучит Тревога – поставьте на ноги всех Безвольных Крыс – они все возвращаются в своё нормальное состояние. Если любой из этих 3 Часовых начинает свой Ход Сбитым с ног, сделайте бросок на вставание этой Безвольной Крысы, как обычно. Если Сбитая с Ног Безвольная Крыса удаляется с игрового поля, Тревога не возникает. Если Часовой поднимается на ноги, он поднимает Тревогу. Поднимите всех Безвольных Крыс. Они все возвращаются в своё нормальное состояние.

4 Особое Правило: Подкрепление: Три другие Безвольные Крысы, которые начинают Стычку в состоянии Сбитых с Ног, считаются Подкреплением. Эти Противники не будут двигаться или атаковать, и они сами также не могут быть атакованы, пока не поднимется Тревога. В последнем случае они поднимаются на ноги и возвращаются в своё нормальное состояние.

5 Особое Правило: Скрытые Места: Мышь на клетке с ведром находится в безопасности от обнаружения до тех пор, пока Часовой не передвинется прямо на клетку с ведром.

6 Особое Правило: Покидание Кухни: Если объявлена Тревога, мыши могут использовать Действие Разведки, как только все 3 Часовых будут побеждены.

7 Особый Наплыв: Звучит Тревога.

Покои королевы (Queen's Chamber)

Вся плитка:

1

5

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Покои королевы, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Они вошли в Покои королевы, с оружием на изготове и угрюмыми мордами. Музыка, лившаяся из комнаты, была невыносимо громкой, и, взглянув вверх, они увидели музыкальную шкатулку, стоящую на туалетном столике, ручку ее вращали мерзкие тараканы.

"Музыка слишком громкая," с трудом выдохнул Коллин.

"Магия шкатулки здесь сильнее всего," согласилась Тильда. "Сохраняйте свои мысли сфокуссированными на ее уничтожении. Не позволяйте своему сознанию грезить!"

"Да, тут она сильна," согласился Нез. "Но единственное сожаление, которое я испытываю прямо сейчас, в том, что мой молот еще не уничтожил эту музыкальную шкатулку."

"Каким бы отвратительным это не казалось, но я абсолютно согласен с тобой," сказал Филч. Тильда сощурилась и начала осматривать комнату.

"О нет," сказала она. "У них еще одно из тех странных орудий! Оно появляется из часов." Они повернулись к часам, и действительно увидели очередную мортиру, выступающую из них. На ней сидела безвольная крыса, управляя шестернями и рычагами.

Разрывной выстрел вырвался из пасти оружия, и Коллин закричал, "Летит в нас!"

2 Особая Расстановка: Вместо вскрытия карты Стычки, поместите Часовую Мортиру на Особую Область - часы. Поместите Безвольную Крысу на Мортиру. Также разместите 5 Мерзких Тараканов на Особую Область - туалетный столик.

3 Особое Правило: Часовая Мортира: Эта Часовая Мортира стреляет разными Бомбами. Чтобы узнать, какой вид снарядов используется в течение данной Стычки, бросьте кубик. Если Вы бросили 1 – используются Удушающие Бомбы. Если Вы бросили 2 – используются Опутывающие Бомбы. Если Вы бросили 3 – используются Огненные Бомбы.

4 Особое Правило: Уничтожение Музыкальной Шкатулки: Мыши должны уничтожить Музыкальную Шкатулку. На своём Ходу мышь на туалетном столике может атаковать Музыкальную Шкатулку. Сделайте бросок на атаку, как если бы Вы атаковали Противника. Музыкальная Шкатулка имеет 10 Жизней и не может делать любые броски кубиков на свою защиту. Музыкальная Шкатулка атакует шумом. Каждый раз, когда Музыкальная Шкатулка, успешно атакована, поместите Мерзкого Таракана на любую клетку Входа Противников. Как только Музыкальная Шкатулка уничтожается, удалите всех Противников и выберите игрока, который прочтет вслух следующий Фрагмент Истории:

"Эм," сказал Коллин нерешительно. "Я бы не хотел вызывать неуместное волнение, но мне кажется кого-то поглотил Ад." Музыка прекратилась, но жестокая атака Неза на музыкальную шкатулку не остановилась. Его молот вздымался и падал, свирепость его атаки не слабела и не утихала. Деревянные щепки летали по воздуху, и ниточки слюней стекали у Неза изо рта, пока тот голосил.

"Нез, милый?" спросила Тильда, и Ремесленник резко развернулся в ее сторону. Он стоял запыхавшись, его шерсть спуталась от пота, а в глазах, смотрящих куда-то вдаль, таилась ярость. Кусочки дерева месивом падали с макушки его молота.

"Тильда, ты же целитель," сказал Филч. "Я думаю, что Нез только что лишился рассудка. Будь любезной, помоги ему." С этими словами Нез принялся рыдать. Тильда стрельнула в Филча уничижающим взглядом и быстро направилась к Незу, чтобы утешить его. Большой мышь обнял ее и начал приглушенно рыдать, а Филч стыдливо смотрел вниз на свои ноги.

"Жуткая мелодия Глорма повлияла на всех нас," сказала Тильда Филчу. "А некоторые из нас хранят сожаления, которые им сложнее вынести нежели другим."

5 Особый Наплыв: Бешеная Многоножка.

Глава пятая

Увлекательная Химия

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

"Они давно должны были вернуться," вздохнула Лили, всматриваясь в окно. Снаружи небо светлело как никогда медленно, словно рассвет угрожал своим появлением. Узкая полоска света прорезалась на горизонте, и Лили задумалась, проснулась ли уже ее мама, наблюдая за этим же рассветом. Бедная голубушка наверно вся испереживалась.

"Не так уж и много прошло времени," – проворчала Нере. "Посмотри как растет желудь на могучем дереве. Вот это довольно долго. Понаблюдай за тем как вода и ветер вытачивают скалы. Вот, что по настоящему долго."

"Благодарю," – сказала Лили, посмотрев на Мэг иноса и закатив глаза. "Теперь мне намного легче."

"Я рада, что смогла помочь Бравому сердцу," – сказала Нере. "Теперь и ты помоги нам собрать необходимые ингридиенты."

"В данный момент Нере пытается воззвать к духам элементов, чтобы связать Глорма с объектом страсти," – сказал Магинос. "Тебе нужно собрать предметы, соответствующие элементам, необходимым для приготовления зелья. В данном случае огня, ветра и земли." Мэгинос принюхался к предметам, разбросанным на столе, и обнаружил виалу, открыть которую он сумел используя обе руки. Внутри находился склизкий хвост в оранжевую и черную полоски. "Хвост огненной саламандры!" – констатировал он радостно. "Это будет соответствовать элементу огня." Сгусток едкой слизи пролетел мимо Мэгиноса и врезался в стену позади него со звуком шипения.

"Тараканы!," – закричала Лили.

"Задержи их, дитя," – приказала Нере, растирая корешок о поверхность стола. "Мне необходимо продолжить мои изыскания.

Лили вытянула стрелу, проклиная их удачливость.

Цель Главы

Мыши должны вернуться в Покои алхимика, где Нере пытается сделать Зелье Сердечной Привязанности.

Условия победы

4 мыши должны возвратиться в Покои алхимика и очистить их от Противников. Другие 2 мыши должны защитить себя от патрулирующих Противников и создать Зелье Сердечной Привязанности.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы на Треке Главы, до того, как мыши создадут Зелье Сердечной Привязанности и воссоединяться друг с другом или если все мыши в одной из двух Команд будут Пленены одновременно, мыши проиграли.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 6 Трека Главы.

Команда

6 мышей будут использоваться в этой Главе. Выберите 4 мышей, которые будут составлять путешествующую Команду. Также выбираются Нере и ещё 1 мышонок, чтобы быть отдельной Командой, которая остается в Покоях алхимика, пытаясь создать Зелье Сердечной Привязанности.

Колода Стычек

Чтобы создать Колоду Стычек, перемешайте и поместите все карты стандартных Стычек лицом вниз в область Стычек на доске Управления Историей. Карты Стычек повышенной сложности не используются в этой Главе.

Плитки комнат

Разместите 4 следующие плитки, как показано ниже: Покои алхимика (Alchemist Chamber), Кухня (Kitchen), Обеденный зал (Dining Hall) и Покои королевы (Queen's Chamber).

Поместите Нере и 1 другую мышь на Особую Область Покоев алхимика – клетку стол алхимика. Поместите других 4 мышей на Особую Область Покоев королевы – клетку туалетного столика. Разместите 4 Крысовоинов-ищеек в Покоях королевы по обычным правилам *(см. «Расстановка Противников на доске» на стр. 14 Книги Правил)*. Также поместите ещё 1 Крысу-ищейку на плитке Покоев алхимика, выбрав наиболее далёкую от мышей клетку Входа Противников.

Подготовка Секретной Формулы

Выберите игрока, чья мышь не Нере. Выбранный игрок должен секретно определить порядок Ингредиентов, используемых для приготовления Зелья Сердечной Привязанности. Используя 1 жетон Нектара Лотоса, 1 жетон Хвоста Тритона и 1 жетон Пучка Ивы, расположите слева направо в любой последовательности эти три Ингредиента, используя при этом карту Легендарного Предмета Зелье Сердечной Привязанности, для защиты выложенных жетонов от взглядов других игроков. Затем оставьте накрытыми эти жетоны картой Зелье Сердечной Привязанности, для сохранения их в секрете.

Важное Примечание: Если Вы играете эту Главу соло, Вы можете пропустить этот шаг. Секретная Формула приведена в конце этой Главы.

Особые Правила Главы

Разделенные

Мыши начинают эту Главу разделенными на 2 Команды, обособленные друг от друга. Пока две мышиные Команды разделены, они используют один и тот же Трек Инициативы, но для всех целей, включая Наплывы, Общую Собственность и Способности, мыши считаются двумя отдельными Командами. Наплывы случаются только на тех плитках, где они происходят. Общая Собственность не делится между двумя Командами (т. е. используется только в пределах каждой одной Команды). Способности, влияющие больше, чем на одну мышь, влияют только на мышей из одной Команды.

Нере и Компания: Нере и 1 другой, выбранный в начале этой Главы, мышонок, отделены от остальной Команды. Пока 2 Команды не находятся на одной плитке, применяйте следующие правила: Когда размещаете Противников с карты Стычки или по Особой Расстановке, также помещайте новых Противников в Покоях алхимика на самой удалённой от стола алхимика клетке Входа Противников. Чтобы определить, сколько и какой вид Противников разместить, бросьте кубик и сравните выпавший результат с этой таблицей:

1 = 2 Мерзких Таракана
2 = 1 Безвольная Крыса
3 = 1 Крыса-ищейка

Кузница и Хрустальные туннели

Кузница и Хрустальные туннели не доступны в этой Главе

Покои алхимика (Alchemist Chamber)

Вся плитка: 3

1 Особая Находка: Ключевые Ингредиенты: Нере необходимы 3 магических Ингредиента, чтобы создать Зелье Сердечной Привязанности:

- Нектар Лотоса
- Хвост Тритона
- Пучок Ивы

Нектар Лотоса может быть найден после успешного Поиска проведённого на Особой Области – клетке стола алхимика.

Хвост Тритона может быть найден после успешного Поиска в магическом кругу.

Пучок Ивы может быть найден после успешного Поиска на любой клетке с книжкой.

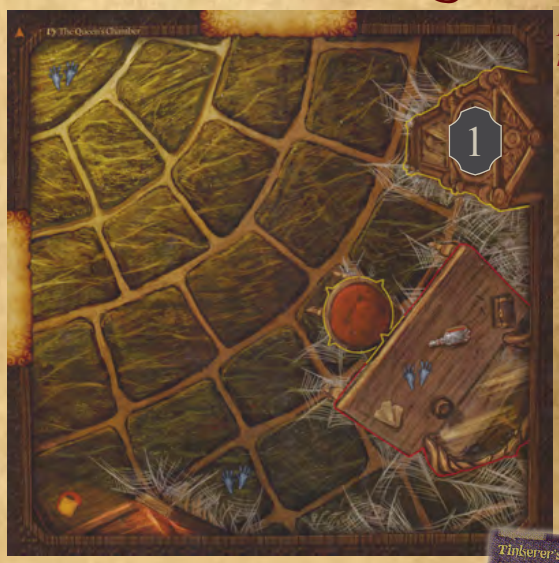
Примечание: Мыши могут пренебречь обычным лимитом на количество успешных Поисков на одной плитке в порядке розыска этих Ингредиентов.

4 Особое Правило: Приготовление Зелья Сердечной Привязанности: Находясь на Особой Области – клетке стола алхимика, Нере может использовать своё Стандартное Действие, чтобы попытаться приготовить Зелье Сердечной Привязанности, при условии, что мыши нашли три Ключевых Ингредиента. Совершая такую попытку, Нере размещает 1 жетон Нектара Лотоса, 1 жетон Хвоста Тритона и жетон 1 Пучка Ивы на столе алхимика слева направо в любом порядке. Игрок, выбранный на этапе подготовки для создания Секретной Формулы, тайно смотрит под карту приготавливаемого Зелья Сердечной Привязанности. Если Формула совпадает, Нере успешно приготовила Зелье Сердечной Привязанности и получает карту Находки Легендарный Предмет Зелье Сердечной Привязанности. Передвиньте маркер Конца Главы на 1 Страницу дальше по Треку Главы. Если Формула не совпадает, Нере провалила попытку приготовления Зелья. Добавьте 1 Сыр на Сырное Колесо. Нере может попытаться снова на своём следующем Ходу.

Важное Примечание: Если Вы играете эту Главу соло, мы подготовили 3 Листа Формул в конце этой Главы достаточные для 3 соло приключений. Когда Нере выложит Ингредиенты, мельком сверьтесь с Листом Формул в конце этой Главы. Если её Формула есть на данном Листе, Нере провалила попытку приготовления Зелья. Добавьте 1 Сыр на Сырное Колесо. Нере может попытаться снова на своём следующем Ходу.

3 Особый Наплыв: Пока мыши разделены, каждый раз, когда Наплыв происходит в Покоях алхимика, добавьте 1 Безвольную Крысу в Покои алхимика на клетку Входа Противников, самую дальнюю от стола алхимика. После того как мыши воссоединяться, любые Наплывы, которые произойдут в Покоях алхимика привлекут 1 Бешеную Многоножку, размещаемую по обычным правилам.

Покои королевы (Queen's Chamber)



Вся плитка: 2

1 Особая Находка: Сокровища Ремесленника (Tinkerer's Treasure) *(Примечание: Этот Предмет позволит Ремесленнику найти Предмет по своему выбору).*

2 Особый Наплыв: Бешенство Ищеек: Добавьте 1 к Боевому урону (battle value) всем Крысам-ищейкам, находящимся в Покоях королевы. Это продолжается до тех пор, пока Крысы-ищейки есть в игре.

Обеденный зал (Dining Hall)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории/Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает Обеденный зал, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Они стояли в центре обеденного зала и с ужасом озирались.

"Что могло сотворить такое?" озвучил свои мысли Коллин. Все вокруг них было усыпано безжизненными телами крыс, на большинстве из них имелись следы свежих боевых ранений.

"Попахивает западней," пробормотал Нез. "Держу пари, старина Глорм выжидает, чтобы вернуть их всех к жизни против нас."

"Тут определенно чем-то смердит," сказала Тильда. "Но я не чувствую тут ловушки. Словно какая-то сила проходила через это место и, проходя, вынесла всех этих крыс."

"Что-то огромное," сказал Филч.

"Возможно," сказала Тильда, "но кто знает?"

"Да нет же. Я имел в виду, что это нечто было определенно чем-то большим. И это нечто приближается сюда!" Остальные развернулись к открытому дверному проему на который смотрел Филч, и их сердца провалились в их желудки.

Нез покачал своей головой, и простонал, "Только не это. Не сейчас."

Оно вышло из тьмы соседней комнаты, вздымающееся, неповоротливое создание, чье появление оглашалось щелкающе-трескающими звуками костей, трущихся о каменный пол. Из его головы исходило тошнотворное, мерцающее могильное свечение. Оно остановилось на входе в обеденный зал и с высоты наблюдало за ними, как если бы у него все еще были глаза на морде.

"И снова здравствуй, Броуди," с сожалением сказал Коллин.

"Лучше разделаться с ним по-быстрому," официально заявил Нез.

"Да, но сколько еще раз нам придется это делать?" спросила Тильда.

Мыши сталкиваются с Броуди. Поместите лапу Броуди на Особую Область – клетку обеденного стола. Используйте новые карты Инициативы Некро-Броуди, включенные в этот набор.

2 Особое Правило: Некро-Броуди: Эта Стычка использует 2 карты Инициативы Некро-Броуди. Здесь есть подробности того, как двигаться и атаковать по каждой из этих новых карт Инициативы. Помните, любые, выброшенные Броуди Сыры, не добавляются на Сырное Колесо:

Некротический Удар (Necrotic Swat): Выберите клетку с ближайшей к Броуди мышью. Если больше, чем одна мышь является ближайшей, выберите клетку, которая включает мышь с наивысшей позицией на Треке Инициативы. Передвиньте Броуди на эту клетку. Атакуйте эту мышь, затем подбросьте Сырный жетон за данную мышь и за каждую мышь, находящуюся с ней на одной клетке или расположенную на соседней с ней клетке. Передвиньте по одной каждую мышь, так далеко, как это возможно, в направлении указанном Сыром, игнорируя красные и желтые линии.

Глоток Скелета (Skeletal Gulp): Бросьте 2 кубика и сложите выпавшие значения, чтобы определить, на сколько передвинется Броуди. Броуди двигается и атакует, следуя правилам движения и атаки больших Противников. Мышь, которая получает 1 или больше Ран от данной атаки, но не попавшая при этом в Плен, становится проглоченной Некро-Броуди. Поместите такую мышь на эту карту Инициативы. На своём Ходу такая мышь не может двигаться, но может атаковать данную карту Инициативы Броуди. Если атака успешна, вместо Ранения Броуди, поместите мышь обратно на **клетку (tile)** соседнюю с лапой Броуди. Если эта карта побеждается мышью, не считающейся проглоченной в данный момент, разместите всех проглоченных мышей, если таковые имеются, на **клетке (tile)** соседней с лапой Броуди *(затем удалите лапу, если это была атака, которая уничтожила Броуди).*

3 Особая Находка: Кусочки Грибов.

4 Особая Находка: Маскировка (Disguises) *(Примечание: Может быть найдена на любой клетке пола).*

5 Особый Наплыв: Броуди чихает пылью: Мыши больше не имеют угла обзора при поиске целей для Дальних атак и должны теперь атаковать Некро-Броуди только с соседней или той же самой клетки.

Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)

Вся плитка:

1

1 Особая Находка: Виноградина (Grape).

Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)

Вся плитка:

1

1 Фрагмент Истории: Когда мыши Разведывают Туннели под кухней, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

"Тише," прошептал Коллин. "Что-то приближается."

"Может это всего лишь старина Филч возвращается с докладом из разведки," ответил Нез, пожав плечами.

"Нет, Филч более осторожен," сказал Коллин. Но в силуэте вырисовавшемся рядом они действительно разглядели своего разбойника. Он очень спешил, поэтому передвижение украдкой его не волновало.

Филч уделил себе минутку, чтобы восстановить дыхание, затем сказал, "Идем со мной, и нам лучше поспешить. Вы должны это увидеть." С этими словами он повел их назад, в туннель, из которого сам пришел. Они прошли за узкий поворот, и раскрыли рты в потрясении от представшей перед ними картины. Огромная толпа тараканов, с глазами полными мертвого сияния, карабкалась вверх на кухню.

"Как вы думаете, куда они спешат с таким рвением?" поинтересовалась Тильда. Но Коллин знал.

"Нере!" прошипел он. "Глорм похоже понял, что мы разделены, поэтому запустил внушительное нападение против наших друзей!" Группа забыла про всяческие предосторожности и, размахивая своим оружием, рванула вперед.

Затем вскройте карту Стычки, как обычно.

Кухня (Kitchen)

Вся плитка:

1 2 3 4 5

1 Особая Расстановка: Когда мыши Разведывают Кухню, не вскрывайте карту Стычки, как обычно. Вместо этого поместите 6 Мерзких Тараканов по обычным правилам. Поместите жетон Мортиры на Особую Область – клетку кухонного стола. Затем разместите 1 Безвольную Крысу на жетоне Мортиры.

2 Особое Правило: Снаряды Мортиры: Эта Мортира стреляет Удушающими Бомбами.

3 Особое Правило: Когда передвигаете Мерзких Тараканов, ближайший к Выходу в Покои алхимика Мерзкий Таракан, двигается к данному Выходу вместо того, чтобы двигаться к мышам. Если Мерзкий Таракан заканчивает своё движение на клетке соседней с данным Выходом, удалите этого Мерзкого Таракана и разместите его в Покоях алхимика на клетке соседней с соответствующим Входом.

4 Особый Наплыв: Паук-Соглядатай.

5 Фрагмент Истории: Когда мыши все вместе находятся в Покоях алхимика и достигли обе Цели Главы: очистили от Противников Покои алхимика и приготовили Зелье Сердечной Привязанности, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Филч нырнул в сторону от просвистевшей мимо стрелы, пролетевшей через место, где его голова находилась всего секунду назад. Тильда посмотрела на стрелу, торчащую из обугленной древесины дверного проема.

"Игла дикобраза, эм?" пробормотала она прежде чем крикнуть, "Не стреляй, Лили! Это всего лишь мы!" Вернувшиеся друзья вошли в покои и поспешно направились к столу. Павшие противники были разбросаны там и тут на полу. Взобравшись на вершину, стола они увидели Мэг иноса, склонившегося в изнеможении. Нере лежала ничком, ее лапы зажимали отвратительную рану, а Лили стояла над ней с единственной оставшейся в колчане стрелой.

"Хорошо, что ты плохо стреляешь," огрызнулся Филч на Лили.

"Хорошо, что твоя голова на удивление мелковата," ответила она, прежде чем показать ему свой язык.

"Быстрее Тильда," сказал Мэгинос, подзывая ее к Нере. "Я боюсь, что ее рана смертельна." Тильда склонилась позади Нере, и немедленно приступила к исцелению раненного товарища. Остальные наблюдали в почтительном молчании, так как Тильда использовала все свои способности. Мэг инос заглянул в половник, которым пользовалась Нере, для размешивания своего Зелья Сердечной Привязанности. "Потрясающая работа," сказал он признательно. "Я и впрямь верю, что она дала нам инструмент, столь необходимый, чтобы победить Глорма."

Секретные Формулы для соло игры

Для каждой соло игры, выберите один из следующих Листов. Когда сверяетесь, чтобы посмотреть преуспела ли Нере в приготовлении Зелья Сердечной Привязанности, сравните Вашу попытку с выбранным Листом. Если Ваша Формула есть на этом Листе, попытка провалилась. Если текущей попытки нет на данном Листе, Нере открыла правильную Формулу.

Соло Лист 1

Соло Лист 2

Соло Лист 3

Глава шестая

Сияние Глорма

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Камешек упал с высоты и отскочил от головы Нере. "Осторожнее, вы, идиоты!" выругалась она вверх по лестнице.

"Извини," – пропищал кто-то сверху. Она потерла макушку ушибленной головы, в то время как впереди нее Коллин и Мэгинос продолжали свой диспут, спускаясь вниз.

"После всего свершенного Глормом, мы действительно собираемся проявить такую любезность, заставив его влюбиться по уши?" – спросил Коллин.

"Я думаю, Нере имеет на это право," – ответил старый волшебник. Он добрался до конца лестницы, где Нез аккуратно спустил его на землю. "Глорм перешел черту из нашего мира жизни в царство смерти и отчаяния. Я не уверен, что мы сможем сразить его, даже если захотим. Даже если бы и смогли, не думаю что это было бы мудро. Если он действительно впитал могущество кристаллов под моей лабораторией, а я верю, что так оно и было, уничтожение его физической оболочки может привести к широкомасштабным разрушениям."

"Очень жаль. Он заслужил смерть более чем что-либо другое," – прорычал Нез.

Нере спрыгнула с лестницы. "Смерть он уже нашел," – отметила она. "Ты думаешь, это доставило ему удовольствие? Я не могу распознать подобных чувств в его сознании. Все, что я обнаружила там, это безумие и боль."

"Его сердце больше не бьется," – подтвердил Мэгинос. "Его душа также сожжена и опустошена, как этот замок. Ярость, что управляет им, никогда не рассеется сама по себе – она запечатана в его теле навеки."

"Пока мы что-нибудь с этим не сделаем?" – уточнила Лили. Группа полностью собралась у основания лестницы, и Филч всматривался во тьму в поисках следов присутствия врага.

"Именно," – подтвердила Нере. "Чтобы сразиться с неестественной ненавистью, таящейся в Глорме, мы должны ответить противоположным чувством. В данном случае, любовью. Только самые чистые и благие эмоции смогут разорвать цепи, сковавшие Глорма в ином царстве и питающие это могильное сияние. "

"Тут то и настает черед Зелья Сердечной Привязанности," – сказала Тильда. "Но каким образом мы введем иньекцию? Сомневаюсь, что он выпьет его добровольно."

"Истинно так," – согласился Магинос. "Нам нужно найти нечто, способное ввести зелье издали. Будьте на чеку, друзья мои, и смотрите в оба в поисках чего-нибудь, что сможет нам помочь."

Цель Главы

Мышам необходимо найти способ остановить Глорма.

Условия победы

Мыши должны победить Глорма Стрелой Истины (Arrow of Truth), пропитанной Зельем Сердечной Привязанности, пока Глорм находится на клетке с Ручным Слизнем. Стрела Истины может быть куплена у Навьюченной Крысы Коробейника, которая может быть найдена где-то в замке.

Условия поражения

Если маркер Песочных Часов достигнет маркера Конца Главы на Треке Главы, до того, как мыши победят Глорма или если все мыши одновременно будут захвачены в Плен, мыши проиграли эту Главу.

Подготовка

Конец Главы

Поместите маркер Конца Главы на Страницу 6 Трека Главы.

Команда

5 мышей будут использоваться в этой Главе. Команда должна включать Нере. Если Вы не играете эту Главу как часть Кампании, Нере должна выбрать карту Способности Призыв Ручных Слизней в качестве своей стартовой Способности. Также Команда должна включать хотя бы одного мышонка, вооруженного Луком (Bow). Выберите мышь, которая будет вооружена Луком, эта мышь получает карту Легендарного Предмета Зелье Сердечной Привязанности, чтобы использовать его против Глорма.

Колода Стычек

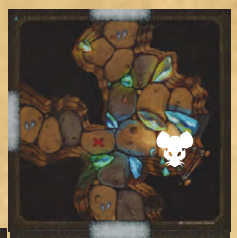
Чтобы создать Колоду Стычек, перемешайте и поместите все карты Стычек повышенной сложности лицом вниз в область Стычек на доске Управления Историей. Карты стандартных Стычек не используются в этой Главе.

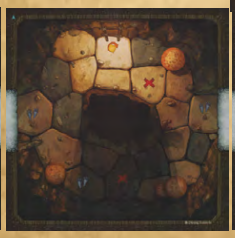
Колода Приключений

В этой Главе используется Колода Приключений. Чтобы создать Колоду Приключений, отберите 14 карт Находок по выбору игроков, добавьте карту Навьюченной Крысы Коробейника к этим картам. Перемешайте данные карты Находок и поместите их лицом вниз в стек возле Общей Собственности.

Плитки комнат

Разместите 4 следующие плитки, как показано ниже: Хрустальные туннели, Туннели под кухней, Туннели под обеденным залом и Покои короля. Поместите 4 мышей на клетку Переворота в Хрустальных туннелях. Оставшуюся мышь поместите на прилегающей клетке. Разместите 3 Крыс-ищеек и 2 Элитных Крысовойнов по обычным правилам.





Особые Правила Главы

Особая Находка: Колода Приключений

До тех пор, пока не найдена Навьюченная Крыса Коробейник, мыши, выполнившие на плитке успешное Действие Поиск, могут вытянуть карту из Колоды Приключений, вместо того, чтобы тянуть её из Колоды Находок. Помните, что наряду с тем, что мышь может осуществить Поиск, столько раз, сколько захочет, она может преуспеть в Поиске на одной и той же стороне плитки только однажды.

Разведка Впятером

Когда мыши Разведывают плитку, разместите 4 мышей, как обычно, затем поместите пятую мышь на любую соседнюю с ними клетку.

Навьюченная Крыса Коробейник

Мышам необходимо найти Навьюченную Крысу Коробейника. Она обладает Стрелой Истины – мощным Легендарным Украшением. Когда вытягиваете карты в качестве товаров Навьюченной Крысы, добавьте карту Стрелы Истины в доступные для покупки карты. Стрела Истины стоит 6 Сыров. Мыши могут складывать свои Сыры при покупке этой Стрелы.

Если при покупке Стрелы, мышам не хватает Сыров, они могут продать свои собственные карты Коробейнику по 2 Сыра за штуку. Сбросьте любые Предметы (Items), проданные таким образом.

Достижение: Когда мыши приобретают Стрелу Истины, передвиньте маркер Конца Главы на 1 Страницу по Треку Главы. Выберите игрока, который прочтет следующее вслух:

"Это чистой воды вымогательство," – брюзжал Нез. "Может мне просто передавить его хлипкую шейку!" Но Тильда положила лапу поверх его кулака и медленно опустила его.

"Спасибо, что торгуешь с нами, Мистер Крыса. Мы благодарны тебе за стрелу." – Крыса Коробейник перестал съеживаться и начал восстанавливать свое самообладание.

"Я благодарю тебя за такие лестные слова, моя госпожа," – сказал он, поправляя свои очки. "Приятно вести коммерческие дела с кем-то, кто в полной мере понимает, как рынок колеблется в определении цены на товары. Всем нужно существовать на что-то в конце концов. Но, может, быть я смогу уменьшить сожаление от облегчения ваших кошельков некоторой информацией? Я предполагаю, вы пытаетесь выяснить место расположения того Глорма?"

"Ты в курсе где он?" – спросил Коллин. "Говори сейчас же!" Тильда вежливо кашлянула. "Эммм, хмм," запнулся Коллин. "Будете ли Вы так любезны, Мистер Крыса? Наша благодарность не будет знать границ."

"Очень хорошо, юный господин, когда Вы так галантно спрашиваете. Этот, эм, еще раз как там вы его называете? Некромансер?"

"Да говори уже!" вспыхнул Филч, который до сих пор не принимал участия в сделке.

"Он обосновался в монарших покоях," ответил коробейник. "Слышал, он думает, что это делает его более респектабельным и величественным."

"Покои моего отца!" вскрикнул Коллин.

Покои алхимика (Alchemist Chamber)

Покой Алхимика не доступны в этой Главе.

Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)

Вся плитка:

1 Фрагмент Истории: Выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Не успели герои спуститься по лестнице, как подверглись атаке небольшой группы дергающихся и трясущихся крыс-ищеек - монстров с пеной у рта, и молочными глазами, залитыми могильным сиянием. А вдалеке раздавался знакомый мотив.

"Что за чертовщина?" взмолилась Тильда. "Я же видела, как шкатулка была уничтожена!"

"Я тоже там был," сказал Филч. "И это было больше похоже на убийство, чем на что-то другое." Он бросил нервный взгляд на Неза, но если ремесленник и терял рассудок снова от доносившейся музыки, то не подавал об этом вида. Лили, целившаяся из своего лука, заметила еще двух крыс дальше по туннелю. Они трясли головами так странно, как будто бы их уши испещряло множество клещей.

"Это песня Глорма!" вскрикнул Мэгинос. "Он, должно быть, является настоящим источником этой музыки, хотя без шкатулки он утратил способность усиливать ее эффект. Вероятно его силы иссякают? Его колдовское порабощение этих существ скорее всего на грани исчезновения. Эти крысы не способны более восстанавливаться!" Но большой тесак просвистел в воздухе и похоронил себя в грунтовой стене прямо над головой Тильды.

"Опять веселье намечается!" крикнула она.

2 Особый Наплыв: Бешенство Ищеек: Добавьте 1 к Боевому урону (battle value) всем Крысам-ищейкам в игре. Это продолжается до тех пор, пока Крысы-ищейки есть в игре.

Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)

Вся плитка:

1 Особая Расстановка: Разместите 2 Безвольных Крысовойнов и 3 Мерзких Тараканов по обычным правилам

2 Франмент Истории: Когда мыши очистят Туннели под кухней от всех противников, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Филч вопил в ярости. "Я сказал..! вам..! лежать!" – Он подчеркивал каждое слово ударом ножей, но не важно на сколько свирепыми были его выпады или насколько точными были его удары, на мышат все еще волочило свои лапы множество крыс!

"Глорм все еще повелевает живыми мертвецами - это более, чем очевидно," – сказала Тильда раздраженно.

"Они связаны с Глормом через его силу могильного свечения," – сказала Нере, отбрасывая резко накренившуюся крысу со своего пути. "Они не падут по настоящему до тех пор, пока Глорм не будет остановлен!"

3 Особый Наплыв: Пещерная Сколопендра.

Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)

Вся плитка:

Особая Находка: Виноградина (Grape) *(Примечание: Этот Предмет может быть использован, как приманка для Тараканов или, в комбинации с Вилкой, для катапультирования).*

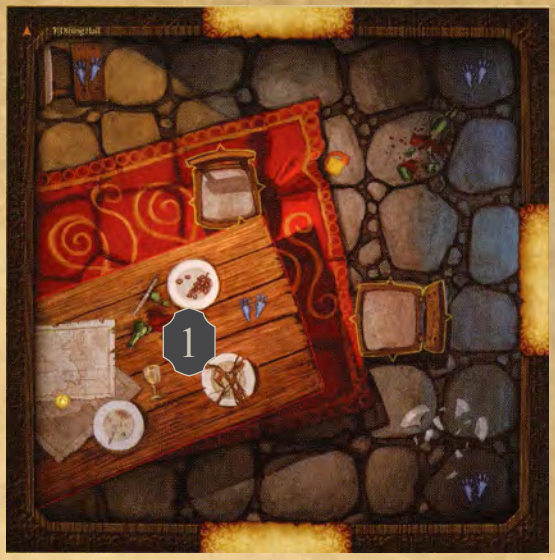
Кухня (Kitchen)

Вся плитка:

Особая Расстановка: Когда мышь Разведывает Кухню, не вскрывайте карту Стычки, как обычно. Вместо этого поместите 6 Голодных Тараканов по обычным правилам.

Особый Наплыв: Паук-Соглядатай.

Обеденный зал (Dining Hall)



Вся плитка:

Особая Находка: Навьюченная Крыса Коробейник *(Примечание: Карта Навьюченной Крысы Коробейника всё ещё может быть взята из Колоды Приключений, если мыши до сих пор не определили её местоположение в этой Главе. Если последнее верно, вытащите её из этой Колоды, в случае успеха, полученного на Действии Поиска).*

Туннели под покоями короля (King's Tunnels)

Вся плитка:

Фрагмент истории: Когда мышь Разведывает Туннели под покоями короля, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Мыши остановились перед кромкой бушующего потока воды. Даже через звуки булькающего и журчащего подземного родника их крошечные мышиные ушки различали знакомые переливы мелодии, спускавшейся откуда-то сверху.

"Мы довольно близко сейчас," – сказал Коллин. "Не обращайте никакого внимания на музыку, или она проползет в ваш разум словно червь."

Затем вскройте карту Стычки, как обычно.

2 Особое Правило: Покидание Туннелей под покоями короля: Перед тем, как мышь использует Действие Разведки в области Выхода, чтобы покинуть Туннели под покоями короля, все другие мыши должны быть на той же самой стороне относительно воды, что и мышь-разведчик.

Покои короля (King's Chamber)

Вся плитка:

1 2 3 4 5

1 Фрагмент Истории: Когда мышь Разведывает Покои короля, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Покои были поглощены абсолютной чернотой. Мыши, по мере их появления из дырки заылетой дров, стремились снова теснее сгруппироваться. Когда их глаза привыкли к темноте, они стали напряженно всматриваться в тени, окружавшие их. Музыка внезапно прекратилась.

"Будьте осторожны," – прошипел Мэгинос. "Тут какой-то подвох." В тот же миг, как если бы они были зрителями гротескного представления, поток пламени вырвался из большого камина с сильным клокотанием! Лили вскрикнула и зажмурилась от неожиданной вспышки. Наверху, на постели появилось зловещее сияние, очертившее знакомый силуэт.

Он достиг кромки кровати и стоял, взирая на них, дрожащее пламя отбрасывало странные тени на его лицо. Накидка была отброшена, и теперь оранжево-красное свечение от камина плясало на рубцеватом теле светляка. Хриплый скрежет вырвался из его уст.

"Глорм," – сказал Мэгинос. "Твой замысел провалился. Я все еще жив, а ты все еще нет. Сдавайся, и позволь мне помочь тебе. Доверься мне."

И снова скрежет вырвался из глотки Глорма, и он гневно указал своим пальцем вниз на Мэгиноса. "Провалился?" – спросил он спокойно. "Нет же, дорогой дурак, это не так. Ты думаешь, что если ты так стойко зашел настолько далеко, я проиграл? Разве не говорил я, что приготовил для тебя пир скорби? Все, что просходило с тобой по пути сюда было моим выбором. Я тщательнейшим образом воссоздал события той ужасной ночи - ночи, когда погибла моя любовь - чтобы ты так же смог испытать это. Ты открыл для себя агонию от разделения со своими друзьями в туннелях, так же как это было со мной. Мой дорогой питомец Скорч научил тебя бояться огня, так же как и я познал это в ту ночь. Единственная разница на этом этапе, Мэгинос, состоит в том, что твои друзья до сих пор живы. Но время наконец пришло, и пора исправить это досадное недоразумение. В отличие от меня, ты будешь свидетелем тому, как они падут один за другим." – И Глорм широко раскинул множество своих рук, а из его рта вырвалась полная скорби мелодия. Мыши отшатнулись назад, прежде чем поняли, что восхищаются той какофонией, что исходила от светлячка. Ранее они слышали эту песню, в исполнении лишь музыкальных инструментов, теперь же, стоя перед источником, они осознали, что эта песня состояла из слов.

Что это были за слова, воспроизвести они никогда не смогут, но один за другим они опустились на колени, испытывая острую тоску. Порабощенные крысы-ищейки шипели из-за кровати, раскачиваясь взад и вперед под мелодию своего господина. Глаза Неза наполнили слезы, а меч Коллина брякнулся об пол.

"Сопротивляйтесь ему!" – закричал Мэгинос, стараясь сконцентрироваться на себе и не поддатьсявеликой скорби. Внезапно голос Нере прорвался через тьму сожалений. Она пела свою собственную песню, и пусть ее голос был простым и тонким, и пусть она не пыталась пересилить Глорма, веселые тембры ее мелодии погасили чары зловещей мелодии. Она пела о дожде и зеленом мире, что впитывал эту влагу из темных глубин плодородной почвы. Она пела о том, чтовесна обязательно придет и обобновлении всей жизни. Это была не волшебная песня, нет, но ее оказалось достаточно. Меч Коллина заскрежетал о камень, поскольку он ухватил его за эфес и, опираясь на него, снова поднялся на ноги. Нез крепко ухватился за свой молот и испустил яростный писк. Кинжалы Филча закружились в его руках и хвосте, а посох Мэгиноса затрещал, переполняемый энергией. Стрела Лили блеснула в свете пламени, когда она вновь натянула тетиву своего лука, а Тильда пару раз шмякнула своей палицей о каменный пол, высекая сонмы крошечных желтый искорок, словно в противовес могильному сиянию.

2 Особая Расстановка: Когда входите в Покои короля, не вскрывайте карту Стычки, как обычно. Вместо этого, поместите Глорма в Особую Область – клетку королевской кровати. Также разместите 3 Крыс-ищеек по обычным правилам.

3 Особое Правило: Победа над Глормом: Глорм не может быть побеждён по обычным правилам. Для того, чтобы победить Глорма мыши должны выполнить все следующие условия:

1. Ручной Слизняк должен быть на одной клетке с Глормом.

2. Как обычно, мышь должна совершить успешную атаку против Глорма, которая лишит его последней карты Инициативы.

3. Атакующая мышь должна быть экипирована Стрелой Истины и Зельем Сердечной Привязанности.

Если мыши выполнили все эти условия, они победили. Прочтите Фрагмент Истории, расположенный ниже.

4 Фрагмент Истории: Когда мыши побеждают Глорма, выберите игрока, который прочтет вслух следующее:

Казалось Глорм уклонялся от каждой атаки, что они обрушивали на него. Снова и снова они наступали на него, и каждый раз когда казалось, что он загнан в угол или тяжело ранен, он со вздохом исчезал и появлялся на небольшом отдалении. Раны на его теле затягивались, хотя и не прозиводили впечатления полностью исцеленных, и, не смотря на них, Глорм ни на секунду не переставал петь. Нере так же продолжала свое противодействие, а когда сражалась, песня выходила выше и гнусавее, и каким-то образом ее голос оказывался сильнее Глорма в его чародействе. В противовес гимну Нере песня Глорма становилась патетичнее, изобилуя моментами, потворствующими к самоедству. Он более не выглядел кошмарным. Вместо этого он более походил на обиженного ребенка, бьющего ногами в истерике. Чувство безысходности читалось на физиономии Глорма, тем не менее он держался уверенно в своей защите, но все же не обратил внимания на вновь прибывших в комнату.

Из глубин теней выползли слизни, сдружившиеся с мышами. Отзываясь на беззвучный призыв Нере, они просочились на позиции вокруг места схватки, наслаждаясь блаженным удовольствием от своей роли в таком восхитительном предприятии. Песня Нере почти обратилась в смех, когда она услышала мысли Сплии о том, вкусные ли простыни. Наконец, Коллин ринулся вперед на Глорма с ударом, который должен был стать смертельным. Светляк исчез со страдальческим вздохом, чтобы снова появиться на другом конце комнаты - точно рядом со Сплии.

"Что за..." – начал было говорить Глорм, но Сплии осветила его нежным зеленым светом.

"Сейчас!" – прокричала Тильда.

"За Барксбург!" – выкрикнула Лили, и выпустила Стрелу Истины, кончик которой был пропитан Зельем Сердечной Привязанности. Время словно замедлило свой бег пока тренькнула тетива, и стрела отправилась в полет. Глорм рассматривал Сплии, песня исчезла с его уст, и он едва ли мог разглядеть входящий выстрел, прежде чем стрела погрузилась в его грудь с жутким глухим ударом!

Все замерли там, где стояли, в страхе сглазить происходящее своими небрежными вздохами. Глорм по-идиотски уставился вниз на стрелу, торчащую из его груди.

"Я ощущаю что-то," – произнес Глорм, ни к кому конкретно не обращаясь. Затем стрела, ярко сверкнув, исчезла из его груди, оставив клубы золотистых блесток, пролетевших вокруг светлячка единожды, прежде чем осесть на голове Сплии. Глорм на мгновение безучастно посмотрел на маленького слизня, затем сказал, "Здравствуйте. Похоже я сбился с пути. Не знаете ли Вы..." – Его голос умолк.

"Чего сник, продолжай," – проворчал Филч прежде, чем остальные шикнули на него.

"Святые небеса!" – промычал Глорм слизню, чьи глаза внезапно вытянулись. "Вы так сногсшибательны! Величайшая красавица нашего времени!" – Он устремился к Сплии и обхватил ее всем своим множеством рук, а мыши с восхищением наблюдали, как сияние Глорма меркло, чтобы задрожать вновь. Исчезла болезненная смесь света и тьмы, и теперь от Глорма исходил интенсивный золотистый свет. Раздался странный шум, словно задули свечу, и тела крыс в комнате взорвались облаками пыли. "Сами боги свели нас вместе дорогая моя," – говорил Глорм Сплии." Моя любовь."

"Кто-нибудь еще испытывает чувство вины перед слизнем?" – спросила Тильда.

"Я слышала ее мысли," – сказала Нере, "и я заверяю вас, что она никогда не была счастливее, чем сейчас." Глорм обвил Сплии своими руками, прежде, чем пронести ее через дверь.

"Думаю свадьбу мы сыграем этой весной," – сказал он. "Менестрели будут петь о ней в веках!"

"В последнем можно не сомневаться," в –здохнул Филч.

5 Особый Наплыв: Скорч.

Эпилог

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Утренние лучи заструились по мышиным туннелям, словно свет мощного маяка.

"Вот, о чем я грезил! " – прокричал Нез. "Настоящий солнеченый свет!"

"И свежий воздух!" – вздохнула Нере. "Я словно задыхалась в этом каменном доме. Почему люди выбирают жизнь в подобных местах, находится вне рамок моего понимания."

"Поверь мне, раньше тут было намного лучше!" – сказал Коллин. Группа остановилась у выхода в то время, как мыши Барксбурга убирали последние желуди.

"Пойдемте, что ли?" – спросила Лили и пересекла порог, двигаясь вверх и наружу, к слепящему утреннему свету. Одобрительные крики хором раздались по всему двору замка, и, жмурясь в утреннем свете, Нере чуть не задохнулась, когда увидела, что все мыши собрались здесь, чтобы поприветствовать их.

"Чаво ты там говорила, Нере?" – спросил Нез, обнимая ее своими огромными лапами. "Теперь ты видишь выгоды от городской жизни?"

"Признаюсь, что нахожу данную общность довольно восхитительной," – сказала она. "Но я рождена для жизни в дикой природе, окружающей нас." Празднование во дворе замка было искренним но кратким, герои были утомлены и голодны, а их ранам требовался уход. Таким образом они отправились в поместье Линеры. Обещание домашнего уюта дарило успокоение их сердцам, хотя никто из них не был многословен, увидев пугающее состояние старого дуба. Казалось, что Лили особенно будоражило от этого вида.

На следующий день группа собралась за круглым столом на городской площади, наслаждаясь солнечным светом. Они шутили, играли в карты и благодарили любезных зрителей, остановившихся, чтобы поздравить героев с успешным завершением их похода. Коллин смеялся, наблюдая как Филч пытается научить группу мышат фокусам, в то же время делая вид, что ненавидит быть в центре внимания. Нере оставалась молчаливой, словно заблудившейся в своих собственных мыслях. Около полудня Линера принесла им обед и думала, что они сразу начнут объедаться сыром и орехами, но они заметили как Линера и Нере обменялись обеспокоенными взглядами.

"Что случилось, мама?" – спросила Лили. Линера вздохнула и снова посмотрела на Нере, которая мрачно кивнула ей головой.

"Не хочу угнетать ваш дух," – сказала Линера. "Но некоторые вещи не могут ждать. Вы спасли всех нас, но, боюсь, наш город вам спасти не удалось."

"Что ты имеешь в виду?" – вскрикнул Коллин недоверчиво.

"Дерево, оно умирает," – тихо ответила она.

"Это правда," – сказала Нере. "Прошлой ночью древний дух дерева показал мне свою судьбу. Яды Глорма умертвили корни, и теперь распространяются вверх по стволу. С разрушающейся корневой системой, любой шторм способен обрушить дерево."

"Я так и знала," – мягко сказала Лили. "Когда мы вернулись вчера... в общем, дерево явно было в скверном состоянии."

"Верно," – подтвердила Линера. "Это значит, что мы должны организовать переселение всего города. И разумеется, сначала, нужно найти новый дом."

Коллин обвел взглядом свех своих друзей, и один за другим все кивнули в знак согласия - даже Филч. "Мы найдем его для Вас," – пообещал Коллин Линере. "Дикий мир - опасное место для мышей, и это наводит на мысль, что мы единственные, кто способен найти новый дом. И еще..." – Он умолк и посмотрел вверх - вверх, сквозь всю толщу ствола могучего дуба, вверх, сквозь высокие ветви и солнечный свет, что струился за ними.

Лили положила свою лапу ему на плечо и спросила, "Ты в порядке?"

"Это забавно," – ответил Коллин. "Только на прошлой неделе я говорил вам, что готов отправиться во внешний мир. Я говорил, мой дух обеспокоен. Что ж, то что я говорил было правдой, и идя на этот шаг, я подразумеваю, что мы оставим замок во имя благой цели. С той недели я ни на шаг не приблизился к цели в своих поисках кого-то, кто бы смог править королевством. И я все еще жду вестей от своего отца и Миз Мэгги. Я ничего не могу с этим поделать, но чувствую, что оставляя это место, я отказываюсь от надежды на все, что мне было важно, когда я был человеком."

Мэгинос тепло ему улыбнулся и сказал, "Вы ошибаетесь, мой принц. Ваш отец покинул замок, и нахождение тут, никак не приближает вас к цели в его поисках. Что до королевства, так Вы скорее всего удивитесь как Ваши прежние вассалы находчиво подойдут к решению данного вопроса в свою пользу. В любом случае, судьба - довольно забавная штука. Если Вы хотите открыть Вашу, Вам стоит лишь открыть дверь наружу и выйти туда."

Коллин посмотрел на своих спутников и улыбнулся.

"Только если вы пойдете вместе со мной," – сказал он.

Об адаптации

Эта редакция Книги историй – неофициальная. Пожаловаться на ошибки, оставить комментарии, а также скачать свежую версию, вы можете здесь: www.tesera.ru/thought/_____ /

Над адаптацией работали

(в алфавитном порядке)

AstralSeer - художественный перевод и верстка

michigun - вычитка

Shinner - технический перевод и вычитка технического текста

Все права на игру Mice and Mystics, TM и материалы к ней принадлежат Plaid Hat Games и/или соответствующим правообладателям.

Личные Достижения

Несгораемый (Fireproof)

Первая мышь, Плененная в данной Главе и имеющая на своей карте Персонажа жетон Огня, считается теперь Несгораемой.

Эффект: Не помещайте больше маркеры Огня на эту мышь до конца данной Главы.

Снайпер (Marksman)

Первая мышь, которая выбросит 3 или больше Луков в одной атаке с Дальним Оружием, зарабатывает звание Снайпера. Поместите жетон Снайпера на карту Персонажа этой мыши.

Эффект: Когда Снайпер атакует Оружием Дальнего действия, он может сбросить свой жетон Снайпера, чтобы автоматически получить на броске Лук, на всех кубиках, используемых для данной атаки.

Комплектация данного расширения:

книга приключений на 6 сценариев • 2 миниатюры • 13 карт находок • 9 карт способностей
13 карт инициативы • 1 карточка героя Нере • 9 карт стычек • 6 жетонов сыра
1 жетон часовой мортиры • 4 жетона питомцев слизней • 4 жетона "В Огне"
6 жетонов ингредиентов зелья • 1 жетон навьюченной крысы коробейника
4 жетона крыс-ищеек • 1 жетон достижения "Несгораемый" • 1 жетон достижения "Снайпер"

Plaid Hat Games
www.plaidhatgames.com