

# Mice *and* Mystics



Book One

Скорбь и помановение



# 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 «Скорбь и поминовение» 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.

## 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 комнат позволяют игрокам отыскать некий особый предмет в колоде находок. После поиска перетасуйте колоду находок. После того, как вы успешно провели особый поиск, этот конкретный 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.*

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

**Особая расстановка:** Исследуя комнату, требующую особой расстановки, НЕ тяните карту стычки, а следуйте инструкциям по особой расстановке.

**Особое правило:** Некоторые плитки имеют особые правила, которые применяются, когда мышки взаимодействуют с плиткой.

**Немного истории:** Перерывы на сюжетную линию возникают, когда в игре происходит некоторое событие, например, открывается определенная плитка. В этих случаях один из игроков должен прочесть вслух указанный текст. Некоторые события 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.

## Правила кампании

Если вы играете кампанию в «Mice and Mystics», следуйте этим специальным правилам.

*См. также раздел «Прохождение кампании» с.19 Книги правил.*

**Мипс (Meeps):** Карта способностей Мипса не может быть выбрана раньше третьей главы.



**Клинок скорби (Sorrow Blade):** Не кладите карту «Клинок Скорби» в колоду находок. Игроки смогут воспользоваться ей только в случаях, описанных в Книге историй.



**Кольцо поминовения (Ring of Remembrance):** Не кладите карту находки «Кольцо поминовения» в колоду находок. Игроки смогут воспользоваться ей в случаях, описанных в Книге историй.







Пролог

# Сказка на ночь

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Даз-Кузнец строго погрозил пальцем своему сынишке-мышонку.

“Ну-ка живо в постель, малыш”, – хрипло проговорил он. Маленький мышонок по имени Хвостик широко зевнул, потянулся и, забравшись в свою соломенную кроватку, свернулся там калачиком. Снаружи домика-дерева завывал ветер, и снег наметал сугробы. Но внутри было тепло и сухо, и Даз заботливо поправил толстое одеяло Хвостика.

“Спокойной ночи, сынок”, – тихонько сказал он и потрепал взъерошенную шерстку между ушек Хвостика. “Пусть тебе приснится весна и цветочки”.

Он уже было собрался задуть огромную свечу, что стояла в углу спальни, но Хвостик привстал с постели.

“Пап, не уходи, – сказал он. – Снаружи жуткий ветер, и мне немного страшно. Останься со мной и расскажи мне сказку”.

Даз приподнял бровь: “Сказку говоришь? И о чем же ты хочешь послушать?”

Хвост у малыша задергался от волнения.

“Расскажи мне историю про храброго принца Коллина и Королевство Людей”.

Даз усмехнулся и уселся в кресло-качалку из скорлупки грецкого ореха у постели Хвостика. Пламя свечи отблесками плясало на взволнованной мордашке его сына.

“Ладно, сынок, – вздохнул он. – Ложись обратно в кроватку, и я начну свой рассказ... Наша история начинается с повествования о юноше твоего возраста. Но начинается история эта не зимой, нет. То было время щедрого и прекрасного лета”.

Так Даз начал свое повествование, рассказывая слово в слово с надлежащим выражением историю, точно так же, как рассказывал ему его собственный отец много ночей тому назад.

Когда-то давно было Королевство Людей, и управлял им добрый король Эндон. Король Эндон был хорошим



и щедрым человеком. Его любили все подданные. Но к несчастью, он рано овдовел, и ему приходилось растить своего сына, принца Коллина, в одиночестве.

Принц Коллин вырос и стал прекрасным молодым человеком, которым отец столь же безмерно гордился, сколь сильно скорбел по давно умершей королеве.

Король Эндон много времени проводил со своими советниками, заботясь об управлении королевством и защите своего народа. Они руководили строительством важных зданий, следили за тем, чтобы еды было достаточно всем, и заключали союзы с соседними королевствами, такими как богатый Некстор.

Но одним летним днем в замок прибыла гостья из далеких земель. Приезд предназначался грозовыми тучами и пронизывающим ветром. Этой гостьей была Венестра – прекрасная королева из неслыханного государства Даркленд. Она путешествовала в сопровождении нескольких сотен солдат, закованных в черные доспехи, и в компании давнего друга короля Эндона, человека с острыми чертами лица и необычно закрученными усами, капитана Вурста. Вурст утверждал, что встретил королеву во время своих путешествий и настоял, чтобы та обязательно познакомилась с королем.

Визит Венестры, казалось, избавил короля Эндона от его меланхолии, что порадовало всех обитателей замка. И всего две недели спустя после приезда Венестры король



заявил, что влюблен в нее. Это очень встревожило Коллина и советников короля. А еще через неделю король объявил о своем намерении жениться на Венестре, что только усилило беспокойство советников и принца.

Сразу же после объявления свадьбы для королевства настали темные дни. Король Эндон заболел. Его болезнь в начале не казалась серьезной – всего лишь хриплый кашель и усталость, но вскоре бледный король не смог подняться с постели. Тильда, семейный лекарь, использовала все свои знания, весь свой опыт, но ни одно из известных ей средств не могло излечить короля. Она только качала головой и говорила: “Тут происходит что-то странное”.

А королю становилось все хуже: он уже был не способен управлять королевством даже из своих палат и решил передать власть Венестре. Темная королева назначила начальником стражи Вурста, а тот заменил большую часть гарнизона жестокими солдатами Венестры, нагоняющими страх на домочадцев замка. Вскоре большая часть прислуги покинула замок, остались лишь немногие, в том числе и добродушная кухарка Миз Мэгги. Прислушиваясь к странным ночным звукам в опустевших коридорах замка, она только и качала головой со словами: “Тут происходит что-то странное”.

В течение дня Венестру можно было увидеть в коридорах замка, постоянно ругающую своих солдат, которые, казалось, были неспособны ни на что большее, кроме как устраивать потасовки и громить мебель. Вечерами же королева надолго скрывалась в кузне, откуда доносились стуки молота и шипение пара. Слыша эти звуки, королевский мистик Мэгинос неизменно поглаживал бороду и приговаривал: “Тут происходит что-то странное”.

Вскоре терпение принца Коллина лопнуло, и, собрав ближайших советников короля, он устроил в лаборатории Мэгиноса тайную встречу. Туда был приглашен ремесленник Нез, недавно выгнанный из своей кузницы, в которой он трудился в течение многих лет. Там была также целительница Тильда, был и сам Мэгинос, служивший королевской семье в течение нескольких поколений. Вместе эти четверо придумали план, как выгнать Венестру и ее солдат из замка обратно в ужасные земли, откуда они явились.

Но они опоздали.

Дверь в лабораторию распахнулась от удара ногой, и на пороге показался капитан Вурст со своими солдатами. Четверо друзей были арестованы за заговор против короля, и безжалостная ухмылка капитана Вурста была последним, что они увидели, когда их бросили в темницу замка, в которой содержались лишь самые отвязавшиеся преступники со всего королевства.

Когда заговорщиков оставили наедине, лишь Мэгинос не выглядел напуганным. Он сложил пальцы в странном жесте, набрал в грудь побольше воздуха и подул в свои руки. Раздался громкий свист, и несколько минут спустя

появился питомец Мэгиноса – Мипс, крошечный красный дракон. Мипс незамеченным пролетел над головами охраны, проскользнул между прутьями решетки и опустился в ладони Мэгиноса. В его маленькой пасти была прядь черных волос. Мэгинос погладил дракона по голове и высоко поднял прядь, чтобы все могли ее увидеть.

“Это прядь волос Венестры, – сказал он. – В жилах этой женщины явно течет магия, и она безусловно обладает огромной силой. Эта прядь содержит достаточное количество энергии для нашей трансформации, которая предоставит нам возможность для побега. Но в какое из земных существ нам обратиться? Кого бы мы ни избрали, у нас не будет возможности вернуть свое человеческое обличье”.

Коллин и его спутники притихли, подавленные идеей перестать быть людьми.

“Мыши”, – сказал голос из темноты. Это был Филч, печально известный в королевстве вор. Большую часть своей жизни он обворовывал честных жителей, пока шерифы короля Эндона наконец его не поймали. Теперь же он делил с неудавшимися заговорщиками тюремную камеру.

“Мы могли бы сбежать отсюда через сточные трубы”, – сказал он, указывая на маленькую решетку в каменном полу соседней камеры.

“Тебя никто не спрашивал, вор”, – прорычал Нез. В это время из комнаты охраны послышался шум.

“Нет времени на споры!” – прокричал Мэгинос. Он повел свободной рукой над прядью волос Венестры, бормоча при этом слова заклинания на давно позабытом языке. Светящиеся синие искорки, как капли воды, стекли с пряди и начали кружиться по полу, словно подхваченные невидимым вихрем. И вот тюремная камера заполнилась сверкающим водоворотом магических энергий, но через секунду он вспыхнул и исчез. На том месте, где в камере находились пятеро заключенных, теперь были пять крошечных мышат.

“Ну ничего себе!” – пропичал Нез.







## Глава первая

# Побег в Барксбург

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Принц Коллин и его спутники были поражены своими новыми крошечными телами, и столь знакомый замок теперь представлялся им домом великана. Мэгинос поспешил вывести остальных из замешательства.

“Мы должны немедленно уходить!” – прошипел он. Компания без проблем преодолела тюремную решетку, их маленькие пушистые лапки двигались абсолютно бесшумно. Они пробежали под стулом спящего охранника и подоברались к стоявшему у стены большому мешку, в который капитан Вурст сложил изъятые оружие и другие вещи заговорщиков.

“Ищите свои вещи, – прошептал Мэгинос, когда он и Тильда открыли мешок. – Огласите свой выбор вслух, но не слишком громко.”

Принц Коллин запрыгнул в мешок и быстро нашел там свой меч, правда, слишком огромный, чтобы им мог пользоваться маленький мышонок.

“Это мое”, – прошептал принц, и в тот же момент меч уменьшился соразмерно его маленьким лапкам. Так Коллин, Тильда, Нез и Мэгинос вооружились и обзавелись необходимым снаряжением. Когда они уже выбрались из мешка, то увидели ухмыляющегося Филча, который ловко крутил в хвосте новоприобретенный кинжал.

“И где ж ты это раздобыл, а, маленький пронира?” – потребовал ответа Нез. Филч показал пальцем на спящего охранника.

“Он и не заметит пропажу, – сказал Филч. – Или ты хочешь забраться наверх и вернуть кинжал обратно?”

“Вы и не сможете, – ответил Мэгинос. – Заклинание подействовало, и теперь наши вещи изменились также необратимо, как и мы сами.”

Внезапно из камеры, в которой их держали до побега, раздался крик тревоги, и спящий охранник тут же проснулся.

“Быстрее, в сточную трубу!” – закричал Мэгинос.

“Мыши! – закричал только что проснувшийся охранник, но опомнившись, уже тише проговорил, – Погодите-ка. Это же они – мыши!”



Мышата бросились к решетке канализации, но остановились как вкопанные от жуткого крика, раздавшегося у них за спиной. Обернувшись, они в ужасе увидели, как охранники уменьшаются в размерах и превращаются во что-то новое.

“Венестра! – прокричал принц Коллин. – Она обо всем догадалась!”

## Цель главы

Убежать из замка, переместив всех мышек в дупло между ветвистых корней старого дуба во дворе замка. Это нужно сделать до того, как маркер песочных часов достигнет отметки Конец главы.

## Условная победы

Очистить плитку Двора замка (Courtyard) от всех миньонов и довести всех мышек до области с дуплом между корней дуба на плитке Двора замка.

## Условная поражения

Если маркер песочных часов достигнет отметки конца главы (жетон “The End”) на Треке главы до



того, как мышки доберутся до входа в дупло дуба, или все мышки окажутся схваченными одновременно, то мышки потерпели поражение.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон “The End” на страницу 6 (Page 6) Трека главы.

### Команда

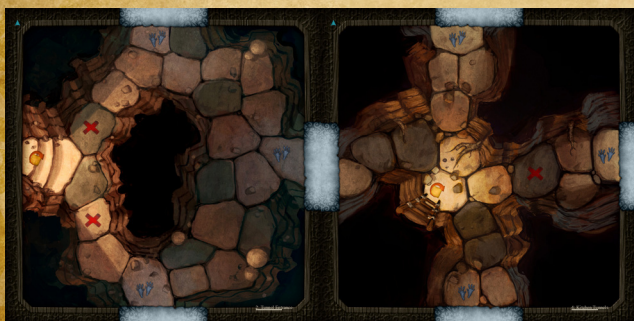
Выберите четырех мышек, которые будут играть в этой главе. Лили не может участвовать в игре в этой главе, т.к. она еще не присоединилась к компании мышей.

### Колода стычек

Перетасуйте стандартные карты стычек и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

### Плитка комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Комната стражи (Guard Room), Туннели под кухней (Kitchen Tunnels), Вход в туннели (Tunnels Entrance). Поставьте фигурки выбранных мышек на участок, отмеченный рисунком головы мыши. Расположите трех крысогоинов в Комнате стражи по обычным правилам (см. раздел “Расстановка противников на доске” с. 14 Книги Правил).



Изображение головы белой мыши отмечает стартовую позицию мышей.



## Особые правила главы

### Комната стражи (Guard Room)



Вся  
плитка:

2

- 1 Особая находка: Сокровище ремесленника (Tinkerer's Treasure). (Примечание: Этот предмет позволяет ремесленнику искать оружие или аммуницию по своему выбору).
- 2 Особый наплыв: 2 крысогоина.



### Сточная труба (Sewer)



Вся  
плитка:

2

- 1 Особая находка (на водных клетках): Рыболовный крючок и леска (Fish hook & Thread). (Примечание: Этот предмет позволяет мыши быстро взбираться в труднодоступные места, например, по отвесным склонам).





2

**Особое правило: Выход из сточной трубы:** До того, как какая-нибудь мышка сможет перейти на (разведать) следующую плитку, все мышки должны собраться по ту же сторону от воды, что и мышка-разведчик.

## Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)



Вся  
плитка:

1

- 1 Немного истории:** Когда герои пробираются в туннели под кухней, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

*Нез с высоко поднятым подбородком обозрел мрачные туннели, в которые вошли мышата.*

*“Мне кажется, что это мышиная нора, – задумчиво проговорил он, – вырытая много столетий назад.”*

*Внезапно по туннелям глухо пронесся чей-то знакомый крик.*

*“Это голос Миз Мэгги!” – вскрикнул Коллин.*

*“Мы должно быть где-то рядом с кухней, – заметила Тильда. – Кажется, несчастная женщина в беде. Давайте найдем ее как можно скорее.”*

- 2 Дополнительное задание:** Применяется в точке переворота плитки. Спасите Миз Мэгги: После зачистки туннелей под кухней от врагов, мышата могут выбрать точку переворота на этой плитке, чтобы пройти на кухню, где они смогут предотвратить козни Венестры против Миз Мэгги. Или же мышата могут пропустить эту опасность и вместо этого покинуть туннель через Вход в туннели. (Примечание: Помощь Миз Мэгги принесет достижение “Миз Мэгги в союзниках”, которое поможет в следующих главах.)



## Кухня (Kitchen)



Вся  
плитка:

1

2

3

5

- 1 Немного истории:** Когда герои входят на кухню, прочтите:

*Филч отодвинул расшатавшуюся плитку, и мышата высунули свои головы наружу. Перед ними предстала кухня и возвышавшаяся над всем кухарка Миз Мэгги. Дотошная и любящая чистоту пожилая женщина, кажется, собиралась мыть полы, но в данный момент она отчаянно пыталась раздавить тараканов, заполонивших ее кухню.*

*“Давайте-ка поможем ей!” – храбро сказал Коллин, вынимая свой меч.*

*“Может быть, обсудим это?” – предложил Филч.*

*“Что, испугался, Филч?” – упрекнул его Нез. Внезапно раздавшийся оглушительный визг заставил мышат оцепенеть, и над их укрытием на полу нависла гигантская тень Миз Мэгги.*

*“Мыыыыыи!!!” – завопила она.*

*“Испугался?” – переспросил Филч. – Да не то слово!”*

- 2 Особая расстановка:** Разместите 6 тараканов по обычным правилам, но только на полу кухни. Поместите 6 жетонов сыра и 2 дополнительных таракана на кухонный стол, являющийся особой областью для этой плитки (см. раздел “Особые области” с. 8 Книги правил).

- 3 Особый наплыв:** кот Броуди.

- 4 Особое правило: Голодные тараканы:** Пока есть сыр и нет мышат на кухонном столе, тараканы не двигаются, как обычно, к мышатам. Вместо этого они стремятся съесть весь сыр на столе. Бросайте по кубiku за каждого таракана на столе, что



пытается съесть сыр. Удаляйте 1 жетон сыра за каждый выброшенный «сыр» на кубике и переносите его на Сырное колесо. Когда сыра на столе не остается, тараканы начинают действовать как обычно.

- 5** **Особое правило: Привлечь внимание Миз Мэгги:** Когда мышонок побеждает таракана, бросьте кубик. Если **★ НЕ** выброшена этот мышонок получает от Миз Мэгги удар шваброй — мышонок сбит с ног, а побежденный таракан возвращается обратно на кухонный стол. Если **★ ЕСТЬ**, мышатам удастся обратить на себя внимание Миз Мэгги. Группа получает жетон достижения «Миз Мэгги в союзниках». Передвиньте маркер окончания главы на одно деление вперед. Получив это достижение, применять это особое правило больше не следует.

## Двор замка (Courtyard)



- 1** **Немного истории:** Когда мышата выбирают во внутренний двор, прочтите:
- Мышата пролезли сквозь крошечную трещину в стене замка и выбрались на ярко освещенный солнцем внутренний двор. Коллин, прикрыв глаза рукой от слепящего света, кивнул в сторону старого искривленного дуба, который возвышался на противоположной стороне двора.*
- “В детстве я взбирался на него множество раз, — проговорил он. — Не думаю, что в нынешнем состоянии я смогу залезть на него, как прежде.”*
- “Ну-ну, мой мальчик. Вы еще не так стары, — сказал Мэгинос, приободряя принца. — Кроме того, у нас теперь есть когти, которые будут нам подспорьем в этом деле.”*

*“А пока, может быть, нам лучше укрыться около дерева,” — сказала Тильда, указывая на верхику каменной стены, что окружала внутренний двор замка. На один из камней взгромоздилась огромная старая ворона. Она крутила головой, с интересом поглядывая на мышей то одним своим глазом, то другим.*

*“К дереву, живо!” — прокричал Мэгинос.*

- 2** **Особое правило: Вход в дерево:** Эта область — цель данной главы. Фигурку разрешается переместить с входа или на вход в дерево только с каменной плитки, непосредственно прилегающей к входу. Все другие места, пусть и соседние с деревом, не считаются соседними по отношению к входу в дерево. Вход в дерево считается безопасным местом от атак старой вороны, но на линии видимости оказывается лишь соседняя каменная плитка. Враги не могут войти в дерево.
- 3** **Особое правило: Подлая старая ворона:** Когда бросается кубик на передвижение, независимо для мышонка или врага, при результате «1» старая ворона налетает и наносит 1 неблокируемое повреждение той фигуре, что должна была двигаться.

## Продолжение истории

*Как только компания вступила в тень старого дерева, из высокой травы высунулись несколько пушистых мышинных мордочек.*

*“Сюда, скорее!” — шепотом позвала беглецов одна из мышей и вместе с остальными тут же скрылась в маленьком отверстии, находившемся между скрученными корнями. Эта неожиданная помощь приободрила друзей, ведь позади них раздавалось карканье вороны и пронзительные вопли крысы, которая стала добычей для подлой птицы.*

*Компания забежала в извилистый туннель, прогрызенный в древесине старого дуба. Света, попадавшего сюда из отверстия позади мышат, было достаточно, чтобы Коллин смог хорошо разглядеть дружелюбные мордочки своих спасителей. В лапах обе мыши держали вырезанные из веток копы, а мышь с белой шерсткой была облачена в броню из скорлупки грецкого ореха.*

*“Вы не здешние, не так ли?” — спросил их светло-коричневый мышонок-полевка.*

*“Нет,” — ответил Коллин и вопросительно посмотрел на Мэгиноса. Когда мистик одобрительно кивнул, принц добавил. — “Мы из замка.”*

*“О, я так и думал,” — сказал светло-коричневый мышонок. А его приятель с белой шерсткой наклонился к нему:*



“Кажется, эти замковые мыши не очень- то умны, а?” — излишне громко прошептал он, но другой мышонок лишь шикнул в ответ.

“Я бы вам действительно не советовал впредь выходить во двор средь бела дня, — продолжил беседу коричневый. — Старая ворона промахивается нечасто, а аппетит у нее отменный.”

“Ну, спасибо вам огромное, ребята, за то, что помогли нам оттуда выбраться, — вступил в разговор Нез, — А откуда вы сами будете?”

“Из Барксбурга,” — ответил белый мышонок.

“А где это?” — спросила Тильда.

“Вы в нем и находитесь, леди!”

Туннель закончился, и друзья издали вздох удивления при виде огромной пещеры, что предстала перед ними. Свод пещеры уходил далеко вверх — дальше, чем мыши-та могли видеть, и оттуда вниз падал слабый лучик солнечного света. И хотя пещера была поразительна, ее затмевало величие находившегося в ней мышино-го города, со всеми его зданиями, многие из которых были построены прямо в древесине дуба. Компания вышла к шумному рынку, на котором торговали, по-видимому, тем, что удавалось раздобыть в замке. В воздухе смешались ароматы зерна, опилок и мускусный запах несчетного множества грызунов.

К мышатам присоединились несколько охранников, которые сопровождали Коллина и его друзей по величественной лестнице, поднимавшейся спиралью вдоль стен пещеры высоко вверх.

Множество мышиных глаз с любопытством наблюдали за незнакомцами, пока их вели через город. Филчу определенно не нравилось такое внимание.

“Я не сделал ничего плохого,” — бормотал он себе под нос.

И вот лестница привела мышат к большому дому, вырезанному внутри древесного ствола. На пороге их уже ждала пожилая мышь. Она теребила руками свой передник, а ее красные глазки разглядывали прибывших, словно искали кого-то особенного. Один из охранников что-то прошептал ей на ухо, и она одобрительно кивнула.

“Из замка, да?” — спросила она.

“Да, мэм, — ответил Коллин. — Э-э, да, миледи?”

“Обойдемся без титулов, мой замковый мышонок, хотя многие здесь называют меня Матерью. Но имя мое — Линера, я — мэр Барксбурга.”

“Впечатляющий город, любезная леди,” — произнес Мэгинос с поклоном. Линера улыбнулась, а в ее глазах блеснула гордость. Затем, чтобы не тратить время попусту, стоя на пороге, гости были приглашены внутрь, где им предложили ломтики

сыра и чай из желудевых чашек. Но они чувствовали, что хозяйка чем-то очень встревожена.

“Вы были чрезвычайно добры к нам, Линера, но я вижу, что вас что-то сильно беспокоит,” — заметила Тильда. Линера улыбнулась, но ее лапки при этом задрожали.

“Наш город живет за счет того, что удастся раздобыть в замке, — сказала мэр. — Это всегда было довольно рискованным занятием, но в последнее время многие из наших лучших разведчиков стали пропа-дать.”

Одинокая слеза скатилась по мохнатой щеке Линеры.

“Пожалуйста, скажите, — умоляюще произнесла она, — вы не знаете, что случилось с моей дочерью, Лили?”







## Глава вторая Хвост Лили

*Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:*

Принц Коллин затянул пояс, поправил прикрепленный к нему меч и накинул на плечи свой темно-красный плащ. Нез вздохнул:

“У вас доброе сердце, юноша, я это знаю. Но возвращаться в замок – верх безрассудства.”

“Мой отец бы вернулся, – мрачно ответил Коллин. – Он бы поступил правильно.”

“Да, для него это было бы правильное решение. Но ваш отец – бывалый воин, тогда как вы – неопытный мальчишка.”

“Я уже взрослый, Нез!”

“Возможно, но вы еще зеленый, как та трава.”

В этот момент к ним подошел Мэгинос вместе с Тильдой и Филчем.

“А я бы сказал, что мальчик успешно преодолел все трудности, – вступил в разговор Мэгинос. – И как металл закаляется под многочисленными ударами на наковальне кузнеца, мы все либо станем закаленными и сильными, либо погибнем.”

“Умеешь ты приободрить, старик,” – проворчал Филч.

“Мэгинос прав насчет Коллина, – сказала Тильда. – Мы сблизились с жителями Барксбурга, я бы даже сказала, наши судьбы теперь переплелись. Кроме того, если наш принц говорит, что мы должны спасти дочь Линеры, кто из нас имеет право спорить?”

Филч поднял свою лапку, но никто не обратил на него внимания.

На выходе из Барксбурга компания была встречена толпой барксбургских мышей, пришедшей поддержать своих героев.

“Ущипните меня за усы, – удивленно проговорил Нез. – Какой дружелюбный народец.”

Из толпы, спотыкаясь, навстречу Мэгиносу выбежал крошечный мышинок, держащий в лапках листик клевера размером с него самого.



“Спасибо тебе, малыш, – поблагодарил его Мэгинос, принимая подарок. – Там, куда мы направляемся, удача нам очень пригодится.”

### Цель главы

Трое мышей пробираются в замок, чтобы спасти Лили, хвост которой прищемило мышеловкой. Мыши должны освободить Лили. Лили должна дожить до того момента, как остальные мышки до нее доберутся.

### Условия победы

Мыши должны победить всех врагов на плитке Хрустальных туннелей (Crystal Tunnels) и освободить Лили из мышеловки.

### Условия поражения

Если Лили получит слишком много ран и попадет в плен (см. раздел “Ранен” с. 17 Книги правил) или если маркер песочных часов достигнет отметки конца главы на Треке главы до того, как мыши спасут Лили, то мыши потерпели поражение.



# Подготовка

## Конец главы

Поместите жетон “The End” на страницу 5 (Page 5) Трека главы.

## Команда

Выберите четырех мышей, которые будут играть в этой главе. Лили должна быть одной из четырех отобранных мышек. В дополнение к своей стандартной экипировке Лили начинает игру с 1 кусочком сыра и картой находки Стремительное укрытие (Intense Covering).

## Колода стычек

Перетасуйте стандартные карты стычек и поместите колоду в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

## Плитки комнат

Возьмите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Двор замка (Courtyard), Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels), Хрустальные туннели (Crystal Tunnels).



Положите жетон мышеловки на клетку переворота плитки Хрустальных туннелей, потом поставьте поверх фигурку Лили. Поставьте остальных трех используемых в этой главе мышей на стартовую клетку, отмеченную на рисунке. Разместите трех крысовоинов на плитке Двора замка и одного таракана на плитке Хрустальных туннелей по обычным правилам (см. раздел “Расстановка противников на доске” с. 14 Книги Правил).

# Особые правила главы

## Лили в ловушке

До тех пор, пока Лили не будет освобождена из мышеловки, применяются следующие правила:

1. Лили не является частью команды мышей.
2. Лили не может двигаться или искать.
3. Каждый раз, когда вы будете расставлять противников согласно вытянутой карте стычек, выберите 1 маленького миньона и уберите его. Вместо него поставьте таракана на клетку с синими лапками, самую дальнюю от Лили на плитке Хрустальных туннелей. Если на карте стычек указаны только большие миньоны, все равно поставьте таракана в Хрустальные туннели.

## Важное примечание

Если среди мышей нет ремесленника Неза, они должны остановиться в Обеденном зале (Dining Hall) и поискать Вилку (Dinner Fork), чтобы иметь возможность освободить Лили из ловушки.

**Покои алхимика (Alchemist Chamber):** мыши НЕ МОГУТ разведывать Покои алхимика в этой главе.

## Двор замка (Courtyard)



Вся плитка:

- 1 **Особое правило: Вход в дерево:** Фигурку разрешается переместить с входа или на вход в дерево только с каменной плитки, непосредственно прилегающей к входу. Все другие места, пусть и соседние с деревом, не считаются соседними по отношению к входу в дерево. Вход в дерево считается безопасным местом от атак старой вороны, но на линии видимости оказывается лишь соседняя каменная плитка. Враги не могут войти



в дерево.

**2** **Особое правило: Подлая старая ворона:** Когда бросается кубик на передвижение, независимо для мышонка или врага, при результате «1» старая ворона налетает и наносит 1 неболируемое повреждение той фигуре, что должна была двигаться.

**3** **Особая находка: Кошачья мята (Catnip).** Искать можно только на клетках с поганками. (Примечание: Мята дает возможность мышкам прогнать кота Броуди вместо того, чтобы сражаться с ним.)

**4** **Особый наплыв: 1 паук.**



## Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)



**1** **Особая находка: Виноградина (Grape).** (Примечание: Виноградину можно использовать, как приманку для таракана, или скомбинировать ее с Вилкой (Dinner Fork), чтобы собрать катапульти.)



**2** **Дополнительное задание: Поиски Вилки (Dinner Fork).** После того, как мыши полностью очистят Туннели под обеденным залом от врагов, они могут решить воспользоваться точкой поворота плитки, чтобы попасть в Обеденный зал (Dining Hall), где могут попытаться раздобыть Вилку. Если в команде мышей есть ремесленник Нез или у них уже есть Вилка, то мышата могут пропустить эту опасность и пройти сразу дальше в Хрустальные туннели.

## Обеденный зал (Dining Hall)



Вся плитка:

**3**

**1** **Особая находка: Вилка (Dinner Fork).** (Примечание: Мыши смогут воспользоваться вилкой, чтобы освободить Лили из ловушки.)

Как только мышки найдут Вилку, сразу передвиньте жетон конца главы на 2 позиции вперед на Треке главы.

**2** **Особая находка: Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir).** (Примечание: Эликсиром можно вылечить мышь).



**3** **Особый наплыв: кот Броуди.**

## Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)



Вся плитка:

**1**

**2**

**4**



1

**Особая расстановка:** Разместите на плитке сколопендру Скиттер-Клак и трёх крысовоинов по обычным правилам.

Если в этот момент на плитке есть тараканы, то они также остаются на поле.

2

**Немного истории:** Когда герои входят в Хрустальные туннели, прочтите:

*С большой опаской мышата подступили к сверкающим туннелям. Жуткий темно-синий свет, исходящий от кристаллов, сразу стал действовать друзьям на нервы.*

*“Странный какой-то свет,” – проворчал Нез.*

*“Ты прав, мой друг,” – согласился Мэгинос.*

*Затем они вдруг увидели дальше по туннелю мчащуюся на одном месте мыш, определенно находившуюся в беде. Ее хвост был зажат в мышеловке, причем все ее попытки выбраться были безуспешными.*

*“Это Лили!” – закричал Коллин, и компания побежала ей навстречу. Но как только они попали под мрачный свет кристаллов, их взоры внезапно затуманились, и в сознание вторглось странное видение. В нем мышата увидели красивую молодую женщину, выглядевшую, однако, болезненной. Члены ордена, в котором состояла Тильда, суеились вокруг этой женщины, заботливо ухаживая за ней. И затем, так же внезапно, как и появилось, видение закончилось.*

*“Что это было?” – сдавленно вымолвил Филч. Тильда и Нез обменялись тревожными взглядами.*

*“Сейчас это неважно, – сказал*

*Мэгинос. – Мы должны немедленно помочь Лили.”*

3

**Особое правило: Освобождение Лили:** Ремесленник Нез (или любая другая мыш, если у команды героев есть Вилка) может освободить Лили взамен своего действия, если он находится на одной клетке с Лили. До тех пор, пока Лили не освободится, она не является частью команды, даже если другие мышки находятся рядом. Как только Лили освободится из ловушки, уберите жетон мышеловки с поля.

4

**Особый наплыв:** 1 крысовоин.







Глава третья

# Подчизца крыс

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Они стали героями для мышей Барксбурга. Но как бы приятно это ни было, мышата знали, что им предстояло принять трудное решение. Коллин ненавидел мысль о том, что его отец чахнет в подлых когтях Венестры. Мэгинос был с ним согласен, будучи обеспокоенным планами злой королевы.

“Она затевает что-то ужасное, – сказал мистик в тот день, когда компания сидела в зале совета Линеры, потягивая чай. – Если бы Венестра планировала только захват власти в королевстве, то она бы дождалась свадьбы с королем Эндоном, после которой он был бы в ее распоряжении.”

Нез и Тильда вскрикнули, потрясенные этими словами, но Мэгинос лишь покачал головой:

“Мне очень жаль, друзья мои, но это правда. К счастью для нас, она, кажется, не желает смерти королю Эндону. И вот это меня беспокоит, потому что для меня непостижимо, какие планы она вынашивает в своем жестоком разуме.”

“Тогда решено, – сказал принц Коллин. – Пусть мы и всего-то три дюйма от макушки до кончика хвоста, но мы должны спасти моего отца и королевство от замыслов Венестры, какими бы они ни были.”

“Я иду с вами, – сказала Лили. – Это меньшее, что я могу сделать, ведь вы спасли мне жизнь.”

Она улыбнулась Коллину, и принц очень понадеялся, что мышинный мех скрыл его застенчиво порозовевшие щеки.

“Что скажешь, Филч? – грубовато спросил Нез. – Готов рискнуть своей драгоценной шкуркой ради важного дела?”

Вор устало вздохнул и пожал плечами.

“Почему бы и нет, у жителей Барксбурга все равно нечего красть,” – ответил Филч.

Нез громко рассмеялся и хлопнул Филча по спине, из-за чего тот разлил на себя чай.



## Цель главы

Мыши возвращаются в замок, чтобы узнать хотя бы две подробности о планах Венестры. Мыши должны встретиться с капитаном Вурстом и победить его до того, как маркер песочных часов достигнет жетона конца главы на Треке главы.

## Условия победы

Чтобы выиграть, мыши должны разузнать хотя бы две подробности из трех о планах Венестры и победить всех врагов в Покоях алхимика (Alchemist Chamber). Победа также будет означать, что Мэгинос в дальнейшем, повышая свой уровень, сможет выбрать карту способностей Мипса.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.



# Подготовка

## Конец главы

Поместите жетон “The End” на страницу 5 (Page 5) Трека главы.

## Команда

Отберите четырех мышек, которые будут участвовать в главе. Мэгинос должен быть среди отобранных мышей. Мэгинос не имеет права выбирать и использовать карту способностей Мипса, пока не получит к ней доступ в Покоях алхимика (Alchemist Chamber).

## Колода стычек

Перетасуйте стандартные карты стычек и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

## Плитки комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Туннели под кухней (Kitchen Tunnels), Обеденный зал (Dining Hall), Хрустальные туннели (Crystal Tunnels). Поставьте 4 мышей на стартовую позицию (см. рисунок ниже). Начните эту главу, открыв карту стычек.



# Особые правила главы

В начале главы, когда мышата находятся в туннелях под кухней, прочтите:

*Мышата незаметно крались по древним мышиным туннелям под замком, как вдруг услышали знакомые вопли.*

*“Снова Миз Мэгги, – произнесла Тильда. – Нужно подняться на кухню.”*

*“Ты думаешь, что такая большая женщина, как эта кухарка, с нашей помощью станет менее беспомощной?” – проворчал Филч.*

## Кухня (Kitchen)



Вся плитка:

**1** **Особая расстановка:** Поместите двух элитных крысовоинов на кухонный стол (особая область на этой плитке). Затем поставьте еще 2 крысовоина на пол по обычным правилам.

**2** **Немного истории:** Когда герои пробираются на кухню, прочтите:

*Кухня выглядела так, словно была полем битвы, а Миз Мэгги была на грани нервного срыва. В таком состоянии Коллин ее никогда еще не видел.*

*“Единственное, что женщины ненавидят больше беспорядка – это крысы, – заметила Тильда. – И, кажется, тут сейчас предостаточно и того, и другого.”*

*Крысы Венестры бешено носились по кухне, явно наслаждаясь мучениями пожилой кухарки.*

*“Работенка как раз для меня, – сказал Нез, покачивая в руках свой тяжелый молот. – Заниматься уборкой я, конечно, не собираюсь, зато для крыс у меня есть кое-что особенное.”*



3

**Особое правило: Привлечь внимание Миз Мэгги:** Если у команды мышей НЕТ жетона достижения “Миз Мэгги в союзниках”, то применяется следующее правило: Когда мышонок побеждает крысу, бросьте кубик. Если ★ НЕ выброшена этот мышонок получает от Миз Мэгги удар шваброй – мышонок сбит с ног, а побежденная крыса размещается на кухонном столе. Если ★ ЕСТЬ, мышатам удастся обратить на себя внимание Миз Мэгги. Группа получает жетон достижения «Миз Мэгги в союзниках». Передвиньте маркер конца главы на одно деление вперед по Треку главы. Получив это достижение, применять это особое правило больше не следует.

4

**Особая находка:** Вилка (Dinner Fork) или Маскировка (Disguises). (Примечание: Вилку можно использовать, как катапульту, чтобы добраться до труднодоступных/ далёких областей. Маскировка позволит избежать боя с крысами.)



5

**Особое правило: Спрятаться в укрытие:** Если мышонок защищается от удаленной атаки, стоя на клетке с перевернутым ведром, он может добавить 1 к значению защиты, выпавшему на кубиках.

6

**Особый наплыв:** кот Броуди.

## Обеденный зал (Dining Hall)



Вся плитка:

1

2

3

4

5

1

**Немного истории:** Когда мышата пробираются в обеденный зал, прочтите:

*Обеденный зал был наполнен возбужденным писком крыс, горстка которых сидела на столе,*

*бросая игральные кости размером с мышиную голову. Одна из крыс подняла двумя лапами кубик и с грохотом бросила его катиться по деревянной поверхности. Остальные крысы разразились смехом, увидев результат на кубике, а неудачник неохотно отдал свои кусочки сыра товарищам. Коллин и его друзья подкрались поближе, оставаясь в безопасной тени. Крысы продолжали играть в кости, не ведая о вторжении. Они болтали без умолку, жалуясь на все на свете: Венестра, по словам крыс, очень любила покомандовать, и им не нравились ее приказы.*

*Внезапно из тени раздался оглушительный чих, и в комнате воцарилась гробовая тишина.*

*“Ой”, – пропищал Филч, зажимая нос. Мышата подняли взгляды вверх и посмотрели на крыс, гневно уставившихся на них со стола.*

*“Филч, – процедил Нез сквозь сжатые зубы, – если мы выберемся отсюда, я сам тебя прибую!”*

2

**Особая расстановка:** Если у героев НЕТ жетона маскировки (Disguises), то когда они входят в Обеденный зал, они встречают большую группу крыс, распивающих вино и поедающих сыр на обеденном столе. Поставьте 3 крысовоина по обычным правилам и 2 элитных крысовоина и жетон Виноградины на стол (особая область для плитки Обеденный зал).

Если у мышей в общей собственности ЕСТЬ жетон маскировки, когда они входят в Обеденный зал, герои используют маскировку, чтобы обмануть крыс, и присоединяются к игре в кости. Поставьте всех мышек на стол. Поставьте также на стол 6 крысовоинов. Не добавляйте карты инициативы крыс на Трек инициативы и оставьте текущий порядок карт инициативы мышей на треке.

3

**Особое правило: Игра в кости:** Если мыши замаскировались, они играют в кости с крысовоинами. В порядке инициативы каждая мышь выбирает себе соперника среди крыс. Мышь делает ставку 0-3 кусочка сыра из своего запаса. Игрок кидает 4 кубика действий за мышку, затем он может один раз перебросить количество кубиков, равное Знаниям мыши (Lore Value) или меньше. После этого считается количество ★ на кубиках. Теперь игрок бросает 5 кубиков за крысу и подсчитывает количество ★.

Если у мыши получилось больше ★, мышь выиграла эту игру. Уберите крысу с игрового поля, а мышь получает количество кусочков сыра, равное ее ставке. Если ставка была нулевая, то мышь все равно получает 1 кусочек сыра. После чего играет следующая мышка.



Если у крысы выпало столько же или больше ★, ставка мыши сбрасывается в коробку. Если при этом мышь ставила 0, то игра в кости сразу же прекращается, и крысы бросаются в атаку. В этом случае положите карту инициативы крысовоина на самый верх Трека инициативы, сдвинув все лежащие там карты на одну позицию вниз.

Продолжайте использовать это правило до тех пор, пока на поле не останется ни одной крысы (все крысы будут побеждены в игре в кости или перебиты в бою).

**4 Немного истории:** Если мышата сыграли с крысами в кости, то после того, как все крысы были побеждены в игре или в бою, прочтите:

*Как известно, азартные игры и крепкие напитки способны развязать язык даже самым молчаливым грызунам. Во время своей небольшой пирушки, одна из крыс случайно обмолвилась, что капитан Вурст находится на особом задании по приказу Венестры. Ему было поручено найти мистический том, в котором, как боялась Венестра, раскрывался секрет ее уязвимости. Всем крысам было строго наказано охранять книгу после того, как ее наконец обнаружат, дабы она не попала в руки мышиных приверженцев.*

Мыши теперь выяснили 1 подробность о планах Венестры. Передвиньте маркер конца главы на 1 позицию вперед на Треке главы.

**5 Особый наплыв:** кот Броуди.

## Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)



Вся  
плитка:

1

**1 Особая находка:** Привал (Rest Spot). (Примечание: Эта карта позволяет мышкам восстановить здоровье.) Мыши могут произвести этот особый поиск, только если на поле нет врагов.

## Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)



Вся  
плитка:

1

**1 Особое правило / Немного истории: Видение:** Когда мыши впервые заходят в Хрустальные туннели, после того, как расставлены миньоны для стычки согласно обычным правилам, каждый игрок - в порядке карт на Треке инициативы - кидает количество кубиков, равное Знаниям мыши (Lore). Любую мышь, которая выбрасывает одну или больше ★, посещает видение. Мышь замирает, пораженная увиденным. Положите жетон Оглушен (Stunned) на ее карту инициативы.

Если хотя бы у одного из мышат было видение в Хрустальных туннелях, прочтите:

*Маленький мышенок пошатнулся и оперся лапкой о стену туннеля, чтобы не упасть. Его сознание наполнилось наводящими ужас видениями. Он увидел сверкающие остроконечные шпиль величественного эльфийского города Некстора. Но город находился в опасности, его белоснежные стены были окружены армией Венестры. Среди орд захватчиков было жуткое извергающее пар чудовище из железа и стали. И...о нет! Монстр выдохнул громадную струю пламени, которая разнесла на куски прекрасные стены Некстора. Падение Некстора стало лишь вопросом времени.*

Герои узнали 1 подробность о планах Венестры. Передвиньте маркер конца главы на 1 позицию вперед на Треке главы.



# Покои алхимика (Alchemist Chamber)



Вся  
плитка:



**1** **Особая расстановка:** Поставьте капитана Вурста и 2 элитных крысогоина на стол алхимика (особая область для этой плитки). Поставьте еще 2 элитных крысогоина на книжную полку (особая область на этой плитке).

**2** **Особое правило: Враги теряют лидера:** Если команда мышей побеждает капитана Вурста, сразу же киньте кубик за каждого элитного крысогоина в игре. Если выпала ★, уберите этого элитного крысогоина с поля. Потеря лидера стала слишком большим испытанием для крыс.

**3** **Немного истории:** Если мышата победили капитана Вурста в покоях алхимика, прочтите:

*Капитан Вурст рассмеялся в лицо своим врагам-мышатам. Поражение, казалось, сделало темного крыса лишь более дерзким.*

*“И чего вы, никчемные мыши, надеетесь добиться перед лицом могущества Венестры? Как только Ее Величество обнаружит вас, вам конец, уверяю!”*

*“Мы остановим ее, Вурст,” – выкрикнул Коллин, но капитан лишь снова засмеялся.*

*“Вы умрете, – прорычал Вурст. – Сборка Зверя почти завершена, и как только все будет готово, Венестра отправит его на войну. Как тебе это, юнец? Думать о том, что твой отец приложил столько усилий, чтобы достичь мира с эльфами Некстора. Как, по-твоему, они поступят, обнаружив у своих стен армию под знаменами вашей семьи?”*

*“Ну конечно! – воскликнул Мэгинос. – Это объясняет, почему Венестра не стала утруждать*

*себя свадьбой или убийством короля Эндона. Все это – лишь хитроумная уловка, чтобы развязать войну. Действия Венестры породят анархию, и затем она просто исчезнет. Но зачем, Вурст?”*

*“Я вам ничего больше не скажу, сероусые, – раздраженно ответил Вурст, пытаясь подтянуться на ноги. – Но как только вы попадетесь в руки моей королеве, я вытрясу из вас все, что вам известно.”*

*Тильда заметила подвешенную к поясу капитана сумку и, увидев, как что-то внутри нее шевельнулось, воскликнула:*

*“Проклятие! Что у него в этой сумке?”*

*Мэгинос с любопытством взглянул на имущество Вурста.*

*“И вправду, что же там?” – громко спросил он, вспоров сумку ножом. Ярко-красная божья коровка вылетела наружу и, немного покружив в воздухе, приземлилась на плечо Мэгиноса.*

*“Мисс! – удивленно воскликнул старый мистик. – Как же я рад снова увидеть тебя, старый друг.”*

*Мэгинос нежно погладил божью коровку. В этот момент Вурст, воспользовавшись заминкой, оттолкнул Коллина в сторону и бросился бежать.*

*Однако Лили была настороже и, натянув тетиву лука, приготовилась выстрелить. Коллин положил лапку ей на плечо и сказал:*

*“Нет, пусть уходит. Все-таки он был другом моего отца и верно служил нашей семье на протяжении многих лет. Несмотря на тяжесть его вины, мы не станем стрелять ему в спину. Кроме того, он рассказал нам больше, чем думает, и теперь мы знаем, каким должен быть наш следующий шаг.”*

Мыши теперь выяснили 1 подробность о планах Венестры. Передвиньте маркер конца главы на 1 позицию вперед на Треке главы.

**4** **Особая находка:** Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir). (Примечание: Эликсиром можно вылечить мышь).

**5** **Особая находка:** 1 любой свиток (Scroll card). (Примечание: Свитки содержат различные заклинания, но применяются только 1 раз, после чего карта сбрасывается).

**6** **Особый наплыв:** Поставьте 1 элитного крысогоина на стол алхимика.







## Глава четвертая

# Стальной зверь

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Нез опустил взгляд в пол, и на его лице застыло стыдливое выражение.

“Я себя чувствую трусом, когда думаю о том, что должен буду сделать,” – пожаловался он, но Коллин лишь улыбнулся и похлопал Неза по плечу.

“Со мной все будет в порядке, мой старый друг, – заверил его принц. – Кроме того, обе миссии в равной степени крайне важны.”

Мышата решили помешать планам Венестры сразу в двух местах. Коллин в сопровождении еще двух мышат собирался пробраться в спальню своего отца и попытаться его спасти. Все согласились, что король Эндон должен быть как можно скорее освобожден, чтобы Венестра не могла больше использовать его в качестве заложника. Нез возглавлял вторую группу, которая собиралась проникнуть в кузницу и выяснить, что за безумие сотворила Венестра с механическими изобретениями Неза. Мысль о том, что результаты его труда использовались для грязных целей Венестры, сжигала ремесленника изнутри. Выполнив свою задачу, группа мышат под руководством Коллина должна была встретиться в кузнице с отрядом Неза. Мышата нервничали из-за предстоящего разделения, но были тверды в своем решении. Друзья попрощались друг с другом.

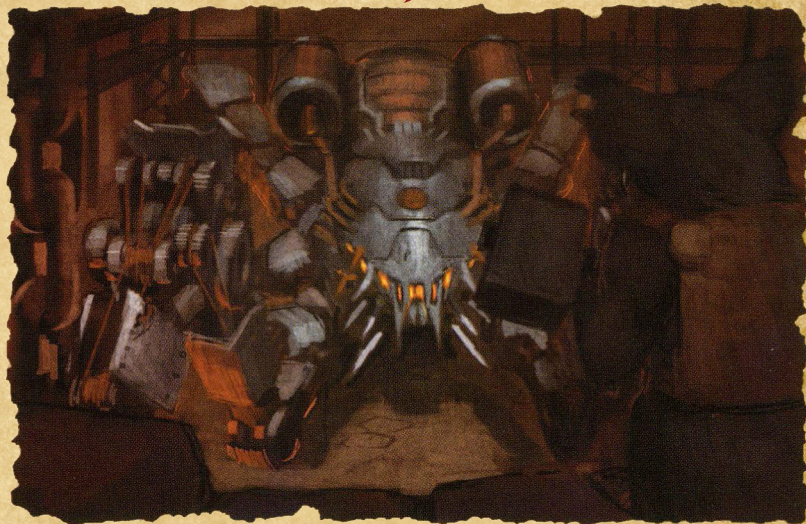
“Ну, хватит мешкать...” – проговорил Нез, не любящий долгих прощаний.

## Цель главы

Герои разбиваются на 2 команды. Они должны прокрасться в Кузницу, чтобы узнать, что за чудовищную машину собирает Венестра.

## Условия победы

Мышата выиграли в этой главе, если они победили всех



противников в Кузнице (The Forge) до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы на Треке главы.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достиг жетона конца главы до того, как мыши добились своей цели, или если все 3 мышки из одной группы захвачены и ни одной активной мыши из этой группы не осталось на поле, то мыши потерпели поражение.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) на Треке главы.

## Команда

Все 6 мышей принимают участие в этой главе. После зачистки Покоев алхимика они разбились на 2 команды по 3 мышки в каждой. Принц Коллин должен быть в одной команде, тогда как ремесленник Нез в другой.



## Колода стычек

Перетасуйте стандартные карты стычек и поместите колоду в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

Так как мыши в этой главе разбиты на две команды, может возникать такая ситуация, что одна команда тянет карту стычки в то время, как на колоде стычек лежит активная карта стычки другой команды. Согласно правилам активная карта сбрасывается, и вместо нее кладется новая карта стычки. Двух активных карт стычек в игре быть не может.

## Плитка комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Покои алхимика (Alchemist Chamber), Слив сточных вод (Sewer Drain Pipe), Покои короля (King's Chamber), Кузница (Forge).



Поставьте все 6 мышей на стол алхимика в Покоях алхимика (особая область на этой плитке). Расположите 5 крысовоинов в Покоях алхимика по обычным правилам (см. раздел "Расстановка противников на доске" с. 14 Книги правил).

## Особые правила главы

### Подзти вместе с пауками

После того, как мыши победят двух пауков в Покоях короля, начинает действовать следующее правило: за

каждого нового убитого паука передвиньте жетон конца главы вперед на 1 позицию на Треке главы.



## Покои алхимика (Alchemist Chamber)



Вся  
плитка:

1  
2  
3

**1 Немного истории:** После того, как мышата победят всех врагов в покоях алхимика, прочтите:

*Мышата взглянули на книжный шкаф, и их надежды стали таять. На той полке, где некогда покоилась толстенная книга, теперь было пусто, если не считать слоя пыли.*

*"Моя книга! – задыхаясь, выдавил Мэгинос. – На ее пожелтевших страницах лежит ключ к решению нашей проблемы – я в этом уверен!"*

**2 Особое правило: Разделиться:** После того, как все враги в Покоях алхимика будут разгромлены, поставьте Неза и еще 2 мышки в точку переворота плитки - это будет команда Неза. Затем поставьте принца Коллина и 2 оставшиеся мышки на клетку, соседнюю с выходом, ведущим в Покои короля - это команда принца Коллина. Продолжайте игру - следующий ход делает принц Коллин. В свой ход принц Коллин должен произвести разведку (Explore action) плитки Покоев короля, чтобы провести свою команду внутрь. Кто-нибудь из команды Неза должен произвести разведку (Explore action) в точке переворота плитки, чтобы команда Неза могла спуститься в Хрустальные туннели.



Пока герои разделены на две команды, они используют один Трек инициативы, но при наплывах, использовании способностей или общего имущества и других случаях, мыши действуют, как две независимые группы. Наплывы разыгрываются только на плитках, где они начались, предметы из общего имущества нельзя передавать между двумя командами, способности, которые воздействуют больше, чем на одну мышку, оказывают влияние только на мышей из той же команды.

**3** Особый наплыв: 2 крысовоина.

## Покои короля (King's Chamber)



Вся  
плитка:

**2**

**4**

**1** Особая расстановка: Поставьте 1 паука на кровать короля. Положите карту инициативы паука на следующее свободное место на Треке инициативы и продолжайте игру. Когда мыши уничтожат первого паука в Покоях короля, сразу же добавьте еще одного паука на кровать короля и не обновляйте Трек инициативы.

**2** Немного истории: Как только в покоях короля будут побеждены оба паука, пусть игрок, который играет за принца Коллина прочтет вслух следующий текст:

*Коллин забрался на подушку, на которой покоилась голова его отца, и пришел в отчаяние от увиденного. Лицо короля Эндона было болезненно бледным, а его дыхание было настолько слабым, что в первое мгновение Коллин испугался, что его отец умер. Мышонок похлопал короля по*

*щеке, но тот никак не отреагировал. Красные ранки на шее короля Эндона и многочисленные пауки, ползающие по стенам и потолку, лишь подтвердили подозрения Коллина.*

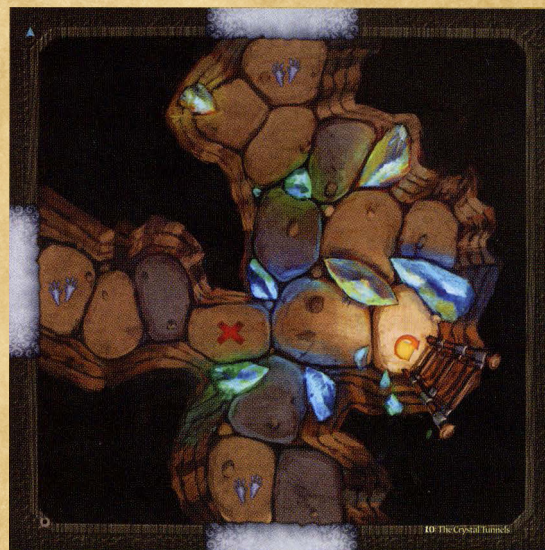
*“Яд,” – прошептал принц. Он был вынужден признать, что в данный момент ничего не может сделать для спасения своего отца.*

**3** Особая находка: Виноградина (Grape). (Примечание: Виноградину можно использовать, как приманку для таракана, или скомбинировать ее с Вилкой (Dinner Fork), чтобы собрать катанульту).



**4** Особый наплыв: Если наплыв случился в Покоях короля, то король слегка пошевелился во сне. Это придало сил мышам. Прибавьте 1 к боевому урону (Battle Value) каждой мыши в команде принца Коллина. Усиление действует, пока мыши не покинут Покои короля.

## Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)



Вся  
плитка:

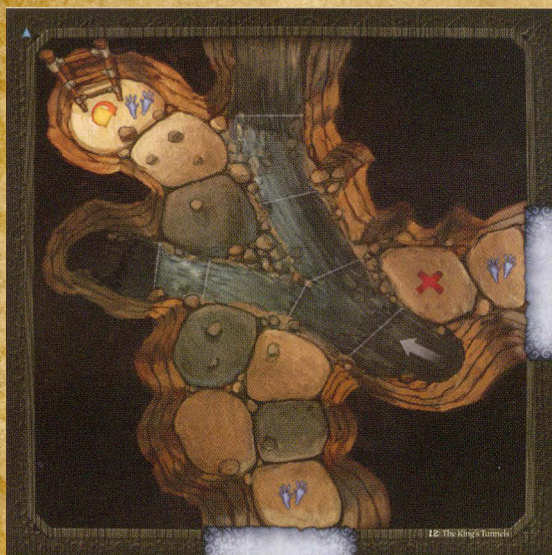
**1**

**1** Особая расстановка: Когда мыши исследуют эту плитку (Explore action), вытащите карту стычки, как обычно. Если в карте указаны пауки, поставьте вместо них пещерную сколопендру.

Свет магических кристаллов на этой плитке делает тараканов агрессивными. После того, как разложены все карты инициативы для этой плитки, если на плитке есть тараканы, переместите карту инициативы тараканов на первое место Трека инициативы, сдвинув все остальные карты вниз, если необходимо.



## Туннели под покоем короля (King's Tunnels)



Вся  
плитка:

1

2

**1** Особое правило: Уйти из туннелей под покоем короля: До того, как какая-нибудь мышь сможет разведать следующую плитку (чтобы покинуть Туннели под покоем короля), все мыши из той же команды должны собраться на том же берегу, что и мышь-разведчик.

**2** Особая находка: Сырный тайник (Cheese Cache). (Примечание: Эта карта дает мышам дополнительный сыр). Этот особый поиск может быть осуществлен, только если на плитке нет врагов.



## Слав сточных вод (Sewer Drain Pipe)



Вся  
плитка:

2

1

**1** Немного истории: Когда Нез попытается пробраться из подземелья со сточной трубой к трубопроводу, прочтите:

Мускулы на руках Неза вздулись от напряжения, когда он попытался расширить брешь между каменной стеной и соединительным элементом трубы, используя свой молот в качестве рычага. Муфта поддавалась на удивление легко, так что Нез еле успел ее подхватить до того, как она брякнула об пол.

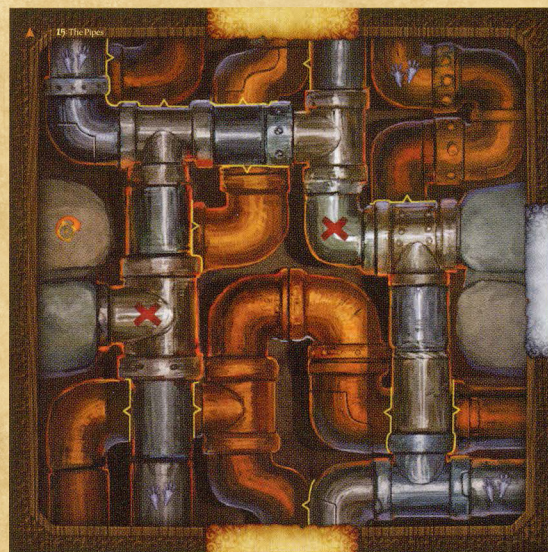
“Чуть было не уронил!” — облегченно вымолвил он. Открывшаяся за муфтой щель оказалась достаточно большой, чтобы мышата смогли протиснуться через нее и таким образом попасть в трубопровод.

Передвиньте маркер конца главы на 1 позицию вперед по Треку главы.

**2** Особая находка: Вилка (Dinner Fork). (Примечание: из Вилки можно сделать катапульту).



## Трубопровод (The Pipes)



Вся  
плитка:

1

2

**1** Особая находка: Привал (Rest Spot). (Примечание: Эта карта позволяет мышам восстановить здоровье). Мыши могут провести этот особый поиск, только если на поле нет врагов.



**2** Особое правило: Вход в кузницу через трубопровод: Мышь может исследовать (Explore) Кузницу, чтобы перейти из Трубопровода в Кузницу, не смотря на то, что в Кузнице нет стандартного отмеченного цветом входа.



Чтобы перебраться из Трубопровода в Кузницу, положите жетон Выхода из трубы (Pipe overlay token) на клетку плитки Кузницы, соседнюю с нагромождением цепей. Затем поставьте мышей на жетон Выхода из трубы. Считайте жетон Выхода из трубы особой областью для плитки Кузницы.



## Кузница (The Forge)



Вся  
плитка:



**1 Особая расстановка:** Разведывая Кузницу, вытаскивайте карту стычки, как обычно, но после расстановки противников согласно вытаскиваемой карте стычки сразу же вытаскивайте вторую карту стычки. Если все места для размещения миньонов уже заняты, используйте кучу угля, как дополнительное место для размещения врагов.

**2 Немного истории:** Когда мышата проберутся в кузницу, прочтите:

*“Святые булочки, вы только взгляните на это!” – в изумлении выдохнул Нез. Кузница, представлявшая собой внушительных размеров подземелье, теперь была во власти свирепо выглядывшей машины, которая высоко возвышалась даже над людьми, а не то, что мышатами. Крысы, прислужники Венестры, ползали по чудовищу*

*из железа и стали, вбивая заклепки и закручивая винты. Это была определенно низкосортная работа – Нез лишь покачал головой, наблюдая небрежно выкованные металлические пластины и беспорядочную сборку, но, тем не менее, даже он был изумлен совершенной невероятностью механизма. Нез указал на два уродливых паровых котла, приделанных к спине чудовища.*

*“Похоже, в них будет находиться пар, – предположил он. – Но для чего?”*

*Шесть металлических ног, расположенных по бокам Зверя и напоминавших лапы краба, состояли из узловатых суставов, соединявшихся между собой шкивами и веревками. Из передней части туловища Зверя беспорядочно торчали отвратительного вида шипы. В верхней части головы виднелись решетчатые отверстия, сквозь которые лилось наружу мерцающее янтарное свечение, как если бы внутри чудовища пылало потустороннее пламя.*

*Кузница просто кишела рабочими. Одни плавил металл, другие ковали пластины или подбрасывали в горн уголь, некоторые же бегали внутри огромных колес и приводили в движение хитроумные механизмы, состоявшие из валов и шестеренок. Мышатами овладело столь сильное удивление, что они застыли на месте, потрясенные невероятными масштабами и непреодолимой мощью производства, организованного Венестрой.*

*Но заминка была недолгой. Внезапно из соседнего колеса сошла крыса и тотчас их обнаружила.*

*“Эй! Вы кто такие?” – заверещала она.*

**3 Особый наплыв:** капитан Вурст. Если мышши победили капитана Вурста, сразу киньте кубик за каждого крысовоина в игре. Если выпала ★, уберите этого крысовоина с поля. Потеря лидера явилась слишком сильным ударом для крыс.





Глава пятая

# Котак-мызика

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

“Хорошая новость, что король Эндон жив, хотя и находится в смертельной опасности, – рассуждал Мэгинос. – Плохая же новость в том, что Венестра готова развязать войну с Некстором и выставить все так, будто это затея короля. И я не уверен, что мы сможем ее остановить, но думаю, мы должны попытаться предупредить эльфов и известить их, что наше королевство захвачено.”

“И как нам это удастся сделать? – произнес Филч, закатив глаза. – Хочу напомнить, что нам с простой кухаркой-то пришлось изрядно помучиться.”

“И, кроме того, мы не сможем добраться до Некстора вовремя,” – заметила Тильда.

“Верно, – согласился Мэгинос. – Но я знаю кое-кого, кто сможет. Однако, убедить его помочь нам будет очень не просто, а на пути нас наверняка будут ожидать серьезные трудности.”

“О, очередной способ подойти,” – огрызнулся Филч.

“Да уймись ты! – рявкнул Нез. – Если мудрый Мэгинос полагает, что это срабатает, тогда все мы будем рады внести свою лепту. Мэгинос, продолжай.”

“Благодарю тебя, Нез, – ответил мистик. – Все просто. Нам нужен Броуди.”

Как оказалось, Нез ошибался. Никто на самом деле не был рад в этом участвовать.

## Цель главы

Найти и победить кота Броуди!

## Условия победы

Мышата выиграли в этой главе, если они победили кота Броуди до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы на Треке главы. Если вы играете кампанию в Mice & Mystics, то после того, как кот Броуди будет повержен, положите жетон Коготь Броуди изображением когтя вверх в общую собственность мышей и прочтите :



Одержавшие победу мышата тяжело дышали, но стояли с ликующими выражениями на мордочках перед страшным старым котом.

“Теперь послушай меня, ты, урод! – сказал один из мышат, размахивая отломанным когтем перед мордой Броуди. – От тебя всегда было одно лишь беспокойство, но мы великодушно решили вознаградить тебя за, ээ..годы верной кото-службы. Нам известно тайное местечко с кошачьей мятой совсем рядом с замком. Когда ты услышишь наш зов, ты сразу же примчишься, и мы расскажем тебе про это место подробнее. Договорились?”

Броуди, пошатываясь, отступил назад, затем развернулся и пропустил бежать, но мышата успели увидеть, как загорелись его глаза при мыслях о возможности заполнить свою любимую мяту.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достиг жетона конца главы до того, как мыших достигли своей цели, или если все мыших были захвачены и ни одной активной мыших не осталось на поле, то мыших потерпели поражение.



# Подготовка

## Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) на Треке главы.

## Команда

Выберите четыре мышки, которые примут участие в игре в этой главе.

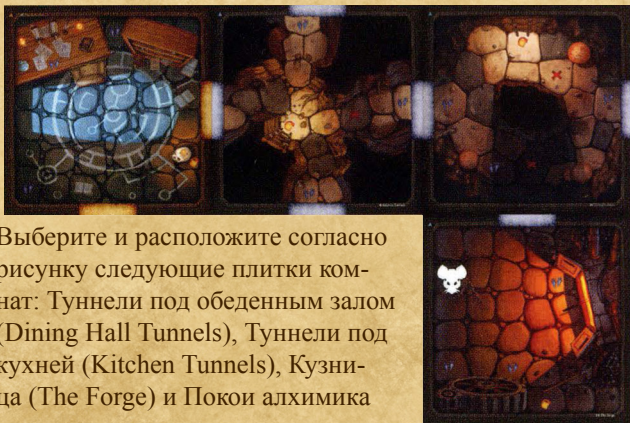
## Колода стычек

Перетасуйте карты стычек повышенной сложности и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Затем случайным образом втемную выберите 2 стандартные карты стычек и положите поверх готовой колоды.

## Колода боссов

В этой главе используется колода боссов, чтобы добавить случайности в некоторые наплывы. Отберите следующие карты инициативы: капитан Вурет, Скиттер-Клак и одну из карт кота Броуди - перемешайте и расположите колоду рубашкой вверх возле общей собственности мышей.

## Плитки комнат



Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels), Туннели под кухней (Kitchen Tunnels), Кузница (The Forge) и Покои алхимика (Alchemist Chamber). Поставьте четырех мышей на клетку с нагромождением цепей на плитке Кузницы и расположите трех элитных крысогоинов по обычным правилам (см. раздел "Расстановка противников на доске" с. 14 Книги правил).

# Особые правила главы

**Хрустальные туннели:** Мышки не могут входить в Хрустальные туннели (Crystal Tunnels) в этой главе.

## Кузница (The Forge)



Вся  
плитка:

1  
2

1

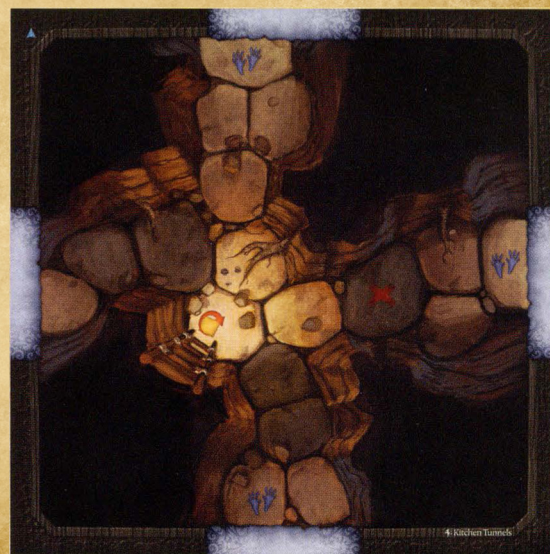
**Особая находка:** Маскировка (Disguises). (Примечание: Маскировка позволяет мышам избежать боя с крысами.) Только вор Филч может проводить этот особый поиск.



2

**Особый наплыв:** 2 крысогоина.

## Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)



Вся  
плитка:

1



- 1 **Особая находка:** Сырный тайник (Cheese Cache). (Примечание: Эта карта дает мышам дополнительный сыр.)



## Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)



Вся плитка:

1

- 1 **Особая находка:** Виноградина (Grape). (Примечание: Виноградину можно использовать, как приманку для тараканов, или скомбинировать ее с Вилкой (Dinner Fork), чтобы собрать катапульту).



## Покои королевы (The Queen's Chamber)



Вся плитка:

1

2

3

5

- 1 **Особая расстановка:** Вытяните карту стычки, как обычно, но к перечисленным на ней противникам добавьте еще 1 паука.

- 2 **Немного истории:** Когда мышата проберутся в покои королевы, прочтите:

*Мышатам пришлось нелегко, но они помогли друг другу, как могли, пока пробирались по узкой винтовой лестнице, ведущей наверх. Поднявшись, друзья проскользнули через потайную дверь, кем-то бесечно оставленную приоткрытой, и вошли в личные покои Венестры.*

*“Когда-то это была комната моей мамы, — со злобой в голосе произнес Коллин. — Присутствие Венестры оскверняет мои воспоминания об этом месте.”*

*Некогда изысканная комната теперь превратилась в ужасное паучье пристанище. Толстые нити блестящей паутины тянулись отовсюду и местами были такими плотными, что сквозь них было абсолютно ничего не видно. Нездоровое зеленое свечение пульсировало в углу комнаты, и, будучи на противоположной стороне, Лили смогла различить богато украшенный трельяж, выполненный из латуни. Рядом с ним возвышались искусной работы часы, издававшие зловещее тиканье.*

- 3 **Особое правило: Паутина повсюду:** Пока на плитке есть враги, если мышка, бросив кубик для передвижения, выбросила 1, то она попадает в паутину (на карту инициативы мыши кладется жетон «Опутан паутиной» (Webbed)).

- 4 **Особая находка:** Расческа Венестры (Venestra's Brush). Находясь на трельяже королевы (особая область на этой плитке), мышь может попробовать найти Расческу Венестры. Если поиск был успешным, вместо карты находки, как обычно, игроки получают жетон достижения «Расческа Венестры».



Если герои нашли Расческу Венестры, передвиньте жетон конца главы по Треку главы на 1 позицию вперед.

- 5 **Особый наплыв:** Поставьте 1 паука на трельяж королевы.



## Обеденный зал (Dining Hall)



Вся  
плитка:

2

- 1 **Особая находка:** Вилка (Dinner Fork). (Примечание: Вилку можно использовать, чтобы позвать кота Броуди на кухню.)
- 2 **Особый наплыв:** Для первого наплыва в Обеденном зале вытащите верхнюю карту из колоды боссов и поставьте этого босса на плитку по обычным правилам. Если еще какие-то наплывы случаются в Обеденном зале, поместите 3 элитных крысовоина по обычным правилам.



## Кухня (Kitchen)



Вся  
плитка:

2

- 1 **Особое правило:** Позвать кота: Находясь на кухонном столе (особая область для этой плитки) и имея в своем распоряжении Вилку, мыш, вместо своего действия, может попытаться

попасть кусочком сыра в колокольчик Миз Мэгги, чтобы позвать кота Броуди. Чтобы кинуть сыр, уберите 1 кусочек сыра с карты мыши и киньте кубик действий. Если выпала ★, то мышке удалось позвонить в колокольчик и позвать кота Броуди. Поставьте Броуди на самую дальнюю от мышек клетку с синими лапками.

- 2 **Особый наплыв:** Для первого наплыва на Кухне вытащите верхнюю карту из колоды боссов и поставьте этого босса на плитку по обычным правилам. Во время последующих наплывов на Кухне, поместите 3 элитных крысовоина по обычным правилам.

## Покои алхимика (Alchemist Chamber)



Вся  
плитка:

1

3

- 1 **Немного истории:** Когда мышата проберутся в покои алхимика, прочтите:

“Ах, моя славная комната”, – любовно произнес Мэгинос, но тут же замер на месте. Он поднял вверх свою лапку, и компания остановилась, в крошечных сердечках мышат стал просыпаться страх. К ним спиной на кресле Мэгиноса сидела и что-то искала на его неприбранном рабочем столе Венестра собственной персоной.

Ледяной ужас охватил друзей, и они со всей скоростью кинулись искать укрытие в тени книжного шкафа. Там мышата сжались, боясь пошевелиться, до тех пор, пока не услышали, как вдалеке, в покоях королевы раздался бой курантов.

Венестра подскочила от этого грохота и тотчас же направилась к двери. Она вышла из комнаты, бормоча, что Мэгинос – старый болван.



2

**Особая находка:** 1 любой свиток (Scroll card). (Примечание: Свитки содержат различные заклинания, но применяются только один раз, после чего карта сбрасывается.)



3

**Особый наплыв:** Для первого наплыва в Покоях алхимика вытащите верхнюю карту из колоды боссов и поставьте этого босса на плитку по обычным правилам. Во время последующих наплывов в Покоях алхимика, поместите 3 элитных крысовоина по обычным правилам.







Глава шестая

# Поля Барксбурга

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Свои надежды мыши возлагали на довольно рискованный план. Им нужно было предупредить Некстор и сделать так, чтобы их сообщение было получено раньше, чем выступит армия Венестры - это означало, что они не могут доставить сообщение сами.

“Но, - сказал Мэгинос, - если у нас получится использовать Броуди, пообещав ему кошачью мяту, то, возможно, мы сможем заставить старую ворону оказать нам услугу.”

“Просто отличный план, - буркнул Филч, - верная смерть, а от кота или вороны - не так важно.”

“Неприятно это признавать, - сказал со вздохом Нез, - но мне кажется, на сей раз этот бездельник прав.”



## Цель главы

Выиграть битву на полях Барксбурга и победить старую подлую ворону до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы.

## Условия победы

Чтобы выиграть, мыши должны победить старую подлую ворону и всех врагов во Дворе замка (Courtyard) до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) Трека главы.

### Команда

Отберите четырех мышек, которые будут участвовать в главе. Нез должен быть среди отобранных мышей.

*Примечание: Если игроки не играли главу 5 и у них нет жетона достижения Коготь Броуди, то положите жетон достижения Коготь Броуди в общую собственность изображением когтя вверх.*

### Колода стычек

Перетасуйте карты стычек повышенной сложности и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Затем случайным образом втемную выберите 3 стандартные карты стычек и положите поверх готовой колоды.



## Платка комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Комната стражи (Guard Room), Обеденный зал (Dining Hall), Кухня (Kitchen) и Вход в туннели (Tunnel Entrance).



Если игроки перед этим не играли Главу 5, или играли и победили кота Броуди в Обеденном зале, то поставьте всех четырех мышек в точку переворота плитки Обеденный зал.

Если игроки в Главе 5 победили Броуди на Кухне или в Покоях алхимика, поставьте всех четырех мышей в точку переворота плитки Кухня.

Когда герои поставлены на поле, начните эту главу, вытянув карту стычки.

## Особые правила главы

### Сделать горн из когтя

Если у Неза есть Сокровище ремесленника (Tinkerer's Treasure) (нашел во время особого поиска на Кухне), вместо своего обычного хода он может попытаться сделать Горн из отломанного когтя Броуди. Эта работа потребует времени, а шум может привлечь внимание врагов. Бросьте количество кубиков, равное текущим Знаниям Неза (Lore Value). Сложите все выпавшие числа.

Если сумма равна 5 или больше, Неза успешно создал Горн! Сбросьте Сокровище ремесленника и положите жетон Горна в общую собственность изображением горна вверх.



Если сумма меньше 5, добавьте на Сырное колесо противников столько сыра, сколько выпало на кубиках.

Если Горн был успешно собран, передвиньте маркер конца главы на 1 страницу дальше.

## Обеденный зал (Dining Hall)



**1** Особая находка: 1 любой свиток (Scroll card). (Примечание: Свитки содержат различные заклинания, но применяются только один раз, после чего карта сбрасывается.)



## Вход в туннелл (Tunnel Entrance)



Вся плитка:

**1** Особая находка: Привал (Rest Spot). (Примечание: Привал позволяет мышкам восстановить здоровье.)





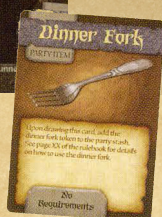
## Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)



Вся  
плитка:

1

- 1 Особая находка: Вилка (Dinner Fork). (Примечание: Вилку можно использовать, чтобы построить катапульту).



## Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels)



Вся  
плитка:

1

- 1 Особая находка: Виноградина (Grape). (Примечание: Виноградину можно использовать, как приманку для тараканов, или скомбинировать ее с Вилкой, чтобы построить катапульту).



## Сточная труба (Sewers)



- 1 Особое правило: Уйти из сточной трубы: До того, как какая-нибудь мышь сможет разведать следующую плитку, все мыши должны собраться на том же берегу, что и мышь-разведчик.

- 2 Особая находка (только на водных клетках): Кольчуга из рыбьей чешуи (Fishscale Armor). (Примечание: Кольчуга повышает уровень защиты мыши.)



## Кухня (Kitchen)



Вся  
плитка:

2

- 1 Особая находка: Рыболовный крючок и леска (Fishhook and Thread). (Примечание: Этот предмет помогает мыши пробираться в труднодоступные места.)

- 2 Особая находка: Сокровище ремесленника (Tinkerer's Treasure). (Примечание: Нез может использовать эту находку, чтобы сделать Горн из кошачьего когтя.)



## Двор замка (Courtyard)



**1** **Особая расстановка:** Расположите 6 крысовоинов и 8 тараканов по обычным правилам. Когда закончатся стандартные клетки для первоначальной расстановки противников (с синими лапками), продолжите расставлять врагов на клетки, соседние с ними.

**2** **Немного истории:** Когда мышата проберутся во Двор замка, прочтите:

*Не успели мыши вылезти из дыры, а их уже ждал враждебный приём. Доселе невиданное количество приспешников Венестры выстроилось перед крепостной стеной.*

*“Благослови нас господь,” – сказала Тильда, и их всех накрыла громадная тень от старой вороны, что кружила сверху.*

*“А вот и ворона. – заметил Филч. – Может, ещё не поздно перейти на другую сторону?”*

*Коллин ступил вперёд и оголил меч.*

*“Поступай как знаешь, Филч. – огрызнулся принц. – Но я доведу дело до конца, даже если мне придётся сражаться, стоя на груде поверженных врагов.”*

*“Вот это по делу!” – закричал Нез, приготовив молот. Внезапно сквозь ветви дуба мелькнула вспышка.*

*“Это сигнал! – крикнула Лили. – Мои соплеменники с нами!”*

*“Будем надеяться. – сказал Филч. – Потому что они уже наступают.”*

*Раздался дикий вой, и противники двинулись в атаку. Крысы звенели оружием, а жуки устрашающе трещали челюстями.*

**3** **Особое правило: Вход в дерево:** Фигурку разрешается переместить с входа или на вход в дерево только с каменной плитки, непосредственно прилегающей к входу. Все другие места, пусть и соседние с деревом, не считаются соседними по отношению к входу в дерево. Вход в дерево считается безопасным местом от атак старой вороны, но на линии видимости оказывается лишь соседняя каменная плитка. Враги не могут войти в дерево.

**4** **Особое правило: Подлая старая ворона:** Когда бросается кубик на передвижение, независимо для мышонка или врага, при результате «1» старая ворона налетает и наносит 1 неблокируемое повреждение той фигуре, что должна была двигаться. Броуди слишком велик, и ворона его не трогает.

**5** **Особое правило: Броуди и кошачья мята:** Если у мышей в общей собственности есть Кошачья мята (Catnip), они не могут ее использовать, пока не будет побеждена ворона.

**6** **Особое правило / Немного истории:** Горн может быть использован любой мышью один единственный раз и только на плитке Двора замка. Вместо своего обычного хода мышь призывает мышей Барксбурга к действию (при этом жетон Горна сбрасывается из общей собственности в коробку).

*Рог из кошачьего когтя прозвучал высоко и пронзительно.*

*“Будем надеяться, Броуди и жители Барксбурга услышали наш зов,” – сказал Коллин, поражая мечом противника. Со злобным рычанием к нему двинулась огромная крыса.*

*Внезапно у неё на голове раскололся желудь, и враг распластался на земле. Рядом упал ещё один желудь, помогая Тильде справиться с тараканом.*

*“Барксбург!” – раздался клич с деревьев, и враги замедлили наступление, высматривая угрозу с воздуха. И тут начался дождь из желудей – твёрдые снаряды сыпались с неба сбивали с ног.*

*“Засада!” – закричала одна из крыс, и очередной желудь раскололся об её голову.*

Проведите удаленную атаку (используя 3 кубика действий) по одному разу против каждого противника на поле. Любой сыр, выпавший на кубиках во время атаки, игнорируется, но сыр, выпадающий во время защиты противников, добавляется на Сырное колесо противников, как обычно. После того, как по разу были атакованы все враги на поле, добавьте сразу 3 куса сыра на Сырное





колесо.

7

**Немного истории:** Если подлая ворона атакует мышь или одного из врагов, когда на поле присутствует кот Броуди, сразу же положите жетон «Лапа Броуди» рядом с этой фигуркой. Эта фигурка не получает ранение. Подлая старая ворона повержена. Прочтите вслух следующий текст:

*По всему двору шел ожесточенный бой. И мыши, и их враги сражались не на жизнь, а на смерть. Остатки желудей и павшие воины затрудняли движение. И в этот момент чёрная тень пронеслась над полем боя – это старая ворона прилетела за первыми жертвами. В её лапы уже попали пару крыс, а клюв был полон насекомых. У многих сдали нервы.*

*“Ворона! – завопила сколопендра. – Спасайся, кто может!”*

*Крепкая крыса отвесила её пощечину.*

*“Держать себя в руках! Ни с места! Иначе я всех вас..” – крик оборвался. Это Броуди внезапно выскочил из кустов и всей массой повалил грызуна на землю. Кот снова готовился к прыжку, его инстинкты охотника взяли верх. Он схватил старую ворону, и они вместе покатались по земле. Куски шерсти и черные перья разлетались в толпе крыс и жуков. Это стало переломным моментом атаки. Противники развернулись и бесформенной массой начали беспорядочное бегство.*

*Броуди сидел над птицей, удовлетворённо мурлыкая. Ворона была явно недовольна произошедшим. Она попыталась шевельнуться, но кот угрожающе зашипел. Несмотря на усталость, мышцы сработали быстро. Одна из них привязала небольшой свиток к лапе вороны, в то время, как остальные объяснили, что нужно сделать.*

*От вороны требовалось долететь до Некстора и доставить сообщение лично королю эльфов. Птицу объявят героем королевства, а её символ станет частью герба семьи принца Коллина. Но при этом она никогда больше не сможет охотиться в пределах замка.*

*Как и ожидалось, ворона поспешно согласилась на все условия.*

8

**Особая находка:** Кошачья мята (Catnip). (Примечание: Кошачья мята позволяет мышкам прогнать кота вместо того, чтобы сражаться с ним, но только после того, как старая ворона будет повержена.)



9

**Особый наплыв:** кот Броуди.

## Продолжение истории

*Поле битвы превратилось в место импровизированного празднования.*

*“Герои Барксбурга!” – выкрикнула Линера со всей мочи. Над толпой разнесся ликующий рёв, и Коллин с товарищами оказался в воздухе. Потребовалось несколько мышей, чтобы подбросить Неза. Филч явно был не против внимания, и мало что могло омрачить победный настрой жителей Барксбурга.*

*Тем не менее, радость была недолгой. Двое стражников выбежали из тени старого дуба и прошептали что-то Линере. Её лицо стало серьёзным, и она дала знак друзьям следовать за ней.*

*“Вам нужно это увидеть,” – сказала она. Карабкаться по внутренней стороне дерева – не самое быстрое занятие, и прыгать с ветки на ветку также непросто. Однако вскоре все они оказались на сторожевой вышке, откуда открывался вид на королевские владения.*

*“О нет, – сказала Тильда, увидев то, ради чего Линера привела их наверх. – Это ужасно!”*

*Земли перед замком кишели вражескими солдатами. Насколько можно охватить взором, всё было усеяно палатками. Давно уже в королевстве не видели такого полчища. И по всему лагерю возвышались шесты со знаменами. А на них – фамильный герб семейства Коллина.*





Глава седьмая

# Утерянный фолиант

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

“Мы сделали для Некстора всё, что могли, – сказал Мэгинос, нахмурившись. – Теперь пришло время заняться королевой.”

“И как ты собираешься решить такую проблему, как Венестра?” – спросила Тильда.

“Хороший вопрос, – сказал Мэгинос. – Но я уверен, что мы найдём решение.”

И волшебник рассказал друзьям о старинном фолианте, источнике тайных знаний. Мэгинос был уверен, что книга поможет одержать верх над злой колдуньей. Уже много лет прошло с тех пор, как он касался кожаного переплёта. Но он знал, что в рукописях древней книги можно было найти даже самые жуткие секреты мудрецов и колдунов с незапамятных времён.

К сожалению, из-за варварского поведения приспешников Венестры фолиант теперь мог быть где угодно. Друзья могли лишь надеяться, что бесценная книга всё ещё цела.



## Цель главы

Найти старинный фолиант, который пропал с книжной полки Мэгиноса, до того, как маркер песочных часов достигнет жетона конца главы.

## Условия победы

Мыши победили в этой главе, если они нашли Мистический фолиант (Mystic Tome) и разгромили всех врагов до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы на Треке главы.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 4 (Page 4) Трека главы.

### Команда

Выберите четырех мышек, которые будут участвовать в игре в этой главе.

### Колода стычек

Перетасуйте карты стычек повышенной сложности и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Затем случайным образом втемную выберите 2 стандартные карты стычек и положите поверх готовой колоды.

### Колода приключений

В этой главе используется колода приключений. Чтобы



создать колоду приключений, выберите карту находки Мистический фолиант (Mystic Tome), 2 карты находки по выбору игроков и 1 случайную карту находки. Перетасуйте карты и поместите колоду лицом вниз рядом с общей собственностью.

## Плитки комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Вход в туннели (Tunnel Entrance) и Туннели под кухней (Kitchen Tunnels).



Перемешайте все остальные плитки комнат и сложите их в стопку.

Поставьте всех четырех мышей в точку поворота плитки Входа в туннели (Tunnel Entrance). Расположите 6 тараканов-обжор по обычным правилам (см. раздел “Расстановка противников на доске” с. 14 Книги правил). Положите жетоны мышеловок на клетки для мышеловок на плитке Входа в туннели.

## Особые правила главы

### Двор замка (Courtyard)

Мыши не могут разведывать Двор замка в этой главе.

### Случайная разведка

В этой главе мыши могут осуществлять разведку (Explore action), стоя на клетке, соседней с выходом из комнаты, даже если за этим выходом нет следующей плитки с комнатой. В этом случае случайным образом вытяните новую плитку комнаты из стопки и расположите ее рядом с соответствующим выходом. При этом следите за соблюдением следующих правил: цвет выходов на новой плитке должен совпадать с цветом выходов той плитки, где в данный момент находятся герои, и ориентирующие стрелки на всех плитках должны указывать в одном направлении. После размещения новой плитки проверьте, может ли исследующая плитку мышь перебраться на новую плитку. Если нет, то ход мышки-разведчицы закончен, и действие «Разведка» пропало впустую.

## Дополнительное задание

Мэгинос ищет любые крупницы знаний, которые могут помочь героям одолеть Венестру. Каждый раз, когда мышки вскрывают карту колоды приключений (кроме карты Мистического тома), передвиньте маркер конца главы на 1 страницу вперед по Треку главы.

## Особая находка: колода приключений

Первая мышь, которая провела успешный поиск на плитке комнаты, лежащей оранжевыми выходами вверх, может вытащить карту из колоды приключений вместо колоды находок. Этот особый поиск может проводиться только 1 раз на каждой плитке комнаты и только на ее оранжевой стороне.

## Особая находка: Рыболовный крючок и леска

Мыши могут попытаться найти Рыболовный крючок и леску (Fishhook and Thread) на водных клетках, которые им встретятся в этой главе. (Примечание: Этот предмет позволяет мыши взбираться в труднодоступные места.)



## Немного истории

Когда мыши найдут Мистический фолиант, выберите игрока, который прочтет вслух следующий текст:

Совместными усилиями мыши смогли открыть массивную книгу, и Мэгинос стал аккуратно перелистывать хрупкие страницы, одну за другой. Друзья собрались возле единственной свечи, что освещала текст дрожащим пламенем. Казалось, поиски затянулись на целую вечность. Как вдруг Мэгинос дошёл до страницы, что заставила его хвост выплывать от возбуждения. Он жестом позвал остальных подойти ближе и указал на абзац. И вот что там было написано:



“Так началась Великая битва между Священным советом магов и легендарной расой, известной как Оборотни. Девяносто девять лет и девяносто девять дней не прекращалась война, и ни одна сторона не могла одержать верх. Несмотря на превосходство Совета в магии, оборотни были способны принимать совершенную форму, против которой даже самые могущественные маги были бессильны. И вот, когда, казалось бы, равновесие пошатнулось, и оборотни были близки к победе,



верховный маг Зеднеззер Зардинезз изобрел могущественное заклинание. «Чары неизменной формы», так оно называлось, лишило оборотней возможности перевоплощаться и открыло всем их настоящую сущность, сделав их уязвимыми. И тогда вся магическая раса была уничтожена – уничтожена единственным возможным способом – огнём.

Тысячи магов погибли ради этой победы. Но Совет был уверен, что жертвы были не напрасны, ведь им удалось остановить смертельную угрозу. Тем не менее, даже после столь сокрушительной победы Совету не удалось одолеть королеву оборотней, и они объединили свои силы, чтобы при помощи магических сил заточить её глубоко в недрах земли. Маги питали надежды, что там она и найдёт свой покой на веки вечные.

“Меня сейчас стошнит,” – сказал Филч, схватившись за живот.

“Эээ, а кто понял, что там нужно сделать с оборотнем, чтобы он раскрыл себя?” – спросил Нез.

“Ответ здесь, – сказал Мэгинос, указывая на очередной абзац. – Здесь написано, что в полночь каждый оборотень на час обретает свою настоящую форму.”

“Так вот и решение наших проблем,” – сказала Лили.

“Не решение, – ответил Мэгинос. – Но многообещающее начало.”

## Вход в туннелд



Вся  
плитка:

1

1

**Особый наплыв:** Если наплыв происходит на плитке Входа в туннели, поставьте пещерную сколопендру по обычным правилам.







Глава восьмая

# В поисках скорби

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

“Эй, что за скорбные лица? - спросил Нез. - Как по мне, всего делов-то - найти факел, дожидаться полуночи, поджарить колдунью-оборотня.”

Мэгинос лишь покачал головой.

“Если бы всё было так просто, Нез, Совет бы сделал это еще много лет назад. Я уверен, что огонь – наше оружие против Венестры. Но я даже не сомневаюсь, что могущественные силы будут оберегать её. Сперва нам нужно сломить колдунью – лишить её энергии, сделать уязвимой к огню. Нам нужно оружие огромной силы.”

“И у тебя есть такое оружие?” – спросила Лили.

“Клинок скорби,” – прошептал Мэгинос, и все мыши, кроме Коллина и Лили, вздрогнули, а Тильда сделала в воздухе охраняющий жест.

“Ты шутишь?” – воскликнул Нез. – Он же проклят!”

За его спиной Филч всячески показывал, что поддерживает это мнение.

Лили спросила, что такое Клинок скорби, и Коллин ответил:

“Это меч моего отца, но до этого момента я не знал, что он проклят. Как получилось, что это известно всем, кроме меня?”

Остальные печально посмотрели на него, но только Тильда нашлась, что сказать.

“Боюсь, что это общеизвестная история. Раньше этот меч носил другое имя, мой принц, – в те далёкие весенние дни, когда твой отец был молодым воином. Когда твоя мать... покинула этот мир, мужа не было рядом. Король Эндон вернулся домой спустя два дня после её смерти. Его горе было безграничным, и он винил себя в том, что война стала для него важнее семьи. Моя покровительница была там, и всё видела. Она рассказала, что он оголил меч, поднял над головой, а затем проклял и его, и небеса. Жуткие слова вырвались из его уст. С тех пор этот клинок наносит столько же вреда своему владельцу, сколько и тому, против кого его используют. С тех пор меч прозвали Клинком скорби.”



“Кто будет настолько глуп, чтобы взять в руки такое оружие?” – спросил Филч.

Принц Коллин устало вздохнул, оглядел всех и сказал:

“Я это сделаю. Это мой долг.”

## Цель главы

Мыши выиграли, если они смогли найти Клинок скорби (Sorrow Blade) и защитить короля, вылечив его Пенным эликсиром (Whiskerfroth Elixir) и победив всех врагов в Покоях короля (King's Chamber).

## Условия победы

Мыши победили в этой главе, если они нашли Клинок скорби (Sorrow Blade), вылечили короля и очистили Покои короля (King's Chamber) от врагов до того, как маркер песочных часов достигнет отметки конца главы на Треке главы.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.



# Подготовка

## Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) Трека главы.

## Команда

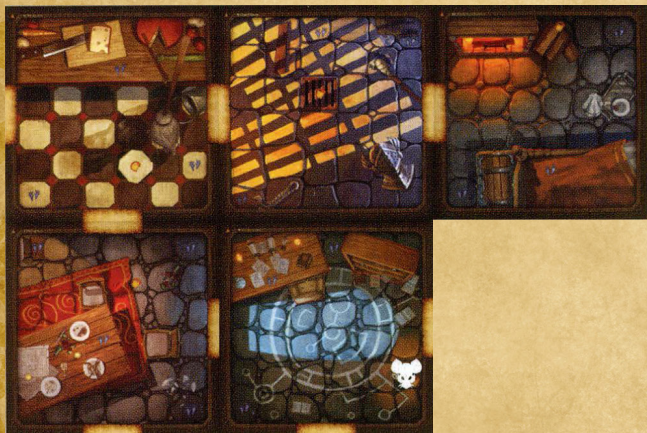
Отберите четырех мышек, которые будут участвовать в игре в этой главе.

## Колода стычек

Перетасуйте карты стычек повышенной сложности и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Затем случайным образом втемную выберите 2 стандартные карты стычек и положите поверх готовой колоды.

## Плитки комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие 5 плиток комнат: Покои алхимика (Alchemist Chamber), Комната стражи (Guard Room), Покои короля (King's Chamber), Обеденный зал (Dining Hall), Кухня (Kitchen).



Поставьте мышей в точку переворота плитки Покои алхимика (Alchemist Chamber). Вытащите карту стычки, чтобы начать игру в этой главе.

## Особые правила главы

### Много путей

Комната стражи (Guard Room) очень хорошо охраняется, поэтому со стороны мышей будет мудро избегать этой комнаты, если это возможно. К счастью, есть и другие пути, ведущие в Покои короля (King's Chamber).

## Легендарное снаряжение

Положите карту находки Клинок скорби (Sorrow Blade) рядом с Треком истории лицевой стороной вверх. Мыши должны завладеть клинком в этой главе.



## Покои алхимика



Вся плитка:

1

**Особая находка:** 1 любой свиток (Scroll card). (Примечание: Свитки содержат различные заклинания, но применяются только один раз, после чего карта сбрасывается.



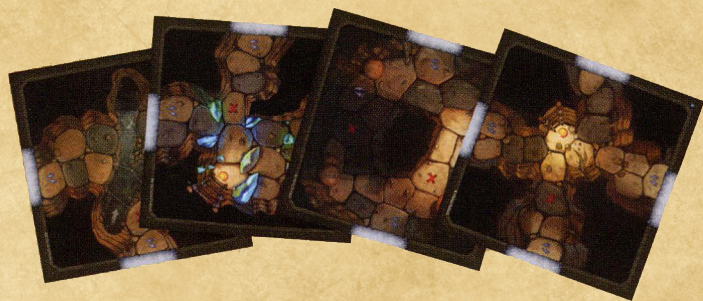
2

**Особая находка:** Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir). (Примечание: Пенный эликсир нужен, чтобы вылечить короля).





## Хрустальные туннели (Crystal Tunnels), Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels), Туннели под покоями короля (King's Tunnels), Туннели под кухней (Kitchen Tunnels)



**Особая находка:** Предмет общего пользования (Party Item). Шайки крыс в туннелях спрятали полезные вещи. Когда мыши спускаются в туннели, то на первой плитке подземных туннелей, вскрытой в этой главе, действует особое правило: вместо того, чтобы тащить верхнюю карту из колоды находок, мышь, поиск которой был успешным, может просмотреть колоду находок и взять любой предмет общего пользования (если такой есть в колоде). Затем перетасуйте колоду находок.



## Комната стражи (Guard Room)



Вся плитка:

- 1
- 2
- 3

1

**Особая расстановка:** Когда мыши входят в комнату стражи, поставьте трех крысовоинов и трех элитных крысовоинов по обычным правилам.

2

**Особое правило: Глупые крысы:** Некоторые крысовоины в Комнате стражи полные простофили и их легко обмануть. Если мыши, проникнув в Комнату стражи, используют маскировку, сбросьте жетон маскировки (Disguises) из общей собственности в коробку и уберите с поля 2 любых крысовоина.

3

**Особый наплыв:** 2 крысовоина.

## Сточная труба (Sewers)



Вся плитка:

- 1
- 2
- 3
- 4

1

**Особая расстановка:** Поставьте 3 крысовоина и сколопендру Скиттер-Клак по обычным правилам.

2

**Немного истории:** Когда мыши пробираются в сточную трубу, прочтите:

*Они стояли на широкой дорожке прямо над сточными водами, зажав носы.*

*“Этот запах отвратителен даже для человеческого носа, — стонал Филч. — Теперь же он совершенно невыносим.”*

*Вряд ли кто-то собирался спорить на этот счёт. Скучный свет, что проникал через решётку, освещал удручающую картину гниения. Тут и там валялись кости, многие из них принадлежали грызунам, и все были начисто обглоданы. Одно и то же имя проскочило в мыслях мышей, но никто не произнёс его вслух: “Скиттер-Клак!”*

Когда мыши одолеют Скиттер-Клака, передвиньте маркер конца главы на 1 страницу вперед по Треку главы.

3

**Особое правило: Использовать заклинание левитации:** Мышь, воспользовавшаяся свитком с заклинанием левитации (Levitate Scroll), может



произвести разведку, находясь на клетках, смежных с выходом трубы, из которой льются сточные воды. Если в этот момент на поле видны Покои короля (King's Chamber), переверните эту плитку изображением Туннелей под покоем короля (King's Tunnels) вверх. Поставьте всех активных мышек на ближайшую не водную клетку в Туннелях под покоем короля.



- 1 Особое правило: Выход из туннелей под покоем короля: До того, как какая-нибудь мышь сможет разведать следующую плитку (чтобы покинуть Туннели под покоем короля), все мыши должны собраться на том же берегу, что и мышь-разведчик.

## Обеденный зал (Dining Hall)



Вся плитка:

- 1 Особая находка: Свиток с заклинанием левитации (Levitate Scroll). (Примечание: Мыши могут воспользоваться заклинанием левитации, чтобы подняться вверх. Левитация может быть чрезвычайно полезна в этой главе.)
- 2 Особая находка: Виноградина (Grape). (Примечание: Виноградину можно использовать, как приманку для таракана, или скомбинировать ее с Вилкой (Dinner Fork), чтобы собрать катапульту.)
- 3 Особый наплыв: кот Броуди.



- 4 Немного истории: Если мыши воспользовались заклинанием левитации, чтобы переместиться в туннели под покоем короля, прочтите:

*Внезапно мыши стали легче воздуха, и их понесло вверх. Филч держался за живот и постанывал от незнакомых ощущений.*

*“Я надеюсь, тебя не стошнит!” – прошипела Тильда, пролетая прямо под ним.*

*“Скорее! В трубу!” – крикнул Коллин.*

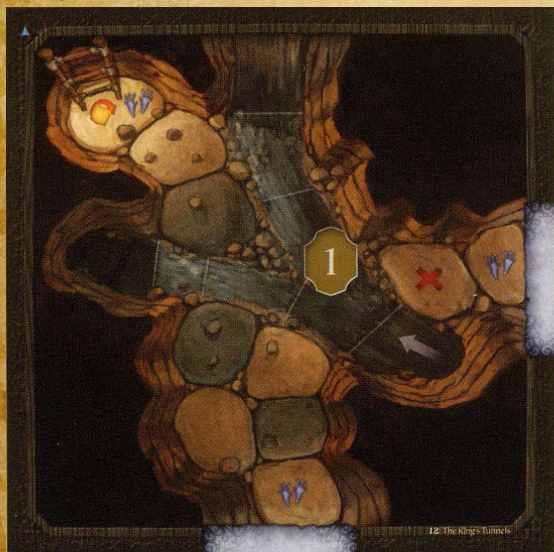
*Они боролись с ветром, вырывавшимся из трубы, и медленно поднимались вверх.*

*Когда мыши достигли туннеля под королевскими покоем, они ухватились за первый же выступ. Остановившись, чтобы перевести дух, друзья переглянулись. Все они понимали, что приключение подходит к концу.*

- 5 Особая находка (водные клетки): Рыболовный крючок и леска (Fishhook & Thread). (Примечание: Этот предмет позволяет мыши быстро взбираться в труднодоступные места.)



## Туннели под покоем короля (King's Tunnels)



Вся плитка:

1



## Кухня (Kitchen)



Вся  
плитка:

1

2

**1** Особое правило / Немного истории: Попросить помощи у Миз Мэгги: Если у команды мышей есть жетон достижения «Миз Мэгги в союзниках» в общей собственности (получили жетон в главах 1 или 3) и у активной мыши есть Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir), мыши могут попросить помощи у Миз Мэгги. Мыши прыгают на рабочий стол Миз Мэгги и быстро прячутся. Если сейчас на поле видны Туннели под покоем короля (King's Tunnels), переверните эту плитку изображением Покоя короля (King's Chamber) вверх. Поставьте всех активных мышек на сервировочный поднос в Покоях короля. Передвиньте маркер конца главы на 1 страницу вперед по Треку главы и прочтите вслух следующий текст:

*Миз Мэгги в отчаянии заломила руки и сказала:*

*“Я не могу это сделать. Просто не могу!”*

*“Все получится, Мэгги, уверяю вас, – пискнул Мэгинос своим самым спокойным тоном. – Прихвостни Венестры думают, что вы запуганы до смерти, и даже представить себе не могут, что мы выйдем на связь.”*

*“Конечно, я запугана до смерти! – заявила Миз Мэгги. – Я живу в страхе и днём и ночью! Если они пронюхают, что мы здесь с вами...”*

*“Мы не справимся без вашей помощи, Миз Мэгги, – сказал Коллин. – Жизни членов королевской семьи сейчас лишь в ваших руках.”*

*“В ваших необычайно умелых руках,” – добавил Филч.*

*Кажется, это немного приободрило Миз Мэгги, она вытерла невидимый пот со лба и указала мышам на поднос. Товарищи миглом вскочили на серебряное блюдо, на котором уже томился*

кусок мяса для короля Эндона. Они присели, и Миз Мэгги накрыла всех салфеткой. Затем, следуя указаниям Мэгиноса, добавила каплю эликсира в чай короля.

*“Ну что ж, Маргарет Хадгинс, сделанного не вернёшь...” – вздохнула она.*

**2** Особая находка: Вилка (Dinner Fork). (Примечание: Вилку можно использовать, как катапульту, чтобы добраться до труднодоступных/далёких областей.)



## Покои короля (King's Chamber)



Вся  
плитка:

1

2

3

5

**1** Особая расстановка: Для этой плитки есть 2 варианта расстановки противников:

Если мыши попали в Покои короля, используя действие «разведка», не открывайте карту стычки, как обычно. Вместо этого поставьте одного паука на кровать короля (особая область для этой плитки), двух элитных крысовоинов на каминную полку (особая область) и двух крысовоинов на пол по обычным правилам.

Если мыши проникли в Покои короля на подносе с едой, который принесла Миз Мэгги, не открывайте карту стычки, как обычно. Мышкам повезло: в покоях короля не оказалось врагов. Мышкам надо быстро прокрасться к королю на кровать. Каждый раз, когда мышь бросает кубик для передвижения, каждая выпавшая «1» добавляет 1 кусок сыра на Сырное колесо противников, пока не произойдет первый наплыв врагов.

**2** Особое правило / Немного истории: Дать королю лекарство: Когда все активные мыши заберутся на кровать короля (особая область) и если на плитке



нет врагов, мыши могут дать королю лекарство. Если у активной мыши есть Пенный эликсир (Whiskerfroth Elixir), мышка сбрасывает его, чтобы вылить в чай короля, и помогает королю выпить чай. Прочтите вслух следующий текст:

*Веки короля Эндона задрожали, и он медленно открыл заплывшие глаза. Взгляд его блуждал где-то далеко.*

*“Отец,” – сказал Коллин.*

*Король с трудом пошевелил потрескавшимися губами, его голос хрипел и как будто доносился через преграды.*

*“Сын мой...”*

*“Я здесь, отец.”*

*С большим трудом король огляделся по сторонам.*

*“Где?...” – выдохнул он, и Коллин спустился с подушки.*

*Затуманенные зрачки короля расширились, и он повернул голову ровно настолько, чтобы увидеть крошечную мышь.*

*“Как?...” – прохрипел он.*

*“Нет времени на рассказы, отец, – ответил Коллин, понимая, что вряд ли король знал о предательстве. – Королевство в смертельной опасности. Я должен найти Клинок скорби.”*

*Эндон закрыл глаза, и печаль отразилась на его лице. Он кивнул.*

*“В моём сундуке,” – проскрежетал король и раскрыл глаза. Коллин прочёл в них гордость, но в них же увидел смертельный недуг, пожирающий отца.*

*“Мой храбрый мальчик... но ты не можешь использовать клинок без защиты. Найди шкатулку своей матери. Среди драгоценностей – её кольцо. Оно титановое, ты узнаешь его по полоскам золота, каждая из которых украшена сапфиром. В своё время твоя мать...” – король содрогнулся, как будто воспоминания причинили ему боль.*

*“Теперь всё сходится. Кольцо защитит тебя. Я могу спокойно умереть, зная, что ты будешь его носить.”*

*“Ты не умрёшь, отец!” – воскликнул Коллин, но глаза короля закрылись, и он захрипел, засыпая.*

*“Ты не умрешь,” – повторил принц шёпотом.*

3

**Особое правило / Немного истории: Спасти короля:** Если в команде мышей есть Мэгинос, и в общей собственности мышек есть жетон достижения «Расческа Венестры», то после того, как мыши вылечат короля, они могут использовать

расческу, чтобы превратить короля в мышь и скрыться с ним в туннелях. Уберите жетон достижения «Расческа Венестры» из общей собственности. Вместо него положите в общую собственность жетон достижения «Король». Пусть игрок, играющий за Мэгиноса, прочтет вслух:

*“Король пугающе слаб, – сказал Мэгинос, всем видом показывая, что стоит поспешить. – Он никогда не вырвется из лап Венестры без посторонней помощи, и у нас нет шансов против колдуньи, пока она держит его в заложниках.”*

*“О чем ты, Мэгинос? – спросил Нез. – Он слишком велик, чтобы мы смогли сдвинуть его с места.”*

*Мэгинос показал прядь волос, которую они взяли с щетки Венестры.*

*“Нет! – зашипел Филч. – Это единственный способ снова стать людьми!”*

*Остальные лишь взглянули на него.*

*“Нет, – повторил Филч, – вы просите слишком много. Я выполнял каждую вашу нелепую просьбу. Но не эту. Я должен снова стать человеком.”*

*“Хорошо,” – тихо сказал Коллин.*

*Филч вздохнул, посмотрел на свои крохотные лапы и сжал кулаки. Затем разжал их. Лицо его было очень грустным. Филч взглянул на короля. “Спасите его,” – сказал он.*

*Когда заклинание было завершено, от пряди не осталось ни волоска. Как только волшебный синий дым рассеялся, они увидели короля Эндона – хрупкую белую мышь. Нез поднял короля на лапах, и друзья стали спускаться на пол.*

*Уже внизу Мэгинос положил лапу на плечо Филча:*

*“Мы найдём другой способ,” – мягко сказал он, и мыши исчезли в разломе возле камина.*

4

**Особая находка: Клинок скорби (Sorrow Blade).**

Первая мышь, которая совершила успешный поиск, находясь на сундуке короля (особая область для этой плитки), после того, как король был исцелен, может взять карту Клинка скорби вместо того, чтобы тянуть карту из колоды находок, как обычно. Сразу же добавьте 3 куса сыра на Сырное колесо противников. Если это приведет к наплыву, расположите 3 крысовоинов по обычным правилам и поставьте 1 паука на кровать короля (особая область).



5

**Особый наплыв:** Поставьте 1 паука на кровать короля (особая область для этой плитки).





Глава девятая

# Искупление капитана Вурста

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Какое-то мгновение глаза мышей привыкали к царящей в туннелях темноте. Внезапно какая-то тень мелькнула у них за спиной. Резко повернувшись, мыши увидели самодовольно ухмыляющегося капитана Вурста.

“Как я и подозревал, - сказал Вурст. - Ведьма сомневалась, что вы можете быть здесь, но солдат доверяет своему чутью. Итак, мой принц, время быть мужчиной и сдаться с честью.”

Принц Коллин лишь обнажил свой меч.

“Не тебе говорить мне о чести, - прорычал принц. - Ты не имеешь понятия, что такое честь. Ты был доверенным другом моего отца. Как ты мог предать его, свою клятву и свое королевство, которое заботилось о тебе?” Хвост Вурста дернулся при этих словах, и на его лице мелькнула тень сожаления.

“Мой принц... Я не предавал королевство. Разве ты не видишь: так называемые мирные пути твоего отца привели бы нас к неволе. Когда-то он был настоящим воином, отважным и дерзким! Но смерть твоей матери сломила его дух, он размяк, стал слабым и жалким.”

“Не будь дураком! - рявкнул Нез. - Король был отличным воином, и даже чрезмерно любил хорошую битву. Только слепой может утверждать, что мир, установленный королем, не ведет наше королевство к процветанию. Король силен, как и прежде - но сила его уравновесилась состраданием и справедливостью. Только в тот момент, когда король потерял вкус к кровопролитию, он стал истинным королем, в котором мы так нуждались.”

“Он бы заставил нас говорить по-эльфийски...” - злобно прошипел Вурст. Коллин покачал головой.

“Все кончено, Вурст, - печально сказал принц. - Уйди в сторону и позволь нам исправить то, что ты натворил.”



## Цель главы

Убедить Миз Мэгги бежать из замка, затем прокрасться в покои Венестры, перевести часы на полночь и забрать Кольцо поминовения (Ring of Remembrance). Мыши также должны забрать расческу Венестры, чтобы с ее помощью спасти короля, если они не сделали этого в предыдущей главе.

## Условия победы

Мыши победили в этой главе, если все активные мышки смогли сбежать, окончив свой ход на клетке переворота плитки Покои королевы (Queen's Chamber). *Примечание:* Если затем вы продолжите играть главу 10, то для двух мышек, игравших в этой главе, вы можете нарушить обычные правила для кампании и сохранить всю их экипировку и сыр.

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.



# Подготовка

## Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 5 (Page 5) Трека главы.

## Команда

Отберите двух мышек, которые будут участвовать в игре в этой главе. Принц Коллин должен быть одной из двух отобранных мышек, а Нез, напротив, не может принимать участие в игре в этой главе. Вместо своего обычного оружия принц Коллин начинает игру с Клинком скорби (Sorrow Blade). Один из игроков должен взять капитана Вурста и играть за него в этой главе. См. ниже особые правила для игры за капитана Вурста.

## Колода стычек

Перетасуйте стандартные карты стычек и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

## Плитки комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие 4 плитки комнат: Туннели под кухней (Kitchen Tunnels), Туннели под обеденным залом (Dining Hall Tunnels), Туннели под покоем короля (King's Tunnels), Покои королевы (Queen's Chamber).



Поставьте мышей на клетку переворота плитки Туннелей под покоем короля (King's Tunnels), а капитана Вурста - на клинообразную клетку в устье подземного потока, что делит поток на 2 части. Положите карту инициативы принца Коллина на первую позицию Трека инициативы, затем карту инициативы второй мыши, и последней - карту инициативы капитана Вурста. Первым в этой главе ходит принц Коллин.

## Особые правила главы

### Легендарное снаряжение

Положите карту находки Кольцо поминовения (Ring of Remembrance) лицевой стороной вверх рядом с Треком истории. Мыши должны завладеть кольцом в этой главе.



### Игра за капитана Вурста

В этой главе один из игроков играет за капитана Вурста. Игрок, контролирующий Вурста, выбирает, куда ходить Вурстом и какого персонажа атаковать. В начале главы Вурст сражается на стороне Венестры. Когда Вурст на стороне врагов, игрок, контролирующий Вурста, должен стараться максимально эффективно передвигать Вурста и атаковать им мышей с тем, чтобы победить мышей.

Во время прохождения этой главы лояльность Вурста сторонам конфликта может меняться. Когда Вурст сражается за врагов, поражение Вурста означает, что все жетоны его ранений убираются, и Вурст переходит на сторону мышей. Когда Вурст на стороне мышей, он является частью команды, но при этом Вурст - не мышь, и если в описании эффекта карты сказано, что она действует на мышей, то на Вурста эффект не распространяется. Когда Вурст в союзе с мышами, действуют следующие правила:



**Перемещение хорошего Вурста:** В ход Вурста бросьте кубик. Выпавшее на кубике число - это количество шагов Вурста. Вода не оказывает влияния на Вурста, также он может свободно пересекать желтые и красные линии на плитках, как и враги. Вурст может проходить через клетки, занятые мышами, или останавливаться на них, но он обязан остановиться, войдя на клетку с миньоном.

**Действия хорошего Вурста:** Вурст может выбирать только между следующими вариантами действий: Юркнуть дальше, Сражаться, Восстановиться.

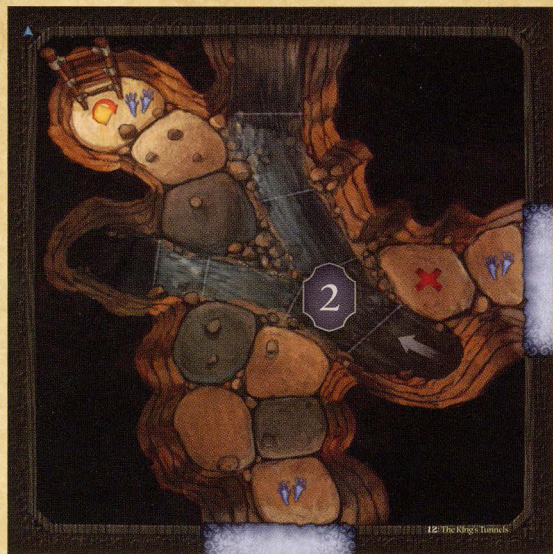
**Хороший Вурст и сыр:** Пока Вурст - член команды мышей, любой сыр, выпавший на кубиках во время атаки Вурста, позволяет ему использовать его способность



Пистольер (Pistoleer). Сыр, выпавший во время защиты, добавляется на Сырное колесо.

Когда по сюжету Вурст предает мышей и переходит на сторону врагов, все его жетоны ранений сохраняются.

## Туннели под покоем короля (King's Tunnels)



Вся плитка:

1

3

**1 Особое правило: Выход из туннелей под покоем короля:** До того, как какая-нибудь мышь сможет разведать следующую плитку (чтобы покинуть Туннели под покоем короля), Вурст должен перейти на сторону команды мышей. Все мыши и Вурст должны собраться на том же берегу, что и мышь-разведчик.

**2 Особая находка (на водных клетках):** Рыболовный крючок и леска (Fish hook & Thread). (Примечание: Этот предмет позволяет мыши быстро взбираться в труднодоступные места, например, по отвесным склонам.)



**3 Особый наплыв:** Вурст предает мышей и начинает сражаться за противников. Если Вурст и так был на стороне врагов, то просто передвиньте жетон песочных часов, как обычно, и больше ничего не происходит.

## Туннели под кухней и обеденным залом (Kitchen Tunnels, Dining Hall Tunnels)



Вся плитка:

1

2

**1 Особая находка:** Рыболовный крючок и леска (Fish hook & Thread). (Примечание: Этот предмет позволяет мыши быстро взбираться в труднодоступные места, например, по отвесным склонам.)

**2 Особый наплыв:** Вурст предает мышей и начинает сражаться за противников. Если Вурст и так был на стороне врагов, то просто передвиньте жетон песочных часов, как обычно, и больше ничего не происходит.

## Кухня (Kitchen) и Обеденный зал (Dining Hall)



Вся плитка:

1

2

3



1

**Немного истории:** После того, как будут побеждены все противники на плитке Кухни или Обеденного зала, уберите жетон достижения «Миз Мэгги в союзниках» из общей собственности. Пусть игрок, контролирующий Вурста, прочтет вслух:

*Потребовалось время, пока наконец им удалось убедить Миз Мэгги, что замок стал злоецим и небезопасным местом. А нависшая угроза прямого противостояния Венестре еще более усугубляла ситуацию.*

Передвиньте жетон окончания главы на 1 страницу вперед по Треку главы.

2

**Особое правило / Немного истории: Спасти короля:** Если у мышей есть в общей собственности жетон достижения «Король», они могут попросить Миз Мэгги вынести короля из замка, когда она будет бежать из замка. В этом случае уберите жетон короля из общей собственности и прочтите вслух:

*Миз Мэгги наклонилась и поцеловала короля в пушистый белый лоб. Он поднял свой взъерошенный подбородок и тихо прошептал: “Спасибо.” Миз Мэгги завернула его в салфетку и мягко опустила в карман своего фартука.*

*Обернувшись, она бросила последний взгляд на свой дом, который знала и любила с детства. Слеза скатилась по ее щеке. Миз Мэгги схватила свою любимую деревянную ложку и покинула замок, чтобы больше никогда не вернуться.*



Если мыши спасли короля, передвиньте жетон окончания главы на 1 позицию вперед по Треку главы.

3

**Особый наплыв:** Вурст предает мышей и начинает сражаться за противников. Если Вурст и так был на стороне врагов, то просто передвиньте жетон песочных часов, как обычно, и больше ничего не происходит.

## Покои королевы (Queen's Chamber)



Вся  
плитка:

1

2

3

6

1

**Особая расстановка:** Поставьте двух крысовоинов по обычным правилам. Когда оба крысовоина будут побеждены, не убирайте их карту инициативы с Трека инициативы. Поставьте еще двух крысовоинов по обычным правилам. Продолжайте выставлять крысовоинов по этому правилу, пока часы не пробьют полночь (см. ниже).

2

**Особое правило:** В Покоях королевы мыши должны выполнить 3 задания:

**Найти Кольцо поминовения:**

Вместо того, чтобы тянуть карту из колоды находок, мышь, совершившая успешный поиск на трельяже Венестры (особая область для этой плитки), может забрать карту Кольца поминовения (Ring of Remembrance).



**Забрать расческу Венестры:**

Если герои уже спасли короля в главе 8, они могут не выполнять это задание. В ином случае, если у команды мышей еще нет жетона достижения «Расческа Венестры», они должны получить жетон сейчас. Вместо того, чтобы тянуть карту из колоды находок, мышь, совершившая успешный поиск на трельяже Венестры (особая область для этой плитки), может положить жетон Расческа Венестры в общую собственность команды. Получив расческу Венестры, передвиньте маркер конца главы на 1 позицию вперед по Треку главы.





3

4

5

6





## Глава десятая

# Назад в чрево Зверя

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Отправив Коллина в туннели, Нез подтянул пояс и обернулся к друзьям:

“Нам предстоит отправиться назад, в чрево Чудовища, - проговорил он. - Обратного пути нет. Оборотням, похоже, не нравится огонь, но для кузнеца огонь - верный помощник. Я разведу такое огромное пламя, которого этот старый замок еще не видел.”

Он объяснил свой план отряду. Необходимо было произвести много шума, чтобы привлечь Венестру в кузницу, но сперва нужно было подождать, пока часы пробьют двенадцать. Удовлетворенные этим планом мыши направились в комнату стражи, намереваясь найти горячие или взрывчатые вещества.



## Цель главы

Нез должен прикрепить гранату с часовым механизмом на выступе стального Зверя, чтобы возникший шум завлек Венестру в ловушку.

## Условия победы

Мыши победили в этой главе, если мышки смогли взорвать бомбу и очистить кузницу от врагов до того, как маркер песочных часов достиг отметки конца главы.

*Примечание: Если затем вы продолжите играть главу II, то для четырех мышек, используемых в этой главе, и двух мышей, игравших в девятой главе, вы можете нарушить обычные правила для кампании и сохранить всю их экипировку и сыр.*

## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет конца главы или все мышки окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 7 (Page 7) Трека главы.

## Команда

Отберите четырех мышек, которые будут участвовать в игре в этой главе. Принц Коллин и вторая мышь, участвовавшая в приключениях девятой главы, не могут быть выбраны. Нез должен быть одной из мышей, отобранных для этой главы. Нез начинает игру с карты находки Граната с часовым механизмом (Clockwork Grenade) в своей сумке. (Он должен сохранить гранату, чтобы воспользоваться ею в кузнице).

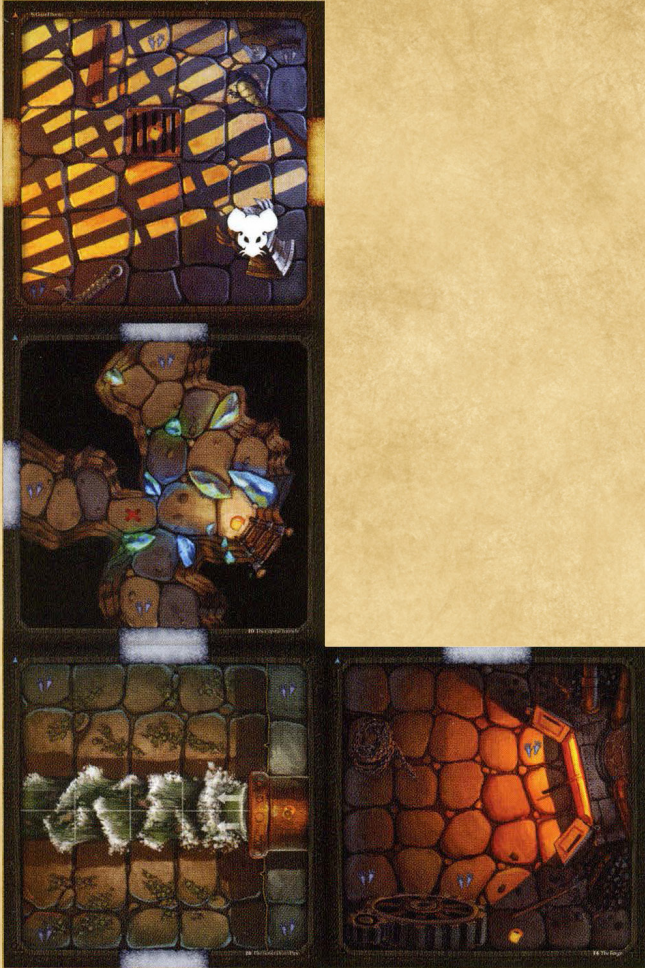
## Колода стычек

Перетасуйте карты стычек повышенной сложности и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Затем случайным образом втемную выберите 2 стандартные карты стычек и положите поверх готовой колоды.



## Плитки комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие 4 плитки комнат: Комната стражи (Guard Room), Хрустальные туннели (Crystal Tunnels), Слив сточных вод (Sewer Drain Pipe), Кузница (Forge).



Не тяните карту стычки в начале этой главы. Вместо этого поставьте четырех мышей на клетку с шлемом на плитке Комнаты стражи и расставьте четырех крысогоинов в Комнате стражи по обычным правилам (см. раздел “Расстановка противников на доске” с. 14 Книги правил).

## Особые правила главы

### Покои королевы (Queen's Chamber)

Мыши не могут исследовать Покои королевы в этой главе.

## Комната стражи (Guard Room)



Вся плитка.

1

1 Особый наплыв: 2 крысогоина.

## Сточная труба (Sewers)



1 Особое правило: Покинуть сточную трубу: До того, как какая-нибудь мышка сможет перейти на (разведать) следующую плитку, все мыши должны собраться по ту же сторону от воды, что и мышка-разведчик.

2 Особая находка (на водных клетках): Вилка (Dinner Fork). (Примечание: Мыши могут использовать Вилку, чтобы собрать катапульту.)





## Хрустальные туннели (Crystal Tunnels)



Вся  
плитка:

1

- 1 Немного истории:** Когда мыши пробираются в Хрустальные туннели, прочтите:

*Внезапно призрачное видение появилось на гранях кристаллов, отображая одну и ту же сцену с разных сторон.*

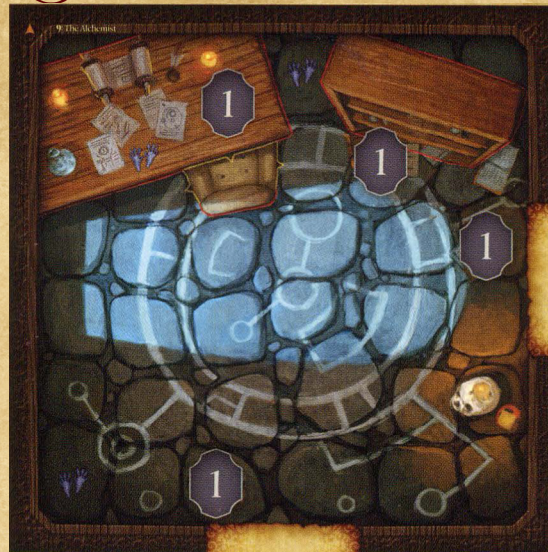
*Там, в кристаллах, мыши увидели красивую молодую женщину. Беременная, она лежала на кровати, и смертельная бледность покрывала ее лицо. Помощники Тильды склонились к ней, обмениваясь между собой тревожными взглядами. В видении появился молодой человек. Он опустился на колени возле кровати, и было видно, что это молодой король Эндон. Женщина повернулась и взглянула на него. Она улыбнулась, хотя это и причиняло ей боль. Она сняла сапфировое кольцо с пальца и передала его королю, который отрицательно покачал головой. Призрачный голос раздался среди кристаллов*

*“Нет, моя любовь, - промолвил король Эндон. - Тебе необходима защита кольца. Оставь его для себя и ребенка.”*

*“Глупец, - прошептала королева. - Кольцо моей семьи не защищает владельца, а помогает ему защищать своих любимых. Возьми его и возвращайся с победой к своей жене и новорожденному ребенку.”*

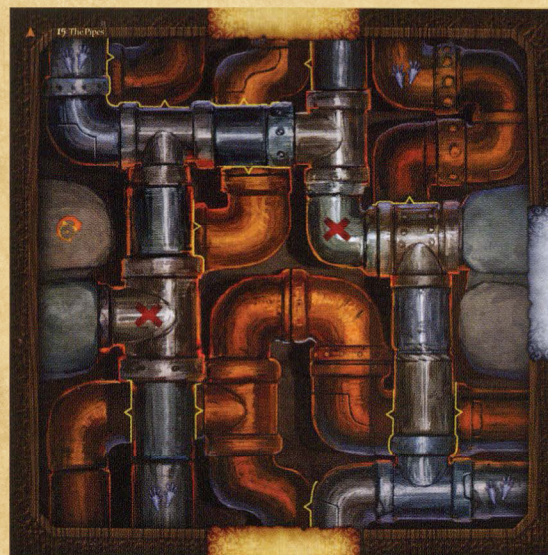
*Он поцеловал ее в лоб, и видение исчезло.*

## Покои алхимика (Alchemist Chamber)



- 1 Особая находка:** 1 любой свиток (Scroll card).  
(Примечание: Свитки содержат различные магические заклинания, но применяются только 1 раз, после чего карта сбрасывается.)

## Трубопровод (The Pipes)



Вся  
плитка:

1

2

- 1 Особое правило:** Вход в кузницу через трубопровод: Мышь может исследовать Кузницу, чтобы перейти из Трубопровода в Кузницу, не смотря на то, что в Кузнице нет стандартного отмеченного цветом входа. Чтобы перебраться из Трубопровода в Кузницу, положите жетон Выхода из трубы (Pipe overlay token) на клетку плитки Кузницы, соседнюю с нагромождением цепей. Затем поставьте мышей на жетон Выхода из трубы. Считайте жетон Выхода из трубы особой областью для плитки Кузницы.



2

**Особая находка:** Привал (Rest Spot). (Примечание: Этой картой можно исцелить мышь.)



## Кузница (The Forge)



Вся  
плитка:

1

2



4

1

**Немного истории:** Когда мыши пробираются в кузницу, прочтите:

Мыши и их враги замерли, услышав отдаленный гулкий звук часов, бьющих двенадцать где-то в покоях замка. Нез глянул на своих соратников и кивнул головой.

2

**Особое правило: Установить бомбу:** Если Нез находится на соседней с большим колесом клетке, то вместо своего действия «сражаться» Нез может сбросить карту Граната с часовым механизмом (Clockwork Grenade), чтобы установить бомбу на колесо.



**Особое правило / Немного исто-  
рии: Взорвать бомбу:** После того,  
как бомба установлена, взорвать ее  
может любая мышь вместо своего  
действия. Взорвав бомбу, рас-  
ставьте в Кузнице 6 крысовоинов  
по обычным правилам и прочтите  
следующий текст:



Взрыв разорвал сухую древесину колеса, разбрасывая горящие щепки вокруг. Звук мощного взрыва эхом отозвался в замке. Мощное колесо резко остановилось, когда горящие обломки попали в механизм шестеренок, а рабочие крысы вылетели из колеса.

Где-то вверху раздался ужасающий сверхъе-

стесненный крик, полный злости. Шерсть на шее и лапах Неза встала дыбом, и он проговорил:

“Я думаю, кто-то заметил этот взрыв. Хотя и не могу сказать, что жажду встречи с этим кем-то.”

Со злобным рычанием крысы выходили из тени Зверя и дальних углов кузницы. Друзья стояли хвостом к хвосту и готовились к драке, в то время как горящие обломки огненным дождем падали на пол кузницы.

4

**Особый наплыв:** Если наплыв произошел в Кузнице, то горящие обломки Зверя падают на дерущихся. Мышь, карта инициативы которой расположена ниже других на Треке инициативы, и любые другие персонажи, стоящие с ней на той же клетке, получают по 1 ранению.







## Глава одиннадцатая

# Очищение огнем

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Битва за кузницу близилась к концу. Мыши понемногу брали верх над приспешниками Венестры. Под огнем и свирепым натиском мышей испуганные прихвостни ведьмы были вынуждены отступать. “За короля!” – вскричал Нез, и его боевой молот, описав широкую дугу, отправил хромающую крысу в полет.

Испуганный писк доносился со всех сторон кузницы, а Нез оглядывался вокруг, ища глазами Коллина, который вот-вот должен был появиться.

“Приготовьтесь, – крикнул Нез. – Вы знаете, кто скоро появится здесь, но не мы должны бояться! Это наш замок, и монстр, который преследует принца, скоро узнает, что такое наш праведный гнев.”

Из-за отблесков бушующего пламени казалось, что кузницу освещает солнечный закат. И тут Коллин со своим помощником вбежали в кузницу. Казалось, время замедлилось – мыши бежали изо всех сил, их фигуры отбрасывали длинные тени на полу. И тогда Нез и его команда увидели ее. Она появилась клубком узловатых ног – гигантский монстр, преследующий мышей. В ее огромных фасеточных глазах отражались языки пламени. Проскользнув в кузницу, она замерла, пораженная разрушениями, причиненными бомбой Неза ее творению. Тошнотворный булькающий визг вырвался из ее глотки, и Венестра рванулась вперед, щелкая своими омерзительными конечностями по полу.

## Цель главы

Победить Венестру и бежать из замка.

## Условия победы

Вы победили в этой главе, если все активные мыши смогли бежать из замка до того, как маркер песочных часов достиг отметки конца главы.



## Условия поражения

Если маркер песочных часов достигнет жетона конца главы или все мышки, которые еще не успели сбежать, окажутся захваченными одновременно, то мыши проиграли.

## Подготовка

### Конец главы

Поместите жетон конца главы на страницу 6 (Page 6) Трека главы.

## Команда

Все 6 мышат принимают участие в игре в этой главе. Вместо своего обычного начального оружия принц Коллин начинает главу с Клинком скорби (Sorrow Blade) и Кольцом поминовения (Ring of Remembrance).

## Колода стычек

Перетасуйте все карты стычек (и стандартные и повы-



шенной сложности) и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории.

## Плитка комнат

Есть два варианта, как разложить плитки комнат для игры в этой главе. Если игроки сыграли главы 8 и 9 и уже спасли короля в одной из этих глав, или если игроки играют одиннадцатую главу, как отдельную игровую сессию (не часть кампании), воспользуйтесь раскладкой 1. Если игроки сыграли главы 8 и 9, но не спасли короля, используйте раскладку 2.

Не тяните карту стычки в начале этой главы. Вместо этого поставьте Неза и трёх мышей на любую клетку вдоль верхней границы плитки Кузница. Коллина и последнюю мышь поставьте на любую клетку, как можно ближе к центру Кузницы. Затем расставьте 3 крыс-овинов по обычным правилам и поставьте Венестру на клетку поворота плитки.

**Раскладка 1:** Разложите следующие 3 плитки комнат, как показано на рисунке ниже: Сточная труба (Sewers), Трубопровод (The Pipes), Кузница (The Forge).



**Раскладка 2:** Разложите следующие 4 плитки комнат, как показано на рисунке ниже: Комната стражи (Guard Room), Покои короля (King's Chamber), Трубопровод (The Pipes), Кузница (The Forge).



## Особые правила главы

**Спаси короля:** Если мыши не спасли короля в главе 8 или 9, они должны сделать это сейчас - им нужно отправиться в Покои короля (King's Chamber), имея при себе жетон достижения «Расческа Венестры».

**Кольцо поминовения:** Пока у принца Коллина есть при себе Кольцо поминовения (Ring of Remembrance), на него не действует легендарное проклятие Клинка скорби (Sorrow Blade).

**Дозоры Венестры:** Каждый раз, когда мыши исследуют новую плитку или входят на плитку впервые, вытяните 2 карты стычки вместо 1.

**Перемещение врагов между плитками:** В этой главе противники могут свободно перемещаться с одной плитки на другую, используя соединяющие их водные потоки. Это особое правило применимо только к тем плиткам, на которых есть водные области с течением. См. более подробные указания в описании особенностей каждой плитки.



## Кузница (The Forge)



Вся  
плитка:





1

**Особое правило: Выход в трубопровод:** Первая мышь, которая взберется на кучу цепей на полу, обнаруживает выход в трубопровод. Положите жетон Выхода из трубы (Pipe overlay token) на соседнюю с нагромождением цепей клетку, как показано на рисунке ниже. Жетон Выхода из трубы нельзя положить, если нужная клетка занята.



Теперь мыши могут с кучи цепей взобраться на трубу и перейти в Трубопровод, но только после того, как Кузница будет очищена от врагов.

2

**Особое правило: Венестра:** Венестра - это последний босс в этой игре, и она сражается по следующим особым правилам.

**Карты инициативы Венестры:** У Венестры есть 4 карты инициативы. Расположите 2 из них на Треке инициативы по обычным правилам для боссов, затем положите оставшиеся 2 карты поверх уже выложенных лицевой стороной вверх (получится 2 стопки по 2 карты). Когда мыши нанесут Венестре достаточный урон, чтобы убрать одну из карт инициативы, уберите из игры только верхнюю карту. Вы не можете убрать нижнюю карту, пока не убрали обе верхние.

**Венестра и Клинок скорби:** Венестра боится мистических энергий, скрытых в Клинке скорби. Когда мышь атакует Венестру Клинком скорби, и на кубиках выпали мечи (неважно, отразила ли Венестра удары во время защиты или нет), Венестра отходит на одну клетку прочь от атакующего на соседнюю обычную клетку. Если Венестра стоит так, что не может отойти, то она автоматически получает одно дополнительное неблокируемое ранение.

**Дистанционная атака Венестры:** Когда к Венестре переходит ход по одной из ее карт инициативы со значком дистанционной атаки, Венестра отходит от мышей в направлении клетки с синими лапками возле очага (место появления противников). Если движение по такому правилу приводит ее на клетку, соседнюю с любой мышью, то Венестра остается на месте.

3

**Особое правило: Клинок скорби:** Если принц Коллин будет захвачен



4

**Немного истории:** Как только все 4 карты инициативы Венестры будут побеждены, уберите ее фигурку с поля и прочтите:

*Мыши перешли в прямое наступление, нанося удары по Венестре при малейшей возможности в надежде сокрушить ее. Рассекая воздух, Клинок скорби пел в руках принца Коллина, и после каждого удара Венестра пятилась назад, а пузырящийся гной струился из ее ран. Одну за другой Лили выпускала стрелы в многочисленные глаза паучихи, а Мэгинос читал свои самые жуткие заклинания. Нез и Филч метались вокруг, высматривая слабые места в обороне Венестры, и наносили удары, как только обнаруживали брешь в ее защите. Тильда же делала все возможное, чтобы удержать своих соратников на ногах. В конце концов им удалось оттеснить Венестру к бушующему огню возле разломанного Зверя.*

*Предчувствуя неминуемое поражение, ведьма поднялась и в отчаянии принялась метать толстые нити липкой паутины в мышей. Но Коллин был неустрашим, и неожиданным выпадом он по рукоять вонзил лезвие Клинка скорби в грудь паучихи. Крик, вырвавшийся из горла Венестры, был полон боли и ужаса. Остальные мыши отпрянули, не в силах вынести этого звука.*

*Венестра горела. С громким свистом языки пламени объяли ее тело, но она все еще не сдавалась. Коллин закричал - Кольцо поминовения соскользнуло с его пальца прямоком в огонь.*

*“Нет!” - закричал он. Внезапно Клинок скорби потяжелел и послал волну ледяного ужаса по руке, в которой Коллин держал меч. Но вдруг из огня появилась огромная рука - человеческая рука, призрачная. Она крепко схватила Венестру. Ведьма попыталась вырваться, но безуспешно. В огне появилась призрачная фигура женщины. Она была очень красива и смотрела на Коллина сверху вниз с улыбкой на лице.*

*Прежде чем он успел что-либо сказать, женщина потянула Венестру в огонь. Ведьма беспомощно закричала, и секунду спустя ее тело было полностью объято огнем. Ее глаза лопнули, и пылающее желе заструилось по ее голове. Она еще слабо сопротивлялась, но через мгновение тело паучихи рухнуло и исчезло в огне. Призрачная фигура тоже пропала.*

*Внезапно труба каркаса Зверя треснула и за-*



дрожала под натиском горящего пара, вырывающегося на свободу из сопел.

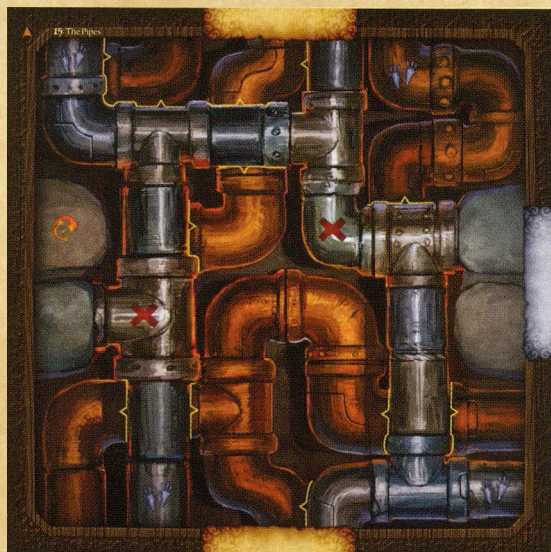
“Сейчас взорвется”, — охнула Тильда

“Сюда, быстрее”, — закричал Мэгинос, и мыши со всех ног бросились к выходу.

**5** **Особое правило: Выход перекрыт:** Мыши не могут покинуть Кузницу через Туннели под покоем короля (King's Tunnels), так как огонь заблокировал этот выход. Вместо этого мышам придется выбираться через Трубопровод (The Pipes).

**6** **Особый наплыв:** 2 крысовоина.

## Трубопровод (The Pipes)



Вся плитка:

1

2

**1** **Особое правило: Проникнуть в комнату стражи из трубопровода:** Когда какая-нибудь мышь исследует (Explore action) выход, ведущий из Трубопровода в Комнату стражи (Guard Room), положите жетон Выхода из трубы на плитку Комнаты стражи на клетку по соседству с рукоятью меча, затем поставьте фигурки мышей на жетон. Жетон Выхода из трубы является особой областью для плитки Комната стражи.

**2** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке).

## Комната стражи (Guard Room)



Вся плитка:

2

**1** **Особая находка:** Сокровище ремесленника (Tinkerer's Treasure). (Примечание: Этот предмет позволяет ремесленнику искать оружие или аммуницию по своему выбору).



**2** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке). Уберите плитку Трубопровода (The Pipes) со стола. Любые фигурки, которые находятся в этот момент в Трубопроводе, считаются захваченными в плен или побежденными.



## Покои короля (King's Chamber)



Вся  
плитка:

1

3

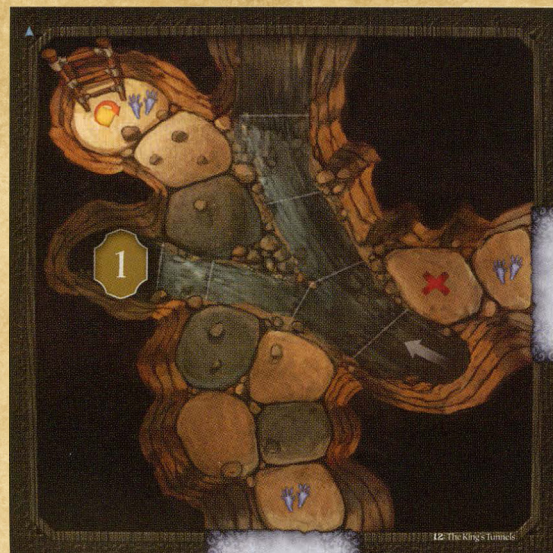
- 1** **Особое правило / Немного истории:** Спасти короля: Теперь мыши должны воспользоваться расческой Венестры, чтобы спасти короля. Мэгинос должен вскарабкаться на постель короля, чтобы превратить его в мышь и вывести из замка через мышиные туннели. Уберите жетон «Расческа Венестры» из общей собственности мышей и положите туда жетон достижения «Король». Передвиньте жетон конца главы на 2 страницы вперед по Треку главы и прочтите вслух:

*Это был чудесный пример безупречной магии. В мгновение ока Мэгинос превратил короля Эндона во взъерошенную белую мышь. Нез поднял короля большими и сильными лапами, и отряд покинул комнату через нору в стене позади поленницы.*

- 2** **Особое правило: Выход перекрыт:** Мыши не могут покинуть Покои короля через Комнату стражи (Guard Room), так как путь им преградила стена огня. Вместо этого мыши должны воспользоваться клеткой переворота плитки и выбираться через туннели.

- 3** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке).

## Туннели под покоем короля (King's Tunnels)



Вся  
плитка:

2

- 1** **Особое правило:** Выбраться из туннелей по воде: Мыши пытаются бежать из замка, воспользовавшись подземным водным потоком. Поэтому мышь не считается захваченной в плен, если ее снесло водяным потоком к западному концу плитки. Вместо этого поставьте фигурку мыши на следующую доступную водную клетку на соседней плитке Сточной трубы (Sewer). Если это первая мышь, попавшая на плитку Сточной трубы, то вытяните 2 карты стычки. Теперь эта плитка считается исследованной.

- 2** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке). Уберите плитку Кузницы (The Forge) со стола. Любые фигурки, которые находятся в этот момент в Кузнице, считаются захваченными в плен или побежденными.



## Слив сточных вод (Sewer Drain Pipe)



**1** **Особое правило: Покинуть плитку по воде:** Мыши пытаются бежать из замка, воспользовавшись подземным водным потоком. Поэтому мышь не считается захваченной в плен, если ее снесло водяным потоком к западному концу плитки. Вместо этого поставьте фигурку мыши на следующую доступную водную клетку на соседней плитке Сточной трубы (Sewer). Если это первая мышь, попавшая на плитку Сточной трубы, то вытяните 2 карты стычки. Теперь эта плитка считается исследованной.

**1** **Особая находка (только на водных клетках):** Кольчуга из рыбьей чешуи (Fishscale Armor). (Примечание: Кольчуга повышает уровень защиты мыши.)

**3** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке). Уберите плитку Кузницы (The Forge) со стола. Любые фигурки, которые находятся в этот момент в Кузнице, считаются захваченными в плен или побежденными.

## Сточная труба (Sewer)



**1** **Особое правило: Покинуть замок по воде:** Мыши пытаются бежать из замка, воспользовавшись подземным водным потоком. Поэтому мышь не считается захваченной в плен, если ее снесло водяным потоком к западному концу плитки. Вместо этого поставьте фигурку мыши на ее карту и уберите карту инициативы этой мыши с Трека инициативы. Этой мыши удалось сбежать из замка.

**2** **Особый наплыв:** Эхо очередного взрыва докатилось до самых дальних уголков замка. Волна пламени пронеслась по плитке. Каждая фигурка на плитке получает 1 потенциальное ранение. Бросьте кубики отдельно за каждую фигурку на плитке, чтобы определить, смогла ли она защититься от огня (защита рассчитывается так же, как и при обычной атаке). Уберите плитку Слива сточных вод (Sewer Drain Pipe) со стола. Любые фигурки, которые находятся в этот момент на плитке Слива, считаются захваченными в плен или побежденными.







## Эпидог

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Вода захватила и понесла их по бесконечным сливным трубам, пока, наконец, в один прекрасный момент их не выкинуло наружу. Застыв на секунду в воздухе, они дружно запищали от страха и бултыхнулись в замковый ров. Мыши были обессилены, а их раны нуждались в должном уходе, поэтому они молча плыли к берегу. Филч первый выбрался из воды - ему не впервой было пересекать ров под покровом темноты. Он отряхнулся и помог остальным. Нез был последним.

“Хватит, - раздраженно проворчал он, выбираясь на берег, - наплавался на всю жизнь.”

Мыши обратили свой взор на замок, который пылал в ночи, и радость от победы медленно угасала, в то время как крыша рушилась в бушующем вихре огня. Снаружи замка царил хаос. Расквартированные солдаты в замешательстве наблюдали за тем, как падают в огонь башни замка, а сотни крыс удирают во все стороны.

Мыши медленно шли вдоль стен, пока наконец не встретили охотников из Барксбурга. Часть замка, где рос старый дуб, огонь не задел, таким образом Коллин и его товарищи без приключений добрались до него на рассвете. В городе их встречала радостная толпа, которая чествовала героев Барксбурга оглушительными приветствиями.

Дни, которые следовали один за другим, были наполнены горькой радостью. Друзья отдохнули, набрались сил и вылечили свои раны. Куда бы они не шли, их встречали пирами и тостами. Но Коллин не мог перестать думать о Миз Мэгги и отце. Ему оставалось только надеяться, что с ними все в порядке. И конечно же, его мысли были обращены к королевству. Люди нуждались в правителе, а Коллин не мог ничего сделать, оставаясь мышью.

Одной ночью, когда луна ярко светила высоко в небе, Коллин выскользнул из Барксбурга и взобрался на каменную стену внутреннего двора. Он смотрел на поля перед



замком, а глубоко в груди накатывала тоска.

Внезапно он услышал писк позади и, обернувшись, увидел своих друзей, карабкающихся на стену.

“Принц не должен сам выходить на улицу ночью,” - упрекнула его Тильда.

“Ночью по улицам шатается всякий сброд, - сказал Филч, - уж я-то знаю, я был одним из них.”

“Не думай, что мы бы не заметили тебя, если бы ты крался где-то рядом,” - ответил Нез.

“Интересно - и кто же мы теперь?” - задумался Мэгинос.

Лили скрестила лапы на груди и сказала:

“Пусть я не была рожденной человеком, но даже не смейте встречать в новое приключение без меня.”

Коллин улыбнулся, а затем, глянув вдаль, кивнул головой.

“Пора, - промолвил он, - у нас еще много работы.”

“Действительно, - согласился Мэгинос, - наша история только начинается.”



# Об aganmaguи

Эта редакция Книги историй – неофициальная.

Пожаловаться на ошибки, оставить комментарии, а также скачать свежую версию, вы можете здесь:

[www.tesera.ru/thought/283009/](http://www.tesera.ru/thought/283009/)

## Наg aganmaguиeй рабoмадu

---

*(в алфавитном порядке)*

AASever - перевод

Averis - перевод

Meerple - перевод, вёрстка

Steve - вычитка

Tikoshka - перевод, вёрстка, вычитка

## Спасибо

---

*(в алфавитном порядке)*

karbo - подбор шрифтов и консультации

Kira0403 - компиляция переводов

rom67 - сканы

а также многим пользователям Тесеры за мнения, правки, помощь с переводами и многое другое

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

# Для заметок