Kuura bmopas: Cepdye Tropma



Призрак Замка Андон

Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Дрожайший Тип,

Это так здорово, мой мышонок, что ты мне написал! Правда теперь выходит, что больше ты не мышонок, верно? Так быстро пролетело время, и кажется, что чем больше я цепляюсь за него, тем быстрее оно утекает. Как жизнь, за которую я опасаюсь. Я получил твое письмо и манускрипт, что его сопровождал, и погрузился в глубокое его изучение с огромным интересом. Не могу даже дпредставить как твой отец заполучил эту рукопись, но твоя догадка верна - это написано не его рукой. Все указ на то, что это "потерянная глава" из истории про Принца Коллина, однако я затрудняюсь определить ее аутентичность. Похоже, что эта история имела место быть в период между историями "Скорбь и поменовение" и "Сердце Глорма", все же в ней есть и противоречия. Например, ранее мы были склонны считать что после смерти Венестры, Коллин не возвращался в замок покуда Глорм не стал угрожать Барксбургу. Перед нами целый рассказ, описывающий происходящее в этом замке, вероятнее всего до прихода Глорма! Нет никаких исторических записей пиратской осады Замка Андон. Но тогда как на счет телеги с абордажными саблями, которую вывозили из замка во время его уборки много лет назад? Я могу предположить лишь две возможности: эта испория является подделкой приключений Принца Коллина и его друзей, или это подлинный доклад, написанный кем-то не очень сведущим в Исторической Записи событий, в которых принимал участие твой предок. Я осмелюсь сказать, что исходя из моих познаний последний вариант является наиболее вероятным. В любом случае, Я благодарен тебе, что ты поделился со мной этим манускриптом - изучать его было сплошным удовольствием. Надеюсь увидеть тебя и семью снова через два месяца. Передавай Элли мою любовь.

Искренне твой,

Midge Softpano



"Пираты!" бронился Филч. Коллин никогда бы не поверил вэтому если бы не видел своими глазами. Однако наблюдая с верхних веток старого дуба, он стал сведетелем появления сапог, тяжело ступающих через внутренний двор - это морские головорезы проходили мимо Барксбурга. Люди орали и кидались оскорблениями в адрес друг друга, и Тильда скрестила руки, не беспокоясь о манерах используемого ими языка.

"Отвратительно." сказала она. "И эти татуировки! Даже в его выгоревшем состоянии, замок слишком хорошее место, чтобы его постигла такая участь!" Коллин мог только согласиться с этим. Замок ожил звуками кучки людей, рыскающих по его многочисленным корридорам и комнатам.

"Что они могут там делать?" спросила Лили.

"Я скажу те'," ответил Нез, и он указал вдаль. Вдалеке они увидели пиратов, толкающих телеги к главным воротоам замка. "Это грабеж! Они услышали что замок пал, и притащились сюда за легкой наживой." Это было уже слишком для Коллина.

"Они не могу просто заявиться сюда и забрать все, что тут имеется. Это наследие королевства с которым они хотят сбежать.

"Я нахожу, что разбойники должны быть суеверными, предположил Магинос, "и эта черта присуща истинным пиратам. Интересно, не пропадет ли их жажада наживы, если они подумают что этот замок населен призраками? Огонь определенно помог замку казаться таковым."

"Великолепная идея!" сказал Коллин, "Давайте сделаем это. Мы проберемся в замок и нагоним на этих псов такого страху, который они еще не вскоро забудут."

"Они не одни," сказала Тильда и кивнула вниз во внутренний двор. Там они грязнейших, наглейше выглядлейших крыс и тараканов которых когда либо встречали.

"Похоже пираты привели несколько соглядатаев," заметил Филч. "И на мгновение я подумал, что мы можем не очень подойти на роль кошмара или опасности, угрожающей их жизни."

Цель Главы

Испугать налетчиков снаружи замка и победить морскую крысу капитана Блэкпоу и его приятеля таракана Барнакля.

Условия Победы

Мыши должны выполнить обе следующие цели чтобы победить:

- 1. Испутать людей налетчиков снаружи замка собрав достаточно очков страха. Эта задача потребует 10 очков страха. Используйте счетчик страха, приложенный к этой главе. Поместите запасной жетон ранения на счетчик страха, чтобы отмечать заработанные очки страха
- 2. Победить морскую крысу капитана Блэкпоу и его приятеля таракана Барнакля.

Условия Поражения

Если маркер песочных часов достигнет отметки «конец главы» на Треке главы прежде чем мыши завершат обе цели, или если все мыши будут захвачены одновременно, мыши проигрывают.

Подготовка

Конед Главы

Поместите жетон "The End" на страницу 7 Трека главы.

Команда

Выберите 6 мышек, которые будут играть в этой главе.

Колода Стычек

Для колоды стычек используйте только сложные карты стычек из Скорби и поменовения (базовый игровой набор Мыши и Мистика).

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

Платка комнат

Расположите следующие 4 плитки как показано ниже: Вход в туннели, Туннели под покоями короля, Кухня, и Обеденный зал. Расположите 4 мышей в точке переворота плитки. Расположите оставшихся 2 мышей на прилегающей плитке. Вскройте карту стычки, чтобы начать главу. В дополнение к любым врагам, размещенным благодаря этой карте стычки, также разместите пещерную сколопендру по обычным правилам



Особые правада главы

Запугаванае Людей Надетчаков

налетчиков.



Счетчик страха

Замок кишит людьми налетчиками с моря. Эти налетчики представлены жетонами налетчиков. Мыши не могут двигаться на или через клетку с жетоном налетчика. Мышкам нужно испугать этих суеверных разбойников, чтобы вселить в них веру в то, что замок населен призраками для того чтобы они сбежали из замка. Каждый раз когда у мышей есть возможность испугать налетчика, особые правила для каждой комнаты расскажут как этого добиться. Осорбые правила также расскажут сколько очков страха может быть получено. Когда очки страха получены, передвиньте маркер на соответствующее число позиций по счетчику страха. Когда маркер достигает отметки 10, мыши успешно наводят ужас на людей налетчиков и те спешно покидают замок. Передвиньте жетон конца главы вперед на 1 позицию на Треке главы и уберите оставшиеся жетоны

Вход в туннеда



Вся плитка:
1
2
3
5

Туннеда под покояма кородя

Особая расстановка: Когда мыши впервые заходят в Туннели под покоями короля, вместо вскрытия карты стычек, поместите 3 элитных крысовоинов и 4 тараканов на место переворота плитки или на прилегающей к ней клетке так, чтобы враги толпились вокруг лестницы наверх. После размещения карт на треке инициативы, и перед тем как первая карта начнет свой ход, приступите к следующему историческому моменту:

Немного истории: Выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Они резко замерли, так так Филч поднял руку, призывая к тишине. "Что случилось Филч?" прошептал Нез. "Я ничего не вижу." Но Филч стоял молча, пронзая своим взором тьму впереди. И наконец они их увидели!

"Морские крысы," сказал он. "И они притащили с собой несколько тараканов. Они взбираются по лестнице и могут попасть в покои короля."

"Идеальное место для засады," предложила Лили. Коллин согласился, и видя нетерпение на лицах друзей, он знал, что они чувствуют тоже самое. Итак группа начала красться вперед...

- Особое правило: Бегство врага: Каждый раз когда вражеская карта инициативы начинает свой ход, уберите 1 врага, связанного с этой картой и отложите всторону, он убегает вверх по лестнице. Сохраните список врагов сбежавших этим путем. Эти враги будут добавлены при следующей стычке!
- Особая находка (на водных клетках): Рыболовный крючок и леска. (Примечание: Этот предмет позволяет мыши взбираться на возвышенности, например на постель короля.)
 - 5 Особый наплыв: Паук. Этот враг не подвержен особому правилу 3, озвученному выше.



Поког кородя



Особая расстановка: Когда мыши впервые заходят в Покои короля, после вскрытия карты стычек, также добавьте врагов, отложенных из плитки Туннели под покоями короля и добавьте их карты инициативы

на трек инициативы, если необходимо. Установите жетон налетчика на клетку появления врагов в углу, прилегающем к сундуку. Затем выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

Морские крысы и тараканы прочесывали комнату на предмет наживы, пока дюжий пират, от которого смердело рыбой, погрузился в изучение содержимого сундука у изголовья кровати.

"Если бы мы смогли стукнуть по нему крышкой сундука, это могло бы его действительно испугать."сказал Нез.

"Нам лишь нужно сперва справиться с его друзьями," сказала Тильда, жестикулируя в сторону врагов

Коллин обнажил свой меч. "Постараемс япровернуть все без шума," сказал он. "Мы же не хотим чтобы Капитан Рабная палочка засек нас тут!"

- Особое правило: Недосягаемый сундук: В связи с тем, что дюжий пират копается в сундуке короля мыши не могут использовать его, чтобы взобраться на постель. Так же как не могут двигаться через клетки, помеченные жетоном налетчика. Клетка появления врагов в этом углу не может быть использована для размещения врагов.
- Особое правило: Пугая дюжего налетчика: Мыши могут испугать этого налетчика чтобы заработать очки тсраха. В свой ход мышь на постели может использовать свое действие, чтобы попробовать толкнуть крышку сундука, чтобы та захлоанулась над налетчиком. Если выпало 1 или больше ★ , крышка сундука захлопывается над налетчиком. Количество выпавших ★ отражает как крепко крышка ударила налетчика. За каждую выпавшую ★ передвиньте жетон страха по счетчику страха на одну позицию и уберите жетон налетчика из этой комнаты. Если ★ не выпало, мыши не смогли толкнуть крышку вниз и могут попытаться снова в свой следующий ход.

Если мыши успешно испугали налетчика, выберите игрока, который прочитает вслух следующий текст:

"Кто здесь?" произнес пират, его голос прозвучал тонко и одиноко, эхом прокатившись по развалинам замка. "Должно быть показалось," сказал он, возвращаясь к своим поискам. "Пора бы и повзрослеть Пит." С этими словами мыши бросились на крышку сундука и со всей своей силой толкнули ее. Снова пират посмотрел вверх, и снова ничего не увидел. "Соберись Пит! Чем скорее ты найдешь добычу, тем скорее унесешь ноги из этого жуткого старого замка." Как только его голова окунулась в сундук мыши устроили очередной бросок. От инерции под действием своего веса крышка мощно хлюпнулась вниз,

звездонув пирата по голове.

"Оййййййё!" вскрикнул пират, и резко выдернул голову из сундука. Взглянув вверх он увидел шестерых мышей, стоящих на крышке, и смотрящих на него глазами, без единой капли страха. Магинос позволил своему посоху окутаться призрачным маревом, после чего пират подскочил и выбежал из комнаты. "Даже мышата, и те призраки!" кричал он "Даже мышата!"

Коллин и его друзья залились смехом. "Даже мышата! визжал Филч высоким голосом. На лице Тильды появилась жуткая ухмылка.

"У меня идея! Быстро, все, помогите мне вытащить простыню!.

"Мне нравится ход твоих мыслей." сказал Магинос, и группа шустро принялась вытягивать простыню наружу.

Особая находка: Вилка: Может быть найдена на подносе. (Примечание: Вилка понадобится далее по ходу главы. Возьмите ее сейчас, чтобы не ходить дважды.)



Особый наплыв: Если налетчик еще не испутан, он слышил что-то и смотрит вверх на крышку. Теперь он подозрителен ко всему. Максимальное число очков страха для мышей равно 3. Остальные заработанные очки сгорают.

Кухня



Особая расстановка: Когда мыши захлдят в Кухню, она кишит жуками, которые двигаются из-за движения налетчиков, рыщущих по кухне в поисках уцелевшей

утвари. Не вскрывайте карту стычек. Вместо этого, разместите 1 паука, 1 пещерную сколопендру и 4 жадных тараканов по обычным правилам. Также поместите жетон налетчика на любую клетку пола

- Особое правило: Швыряться сыром: Если у группы есть вилка, они могут установить ее в специальной зоне кухонной доски. Мышь на кухонной доске может потратить 1 сыр и использовать свое действие чтобы швырнуть сыр в налетчика. Бросьте кубик. Если выпало ☀, продвиньте жетон по счетчику страха на 1 позицию, затем уберите налетчика. В противном случае налетчик остается.
- Немного истории: Когда мыши очистят комнату от врагов и налетчиков, выберете игрока, которыйпрочитает вслух следующий текст:

У них было мало времени, чтобы обдумать как еффективнее реализовать идею Тильды, и с освобождением кухни, они спешно схватили швабру и ведро и начали строительство призрака. Швыбра стала основой позвоночника, ведро стало головой, простыню накинули на все сооружение. Изначально они планировали стоять друг у друга на плечах, чтобы контролировать швабру, но Филч не так поставил руку, Тильда ударила его, и вся конструкция развалилась. В качестве второй попытки все мыши собрались внизу, и попробовали держать швабру прямо. Это не сработало в точности как они планировали, но они предположили, что беспорядочные движения призрака позволят ему казаться еще более жутким. Им ничего не оставалось кроме как надеяться, что их актерское мастерство одурачит кого-нибудь.

- Особое правило: Строительство Призрака: После зачистки комнаты от врагов, и вселения стираха в захватчика посредством бросков сыром (см. выше Особое правило: Швырятся сыром), мыши строят фальшивого призрака чтобы более эффективно пугать людей захватчиков. Уберите все фигурки мышей с поля и поместите каждую на ее карточку. Затем поместите жетон призрака на клетку с метлой на кухне. Раздайте каждой мышке работу. Две мыши взбираются наверх и смотрят в прожженные дырки словно в глазницы призрака. Остальные четыре мыши держат швабру вертикально и двигают призрака.
- Особое правило: Действия с Призраком: В свой ход один из игроков мышей может выбрать применение 1 из следующих действий:
 - Двигать призрака: Если мышь ответственна за помощь в удержании швабры, она может воодушевить своих друзей помочь передвинуть призрака. Выберете число между 1 и 3. Каждый из четырех мышей,

- ответственных за движение кидают кубик действия. Игрок может передвинуть жетон призрака на 1 клетку за каждый кубик, выпавший с загаданным числом.
- Издать жуткие вопли: Мышь, ответственная за глаз призрака может воодушевить своих друзей присоединиться к ней, издпавая жуткие вопли. Киньте 1 кубик за каждую мышь и сложите результаты выпавших ☀ Если сумма выше чем количество клеток до ближайшего захватчика, мыши пугают того захватчика и зарабатывают 3 очка страха. Уберите жетон того захватчика. (Примечание: когда мыши испугают достаточное число захватчиков чтобы заработать 10 очков страха, уберите всех захватчиков с доски. Все они покинули замок.)
- Атака: Мышь, ответственная за глазной проем и снаряженная дальней атакой, может снять 1 сыр из своих запасов и добавить его на сырное колесо врагов, для того чтобы использовать свой ход как дальнюю атаку по врагу. Налетчики не могут быть атакованы.
- Поменяться местами: Любая мышь может поменяться местами с любой другой мышью внутри призрака.
- Разведка: Если призрак находится рядом с выходом в Обеденный зал, любая мышь может использовать свой ход ради разведки. Передвиньте жетон призрака на плитку Обеденного зала, как если бы вы были фигуркой. С этого момента призрак вошел в Обеденный зал. Обеденный зал разведан.
- Особое правило: Враги и Призрак: Враги не идут к жетону призрака и не атакуют его.
- Особый наплыв: Если наплыв присходит в кухне, передвиньте часы как обычно. Не размещайте никаких новых врагов. Никакие другие эффекты наплыва не происходят в этой комнате.



Обеденный Зал



Особая расстановка: Когда призрак входитв Обеденный Зал, карта стычек не вкрывается. Вместо этого разместите 3 жетона налетчиков на клетки входа врагов. Устоновите 3 элитных крысовоинов на обеденном столе. Также установите Блэкпоу и Барнакля, и еще двух обычных крысовоинов на столе. (Примечание: Используйте обычного крысовойна и обычного таракана чтобы представить Блэкпоу и Барнакля. Поместите жетон Блэкпоу под выбранную в качестве Блэкпоу фигурку простого крысовоина.) Перетасуйте карты инициативы элитных и обычных крысовоинов с картами инициативы мышей и разложите на треке инициативы по обычным правилам. Затем положите карту Барнакля рядом с обычными крысовоинами для ориентира.

Когда подготовка завершена, выберете игрока, которыйпрочитает вслух следующий текст:

Капитан Блэкпоу обозревал комнату со своей позиции на столе. Он орал на свою команду, приказывая им искать провизию. Он вел себя как тиран, при этом наслаждаясь своей жизнью. Таковы его обязанности, считал он. Легкое мародерство, шанс посетить новые места и что на этот раз люди, с которыми он плавал не будут вести себя как законченные идиоты. Он присматривал за своим людским эквивалентом и тряс головой когда они тащили серебрянные канделябры и совали их в свои мешки. Люди, думал он. Они воруют наиглупейшие вещи. Как бы подчеркивая эту мысль душераздирающий крик раздался за пределами комнаты, все застыли, наблюдая как мимо пронесся перепуганный матрос с криками о помощи.

"Эт что за чертовщина?" спросил крыс по имени Стабби Джо. Блэкпоу лишь потряс головой. "Бедный парень был в ужасе," сказал Джо.

"Так и было Джо, так и было," проворчал Блэкпоу. "Не зевайте парни. Что-то приближается, а вы знаете как глупо ведут себя люди под действием страха."

Тень чего-то большого пролегла через всю комнату, когда оно появилось в дверном проеме.

"П-n-призрак!" закричал один из людей пиратов.

"Оно то?" поинтересовался Стабби Джо.

"Зачем призраку швабра, ведро и простыня?" спросил Фурбайт.

"Понятия не имею," ответил Блэкпоу, "либо мы имеем дело с призраком, возмущенным состоянием белья в этом замке, либо это какойто розыгрыш. Луки на изготовку парни."

- Особое правило: Призрак: Пока мыши находятся в костюме призрака, все правила, касающиеся призрака, действующие на плитке Кухня, действуют и тут.
- Особое правило: Подозрительные крысы: Сначала Блэкпоу и его команда на столе не двигаются и не атакуют призрака и мышей внутри него. Однако они подозрительны и не боятся призраков как люди налетчики. Каждый раз когда мыши отпугивают человека налетчика прочь, добавьте сыр на сырное колесо врагов.



Если мыши успешно распугают всех налетчиков прочь, поместите 4 из мышей на клетку с жетоном призрака. Остальных двух мышей поместите на прилегающей клетке, затем уберите жетон призрака. С этого момента игра идет в обычном режиме. Враги ходят и атакуют в свой черед, и мыши могут использовать свои ходы в обычном порядке.

Фарнакль: Блэкпоу и Барнакль: Блэкпоу является обычным крысовоином и действует согласно обычным правилам в свой ход. Когда Блэкпоу атакует, он бросает 2 дополнительных кубика действия. Когда Блэкпоу перемещается, передвигайте Барнакля вместе с ним на ту же самую клетку. Барнакль не использует свой ход, он защищает Блэкпоу от атак. Блэкпоу не может быть атакован пока не побежден Барнакль. Когда Барнаклю побежден, уберите

фигурку таракана. Теперь Блэкпоу может быть

атакован так же как и остальные крысы. У

Барнакля 4 очка защиты и 1 жизнь.

- Особое правило: Люстра под потолком: В комнате на веревке подвешена люстра со свечами. Мышь с оружием дальнего поражения или иным типом дальней атаки, может выстрелить в веревку в надежде уронить люстру на крыс, окупировавших стол. У веревки 1 жизнь и 4 очка защиты. Когда веревка защищается, любой выпавший на кубике сыр не добавляется на колесо сыра врагов. Успешная победа над веревкой озхначает падение люстры на головы крыс на столе. Это приравнивается к атаке ближнего действия против всех врагов на столе и использует 3 кубика. Помните, что Блэкпоу защищен своим доверчивым питомцем Барнаклем и не может быть задет люстрой пока Барнакль не повержен. Немедленно продвиньте жетон по счетчику страха на 3 отметки когда люстра падает.
- Особый наплыв: Если наплыв происходит в обеденном зале и жетон призрака еще не покинул доску, мыши теряют контроль над устройством призрака. Поместите 4 из мышей на клетку с жетоном призрака. Остальных двух мышей поместите на прилегающей клетке, затем уберите жетон призрака. С этого момента игра идет в обычном режиме. Если наплыв происходит и жетон призрака уже убран, жетон печочных часов все же передвигается на 1 позицию по треку главы, но никакие другие эффекты не происходят.

Немного истории: Если мыши победили, выберете игрока, которыйпрочитает вслух следующий текст:

Коллин и его друзья испытали неподдельную радость, быстро перешедшую в пронзительный смех. Пираты бежали из замка с криками, причем некотрые даже не подозревали почему другие орут. Крысам и тараканам не оставалось ничего иного, кроме как следовать за ними, чтобы избежать участи быть оставленными на суше.

Лис, пробегавший в ту ночь мимо замка, наблюдал за происходящим с недоверием. "Я даже не смог вообразить, почему это происходит," рассказывал он своей семье позднее. "Пираты, большинство со слезами на глазах, неслись прочь от того выжженного замка, словно он был полон горных львов верхом на медведях. Ничего подобного доселе никогда не происходило в этих краях, на сколько мне известно!" Поскольку в исторрии участвовали пираты, избежавшие ужасов загробного мира, в легенде отразились лишь намеки происходящего. Вскоре легенда о Призраке Замка Андон достигла портовых городов и проникла в трактиры, облюбованные моряками. В некотрых версиях этой истории призраком была обманутая и покинутая дева, в других - незаконный наследник, запечатанный на чердаке в то время когда замок пожирал огонь. В некоторых версиях призрак жаждал крови живущих, или требовал злата и каменьев, но одна вещь была определенной: войти в Замок Андон было равнозначно посещению Смерти. И таким образом репутация замка росла, и больше никто не смел заходить в замок в поисках наживы.

Конед





Игровые Заметка