

О мышах и перьях



Собрание потерянных глав к серии игр
«О мышах и тайнах» и дополнительных
сценариев к игре «О хвостах и перьях»

Содержание

Потерянные главы к игре «О мышах и тайнах»

Колыбель для Крошки.	3
Привидение замка Эндон.	10
Вестники ненастья.	17

Дополнительные сценарии к игре «О хвостах и перьях»

Ягодный овраг.	24
Четыре капитана.	26

Перевод на русский язык подготовлен издательством **Crowd Games**

Руководители проекта: **Максим Истомин и Евгений Масловский**

Редактор: **Александр Петрунин**

Переводчик: **Михаил Кружков**

Корректор: **Анастасия Рыбушкина**

Верстальщик: **Алина Клеймёнова**



www.plaidhatgames.com



www.crowdgames.ru

© Plaid Hat Games. Никакая часть настоящего продукта не может быть воспроизведена без разрешения правообладателя. Эксклюзивный дистрибьютор серии игр «О мышах и тайнах» и игры «О хвостах и перьях» на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



Потерянная глава 1 Копыбель для Крошки

Выберите игрока, который прочтёт
вслух следующий текст:

Ухмыльнувшись, Стыр снисходительно окинул взглядом своих противников по игре. В этот прохладный осенний вечер в «Клетчатом чертополохе» было не протолкнуться от посетителей. Ансамбль — скрипка, флейта и барабан — гремел так, что, казалось, мёртвого разбудит.

Припоывая в такт музыке, Стыр метнул на стол пригоршню кубиков.

— Ого! — воскликнул Толстяк Билл, прищурившись. — Ты только глянь, Эд! Старина Стыр выкинул два меча, сыр, лук да меч-щит. Неплохой бросок!

Стыр протянул лапу и перевернул кубик с сыром на сторону с мечом. Толстяк Билл понимающе кивнул:

— Видишь, он сменял сыр на меч, теперь у него тройка.

Почесав белый нос, приятель Билла уставился на кубики.

— Тройка чего? — озадаченно спросил он.

— Мечей, недождёпа! — Толстяк Билл покачал головой. — Честное слово, Эд, зачем ты вообще садишься за эту игру? Смотри, сейчас Стыру до победы двух мечей не хватает.

— Заткнись уже, Билл, — огрызнулся Стыр. — С ритма меня сбиваешь.

С этими словами он решительно сдвинул на середину стола весь свой сыр и сгрёб два кубика без мечей.

— Иду ва-банк! — объявил он и дунул на кубики на удачу.

Продолжая отбивать такт, плут замахнулся лапой для броска, но тут музыка неожиданно оборвалась, и это било его с ритма. Кубики неуклюже плюхнулись на стол: ещё один лук и ещё один меч-щит.

— Нет! — в отчаянии прошипел Стыр.

— Это что значит? — поинтересовался Эд.

— Наша победа, вот что! — радостно проревел Толстяк Билл, и друзья начали слаженно сгребать сыр со стола.

Стыр обернулся, чтобы наградить музыкантов парой-тройкой отборных ругательств, однако сцена оказалась пуста — видимо, трио решило сделать перерыв. Он думал было отыскать их и высказать всё, что



о них думает (ведь проиграл он, без сомнения, по их милости), но тут до его ушей донеслась новая музыка.

— Какая песня, — тихо произнес Стыр. — Удивительная...

Переливающая мелодия была полна грусти и сожаления, и лапы Стыра, словно сами собой, вынесли его из паба на свежий ночной воздух. Музыка непреодолимо манила его из темноты, и, едва осознавая, что делает, плут побрёл ей навстречу по тёмной дуббуртской улочке.

— Стыр! — неожиданно окрикнула его запыхавшаяся Лили. — Вот ты где! Мы тебя везде ищем. Нигде нет Крошки!

— М-м... обожаю крошки, — мечтательно улыбнулся Стыр, пленённый чарующей мелодией.

— Что? Нет, ты не понял, Крошка пропал! Стражник видел, как он шёл к замку.

Это, наконец, привело Стыра в чувство.

— Постой-ка. Крошка? Этот непоседа отправился в замок? — при мысли о том, что всеми любимый мышенок бродит совсем один по мрачным выжженным залам, заставила Стыра вздрогнуть.

— Вот именно! — сказала Лили. — Надо его быстрее найти!

Цель главы

Защитить Крошку от опасностей во время погони по заброшенному замку.

Победа

Поймайте Крошку раньше, чем это сделают другие (иными словами, до того, как он потеряет весь свой сыр) и либо устраните угрозу в караульном помещении, либо найдите источник зловещей музыки и победите всех прихвостней в алхимической лаборатории.

Поражение

Мыши проиграют, если Крошка потеряет весь сыр или если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы.

Подготовка к главе Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 4 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Хотя бы 1 мышь должна быть изобретателем или плутом.

Подготовка колоды Встреч

Перемешайте все карты обычных встреч и выложите их лицом вниз на предназначенное для них место на планшете сказки. Карты сложных встреч в этой главе не используются.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Вход в туннели», «Канализация», «Канализационный слив» и «Кристалльные туннели» так, как изображено справа.



Знаком белой мышиной головы отмечена начальная клетка мышей

Поместите жетон Крошки и 4 выбранных мышей на отмеченную начальную клетку мышей. Поместите 3 крыс-воинов и 1 элитную крысу-воина на фрагмент поля «Вход в туннели» по обычным правилам (см. «Расстановка прихвостней на поле» на с. 14 буклета с правилами игры). Наконец, выложите жетоны мышеловок на предназначенные для них клетки.

Особые правила главы Крошка

Крошка — любопытный и упрямый мышонок, в будущем его наверняка ждут невероятные приключения. На игровом поле он представлен собственным жетоном, а на индикаторе инициативы — картой инициативы. Ниже перечислены правила, описывающие передвижение Крошки и взаимодействие с ним.

Инициатива Крошки. Каждый раз, обновляя индикатор инициативы, положите карту Крошки на самое верхнее деление, а затем определите инициативу по обычным правилам, начиная со 2-го деления. Никакой игровой эффект не может убрать карту Крошки с 1-го деления индикатора инициативы.

Сыр Крошки. Крошка начинает главу с 3 жетонами сыра на карте инициативы. Если Крошка теряет весь сыр, мыши проигрывают главу. Мышь, находящаяся на одной клетке с Крошкой, может поделиться с ним сыром, выполнив действие обмена: этот сыр помещается на карту инициативы Крошки. Одновременно на карте Крошки никогда не может быть более 6 жетонов сыра.

Передвижение Крошки. В свой ход Крошка перемещается, но не атакует. Крошка всегда перемещается по кратчайшему пути к источнику музыки. Для каждого фрагмента поля будет указано, откуда доносится мелодия. Чтобы переместить Крошку, бросьте 1 кубик действий. Крошка перемещается на выпавшее число клеток по направлению к источнику музыки. Крошка не может пересекать красные линии, однако пересекает жёлтые линии без какого-либо штрафа. На Крошку не действуют мышеловки. Когда Крошка входит на клетку с хотя бы 1 прихвостнем, он должен остановиться. (Примечание: Крошка не обязан останавливаться, попав на клетку с одними лишь упавшими прихвостнями). Когда Крошка покидает фрагмент поля, увлекаемый таинственной музыкой, уберите его жетон с поля. Если Крошка попадает на поворотную клетку, также уберите его жетон с поля: он ушёл через эту клетку. Когда мыши исследуют тот же выход, положите жетон

Крошки на новую клетку с мышами и продолжайте игру. *Мыши не могут выполнить действие исследования, пока Крошка находится на их фрагменте поля.*

Крошка и прихвостни. Прихвостни с ближней атакой двигаются по направлению к Крошке, как если бы он был обычной мышью. Когда прихвостень заканчивает движение на клетке с Крошкой, переложите 1 сыр с карты инициативы Крошки на круг сыра прихвостней. Прихвостни не атакуют Крошку. *На Крошку не действует ограничение на число фигурок на клетке. Он может даже занимать клетку с большим прихвостнем.*

Крошка и вода. Крошка не может двигаться против течения и останавливается, попав на водную клетку. Если в конце своего хода Крошка находится на водной клетке без мыши, то его сносит течением на 1 клетку по аналогии с мышами. Если мышь заканчивает ход на водной клетке с Крошкой, то их вместе сносит течением на 1 клетку. Если Крошку выносит течением за край фрагмента поля, мыши тут же проигрывают главу. Крошка не может самостоятельно выбраться из воды, кто-то из мышей должен его вынести (см. «Перенос Крошки» ниже).

Перенос Крошки. Мышь, находящаяся на клетке с Крошкой, может поднять и перенести его. Закончив передвижение, эта мышь помещает Крошку на свою клетку. Крошка страшно не любит, когда его таскают как маленького. Всякий раз, когда его переносят, он вопит, чтобы его опустили на землю. Бросьте кубик: если выпадет ✱, вам удаётся успокоить Крошку. Если ✱ не выпадает, поместите 1 сыр на круг сыра прихвостней.

Вход в туннели



1 Особый обыск. «Сундук сыра». (Примечание: приносит мышам столь нужный сыр.)

2 Особое испытание. Элитная крыса-воин.

3 Особое правило. Музыка доносится отсюда. Крошка будет двигаться к этому выходу.



Канализация



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

Мыши вылезли из туннеля через щель между потрескавшимися каменными плитами. Почувствовав знакомый затхлый запах и заслышав журчание воды, они поняли, что попали в канализацию. Откуда-то издали до них по-прежнему доносились загадочные и печальные звуки музыки.

— Отлично, снова эта вонища, — проворчал Стыр, принюхиваясь.

— Знать, мамаша птвоя неподалёку, — усмехнулся Нэз.

Тильда шикнула на шутников и указала лапой куда-то вперёд. В темноте они различили силуэт Крошки, который как ни в чём не бывало семенил к источнику странной мелодии.

— Он же свалится в воду! — воскликнул Коллин.

— Скорее! — скомандовал Магикус. — Нельзя терять время!

2 Особый обыск (водные клетки). «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет поможет мышам быстро добраться до высоко расположенных мест.)



3 Прежде чем мышь сможет выполнить действие исследования области выхода, чтобы группа покинула фрагмент поля «Канализация», все мыши должны собраться по одну сторону от потока воды.

4 **Особое правило. Спасение впасть.** Если течение выносит Крошку за фрагмент поля «Канализация», то мыши не проигрывают. Вместо этого они должны последовать за Крошкой по воде на фрагмент поля «Канализационный слив». Когда все мыши покинут канализацию по воде, поместите Крошку и всех мышей на ближайшую доступную водную клетку «Канализационного слива» и продолжайте игру, открыв карту встречи, как если бы вы исследовали этот фрагмент поля обычным образом. Если в канализации остаются прихвостни, уберите с поля их фигурки, а их карты — с индикатора инициативы.

5 Особое правило. Музыка доносится отсюда. Крошка будет двигаться к этому выходу.

Кристалльные туннели



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

Все вымокли до нитки и прзяслись от холода, однако продолжали идти на звук загадочной мелодии. Порой им слышалось, будто ей подсвистывает чей-то знакомый голосок.

— Это наверняка Крошка, — сказал Коллин. — Я не удивлён, что его так зачаровала эта музыка. Она

одновременно и жуткая, и прекрасная, и мне, вопреки рассудку, хочется слушать её ещё и ещё.

— Да, молодёжь нынче чёрте что слушает! — хмыкнул Нэз и помотал головой, словно стараясь выпрясти из ушей какую-то пакость.

Туннель расширился, и их глазам предстало удивительное зрелище. По стенам подземного коридора плясало голубое мерцание, исходящее от загадочных кристаллов, росших в старых туннелях под замком. В темноте они напоминали зубы какого-то сказочного существа. До героев донеслись звуки ударов металла о камень, и вскоре они различили в полумраке каких-то странненьких существ, размахивающих кирками. Огромного роста прызнуны медленно и методично крошили камни, землю и волшебные кристаллы.

— Крысы! — прошипел Стыр, товарищи же его от удивления не могли вымолвить ни звука. Хоть эти таинственные шахтёры действительно были крысами, выглядели они жутко. Когда-то густая шерсть превратилась в жалкие клоки, обнажив неестественно бледную кожу. Хорошо просматривающиеся под ней кости вывернулись под неестественными углами. Однако по-настоящему страшными были крысиные глаза: их заволокли жуткие сияющие бельма, в которых, казалось, воедино слились свет и тьма.

– Если я не ошибаюсь, то это не свет, – пробормотал Магикус. – Но что же его разожгло?

Внезапно мыши услышали знакомый смехок, и, к своему ужасу, увидели, как появившийся из бокового туннеля Крошка с беззаботным видом шагает прямо к крысам-шахтёрам с их грозными кирками.

— Держите его! — закричала Лили.

2 **Особая подготовка.** Поместите 1 крысу-воина на каждую из этих клеток.

3 **Особое правило. Безвольные крысы.** Все крысы на этом фрагменте поля — безвольные крысы. Пока Крошка его не покинет, безвольные крысы не будут двигаться и атаковать. Если безвольная крыса побеждена, она не убирается с поля, а падает (см. «Падение» на с. 17 буклета с правилами игры). В начале каждого хода крыс бросьте 1 кубик за каждую упавшую безвольную крысу. Если выпадает ★, крыса встаёт; при любом другом результате броска она убирается с поля. У безвольных крыс нет способности «Агрессия». Защищаясь от атак, безвольные крысы кидают на 1 кубик меньше.

4 **Особое правило. Опасные кирки.** Если Крошка перемещается на клетку с неупавшей безвольной крысой, бросьте 1 кубик, чтобы определить, поднимает или опускает она кирку в этот момент. Если выпадает ★, то кирка резко опускается, пугая Крошку и заставляя его громко вскрикнуть: перенесите 1 сыр с карты инициативы Крошки на круг сыра прихвостней.

5 Особое испытание. Острые осколки! Все упавшие безвольные крысы разбиваются на миллион мелких осколков. Бросьте по 2 кубика действий за каждую упавшую безвольную крысу в качестве ближней атаки. Все мыши на той же и соседних клетках защищаются от этой атаки, не добавляя к значению защиты бонусы брони. После этого уберите с поля всех упавших безвольных крыс и, как обычно, сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц.

6 Особое правило. Музыка доносится отсюда. Крошка будет двигаться к этой поворотной клетке. Как только Крошка покинет этот фрагмент поля, безвольные крысы будут передвигаться и атаковать по обычным правилам, при этом правило «Опасные кирпичи» больше действовать не будет.

Канализационный слив



1 Особая подготовка. Выставьте 8 тараканов по обычным правилам.

2 Особый обыск. «Вилка». (Примечание: этот предмет позволит героям «мышепультироваться» в труднодоступные места. Также из вилки и виноградины можно сделать мощное оружие.)



3 Особое испытание. Скользкие края. Если на этом фрагменте поля начинается испытание, как обычно, сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц. Затем переместите каждую мышь (включая Крошку), находящуюся

на соседней с водой клетке, на ближайшую водную клетку.

4 Особое правило. Музыка доносится отсюда. Крошка будет двигаться к этой поворотной клетке. Если Крошка успешно покидает текущий фрагмент поля через эту поворотную клетку, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

Трубопровод



1 Особый обыск. «Привал». (Примечание: эта карта поможет мышам подлечиться.)



2 Особое правило. Музыка доносится отсюда. Крошка будет двигаться к этому выходу.

3 Особое правило. Проход в караульное помещение из трубопровода. Мышь может потратить действие исследования, чтобы перейти из «Трубопровода» в «Караульное помещение», несмотря на то, что между ними нет продолжающихся областей выхода. Чтобы сделать такое перемещение, выложите жетон трубы на «Караульное помещение» — на пустую клетку рядом с западным выходом, а затем поместите на него мышей. Считайте жетон трубы широкой клеткой.

Караульное помещение



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

Струдившись на краю трубы, мыши осматривали караульное помещение. Каменный пол был покрыт гарью и пеплом — вопи и всё, что осталось после чудовищного пожара, охватившего замок со смертью Ванестры. Внизу друзья различили Крошку, шустро семенящего к какому-то большому предмету в углу.

— Смотрите, он идёт к фонарю из тыквы, — сказал Коллин, прищуриваясь.

Предмет в углу действительно напоминал большую круглую тыкву, украшенную двумя миндалевидными глазами, треугольным носом и расплывшимся в улыбке зазубренным ртом. Однако исходившее от него тревожное свечение было совсем не похоже на привычное тёплое пламя свечи: в нём словно бы сливались воедино свет и тьма.

— Боги всемогущие! — воскликнул Магикус. — Снова несвет!

Вдруг тыква зашевелилась и стала неуверенно подниматься на костяных лапах.

— Ох ты ж, — простонал Нэз, — ущипните меня за хвост, уж не дрыхну ль я, часом?

— Это... Мышегуб, — произнёс потрясённый Стыр.

Над ними возвышался обугленный скелет с отвратительно свисающими кусками кожи, поросшими шерстью. Раздалось леденящее душу шипение, и в кошачьем черепе ещё сильнее разожгло сияние неслета.

- 2 Особая подготовка.** Не открывайте карту встречи, вместо этого поместите жетон кошачьей лапы на эту клетку. Герои должны победить Мышегуба.

- 3 Особое правило. Безвольный Мышегуб.** Это уже не тот Мышегуб, которого знали мыши, он изменился. При защите безвольный

Мышегуб бросает на 1 кубик меньше. Победив одну из карт инициативы Мышегуба, не убирайте её с индикатора, а переворачивайте лицом вниз. Когда вновь настанет ход этой карты, бросьте 1 кубик действий. Если выпадает ★, переверните карту лицом вверх и продолжайте ход по обычным правилам. Если ★ не выпадает, уберите карту с индикатора инициативы.

- 4 Особое правило. Крошка.** На этом фрагменте поля музыка уже не слышна. Каждый раз, когда Крошка перемещается, он движется к Мышегубу. Однако если на одной из клеток лежит жетон сыра, Крошка движется в сторону ближайшего сыра. Мышь может потратить действие обмена, чтобы выложить 1 жетон сыра из личного запаса на свою клетку. Если Крошка заканчивает передвижение на клетке с сыром, поместите этот сыр на карту инициативы Крошки.

- 5 Особое правило. Шлем.** Если Крошка находится на клетке со шлемом, Мышегубу до него не добраться: Крошка не теряет сыр, если Мышегуб перемещается на эту клетку.

- 6 Особое испытание.** Мышегуб чихает пылью. У дальних атак мышей пропадает линия видимости. Отныне они могут атаковать безвольного Мышегуба лишь с его или соседней клетки.

- 7 Развитие сюжета.** Если мыши побеждают безвольного Мышегуба, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Друзья стояли над поверженным телом существа, которое некогда было Мышегубом, и с трудом переводили дыхание. Они никак не могли прийти в себя после пережитого кошмара.

— Не думал, что этот кошке может быть ещё страшнее, — вздохнул Стыр.

— Мне его так жалко, — промолвила Тильда. — Невинное животное не заслуживает подобной участи.

— Похоже, у нас с тобой, дорогуша, разные представления о невинности, — опозвался Стыр.

— Тс-с! Народ, гляньте-ка сюда! — послышался громкий шёпот Лили. Она поманила друзей к большому почерневшему шлему, свалившемуся, по всей видимости, с рыцарского доспеха. Открывшееся им зрелище не могло не вызвать улыбки: внутри шлема, свернувшись калачиком, сладко посапывал Крошка.

— Как мы ни спешили, царица-дрёма добралась до нашего сорванца раньше, — заключил Магикус.

Конец

Алхимическая лаборатория



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

— Вон он, держите его! — пискнул Коллин.

Мыши соскальзывали на пол лаборатории по двое через пустые глазницы черепа-подсвечника. Лаборатория Магикуса выглядела ужасно — пол и стены хранили на себе следы бушевавшего здесь пламени, повсюду валялись обугленные обрывки книг и свитков. Сердце старого мистика обливало кровью при мысли о погибших здесь знаниях.

Музыка в лаборатории звучала ещё громче, и очень быстро друзья поняли, что она исходит от возвышающейся на алхимическом столе и украшенной затейливой резьбой музыкальной шкатулки. Лунный свет, лившийся из разбитого окна, озарял застывшую на подоконнике таинственную фигуру в плаще. Незнамец взмахнул четырьмя лапами и начал ритмично раскачиваться взад и вперёд, словно дирижируя невидимым оркестром. Ручку музыкальной шкатулки медленно поворачивала безвольная крыса, на вид ещё более безумная и изувеченная, чем крысы-шахтёры.

Магикус зажёл волшебным посохом свечу на черепе. В её слабом мерцании мыши разглядели смыкающиеся вокруг них мрачные тени. Однако Крошку, казалось, это ничуть не тревожило: радостно смеясь, мышонкок потопал к алхимическому столу, поближе к источнику дьявольской мелодии.

2 Особая подготовка. Не открывайте карту встречи, вместо этого поместите 1 безвольную крысу на музыкальную шкатулку, а также разместите ещё 3 безвольных крыс и 3 тараканов по обычным правилам.

3 Особое правило. Вращение ручки. Пока рядом с музыкальной шкатулкой есть упавшая безвольная крыса, с широкой клетки стола доносится музыка. Находящаяся

здесь безвольная крыса не передвигается. Она атакует мышей, только если они тоже находятся на столе. Если эта безвольная крыса выходит из игры, ближайшая из оставшихся безвольных крыс будет стараться использовать все свои очки движения, чтобы попасть к шкатулке и продолжить вращать ручку. Если музыка прекращается, Крошка в свой ход не двигается.

4 Особое испытание. Острые осколки! Все упавшие безвольные крысы разбиваются на миллион мелких осколков. Бросьте по 2 кубика действий за каждую упавшую безвольную крысу в качестве ближней атаки. Все мыши на той же и соседних клетках защищаются от этой атаки, не добавляя к значению защиты бонусы брони. После этого уберите с поля всех упавших безвольных крыс и, как обычно, сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц.

5 Развитие сюжета. Если мыши побеждают всех прихвостней на этом фрагменте поля, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Когда музыка окончательно умолкла, Крошка уселся на пол и обиженно надул губы.

— Хочу музыку! — требовательно заявил сорванец. Лили присела рядышком с ним, попрепала по шёрстке и крепко обняла.

— Кажется, пришло время вернуть нашего непоседу домой, — ласково произнесла она. — Твоя мама, наверное, места себе не находит.

— Боюсь, мы с вами разворошили осиное гнездо, — задумчиво произнёс Магикус. Он указал лапой в проём, ведущий в соседнюю комнату. В полумраке они различили целую стаю тараканов, уносящих на спинах музыкальную шкатулку, на крышке которой стояла та самая загадочная фигура в плаще. Через пару мгновений процессия скрылась из виду. Старый мистик продолжал вглядываться во мрак, задумчиво поглаживая бороду.

— Что-то здесь неладно, — сказал он, ни к кому конкретно не обращаясь. — Неладно...

Конец



Потерянная глава 2 Привидение замка Эндон

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:



Милый Хвостик!

Как приятно получить от тебя весточку, мой дорогой дружок! Хотя ты теперь, наверное, уже совсем большой, да? Ах, как летят годы! Когда осознаешь ценность времени, оно уже бежит сломя голову, и с этим, боюсь, ничего не поделаешь. Такова жизнь.

Я получила твоё письмо и приложенную рукопись и внимательно её изучила. Ума не приложу, где мог откопать эту историю твоей бабушка, но уверена, что он не сам её сочинил. Похоже на то, что это одна из «поперянных глав» сказания о принце Коллине, однако за подлинность самого документа ручаться не приходится. Видимо, описываемые события относятся к периоду между циклами «Горесть и поминовение» и «Угасшее сердце», однако есть и кое-какие несостыковки. Например, раньше считалось, что после гибели Ванестры Коллин не возвращался в замок до тех пор, пока в нём не объявился Мерц. Здесь же все события разворачиваются в замке, и, по всем признакам, происходит это ещё до нападения Мерца на Дуббурт. Также нет никаких свидетельств, что в замке Эндон когда-либо бывали пираты. Хотя, с другой стороны, как объяснить факт, что когда много лет спустя замок начали приводить в порядок, из подземелья вывели целую телегу абордажных сабель?

Я вижу только два объяснения: либо эту историю придумали позже и впили в цикл легенд о принце Коллине и его соратниках, либо это изложение реальных событий, выполненное кем-то, кто не был знаком с каноническим сказанием о приключениях твоих предков. Должна сказать, что я склоняюсь к последней версии. Как бы там ни было, спасибо, что прислал мне рукопись — я прочитала её с огромным интересом. Надеюсь, через пару месяцев увидаться с тобой и всей семьей. Поцелуй от меня Элли!

С наилучшими пожеланиями,

Мидж Мэйколан



— Пираты! — фыркнул Стыр.

Коллин ни за что не поверил бы в это, не видь он всё своими глазами. С верхних ветвей дуба открывался отличный вид на внутренний двор, испоптанный сапогами морских разбойников, шумно шествовавших мимо норы, ведущей в Дуббурт. Люди громко гоготали и сыпали скабрёзностями. Тильда скрестила лапки на груди, с неодобрением прислушиваясь к доносящейся снизу брани.

— Какое безобразие! — воскликнула она. — А папуировки вы их видели?! Хотя замок и выгорел дотла, я этот сброд туда ни за что не пустила бы!

Коллин не мог не согласиться. Из комнат и залов замка уже начали доноситься возгласы обыскивающих его людей.

— Что им там нужно? — спросила Лили.

— Уж это яснее ясного, — отозвался Нэз и указал лапой на несколько повозок, которые пираты подкатывали к главным воротам замка. — Поживиться решили, прохиндеи энтакие! Прослышали, что в замке ни души, и тут же сбежались на дармовщинку!

Коллин был до крайности возмущён.

— Мы не можем сидеть сложа лапы, пока они вывозят из замка ценности — ведь всё это достояние государства!

— Я знаю, что разбойники суеверны, — заявил Магикус, — а пираты суеверны вдвойне. Может быть, они бросят свою заперю, если решат, что замок проклят и наводнён привидениями. Выгоревшие залы сами по себе выглядят довольно зловеще...

— Прекрасная мысль! — поддержал Коллин. — Решено. Прокрадёмся в замок и так напугаем этих мерзавцев, что они не скоро это забудут.

— Они явились не одни, — заметила Тильда, показывая на собравшуюся во внутреннем дворе компанию самых омерзительных крыс и тараканов, каких они только видели.

— Похоже, пираты пожаловали со свитой, — процедил Спыр. — А я уж, грешным делом, подумал, что на этот раз нас не будет ждать смертельная опасность.

Цель главы

Напугать пиратов, чтобы они сбежали из замка, и победить морскую крысу — капитана Чёрного Когтя, а также его дружка-таракана Прилипалу.

Победа

Мыши должны выполнить обе следующие цели:

1. Испугать людей-пиратов так, чтобы они убежали из замка. Для этого необходимо набрать 10 побегных очков. Отмечайте побегные очки неиспользуемым жетоном ранения на шкале страха (она входит в состав этой главы).
2. Победить капитана Чёрного Когтя и его дружка-таракана Прилипалу.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы прежде, чем мыши выполнят оба победных условия, либо если все они окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 7-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 6 мышей, которые составят группу героев в текущей главе.

Подготовка колоды Встреч

Возьмите карты сложных встреч из базового тома «Горесть и поминовение», перемешайте их и выложите лицом вниз на предназначенное для них место на планшете сказки. Карты обычных встреч в этой главе не используются.

Подготовка игрового поля

Выложите фрагменты поля «Вход в туннели», «Королевские туннели», «Кухня» и «Трапезная» так, как изображено ниже. Поместите 4 мышей из группы на поворотную клетку «Входа в туннели», а оставшихся 2 мышей — по соседству с первыми четырьмя. Откройте карту встречи, чтобы начать главу. В дополнение к указанным на ней прихвостням выставьте пещерную многоножку по обычным правилам.



Особые правила главы

Устрашение пиратов



Шкала страха

Замок кишит людьми-маро-дёрами. Они представлены на поле жетонами пиратов. Мыши не могут передвигаться на клетки с жетонами пиратов и не могут перемещаться через них. Мыши должны напугать этих суеверных разбойников, показав им, что замок проклят и в нём не стоит задерживаться. В особых правилах каждого фрагмента поля будет указано, каким образом можно напугать пиратов. Там же будет сказано, сколько побегных очков получают мыши в случае успеха. Получая побегные очки, сдвигайте жетон ранения по шкале страха на соответствующее число делений. Если жетон достигает деления 10, то мышам удаётся перепугать пиратов и прогнать их из замка. Сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд и уберите из игры все оставшиеся жетоны пиратов.

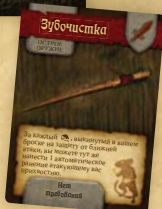
Вход в туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

1 Особый обыск. «Зубочистка».



Королевские туннели



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

3

5

1 Особая подготовка. Когда мыши впервые исследуют «Королевские туннели», не открывайте карту встречи, а поместите 3 элитных крыс-воинов и 4 тараканов на поворотную клетку и по соседству с ней: прихвостни толпятся у ведущей вверх лестницы. Выложив карты на индикатор инициативы (и до начала хода верхней карты), прочтите развитие сюжета.

2 Развитие сюжета. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Стыр предостерегающе поднял лапу, и отряд замер на месте.

— Чего приморозился? — шепнул Нэз плуту. — Ни зги не видать.

Однако Стыр не проронил ни звука и продолжал буравить глазами тьму. Наконец он их увидел.

— Морские крысы, — сказал он. — И с ними тараканы. Сгрудились у лестницы в королевские покои.

— Набросимся на них, пока они не ждут, — предложила Лили. Колин молча кивнул. Бросив взгляд на остальных, он понял, что они тоже согласны. Отряд осторожно двинулся вперёд...

3 Особое правило. Побег прихвостней. Каждый раз, когда наступает ход карты инициативы прихвостней, уберите 1 прихвостня соответствующего типа с поля: он сбегает вверх по лестнице. Отложите сбежавших прихвостней в сторону — вы ещё с ними встретитесь.

4 Особый обыск (водные клетки). «Крючок с леской». (Примечание: этот предмет позволяет мышам быстро добираться до высоких мест, таких как кровать короля.)



5 Особое испытание. Паук. На этого прихвостня не действует особое правило 3 выше.

Опочивальня короля



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

3

5

1

Особая подготовка. После исследования «Опочивальни короля» и открытия карты встречи добавьте на этот фрагмент поля всех прихвостней, сбежавших из «Королевских туннелей» (вы отложили их фигурки в сторону). Если нужно, добавьте их карты на индикатор инициативы. Поместите жетон пирата на угловую клетку появления прихвостней рядом с сундуком. Затем один из игроков зачитывает вслух следующее:

Морские крысы и тараканы рыскали по углам в поисках поживы, а провонявший рыбой дюжий пират деловито рылся в сундуке у изножья постели.

— Грохнуть бы его крышкой по башке, — задумчиво произнес Нэз, — небось, вусмерть перепугается!

— Сначала нужно его дружков спровадить, — заметила Тильда, указывая на прихвостней.

— Только по-тихому, — сказал Коллин, выпаскивая меч из ножен. — Этот капитан Тухлая Рыба не должен узнать о нас раньше времени.

2

Особое правило. Сундук-преграда. Так как пират роется в королевском сундуке, мыши не могут залезть по сундуку на кровать. Они также не могут передвигаться ни на одну из отмеченных клеток, поскольку это место занято пиратом. На клетке появления прихвостней в этом углу не размещаются прихвостни.

3

Особое правило. Устрашение дюжего пирата. Мыши могут напугать пирата, чтобы заработать побегные очки. В свой ход мышь, находящаяся на кровати, может потратить действие, чтобы попытаться опрокинуть крышку сундука на голову пирата. Бросьте 1 кубик за эту мышь плюс ещё по 1 кубiku за каждую другую мышь на кровати. Если выпадает хотя бы 1 ★, крышка сундука опрокидывается. Число выпавших ★ — это сила удара: сдвиньте жетон на шкале страха на соответствующее число делений вперёд и уберите жетон пирата с фрагмента поля. Если не выпадает ни одного ★, крышка остаётся неподвижной. Мыши могут попробовать опрокинуть её снова в ход другой мыши.

Если мышам удаётся напугать пирата, один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Кто здесь? — вскрикнул пират. Его встревоженный голос эхом пронёсся сквозь безжизненные руины замка.

— Не иначе, ветер, — пробормотал он и вернулся к сундуку. — Что ты как маленький, Пип...

Мыши снова дружно навалились на крышку, котопрая, наконец, пропаяжно скрипнув, немного подалась вперёд. Пират снова поднял голову, но опять ничего не увидел.

— Эх, Пип, держи себя в руках! Чем скорее отыщешь добычу, тем скорее свалишь из этой проклятой дыры.

Едва голова пирата исчезла из виду, мыши переглянулись и предприняли новую попытку. Резко скрипнули пепли, и под тяжестью собственного веса дубовая крышка с силой обрушилась на голову незадачливого мародёра.

— А-а-а-й! — заорал Пип не своим голосом, пытаясь выпалщить голову из сундука. Когда это ему удалось, он увидел шестерых мышей, стоящих на крышке сундука и взирающих на него без пени страха. Посох в лапах одной из них засиял колдовским голубым свечением, чего оказалось достаточно, чтобы пират спремглав бросился к двери.

— Здесь даже мыши — призраки, — вопил он, несясь по коридору. — Даже чёртовы мыши!

Коллин с друзьями покапались со смеху.

— Даже чёртовы мыши! — пискляво передразнил пирата Стыр.

На мордочке Тильды появилась хитрая улыбка.

— Есть идея! Ну-ка, помогите стянуть простыню.

— Мне нравится ход твоих мыслей, — одобрил Магикус, и вся компания спала дружно тащить за край простыни.

4

Особый обыск. «Вилка».

Её можно найти на подносе. (Примечание: вилка понадобится позже в главе. Лучшие захватить её сейчас, чтобы не пришлось возвращаться.)



5

Особое испытание. Если вы ещё не успели напугать пирата, то он слышит какой-то шорох и выглядывает из-за крышки. Теперь он будет настороже. Напугав его, вы не сможете получить больше 3 побегных очков, все «лишние» побегные очки сгорают.

Кухня



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

3

4

5

6

7

1 **Особая подготовка.** Исследовав «Кухню», мыши замечают, что рыскающий здесь пират перевернул всё вверх дном, а повсюду суется вылезшие пожить паразиты. Не открывайте карту встречи, вместо этого поместите на фрагмент поля 1 паука, 1 пещерную многоножку и 4 прожорливых тараканов по обычным правилам. Также выложите жетон пирата на любую клетку пола кухни.

2 **Особое правило. Метание сыра.** Если у мышей есть групповой предмет «Вилка», они могут выложить его на широкую клетку кухонного стола. Находясь на столе, мышь может потратить 1 сыр и действие, чтобы пулнуть сыром в пирата. Бросьте 1 кубик. Если выпадает ★, передвиньте жетон на шкале страха на 1 деление вперёд и уберите жетон пирата. В противном случае пират остаётся на месте.

3 **Развитие сюжета.** Когда мыши очистят кухню от прихвостней и пирата, один из игроков зачитывает вслух следующее:

У героев не было времени планировать, как лучше всего воплотить идею Тильды в жизнь, поэтому, освободив кухню от непрошенных гостей, они начали спешно мастерить привидение. Они нашли обгоревшую швабру, водрузили на неё ведро и накинули сверху простыню.

Поначалу друзья думали управлять шваброй, встав друг другу на плечи, однако Стыр случайно положил лапу куда не следует и получил звонкую пощечину от Тильды, в результате чего вся конструкция с грохотом рухнула на пол. Тогда они собрались у рейки швабры и попытались удерживать её вертикально. Это тоже не совсем им удавалось, однако они решили, что привидение, раскачивающееся из стороны в сторону, пожалуй, выглядит даже страшнее. Им оставалось лишь испытать своё изобретение на практике.

4 **Особое правило. Рождение привидения.** Очистив кухню от прихвостней и выдворив пирата меткими сырными выстрелами (см. правило «Метание сыра» выше), мыши сооружают привидение, чтобы уж наверняка прогнать людей-пиратов из замка. Уберите всех мышей с поля и расставьте по их картам. Затем выложите жетон привидения на клетку со шваброй. Назначьте для каждой мыши одно из двух заданий. Две мыши должны залезть наверх и стать глазами привидения, выглядывая из прожжённых в простыне дыр. Остальные 4 мыши должны удерживать швабру вертикально и перемещать привидение.

5 **Особое правило. Действия привидения.** В свой ход мышь может выполнить одно из следующих действий:

- **Переместить привидение.** Если задание мыши — управлять шваброй, она может попросить друзей помочь ей сдвинуть привидение. Выберите число от 1 до 3. Каждая из четырех мышей, управляющих шваброй, бросает 1 кубик. Привидение можно переместить на 1 клетку за каждый кубик, на котором выпало выбранное число.
- **Страшно завывать.** Если задание мыши — быть глазами привидения, она может попросить друзей хором издать протяжный вой. Бросьте по 1 кубику за каждую мышь. Если число выпавших ★ больше, чем число клеток до ближайшего пирата, то мышам удаётся напугать этого пирата и получить 3 побегных очка. Уберите жетон этого пирата с поля. (Примечание: как только мыши напугают достаточно пиратов, чтобы набрать 10 побегных очков, уберите все жетоны пиратов с игрового поля — они сбегают из замка.)
- **Атаковать.** В свой ход мышь, способная провести дальнюю атаку и назначенная быть глазами привидения, может добавить 1 сыр из личного запаса на круг сыра прихвостней, чтобы провести дальнюю атаку против прихвостня. Атаковать пиратов нельзя.
- **Поменяться местами.** Мышь может поменяться местами с другой мышью внутри привидения.
- **Исследовать.** Если привидение находится по соседству с областью выхода, ведущего в «Трапезную», мышь может потратить свой ход на исследование. Переместите привидение в «Трапезную», как если бы это была фигурка; «Трапезная» считается исследованной.

6 **Особое правило. Прихвостни и привидение.** Прихвостни не передвигаются к жетону привидения и не атакуют его.

7 **Особое испытание.** Если в кухне начинается испытание, ничего не происходит. Просто сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц по обычным правилам.

Трапезная



1 **Особая подготовка.** Когда привидение оказывается в трапезной, не открывайте карту встречи. Вместо этого поместите 3 жетона пиратов на клетки появления прихвостней. Выставьте 3 элитных крыс-воинов на обеденный стол. Также поместите на стол Чёрного Когтя, Прилипалу и 2 крыс-воинов. (Примечание: для Чёрного Когтя и Прилипалы используются фигурки крысы-воина и таракана соответственно. Поместите жетон Чёрного Когтя под выбранную крысу — теперь это капитан Чёрный Коготь.) Перемешайте карты инициативы элитных крыс, крыс-воинов и мышей и, как обычно, выложите их на индикатор инициативы. Рядом с картой крыс-воинов в качестве памятки выложите карту Прилипалы.

После этого один из игроков зачитывает вслух следующее:

Капитан Чёрный Коготь важно наблюдал со стола за происходящим в комнате. Порой он покрикивал на команду, чтобы быстрее искали еду. Он изображал страшное недовольство, но внутренне искренне наслаждался ситуацией. «Вот это жизнь, — думал он. — Грабежи, разбой, лёгкая нажива, новые места, и в кои-то веки люди с моего корабля не ведут себя как полные идиоты». Он взглянул на своих человеческих собратьев по ремеслу и, заметив, что они стремятся со столов серебряные канделябры, неодобрительно покачал головой. «Люди, что с них взять, — подумал он. — Вечно тащат самое бесполезное барахло». Будто в довершение образа, за дверьми раздался душераздирающий крик, и в трапезную влетел до смерти перепуганный моряк.

— Это ещё что за чертовщина? — протянул крыс по кличке Колкий Джо. Чёрный Коготь лишь пожал плечами.

— Кажись, парень обделался от страха, — добавил Джо.

— Похоже на то, Джо, — согласился Коготь. — Будьте настороже, парни. Что-то запеваётся, а от испуганных людишек толку мало. Сами знаете, как они пугеют.

В этот момент на пол упала зловещая тень: неведомо откуда в дверях появилась бесформенная бледная фигура.

— П-п-привидение! — заорал один из мародёров.

Крысы придвинулись к краю стола.

— Да неужто? — с сомнением произнес Колкий Джо.

— На кой приведению швабра, ведро и простыня? — спросил Косматый Потрох.

— Вот что я вам скажу, — ответил Чёрный Коготь. — Либо перед нами призрак, негодующий, что кто-то обмарал его простыни, либо нас хотят одурачить. А ну, ребята, готовь арбалеты!

2 **Особое правило. Привидение.** Пока мыши остаются внутри привидения, они могут выполнять только действия привидения, описанные в особых правилах «Кухни».

3 **Особое правило. Недоверчивые крысы.** Сначала Чёрный Коготь и его прихвостни не двигаются и не атакуют привидение и прячущихся в нём мышей. Однако они крайне подозрительны и не так боятся потустороннего, как люди. Каждый раз, когда мышам удаётся напугать одного из людей-пиратов, добавляйте 1 сыр на круг



сыра прихвостней. Когда мыши прогонят всех пиратов из замка, поместите 4 мышей на клетку с привидением, а оставшихся 2 мышей — на соседнюю с ними клетку. Уберите жетон привидения. Продолжайте игру по обычным правилам. Теперь в свои ходы прихвостни будут передвигаться и атаковать, как обычно. Мыши тоже делают ходы, как обычно.

4

Особое правило.

Чёрный Коготь и Прилипала.

Чёрный Коготь — обычная крыса-воин, поэтому делает ход вместе с остальными крысами-воинами. Атакуя, Чёрный Коготь бросает на 2 кубика больше. Когда Чёрный Коготь передвигается, Прилипала перемещается вместе с ним и остаётся на его клетке. Прилипала не делает ходы, он лишь защищает Чёрного Когтя от атак. (Значение защиты Прилипалы равно 4, а здоровья — 1.) Чёрного Когтя нельзя атаковать, пока Прилипала не побеждён. Победив Прилипалу, уберите его с поля. Теперь Чёрного Когтя можно атаковать, как обычную крысу.



5

Особое правило. Люстра. Люстра держится под потолком на верёвке. Мышь, вооружённая оружием дальнего боя или способная провести иную дальнюю атаку, может выстрелить в верёвку, чтобы обрушить люстру на крыс на столе. Значение защиты верёвки равно 4, а здоровья — 1. Бросая кубики на защиту за верёвку, не добавляйте выпавший сыр на круг сыра прихвостней. Если мыши перебили верёвку, люстра с грохотом падает на стол. Против каждого прихвостня на столе проводится ближняя атака силой 3 (3 кубика). Помните, что пока Прилипала не побежден, он защищает Чёрного Когтя от любых атак. При падении люстры тут же передвиньте жетон на шкале страха на 3 деления вперёд.

6

Особое испытание. Если в трапезной начинается испытание, когда жетон привидения по-прежнему находится в игре, мыши теряют контроль над своей конструкцией. Поместите 4 мышей на клетку с привидением, а оставшихся 2 мышей — на соседнюю с ними клетку. Уберите жетон привидения.

Продолжайте игру по обычным правилам. Если испытание начинается, когда на фрагменте поля уже нет жетона привидения, ничего не происходит — просто сдвиньте жетон песочных часов на счётчике страниц на 1 деление вперёд.

7

Развитие сюжета. Если мыши выполняют победные условия главы, один из игроков зачитывает вслух следующее:

Коллин и его друзья издали торжествующий клич, а затем покапались со смеху. Пираты бежали из замка, вопя во все горло. Некоторые из них даже не понимали, что происходит, но всё равно не переставали истошно орать. Крысам и параканам ничего не оставалось, как бежать следом. Никто из них не хотел быть брошенным на берегу.

Прокравшийся в замок лис ошарашено смотрел на происходящее. «Ума не приложу, что там стряслось, — рассказывал он потом за ужином семье. — Пираты бежали с перекошенными от ужаса физиономиями, будто за ними гналась стая голодных горных львов верхом на медведях. Никогда такого не видел!»

Что же до пиратов, то они были уверены, что лишь чудом спаслись от леденящих душу кошмаров загробного мира, о которых до сих пор слышали лишь в легендах. Вскоре история о привидении из замка Эндон пронеслась по всем припоном всех портов, пересказываемая одними моряками другим. Кто-то говорил, что это привидение брошенной девицы, другие — что это незаконнорожденный сын короля, которого заперли на чердаке во время пожара. Но как бы ни расходились версии этой истории в отношении мотивов привидения (некоторые полагали, что оно жаждет людской крови, в то время как другие — что оно алчет золота и драгоценностей), одно в них было неизменным: отправиться в замок Эндон означало пойти на верную смерть. Поэтому-то никто больше и не пытался пуда проникнуть.

Конец





Потерянная глава 3 Вестники ненастья

Выберите игрока, который прочтёт вслух следующий текст:

Мэр Красноправ смущенно мял в лапах широкополую шляпу, которую стянул с головы в знак уважения к незнакомцу, не так давно спасшему жизнь его семьи. Он внимательно наблюдал, как Лазур обрабатывает раны красивой голубой сойки. Когда наездник пронул её растерзанное крыло, она не сдержала жалобного вскрика.

— Ветриэль миз аджул, — успокаивающим тоном прошептал птице Лазур.

Красноправ со стыдом признался себе, что в другой раз незнакомец едва ли вызвал бы его доверие. Что-то в нём было не то. Возможно, причина крылась в его манере держать себя, или в том, как странно он склонял голову вбок при разговоре, или в его никогда не моргающих глазах. Тем не менее, когда крысы-налёпчики напали на семейство Красноправов, именно Лазур пришёл им на выручку, молнией спикировав с небес на голубой сойке и защитив невинных.

— Кх-кх... — вежливо кашлянул Красноправ. — Г-господин Лазур, сэр? Жёнушка велела доставить вам лекарство. Говорит, рана тяжёлая, но должно помочь. Она у меня мастерица по всяким снадобьям. А это, говорит, как раз птичий бальзам и есть, — и мэр протянул Лазуру чашу из ореховой скорлупы.

Лазур внимательно оглядел стоявшую перед ним лохматую толстую мышь и со вздохом принял чашу. Он осторожно понюхал содержимое, и его усы тут же встопорчились от резкого мятного запаха.

— Да, пожалуй, это должно унять боль. Пожалуйста, поблагодарите от меня вашу... жёнушку, как вы говорите.

И Лазур начал наносить бальзам на крыло сойки.

— Можем ли мы вам ещё чем пригодиться, господин Лазур? Мы ж ведь как-никак своей жизнью вам обязаны...

— Я ишу Коллина, некогда человека, — произнёс Лазур. — Теперь он должен быть мышью. Как вы. И как я.

Красноправ покачал головой.

— Прощенья просим, но единственный Коллин в здешних краях — это наш славный король Коллин.

— Король, говорите? — переспросил Лазур, навестилив уши. Затем он усмехнулся. — Даже став мышью, от себя



не уйти. Что ж, добрый друг, мне нужно срочно повидаться с вашим славным королем Коллином.

Усы Красноправа повисли от огорчения.

— Это ж к самому Дубовому Оплоту шагать нужно. Опасный путь! Можно было б дубостражей послать, да ведь нам тут и так защитников не хватает.

— Доверьте защиту деревни мне, — ответил Лазур. — Прошу вас не мешкая послать в Оплот самых проворных дубостражей. Беда грядёт, чёрные ветра несут за собой погибель.

— Господи помилуй! — всплеснул лапами Красноправ и опрометью бросился в свой домишко внутри старого пня. Мэр кинулся в чулан, где среди прочей рухляди в неприглядном углу стоял пыльный старый сундук с замысловатым резным замочком. Мохнатый мотылёк, сладко спавший на крышке, никак не хотел уходить с места.

— Брысь, Герольд! — замахал на него лапами Красноправ. — Слышь, кому говорю?! Государственное дело!

Наконец Красноправ откинул тяжёлую крышку и взглянул на то, чего не видел уже много лет. Да, когда-то он служил в рядах дубостражей — так звались добровольцы лесного ополчения, поклявшиеся оберегать лес. Красноправ бережно выпачил свою старую форму, его переполняли воспоминания. Плащ немного выцвел, зато изящная застёжка в виде дубового листа по-прежнему блеснула как новая.

— Давно не виделись, — улыбнулся Красноправ.

Цель главы

Добраться до Разброда и встретиться с Лазуром.

Победа

Мыши побеждают, если им удаётся спасти гонцов-дубостражей, добраться до гнезда Ветриэля и победить всех осаждающих его прихвостней.

Поражение

Мыши проиграют, если жетон песочных часов достигнет деления с жетоном конца главы прежде, чем они выполнят победные условия, либо если все мыши окажутся пойманными одновременно.

Подготовка к главе

Конец главы

Выложите жетон конца главы на деление с 6-й страницей счётчика страниц.

Групповая подготовка

Выберите 3 мышей, которые составят группу героев в текущей главе. Одной из них должен быть Коллин. В группу также войдёт 1 дубостраж-союзник, которым может управлять любой игрок. Либо этим союзником (а также всеми другими спасёнными дубостражами) может управлять отдельный игрок.

Подготовка колоды встреч

Возьмите 3 карты сложных встреч из базового тома «Горесть и поминовение», перемешайте их и выложите лицом вниз на предназначенное для них место на планшете сказки. Затем возьмите 3 карты обычных встреч из дополнения «Сказки Нижнелесья», перемешайте их и положите поверх трёх уже выложенных карт.



Подготовка игрового поля



Выложите фрагменты поля «Прилужье», «Чертополоховая гряда», «Лесок» и «Нора Духов» так, как показано слева.

Поместите 3 выбранных мышей на указанную клетку. Выставьте на ту же клетку фигурку дубостража.



Знаком
белой мышиной головы
отмечена начальная
клетка мышей

Особые правила главы

Дубостражи-союзники

В этой главе на поле используется до 3 фигурок дубостражей из игры «О хвостах и перьях». Управляя ими, следуйте всем правилам для союзников из тома «Сказки Нижнелесья», учитывая следующие изменения:

Дубостражи-союзники не убираются из игры после исследования нового фрагмента поля: они остаются в группе. Пойманных дубостражей можно спасти по правилам спасения мышей. Если все доступные дубостражи оказываются пойманными одновременно, сдвиньте жетон песочных часов на 1 деление вперёд по счётчику страниц. (Берегите дубостражей, следите, чтобы в игре всегда был хотя бы один из них.)



Исследование большой группой

Если в результате исследования вы перемещаетесь на новый фрагмент поля группой из более чем 4 мышей (благодаря дополнительным дубостражам), ставьте все «лишние» фигурки на соседнюю клетку с остальными фигурками на этом новом фрагменте.

Новые карты

Эта глава пополнит ваши колоды 2 новыми картами.



Карта инициативы дубостражей-союзников выкладывается на индикатор инициативы как карты любых других союзников.

Карту обыска «Знак дубового листа» можно добавить в колоду обыска, только если в начале главы в игре нет дубостражей.



Игра с дубостражами

Вы можете использовать дубостражей в любой другой главе серии «О мышах и тайнах», если правила позволяют вам самим определять состав группы. Вы можете заменить 1 мышь на 3 дубостражей-союзников. Дубостражи-союзники не покидают игру после исследования новых фрагментов поля, они остаются в группе. Пойманных дубостражей-союзников можно спасать по правилам спасения мышей.



Луна

В течение этой главы каждый раз, когда на поверхностном фрагменте поля наступает ночь, сова Ольга выходит на охоту. Следуйте всем правилам для Ольги из тома «Сказки Нижнелесья».



Прилужье



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

1

Развитие сюжета. Один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Пожалуйста, встань с земли, — молвил Коллин, опустив лапу на плечо склонившейся перед ним молодой мыши в плаще дубостража. Она поднялась, едва переводя дыхание от волнения. Было видно, что ей пришлось с боем прорываться в Дубовый Оплот: её плащ был в грязи и порван. Мохнатую мордочку мыши покрывали свежие царапины, однако взгляд её выражал суровую решимость.

— Ваше величество, северные границы атакованы! Наш отряд отправил призвать вас на помощь!

— Ваш отряд? — переспросил король. — Отряд дубостражей?

Мышь кивнула и продолжила:

— Мы попали в засаду и, похоже, нас отрезали друг от друга. Сир, я волнуюсь за своих друзей! Боюсь, лишь мне удалось вырваться из ловушки, хотя меня и преследовали до самого Оплота.

— Похоже, кто-то намеренно расставил на них сети, мой король, — заявил Ансель, поправляя пояс и воинственно выгибая грудь. — Но не тревожьтесь, Ансель воздаст вашим недругам по заслугам!

— Полегче, сэр Ансель, — приструнил его Коллин. — Засада это была или нет, но я соберу экспедицию и лично во всём разберусь. Я завоевывал свой пррон не чужими лапами, не собираюсь я оставаться в стороне и сейчас.

— Тогда я стану вашим щитом! — настаивал Ансель.

— Нет, Ансель, ты мне нужен здесь. Ты прирожденный лидер, и жители Дубового Оплота верят тебе, поэтому ты остаёшься наместником на время моего отсутствия. А мне пора в путь.

Затем, как обычно, откройте карту встречи и начните главу.

-
- Бука**
 1771-1782
 1782-1783
- Добавьте в улейки грушевый жёлтый воск. Возлежистости аистов-дроздов и аистов осыпаны на с. 18 буклета с приложением.
- Мем
 1782-1783

На
всём
фраг-
менте
поля:

1

2

-
- Кривой кинжал** +1
- Острое оружие
- Дарителю убитых козляток, которые добавили свой Д к своему значимому сезону, но ты не сможешь забрать это оружие.
- Никто не трогает



- 20

инициативы. Поместите на клетку, где находилась крыса, жетон сыра и поверните его острым углом в сторону северного выхода. Этот жетон отображает бочку и направление её движения. Каждый раз, когда ход передаётся карте инициативы элитной крысы, бросайте кубик и передвигайте бочку на выпавшее число клеток к северному выходу. Если бочка попадает на клетку с фигурками, каждая фигурка получает 1 удар, от которого защищается по обычным правилам. Когда бочка покинет «Логово» (через северный выход), поместите её на ближайшую клетку фрагмента поля «Кромешье» по соседству с областью выхода, сохранив прежнее направление движения.

5 Особое правило. Остановка бочки. Мышь может разбить бочку, атаковав её. Значение защиты бочки равно 3, а здоровья — 1. Разбив бочку, вы освобождаете дубостража. Тут же поместите фигурку дубостража на клетку, где была бочка. Он становится членом вашей группы. Освобождение дубостража — сюжетное достижение, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

6 Особое испытание. Смрад.

Лесокол



На
всём
фраг-
менте
поля:

1



1 Развитие сюжета. Когда мыши впервые попадают на этот фрагмент поля, если они ещё не исследовали «Кромешье», один из игроков зачитывает вслух следующее:

Мыши слышали слабый писк и, поспешив на звук, вышли на поляну Лесокола. Отсюда открывался

заораживающий вид на огромную расщелину, расклевывшую лес надвое. Осознав, что писк доносится из глубины провала, друзья нервно переглянулись. Похоже, один из пропавших дубостражей сейчас где-то там, в кромешной тьме, куда ни одно теплолюбивое создание не сунется по доброй воле...

Затем, как обычно, откройте карту встречи. После победы над всеми прихвостнями на этом фрагменте поля, если мыши ещё не спасли дубостража из бочки, то они должны исследовать поворотную клетку (если это возможно) или вернуться на предыдущий фрагмент поля, чтобы найти другой путь в Кромешье.

Кромешье



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

3

4

5

1 Развитие сюжета. Когда мыши впервые попадают в Кромешье, если они ещё не спасли дубостража из бочки, один из игроков зачитывает вслух следующее:

— Батюшки! — ахнула Тильда.

Подземный ручей разбил бочку о большой камень у края пропасти, оставив от неё лишь жалкие обломки.

Из всех сил цепляясь когтями за скользкие камни и борясь с течением, в воде барахталась охваченная ужасом мышь. Пенный поток мог унести её в бездонную темноту обрыва в любой момент.

2 Особая подготовка. Перед открытием карты встречи:

Если мыши ещё не спасли дубостража из бочки, поместите фигурку дубостража на указанную водную клетку, положив её набок. Затем, как обычно, откройте карту встречи.

Если мыши уже спасли дубостража из бочки, продолжайте игру по обычным правилам.

3 **Особое правило. Спасение дубостража.** Мыши должны вытащить дубостража из воды, но это будет непросто. Находящаяся на соседней не водной клетке мышь может потратить действие, чтобы втянуть дубостража на берег. Бросьте 1 кубик и ещё по 1 кубику за каждую дружественную мышь на той же клетке. Чтобы вытащить дубостража из воды, нужно выкинуть не менее 2 ✨. (Помните об ограничении на число фигурок на клетке. Если на вашей клетке будет 4 фигурки, то вы не сможете втянуть на неё дубостража: для него просто не найдётся места.)

4 **Особое правило. Сюжетное достижение.** Если вы вытаскиваете дубостража из воды, поставьте его фигурку вертикально. Он входит в состав вашей группы как союзник. Сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

5 **Особое испытание.** Если на этом фрагменте поля начинается испытание, то, как обычно, поместите на поле прихвостней с текущей карты встречи. Помимо этого, если дубостраж ещё барахтается в воде, поток смывает его в пропасть. Уберите его фигурку с поля. Вы сможете спасти дубостража, как обычную пойманную мышь, после победы над всеми прихвостнями в Кромешье, правда, сюжетное достижение по правилу 4 вы уже не получите.

Улей



1 **Особая подготовка.** Не открывайте карту встречи, вместо этого поместите на поле 4 злофеев по обычным правилам.

2 **Особый обыск.** Потерянный дубостраж. Первая мышь, успешно обыскавшая одну из клеток с разорванными сотами, находит внутри связанного дубостража с кляпом во рту. Поместите фигурку дубостража на клетку, где он был обнаружен.

3 **Особое правило. Сюжетное достижение.** Если мыши находят пропавшего дубостража, сдвиньте жетон конца главы на 1 страницу вперёд.

4 **Особое испытание.** Феерия.

Нора Духов



1 **Особая подготовка.** Когда мыши впервые исследуют «Нору Духов», выложите на северно-западную угловую клетку этого фрагмента поля жетон подъёма на дерево. Затем, как обычно, откройте карту встречи.



Жетон подъёма на дерево

Фрагмент дерева над норой Духов



На
всём
фраг-
менте
поля:

1

3

4

1

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

Мыши ловко перескакивали с ветки на ветку, и чем выше они забирались, тем грандиознее становился открывавшийся перед ними вид. Коллина поразила красота простиравшегося внизу широкого поля. Он задумался, как посреди леса могло появиться такое фантастическое место. И такое опасное место — ведь открытая местность была смертельной ловушкой для маленьких лесных зверьков. На миг это бескрайнее поле показалось Коллину океаном, таким же огромным, прекрасным и полным опасностей.

Наконец дубостражи вывели короля и его друзей на высокую толстую ветку с птичьим гнездом, аккуратно сплетённым из травы и веток и выстланном мягким пухом. В гнезде сидела прекрасная голубая сойка с хохолком на макушке. Её крыло было забинтовано.

Вокруг же кипела битва! На краю гнезда горделиво возвышался воин в сверкающих доспехах, в одиночку защищавший раненую птицу и мастерски отбивавший удары сразу нескольких потрепанных крыс. На их одежде гости из Дубового Оплота различили неизвестный герб.

— Поможет этой мыши! — воскликнул Магикус.
— За Нижнелесье! — подхватили остальные.

2 Особая подготовка. Выложите гнездо на указанную клетку. Поместите в гнездо Ветриэля и Лазура. Не открывайте карту встречи, а выставьте 3 крыс-воинов и 3 элитных крыс-воинов по обычным правилам (в качестве элитных крыс используйте фигурки гвардейцев Бурелома из игры «О хвостах и перьях»).

3 Особое правило. Ветриэль и Лазур. Ветриэль

ранен и не может сражаться, а Лазур не оставит своего товарища. Их фигурки не принимают участия в битве.

4 Особое испытание. Паук.

Если мыши успевают победить всех прихвостней на этом фрагменте поля до того, как жетон песочных часов достигает деления с жетоном конца главы, то они побеждают! Один из игроков зачитывает вслух следующее:

Лазур взял обе лапы Коллина в свои и почтительно склонил голову.

— Хвала тебе, о король людей, — промолвил он.

Этот странный жест озадачил мышей, однако Коллин, получивший немало уроков дипломатии от отца, хорошо знал обычаи соседних государств и сразу вспомнил традиционное приветствие эльфов Окрестнора. Коллин тоже склонил голову:

— Окреста прием иелла, — как полагается, ответил он.

Лазур выпустил лапы короля и опустился на одно колено.

— Ваше величество, моё имя Лазур Доттрикт, а это мой верный друг Ветриэль, — сойка также вежливо склонила голову перед Коллином. — Мы посланники из Окрестнора, нам поручили разыскать вас.

— Но как вы узнали меня? — поинтересовался Коллин.

— Наши провидцы, — коротко ответил Лазур. — Они узрели вас тем, кто вы есть, и узнали, что вы носили корону людей. Что касается меня, то... в общем, меня они сделали вот таким, — Лазур опустил печальный взгляд на своё мохнатое мышинное пальце. — Какая дорогая цена...

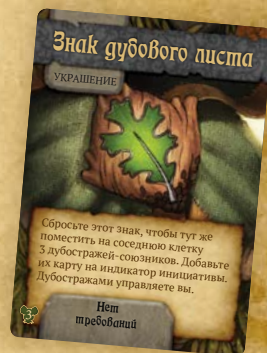
Голубая сойка жалобно проворковала в знак согласия.

— Но зачем? — спросил Коллин. — К чему такие жертвы?

— Всё будущее построено на том, что мы готовы принести ему в жертву. Мир и безопасность зиждутся на останках павших героев, — промолвил Лазур. — Грядёт тьма, ваше величество. Она уже настолько близко, что протянула пальцы к этому месту. Скоро она покажется целиком.

Коллин угрюмо кивнул.

Теперь вы можете добавить украшение «Знак дубового листа» в колоду обыска. В трудный час вы сможете использовать его, чтобы призвать на помощь дубостражей-союзников.





Дополнительный сценарий 1 Ягодный овраг

Мысль о яростном сопротивлении мышей приводила Бурелому в бешенство. Отлично вооруженное и грамотно организованное ополчение Нижнелесья отражало все налёты крыс на северные поселения. Чтобы перехватить инициативу, Бурелому нужно было нащупать слабое место противника. И он решил прибегнуть к помощи своей пронырливой дочери Заколла.

Выбрав ночь потемнее, Заколла направилась в Гнездоречье, чтобы выяснить, сколько сил у мышей в гарнизоне и как устроена их оборона. Но кто мог предвидеть, что на подходе к деревне она столкнётся с другим отпетым плутом — хорошо знакомым в местных краях Стыром!

Он издали заметил вражескую лазутчицу, подпустил её поближе, а затем неожиданно на неё набросился. В темноте сверкнули два кинжала, и закипел отчаянный бой. Заколла наградила Стыра чувствительным ударом под рёбра, но, падая, тот увлек её за собой. Противники покапались по склону и очутились в небольшом каменистом овраге. Здесь они наконец отцепились друг от друга и огляделись по сторонам.

— Лопни мои глаза! — воскликнул Стыр.

Прямо перед ними высился куст диких ягод, судя по всему, только-только поспевших. Известно, что дикие ягоды обладают волшебной силой, а владелец такого куста, несомненно, получит большое преимущество в войне.

Враги застыли, настороженно глядя друг на друга. Где-то в отдалении тихо хрустнула ветка, и, словно дождавшись сигнала, оба плута молниеносно развернулись и опрометью бросились в разные стороны.

Заколла бежала в лагерь отца рассказать о находке. Стыр же спешил в Гнездоречье предупредить мышей. Правда, он не был уверен, что сумеет вспомнить, где именно находится чудесный овраг...

Начальные условия

Число игроков: 2.

Очки здоровья гнезда: 10.

Условие победы: быть первым, кто доставит в своё гнездо дикие ягоды, ИЛИ разорить гнездо противника.

Особая миссия: нет.

Подготовка сценария

Стандартные войска

Ополчение Нижнелесья

- Лазур (лётчик) на Ветриэле. 13 очков тактики
- Грыз (лётчик) на Сиене 11 очков тактики
- Велла (лётчик) на Щебетуне 12 очков тактики
- Дубостраж × 6. 18 очков тактики

Налётчики легиона

- Бурелом (ас) на Чернокрыле ... 16 очков тактики
- Зубоскал (лётчик) на Заверти ... 13 очков тактики
- Гвардеец Бурелома × 6 18 очков тактики
- Заколла 5 очков тактики

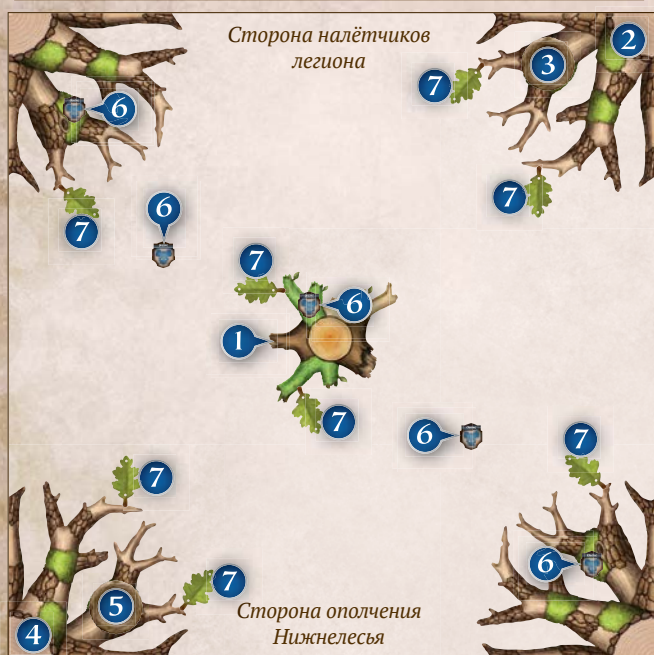
Карты действий кампании

Если вы играете с картами действий, каждый игрок берёт на руку 7 уникальных карт.

Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики: 50—70
(о том, как собрать собственные войска, рассказано на с. 12 книги сценариев).

Поле боя



Размер: 91 × 91 см

1. Деревце.
2. Дерево налётчиков легиона.
3. Гнездо налётчиков легиона.
4. Дерево ополчения Нижнелесья.
5. Гнездо ополчения Нижнелесья.
6. Жетоны целей.
7. Листья.

Особые правила сценария

Размещение целей

В начале игры возьмите 4 жетона целей «Хворост» и 1 жетон «Ягоды». Переверните их лицом вниз (так, чтобы слово «Цель» было вверх) и перемешайте. Затем, не открывая жетоны, разместите по одному на каждую из пяти обозначенных на поле боя точек.



Поиск ягод

Для того чтобы проверить, является ли тот или иной жетон цели жетоном «Ягоды», его должна пересечь ваша перемещающаяся птица. Вы объявляете, что выполняете пикирующую атаку, и открываете жетон цели.

Если открывается жетон «Хворост», пикирующая атака тратится впустую, а жетон цели убирается с поля. Как обычно, птица может проводить только одну пикирующую атаку за активацию, однако в этом случае она может провести и обычную атаку.

Если открывается жетон «Ягоды», вам повезло! Положите жетон на карту птицы, теперь ваша птица переносит ягоды. Если птица уже переносит наземную боевую единицу, то жетон «Ягоды» остаётся на месте. Наземные фигурки, находящиеся на клетке с жетоном цели или перемещающиеся через неё, могут открыть жетон, но не могут унести ягоды.

Перенос и потеря ягод

Если птица переносит ягоды, она не может переносить наземные фигурки. Если птица, переносящая ягоды, побеждена, то перед перемещением её в госпиталь подбросьте жетон «Ягоды» на высоте 5—8 см над кончиком хвоста этой птицы. Оставьте жетон там, где он упал. Теперь его может подобрать другая птица. Наземные фигурки не могут переносить ягоды.

Победа

Игрок, который первым перенесёт жетон с ягодами в своё гнездо, пролетев над ним или приземлившись в него, одерживает победу.

Игрок также может выиграть, разорив гнездо противника.



Дополнительный сценарий 2

Четыре капитана

Коллин развернул широкий зелёный листок и прижал края камнями. Выпав из кармана уголёк, он быстро набросал на листе карту окрестностей — вышло схематично, но понятно.

— Думаю, теперь Бурелом даст нам бой здесь, у Листвянки, — начал он, нарисовав на листе закруглённую стрелку, символизирующую наступление врага. — Как всегда, он сделает ставку на грубую силу и численное превосходство.

— Наши разведчики сообщают, что с юга летит чёрная стая, — Лазур постукал когтём по другому краю карты. — Летит быстро, так что нас наверняка возьмут в клещи: нападут с двух сторон и отрежут путь к отступлению.

— Но мы не можем оставить Листвянку без защиты, — заметила Лили. — Не можем позволить Бурелому победить без всякого боя!

— И отпедова ему ещё сподручней будет разбойничать, — добавил Нэз. — Да уж, пуп куда ни кинь — всюду клин.

— А что если нам разделиться? — предложила Тильда. — Если у нас получится задержать их воздушное подкрепление, это может дать время, чтобы разбить их наземные силы.

— Молодчина, Тильда, так мы и поступим! — обрадовался Коллин. — Лазур, собери своих лучших пилотов и встречь вражеских птиц у Златостола, вот здесь, — Коллин поставил крестик у южного края карты. — Нам не нужна победа, делай всё, чтобы сберечь силы. Ударь им во фланг и отвлеку на себя. А я возглавлю дубостражей

и встречу врага на подступах к Листвянке, вот здесь, — и он сделал пометку на другой стороне карты.

Коллин старался, чтобы его голос звучал уверенно, но на сердце у него было беспокойно. Удастся ли Лазуру отвлечь вражескую стаю? Ведь если их план не сработает, то вся армия рискует быть разбитой в одном-единственном сражении.

Начальные условия

Число игроков: 4.

Особые требования: для этого сценария нужны 2 экземпляра игры «О хвостах и перьях», также рекомендуется использовать игру «О мышах и тайнах».

Очки здоровья гнезда: 10.

Условие победы: разорить 2 гнезда противников.

Особая миссия: нет.

Подготовка сценария

Стандартные войска

Капитан воздушных сил ополчения Нижнелесья (ОН)

- Лазур (ас) на Ветриэле 15 очков тактики
- Грыз (лётчик) на Сиене 11 очков тактики
- Велла (лётчик) на Щебетуне 12 очков тактики

Капитан наземных сил ОН

- Дубостраж × 8..... 24 очка тактики
- Тильда..... 8 очков тактики
- Коллин..... 7 очков тактики

Капитан воздушных сил налётчиков легиона (НЛ)

- Бурелом (ас) на Чернокрыле ... 16 очков тактики
- Зубоскал (лётчик) на Заверти... 13 очков тактики
- Обычная крыса-пилот на дрозде.. 9 очков тактики

Капитан наземных сил НЛ

- Гвардеец Бурелома × 9..... 27 очков тактики
- Паук..... 8 очков тактики
- Заколла..... 5 очков тактики

Карты действий кампании

Если вы играете с картами действий, каждый игрок берёт на руку 7 уникальных карт.

Войска по выбору игроков

Рекомендуемый диапазон очков тактики на каждого игрока: 30—50 (о том, как собрать собственные войска, см. с. 12 книги сценариев).

Поле боя



Размер: 91 × 91 см

1. Роза ветров.
2. Дерево капитана воздушных сил НЛ.
3. Гнездо капитана воздушных сил НЛ.
4. Гнездо капитана наземных сил НЛ.

5. Дерево капитана наземных сил НЛ.
6. Дерево капитана воздушных сил ОН.
7. Гнездо капитана воздушных сил ОН.
8. Гнездо капитана наземных сил ОН.
9. Дерево капитана наземных сил ОН.
10. Листья.

Особые правила сценария

Свободное развертывание сил

Во время подготовки сценария игроки могут как угодно расставлять фигурки на обоих деревьях своей команды.

Капитаны воздушных и наземных сил

За каждую команду играют два игрока: один из них является капитаном воздушных сил этой команды, а второй — капитаном её наземных сил. Капитан воздушных сил управляет лишь летающими боевыми единицами, а капитан наземных сил — наземными.

Капитан воздушных сил не может выполнять миссии, однако может советоваться со своим товарищем по команде во время фазы миссий. Выполняя миссии возврата, капитан наземных сил может возвращать в игру птиц с пилотами (или беспилотных птиц) из госпиталя своего товарища по команде. Возвращенных птиц можно помещать в любое из 2 гнезд команды, как обычно, выкладывая на карту птицы столько ранений, сколько составляет дополнительное здоровье пилота.

Аналогично капитан воздушных сил может использовать действие лечения, чтобы возвращать фигурки из госпиталя своего товарища по команде. Эти фигурки помещаются в ячейку резервов капитана наземных сил. Хотя ими и управляет капитан наземных сил, в финальной фазе их можно будет перенести в любые гнезда команды.

Обычные пилоты

К этому сценарию прилагаются карты обычных пилотов («Обычная мышь-пилот» и «Обычная крыса-пилот»), которые можно распечатать и использовать в других сценариях. Эти карты вводят в игру дополнительных пилотов, поэтому если у вас несколько экземпляров «О хвостах и перьях», это даст вам больше возможностей при сборе войск. У игрока не может быть двух копий одной карты уникальной боевой единицы, зато у него может быть любое число обычных боевых единиц.

Обычные пилоты в кампании

Вы можете использовать обычных пилотов в кампаниях. Повысив опыт обычного пилота, замените его новичком того же типа с именем.

