



Потерянная глава первая:

Колыбельная для кота

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Филч встал во весь рост за столом и одарил остальных игроков злой ухмылкой. Был прохладный осенний вечер, и «Чертополох» буквально ломился от гостивших в нем мышей. Музыканты хрипловато играли на скрипке, флейте, барабане, и Филч, притопывая в такт музыке, бросил кости.

"Ооо", сказал Толстый Билл одобрительно, когда увидел кости. "Посмотри-ка Эд", сказал он. "Старый Филч выбросил два меча, сыр, меч-и-щит и лук. Эт' хороший бросок." Филч наклонился над столом и поменял значения кубика с сыра на меч. Толстый Билл глубокомысленно кивнул головой.

"Он изменил сыр на еще один меч, Теперь у него три одинаковых значения." Друг толстого Билла почесал свою белую мордочку и посмотрел на кости.

"Три.. чаво?" спросил он.

Три одинаковых значения, балбес ты здоровенный." Толстый Билл помотал головой. "Я не знаю, зачем ты вообще продолжаешь играть в эту игру, Эд," проворчал он. "Филчу нужно всего два меча, чтобы победить."

"Умолкни, Билл," отрезал Филч. "Ты нарушаешь ритм." С этими словами он бросил в центр стола все свои кусочки сыра, и взял те два кубика, на которых выпали не мечи. "Ставлю все", сказал он, и дунул на кости, призывая удачу. Но, как только Филч занес руку для броска, музыка вдруг остановилась и лапка перестала отстукивать ритм. Два кости неуклюже выпали из его ладошки и со стуком упали на стол: еще один лук и щит-и-меч. "Нет!" Прошипел Филч.

"Че эт' значит?" спросил Эд.

"Это значит, что мы победили!" взвизгнул Толстый Билл, и оба тут же начали подгребать к себе свой выигрыш. Филч, ругаясь, бросился было к оркестру, но обнаружил, что трио ушло на перерыв. Он был не прочь пойти, найти их и отругать за разрушение его полосы



удачи, когда заметил новую мелодию, витающую в осеннем воздухе.

"Эта песня," тихо сказал Филч - "Такая странная ..." Звучала ритмичная мелодия полная тоски и сожаления, Филч, спотыкаясь, вышел из паба. Мелодия разлилась в ночном воздухе, Филч брел по темной улице Барксбурга, едва осознавая, что делает.

"Филч!" Лили оказалась рядом, ее дыхание было прерывистым. "Вот ты где! Мы везде тебя ищем. Кроха - он пропал без вести".

"Да, Кроха..." рассеяно сказал Филч, все еще под впечатлением от странной музыки.

"Что? Нет, он пропал! Охранник видел, как он, спотыкаясь, шел к замку." Кажется, эти слова вывели Филча из транса.

"Постой, Кроха? Ты говоришь, этот милый маленький мышонок пошел к замку?" Мысль о малыше, направляющемся в темные и выгоревшие залы, даже Филча заставила содрогнуться.

"Да," сказала Лили. "Нужно немедленно его найти!"

Цель Главы

Защитите Кроху от опасности во время погони за ним по заброшенному замку.

Условия Победы

Поймайте Кроху, прежде чем он будет захвачен (*потеряет весь свой сыр*) и, либо победите угрозу в Караульном помещении, либо обнаружьте источник призрачной музыки и очистите Покои алхимика.

Условия Поражения

Если Кроха потеряет весь свой сыр, или если маркер песочных часов достигнет отметки «конец главы» на Треке главы, мыши проигрывают.

Подготовка

Конец Главы

Поместите жетон "The End" на страницу 6 Трека главы.

Команда

Выберите четырех мышек, которые будут играть в этой главе. В кампании должен быть по крайней мере 1 Ремесленник (Tinkerer) или Вор (Scamp).

Колода Стичек

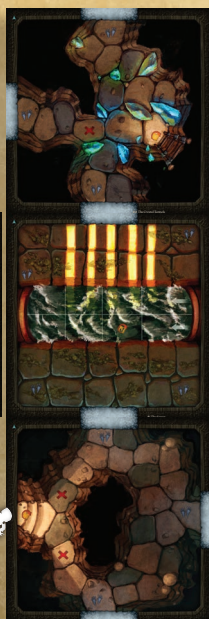
Перетасуйте стандартные карты стычек и разместите колоду рубашкой вверх в специальную область на Треке истории. Карты стычек повышенной сложности не используются в этой главе.

Плитка Комнат

Выберите и расположите согласно рисунку следующие плитки комнат: Вход в туннели, Канализация, Канализационная труба, Хрустальные Туннели. Поставьте жетон Крохи и 4 фигурки выбранных мышек на клетку, отмеченную ниже:

Расположите трех крысовоинов и одного Элитного крысовоина во Входе в туннели по обычным правилам

(см. "Расстановка противников на доске" с. 14 Книги Правил). Так же поставьте жетон мышеловки на каждый участок для мышеловки.



Изображение головы белой мыши отмечает место старта.



Особые Правила Главы

Кроха

Кроха – любознательный и упрямый маленький мышонок. Он когда-нибудь станет большим любителем приключений. Он представлен на доске маркером Крохи, а на Треке Инициативы карточкой Крохи. Ниже приведены некоторые правила для движения и взаимодействия с Крохой:

Кроха и Инициатива: Всякий раз при определении инициативы, карта инициативы Крохи всегда помещается на первую позицию на треке инициативы, а затем инициатива определяется как обычно начиная со второй позиции. Карта инициативы Крохи не может быть перемещена из первой позиции по какой-либо причине.

Кроха и сыр: Кроха начинает главу с 3 жетонами сыра на своей карте инициативы. Если Кроха потеряет весь свой сыр, мыши побеждены. В свой ход мыши на одной клетке с Крохой, могут поделиться с ним своим сыром, используя действие «поделиться». Отданный Крохе сыр располагается на его карте инициативы. Кроха не может иметь более 6 жетонов сыра одновременно.

Движение Крохи: В свою очередь Кроха может двигаться, но не может атаковать. Кроха всегда движется по кратчайшему пути к источнику музыки. Каждая плитка будет объяснять, откуда доносится музыка. Для перемещения Крохи бросьте кубик действий. Кроха будет двигаться на соответствующее выпавшему значению на кубике количество клеток в сторону источника музыки. Кроха не может пересечь красные разделительные линии, но пересекает желтые линии без штрафа. Кроха игнорирует мышеловки. Кроха должен остановиться при входе на клетки, на которых стоят 1 или более враг (*Примечание: если враг сбит с ног, Кроха не должен останавливаться при входе на эту клетку*). Когда Кроха покидает плитку через выход, следуя музыке, отложите жетон Крохи в сторону. Когда Кроха переходит на клетку переворота плитки отложите жетон Крохи в сторону. Мышонок прошел через нее. В следующий раз, когда Мыши используют «исследование» на этом же самом выходе, поместите маркер Крохи на клетку, исследованную мышами, и продолжайте приключение. **Мыши не могут использовать действие «исследовать», пока Кроха находится на одной с ними плитке.**

Враги и Кроха: Враги ближнего боя двигаются к Крохе, как и к любой другой мыши. Если враг завершает движение в одной клетке с Крохой, удалите 1 сыр с карты инициативы Крохи и добавьте его к вражьиному сыру. Миньоны не нападают на Кроху. **Кроха не занимает места и может находиться в одной клетке даже с большими врагами.**

Кроха и вода: Кроха не может двигаться против течения и должен остановиться, когда переходит в водную клетку. В конце своего хода, если он находится на водной клетке без других мышей, Кроху снесет вниз по течению на одну клетку точно так же, как других мышей. Если мышь, находящуюся на одной водной клетке с Крохой, сносит вниз по течению, малыш также будет снесен вместе с мышью. Если Кроху снесло водой из игрового пространства, глава заканчивается, и мыши автоматически проигрывают. Кроха не может выбраться из воды самостоятельно. Его должна вынести другая мышь (см. «Подобрать Кроху» ниже).

Подобрать Кроху: мышь на одной клетке с Крохой можете подобрать Кроху и нести его. По окончании своего хода, мышь должна поставить Кроху на пол. Кроха не любит быть на руках. Каждый раз, когда мышь подбирает Кроху, он будет кричать, чтобы его поставили обратно, бросьте кубик. Если выпадает ★ - вы успешно поймали мышонка. Если вы не выкинули ★ - поместите сыр на вражеское колесо сыра.

Вход в Туннели



- 1 **Особая находка:** Тайник с Сыром (Примечание: Дает мышам столь необходимый сыр).
- 2 **Особый наплыв:** Элитный крыс-воин.
- 3 **Особое правило:** Музыка доносится отсюда, Кроха будет двигаться к этому выходу



Канализация



- 1 **Немного истории:** Когда герои пробираются в канализацию, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

Мыши вышли из туннелей через отверстие, вырытое между двумя древними, грубо отесанными каменными блоками. Прогорклый запах и звук бегущей воды однозначно указывал на то, что они были в канализации. А вдали раздавались странные и заунывные звуки ужасной музыки.

"Отлично. Канализация," прошептал Филч, втягивая омерзительный воздух.

"Видать, твоя мама поблизости," ухмыльнулся Нез.

Тильда оборвала обоих шутников, махнув рукой в темноту впереди. Там они с трудом увидели маленькую фигурку Крохи, изо всех сил семенившего на своих крошечных лапках к источнику жуткой мелодии.

"Он упадет!" крикнул Коллин.

"Быстро!" Крикнул Магинос.

"Нельзя терять время!"

- 2 **Особый поиск (в водных клетках):** Рыболовный крючок и леска. (Примечание: позволяет мыши быстро добраться до высоких мест.)



- 3 **Особое правило:** Покидая канализацию: Перед тем, как мышь использует действие «исследовать» на клетке выхода, чтобы покинуть плитку Канализации, все остальные мыши должны быть на той же стороне водного потока, что и исследующая мышь.
- 4 **Особое правило:** Покидая канализацию по воде: Если Кроху смыло водой, вместо автоматического поражения, мыши могут

последовать за Крохой вниз в дренажную трубу (Drain Pipe). После того, как все мыши покинули канализацию по воде, поместите Кроху и всех мышей на ближайшей доступной клетке воды в дренажной трубе (Drain Pipe) продолжайте игру, раскрывая карты стычек, как будто было использовано действие «Исследование». Если на момент ухода в канализации были какие-либо враги, их следует убрать с игрового поля и удалить их карты инициативы с Трека инициативы.

5 Особое правило: Музыка доносится отсюда, Кроха будет двигаться к этому выходу.

Хрустадные Туннели



1 Немного истории: Когда герои пробираются в Хрустальные туннели, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

Группа промокла и продрогла после неожиданного купания, но продолжала двигаться к источнику неземной музыки. Иногда казалось, что можно услышать, как подпевает ребенок.

"Это должно быть Кроха", сказал Коллин. "Я понимаю его увлечение этой мелодией - она одновременно и замечательная, и страшная, и, как ни стараюсь, я не могу перестать хотеть слушать дальше."

"Ох уж эта молодежь нынче и их дурной вкус к музыке!" ворчал Нез, качая головой, как бы стараясь избавить свои уши от оскорбительной мелодии. Туннель, по которому они шли, расширился, и мышам представилось странное зрелище. Мерцающий синий свет танцевал на стенах тоннеля, испускаемый странными кристаллами, которые торчали то здесь, то там из земли под замком, будто зубы какого-то волшебного зверя. Доносилось звяканье металла вгрызающегося в скалу, и в тусклом свете мыши

увидели существ, махавших кирками. Высокие грызуны зарывались своим инструментом в скалу, в землю, и даже в кристаллы, работа шла медленно и неравномерно.

"Крысы!" Прошипел Филч. Но другие мыши только молча смотрели, ибо, хотя таинственные рабочие действительно были крысами, на них было страшно смотреть. Из их шкур были выдраны клочки меха, а проступавшая кожа была серой и отслаивалась. Кости торчали под странными углами из-под кожи. Но именно глаза крыс заставили друзей остановиться: в них была только молочная белизна испускавшая липкое свечение, которое было одновременно светом и темнотой.

"Этот свет... Как будто смерть смотрит их глазами," прошептал Магинос. "Где, интересно, ее источник?" Потом послышалось хихиканье и к ужасу мышей, Кроха появился из соседнего тоннеля и начал весело проталкиваться между ужасными крысами с их огромными кирками

"Остановите его!" вскрикнула Лили.

2 Особая расстановка: поставьте по одному крысовоину на каждую такую клетку.

3 Особое Правило: Безвольные Крысы: Крысы на этой плитке - безвольные крысы. Пока Кроха не покинет эту плитку, безвольные крысы не двигаются и не атакуют. Когда безвольная крыса побеждена, не удаляйте ее фигурку – крыса сбита с ног. (см. стр. 17 книги правил "сбивание с ног".) В начале каждого хода крыс, бросьте один кубик действия за каждую сбитую с ног крысу. Если выпадет ✱ - поставьте эту крысу обратно на ноги. При любом другом результате, удалите эту крысу, как обычно. Если зомби - крыса побеждена, когда она сбита с ног, удалите ее, как обычно. Безвольные крысы не имеют способности «агрессивность». При защите от нападения, безвольные крысы бросают на один кубик защиты меньше.

4 Особое Правило: Опасные Кирки: Если Кроха встает в одну клетку с безвольной крысой, которая не сбита с ног, бросьте кубик действий, чтобы увидеть, поднимается или опускается в данный момент кирка. Если выпадет ✱ - кирка идет вниз, пугает Кроху и заставляет его запищать. Удалите один маркер сыра с карты инициативы Крохи, и поместите его на вражеское колесо сыра.

5 Особый наплыв: Взрыв осколков! Все сбитые с ног безвольные крысы взрываются миллионом опасных осколков. Единоновременно за каждую сбитую с ног крысу, бросьте два кубика действия как будто это нападение. Все мыши на той же или соседней клетке, что и взорвавшиеся безвольные крысы должны защищаться от этой атаки, и не могут

добавлять любые бонусы за броню. Затем, уберите всех сбитых с ног безвольных крыс и переместите маркер песочных часов по Треку Главы, как обычно.

- 6** **Особое правило:** Музыка исходит отсюда. Кроха будет двигаться в сторону этой клетки переворота плитки. Когда Кроха покидает эту плитку, безвольные крысы двигаются и атакуют мышей в свою очередь и особое правило «Опасные кирки» более не действует.

Сточная Труба



Вся
плитка:

- 1** **Особая расстановка:** Поставьте 8 тараканов по обычным правилам.
Особый поиск: Обеденная вилка. (Примечание: Она позволяет мышам катapultироваться в труднодоступные области. Она также может быть использована с виноградом, чтобы создать мощное оружие.)
- 2**
- 3** **Особый наплыв:** Скользкий Край. Если наплыв происходит на этой плитке, переместите маркер песочных часов как обычно. Затем переместите каждую мышь (в том числе Кроху), находящуюся на клетке, смежной с водной клеткой, на одну клетку непосредственно в воду.
- 4** **Особое правило:** Музыка исходит отсюда. Кроха будет двигаться в сторону этого места переворота плитки. Когда Кроха покидает эту плитку, передвиньте Маркер окончания главы на одну клетку вверх на Треке главы.



Трубы



Вся
плитка:

- 1** **Особый поиск:** Место отдыха. (Примечание: место отдыха позволяет мышам исцелиться.)
- 2** **Особое правило:** Музыка исходит отсюда. Кроха будет двигаться в сторону этого выхода.
- 3** **Особое правило:** Вход в Караульное Помещение через плитку Трубы: Мышь может использовать действие "исследование", чтобы перейти от плитки Труб в плитку Караульного помещения, даже если нет перехода соответствующего цвета. Чтобы переместиться из труб в Караульное помещение, поместите маркер трубы на плитку Караульного помещения в пустой клетке, прилегающей к западному выходу. Затем поместите мышей на маркер трубы. Маркер трубы считается особой клеткой.



Караульное Помещение



Вся
плитка:

1
3
4
6
7

- 1 Немного истории:** Когда герои пробираются в Караульное Помещение, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

Мыши стояли на трубе, которая выступала из стены одного из караульных помещений. Под ними на каменном полу в беспорядке виднелись следы пожара, который распространился по замку после поражения Ванестры. С их точки наблюдения было видно, как юный Кроха переваливаясь шел к большой тени в углу.

“Он направляется к тому блуждающему огоньку”, сказал Коллин и прищурился, чтобы лучше видеть. Насыпь в углу действительно напоминала большую круглую тыкву с двумя миндалевидными глазами, треугольным носом и зубастой улыбкой. Но свет, который исходил от этой тыквы был не теплым и манящим пламенем свечи, а скорее болезненным жаром, в котором соединились свет и тьма.

“О боги!” Воскликнул Магинос. “Опять этот свет!” Неясная форма вдруг, вздрогнув, ожила и начала подниматься на шатких, костяных ногах.

“О, нет,” простонал Нез. “Этого не может быть! Этого просто не может быть!”

“Броди!” вскрикнул Филч.

Обгорелые и истлевшие останки кота поднялись, роняя покрытые пеплом лоскуты шкуры на камни внизу. Сухое шипение раздалось изо рта погибшего существа, а мертвый свет пульсировал глубоко внутри его черепа.

- 2 Особая расстановка:** Вместо того чтобы тянуть карты стычек, как обычно, поместите маркер Броди на плитку в этой клетке. Мыши должны победить Броди.

3

Особое правило: Безвольный Кот: Это не тот Броди, которого запомнили мыши. Он был изменен как-то образом. Безвольный Броди бросает на один куб защиты меньше для каждой карты инициативы. Когда одна из карт инициативы Безвольного Броди будет удалена с Трека инициативы, переверните эту карту рубашкой вверх. В следующий раз, когда настанет черед этой карты, бросьте кубик действий. Если выпадет ★, переверните карту лицевой стороной вверх и сыграйте ее свойства. Если не выпадет ★, удалите эту карту с Трека инициативы как обычно.

4

Особое правило: Кроха: На этой плитке не слышно музыки. Каждый раз, когда Кроха движется, он будет двигаться в сторону Броди. Кроха также будет двигаться в направлении кусочка сыра. Мыши могут оставить кусочек сыра на любой клетке с помощью действия «поделиться». Когда Кроха движется, он будет двигаться в сторону ближайшего сыра. Если Кроха заканчивается свой ход на клетке с сыром, поместите этот кусочек сыра на карту инициативы Крохи.

5

Особое правило: Шлем: Если Кроха находится на клетке со шлемом Броди неспособен нанести ему вред и Кроха не теряет кусок сыра, если Броди движется по этой клетке.

6

Особый наплыв: Броди кашляет пылью: Мыши больше не имеют линии видимости к Броди и должны атаковать его с той же или соседней клетки.

7

Немного истории: Если мыши победят Безвольного Броди, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

Мыши, тяжело дыша, стояли возле отвратительной кучи, которая когда-то была Броди, стараясь оправиться от ужаса, с которым только что столкнулись.

“А я-то думал, что нет ничего страшнее кота,” простонал Филч.

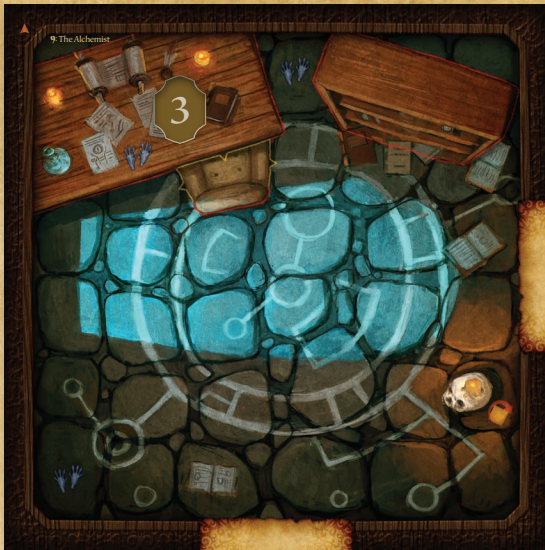
“Мне жаль его,” сказала Тильда. “Он был невинным существом и заслужил лучшей участи.”

“Определенно, дорогая леди, у нас с вами разные представления о невинности,” ответил Филч.

“Тссс! Эй, ребята, идите сюда”, позвала Лили громким шепотом, и поманила остальных к выжженному шлему, упавшему со стоящих у стены доспехов. Мыши собрались вокруг и улыбнулись тому, что увидели. Внутри старого шлема был маленький Кроха, он крепко спал, свернувшись клубочком.

“Пусть спит, возможно сон сейчас для него - лучшее лекарство,” усмехнулся Магинос.

Конец



Вся
плитка:

1

2

4

5

1

Немного истории: Когда герои пробираются в Покои Алхимика, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

“Вон он, ловите его!” завизжал Коллин. Мыши протиснулись через глазницы костяного подсвечника сразу после Крохи, по две мышки на каждый глаз. Покои алхимика Магиноса была в полной разрухе: выжженные метки на стенах и полу, а также разбросанные повсюду полу сожженные книги и свитки. Старый сердце волшебника рыдало от столь великой ценных знаний, что стали утраченными.

Музыка звучала здесь громче, и теперь герои могли видеть, что предметом производящим призрачную музыку являлась цветастая гравированная музыкальная шкатулка, стоявшая на столе алхимика. Лунный свет струился сквозь разбитое вдребезги окно, вырисовывая крошечную, укутанную в плащ фигуру, стоящую на карнизе оконного проема. Эта фигура воздела четыре, доселе скрытые руки и начала раскачивать ими взад и вперед, отточенные движения ее рук были подобны призрачному дирижеру. Медленно вращала боковую ручку музыкальной шкатулки Безвольная крыса, которая была еще более искривлена и обезображена чем встреченные ранее.

Магинос использовал волшебное пламя своего посоха чтобы зажечь свечу, венчавшую череп, и в мерцающем сиянии мыши увидели мрачные силуэты волочащиеся им на встречу из темных уголков комнаты. Не обращая внимания на эту опасность Кроха, этот крошечный мышонок, хихикая побрел сквозь них к столу алхимика и источнику этой дьявольской мелодии.

2

Особая расстановка: Вместо того чтобы тянуть карты стычек, когда герои пробираются в Покои Алхимика, поместите одну Безвольную крысу на музыкальную шкатулку. Поставьте

3

еще три Безвольные крысы и три таракана по обычным правилам.

Особое правило: Поворачивая Рукоятку: Пока на музыкальной шкатулке находится Безвольная крыса, которая не сбита с ног, музыка будет доноситься из особой зоны стола. Безвольная крыса, стоящая на шкатулке неподвижна, и будет атаковать только мышей, находящихся на столе. Если Безвольная крыса на музыкальной шкатулке удалена из игры, следующая ближайшая Безвольная крыса на этой плитке потратит свой следующий ход, пытаясь взобраться на музыкальную шкатулку чтобы возобновить музыку. Если музыка не слышна, Кроха не движется в этом ходу.

4

Особый наплыв: Взрыв осколков! Все сбитые с ног безвольные крысы взрываются миллионом опасных осколков. Единовременно за каждую сбитую с ног крысу, бросьте два кубика действия как будто это нападение. Все мыши на той же или соседней клетке, что и взорвавшиеся безвольные крысы должны защищаться от этой атаки, и не могут добавлять любые бонусы за броню. Затем, уберите всех сбитых с ног безвольных крыс и переместите маркер песочных часов по Треку Главы, как обычно.

5

Немного истории: Если мыши победят всех врагов на этой плитке, прочтите вслух следующий фрагмент истории:

Когда музыка прекратилась, маленький Кроха уселся в центре комнаты, скрестив руки с надутым видом.

“Мелодия!” слегка игриво сказала Лили. Она села рядом и начала тереть его шарф прежде чем закинуть руки вокруг него и крепко обнять.

“Пойдем, позволь нам отвести тебя домой и уложить в постель, мой маленький искатель приключений,” сказала она ласково. “Вне всяких сомнений, твоя мама уже начала волноваться.”

“Боюсь мы открыли ящик Пандоры,” задумчиво произнес Магинос, и демонстративно прошел в один из сводчатых проемов, соединяющих Комнату Алхимика с коридорами. Там мыши поймали отблеск музыкальной шкатулки, ускользающей из поля зрения, на крошечных спинах огромного стада тараканов. Верхом на музыкальной шкатулке была таинственная, укутанная в плащ фигура, и эта странная процессия быстро растворилась в тенях старого замка.

Старый Магинос пристально вглядывался во тьму и почесывал свой подбородок. “Интересно,” сказал он в никуда. “Интересно.”

Конец