

Плюшевые сказки

Потерянная сказка 1





3-1

Сказочник зачитывает следующее:

Кукольника охватила безудержная ярость. Дурацкие плюши осмелились испортить его творение! Если Кошмарий о том прознает, кара будет неминуемой и жестокой, а унижение — так просто невыносимым!

Он схватил чемодан, брякнувший чем-то металлическим, свистнул приползням, чтоб не отставали, и бежал по лестнице в фабричный гараж. Там он смахнул пыль со старого чёрного автомобиля с вертикальными плавниками на багажнике и хромированными деталями по всему кузову. Затолкав чемодан в багажник, Кукольник нырнул за руль и долго перебирал связку разномастных ключей, пока не отыскал нужный.

— Вперёд! — скомандовал он, но машина лишь зафыркала и зашипела.

Только когда все до единого приползни разом толкнули её, мотор наконец издал положенный рык и выплюнул в гараж клубы едкого тёмного дыма. Прихвостни зашлись кашлем, а отдышавшись, набились в машину, и та, взвизгнув шинами, на полном ходу вылетела из ворот фабрики. Кукольник не отрываясь следил за спидометром, пока тот не показал ровнёхонько 150 километров в час, а затем нажал большую красную кнопку на приборной панели. Автомобиль, сам Кукольник и все его пассажиры тут же растворились в фиолетовом сиянии. Лишь одинокий хромированный колпак колеса дребезжа вертелся на прощитой трещинами мостовой.

Примечание: в этой сказке не может участвовать Теадора. Также не используйте колоды потеряшек и находок. Если вы хотите пройти эту сказку как один из эпизодов кампании, то её события разворачиваются между сказками 3 и 4.

Перейдите к разделу 5-1 на с. 5.



Сказка Стежка Манящая пещера

Гуляли как-то раз юный Осиро и его друг Цукуда по лесу. Они отошли от дома уже очень далеко, и Осиро собрался было предложить вернуться, но тут Цукуда увидел рядом с тропой большую пещеру. Вход в неё был высоким и широким, обрамлённым жуткими сталактитами и сталагмитами.

— Давай посмотрим, что там, — предложил Цукуда.

— Лучше пошли домой, — возразил друг.

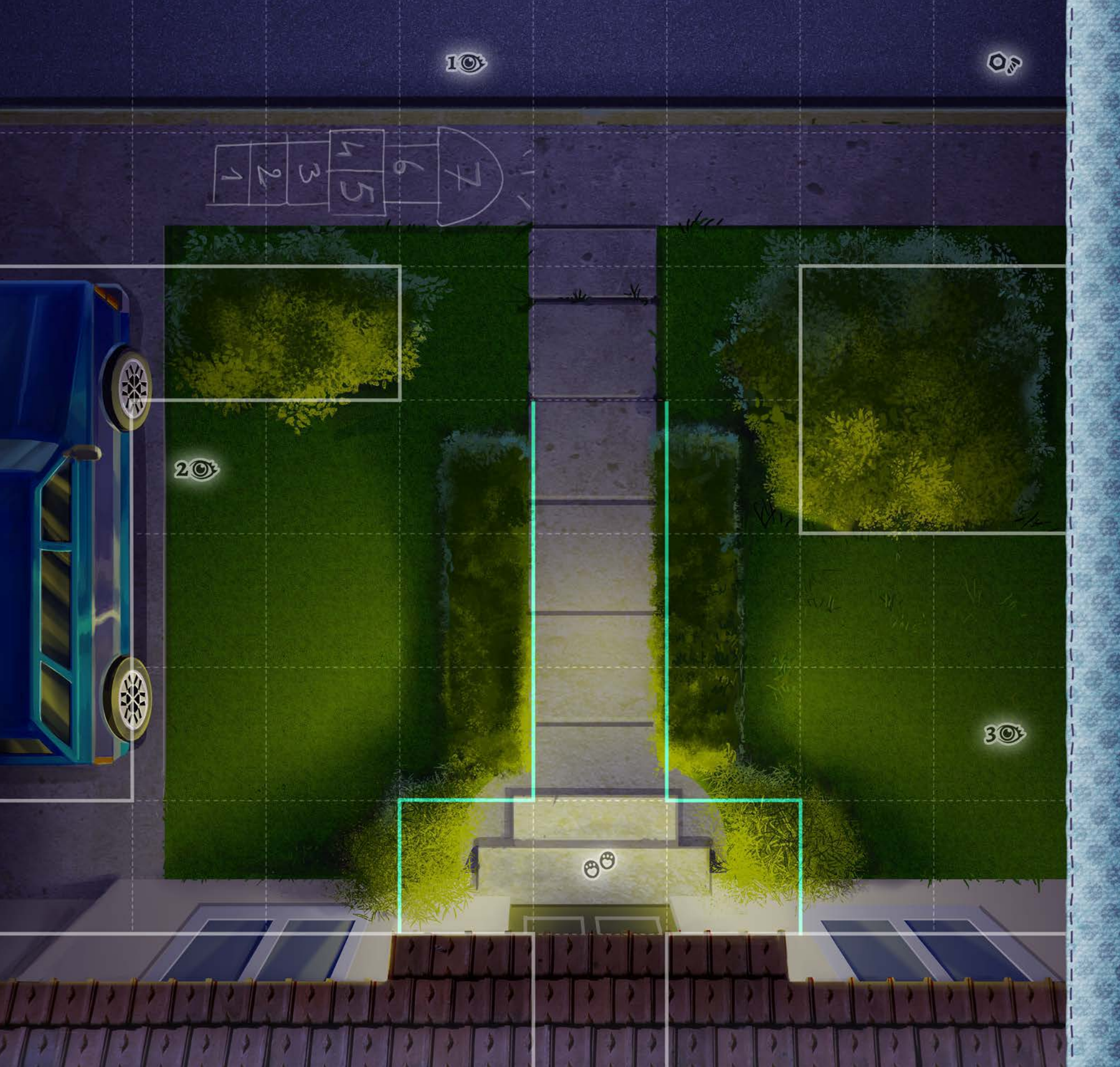
В тот же самый момент из глубины пещеры подул зловеющий ветер и донёсся тихий дружелюбный голос:

— Кому достанется моё сокровище? — прошеле-стел он. — Я лишь простой отшельник, но желаю передать кому-нибудь целое состояние. Кому хватит смелости получить его?

— Мне, мне! — воскликнул Цукуда и ринулся ко входу в пещеру.

Осиро схватил его за руку и оттащил в сторону за мгновение до того, как «вход» схлопнулся, подобно гигантской пасти. На самом деле то была вовсе не пещера, а страшный и ужасный демон-бни. Он яростно взревел, поняв, что добыча ускользнула, и оба мальчика со всех ног помчались домой.





5-1

Сказочник зачитывает следующее:

Плюши расселись на краю кровати, вооружённые до зубов и готовые в любой момент отразить нападение прихвостней, вздумавших потревожить покой их милой малышки. Они никогда не знали наверняка, когда те заявятся и заявятся ли вообще.

— Ну и скучища! — вздохнула Хлопс.

— И не говори, — ворчливо отозвался Львёня.

Рохлика сморил было сон, но Теадора пихнула его локтем, и он испуганно вскочил на лапы. Плюши захихикали, но тут на улице раздался громкий звук. Бип-бип! Бип-бип! У-у-у! У-у-у!

Друзья вскарабкались на комод маленькой хозяйки, отодвинули занавеску и выглянули в окно. Прямо перед домом кто-то припарковал длинную чёрную машину со стильными хромированными плавниками. Машина мигала фарами и прорезала тишину воем сигнализации. Девочка заворочалась во сне.

— Вот же гнусный звук! — пожаловался Рохлак, зажимая свои большие уши.

— Ну что, пошли на разведку? — предложила Хлопс Теадоре, но обнаружила, что мишка куда-то исчезла. — Эгей, ребята, а куда делась наша Теа?

— Она снаружи! — ахнул Стежок.

Плюши беспомощно наблюдали через оконное стекло, как Теадора ползёт по дорожке прямо к машине. Когда она подобралась поближе, ужасный вой внезапно смолк, но облегчение плюш сменилось ужасом, когда дверца автомобиля распахнулась и здоровенные ручищи схватили мишку!

Плюши вскрикнули, дружно спрыгнули с комода и помчались к окну гостиной, которое Теадора оставила открытым, когда выбиралась на улицу. Увы, было слишком поздно. Кучка прихвостней уже толкала машину, которая звучно завелась и с рокотом покатила по улице, изрыгая из выхлопной трубы густой чёрный дым. Тут прихвостни повернулись к плюшам, и друзья поняли, что так просто их не отпустят.

ПОДГОТОВКА

Игроки помещают фигурки своих плюш на клетку  и соседние с ней. Устройте случайную встречу. Положите карты местности «Темнота • Плохая видимость» и «Стены • Препрады» рядом с книгой сказок.

СНАРЯЖЕНИЕ

Каждый игрок просматривает колоду предметов и экипирует своей плюше 1 оружие с ключевым словом «кухня» или «кабинет».

5-2

Схватив большой кусок мела, вы быстренько дорисовали недостающие линии, после чего почему-то сразу почувствовали себя лучше.

Эта плюша получает 1 сердце. Если в игре есть прихвостни, поставьте одного из них на любую клетку с классиками. Во время его следующей активации не кидайте его чёрный кубик, а сбросьте: на этом ходу прихвостень, забыв обо всем, прыгает по классикам.

5-3

Дверца распахнулась с мягким щелчком. Если бы вы нашли ключи, то смогли бы завести машину и отправиться за Кукольником спасать Теадору.

Чтобы отыскать ключи, пройдите групповую проверку проницательности (жёлтую), сложность 18.

УСПЕХ: перейдите к разделу 5-4.

5-4

Обыскивая машину, вы вскарабкались другу на плечи и опустили солнцезащитный козырёк. Оттуда, победоносно звякнув, выпали ключи, и вскоре вы завели мотор. Общими усилиями вам удалось вырваться с парковочной площадки на дорогу. Петляя, машина покатила вперёд.

В конце своего хода, даже если прихвостни ещё в игре, перейдите к разделу 7-1 на с. 7.



Исследуйте **2** .



Испытание: откройте карту сна.

1

Вы заметили на тротуаре недорисованные классики. Видимо, кому-то из соседских детей не хватило терпения закончить начатое. Он и мел оставил, растяпа.

Если вы хотите взять мел и дорисовать классики, перейдите к разделу 5-2, в противном случае продолжайте ход.

2

Вы оглядели машину хозяйкиной мамы. Не удастся ли вам отправиться в погоню за Кукольником на машине?

Если на соседней с вами клетке находится другая плюша, вы можете вскарабкаться ей на плечи и открыть дверцу, перейдя к разделу 5-3.

3

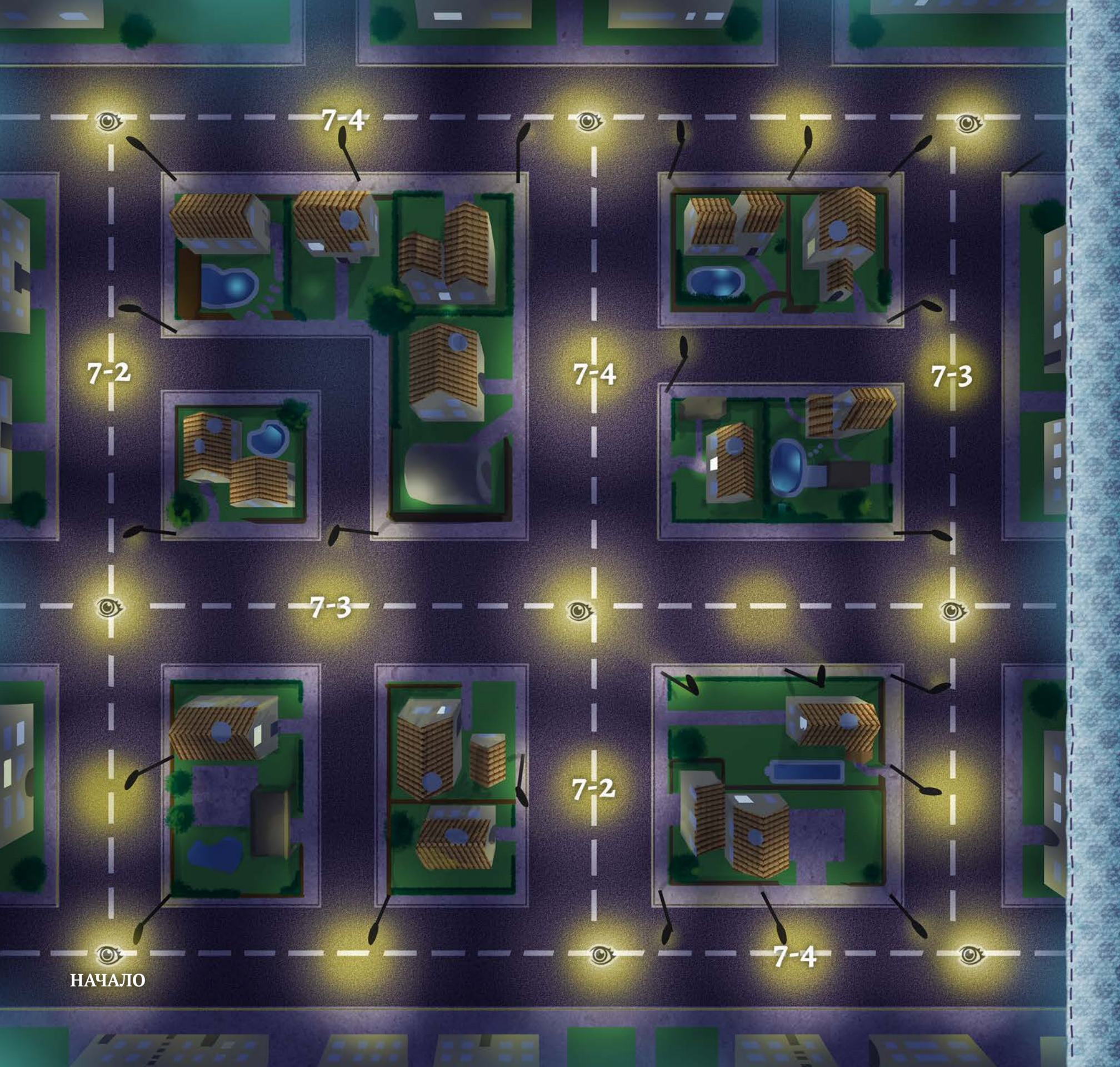
В вашем районе живёт немало ребятшек. Соседский мальчик, например, весьма небрежно обращается со своими игрушками и вечно бросает их во дворе. Может, и сейчас на усеянной капельками росы лужайке отыщется что-то полезное?

Плюши на этой и соседних клетках могут выполнять действие обыска, сложность 5 (5 ).



Неожиданно сзади раздалось злое квохтанье, от которого ваша плюшевая шёрстка буквально вздыбилась. На мгновение время, казалось, застыло. А затем из теней выступил вожак темносердцев.

Выставьте фигурку лидера темносердцев на клетку  или соседнюю с ней и поместите его карту в ряд прихвостней. Если лидер темносердцев уже в игре, ничего не происходит.



7-4



7-2

7-4

7-3

7-3



7-2



7-4



НАЧАЛО

7-1

Верните все кубики, кроме сохранённых на картах плюш, в мешочек. Сказочник передаёт жетон закладки игроку слева от себя, и новый сказочник зачитывает следующее:

— Осторожно, кошка! — воскликнул Стежок, вовремя включивший фары.

— Мне ничегошеньки не видно! — запищал Рохлик, сидевший внизу, у педали газа.

— Вон его машина! Я её вижу! — заорала Хлопс, тыча лапой куда-то вдаль. — Жми! — велела она, всем телом наваливаясь на руль, чтобы повернуть его.

Машина накренилась влево, заворачивая за угол. Хлопс заметила радио и ловко включила его ушком.

— Так-то лучше! — проговорила она, покачивая головой в такт музыке.

— Выключи сейчас же! — взревел Львёня, и машина рванула вперёд.

Плюши заняли всё водительское сиденье: каждый вносил в управление автомобилем свою лепту. Стежок расположился на приборной панели, выкрикивая приказы и иногда подправляя руль. Хлопс рулила, с нервным смешком сшибая каждое новое препятствие. Львёня и Рохлик жали на педали газа и тормоза, при этом один что-то раздражённо бормотал, а второй беспрерывно всхлипывал.

Но, вопреки всему, у них получалось, и машина хозяйкиной мамы выхляла по тёмному и тихому району, время от времени наезжая на бордюр, сбивая чей-нибудь мусорный бак и игнорируя знаки «стоп».

Откройте карту сна.

ПОДГОТОВКА

Возьмите жетоны автомобилей. Поместите жетон синей машины на клетку «НАЧАЛО»: на правую полосу одной из улиц. Положите жетон чёрной машины рядом с книгой сказок. На данный момент машина Кукольника скрылась из виду и появится в игре, когда вы её заметите.

Игроки ходят по очереди, начиная со сказочника. Фигурки плюшей остаются на своих картах.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Ускорение. Изначально синяя машина стоит на месте. Чтобы тронуться с места, нужно нажать педаль газа. Это можно сделать до этапа выполнения действий, бросив кубик навыка любого цвета и поместив его на шкалу групповой проверки. Ваша скорость равна количеству кубиков на этой шкале.



Торможение. Чтобы затормозить, в любой момент на этапе выполнения действий проведите проверку силы (красную). Сложность выбирается равной значению любого кубика на шкале групповой проверки ещё до броска.

УСПЕХ: уберите этот кубик со шкалы групповой проверки.

Передвижение. Машина перемещается по клеткам — местам, освещённым фонарями. В свой ход на этапе выполнения действий вы обязаны переместить синюю машину вдоль дорожной разметки на число клеток, равное скорости машины. Переместившись на клетку с номером раздела, приостановите ход и перейдите к этому разделу. Затем, если возможно, продолжайте перемещение. Машина не может выехать за край страницы.



Поворот. Если во время, до или после перемещения синяя машина оказывается на перекрёстке, вы можете повернуть её на 90° в направлении разметки. Для этого пройдите проверку ловкости (зелёную), сложность равна вашей скорости. Повернув (или провалив проверку поворота), продолжайте перемещение. Однако если в результате провала проверки поворота вы врезаетесь или должны выехать со страницы, завершите ход и сбросьте все кубики со шкалы групповой проверки. Верните все кубики из сброса в мешочек. Каждая плюша теряет 2 набивки.



На этапе получения кубиков, вытащив из мешочка чёрный кубик, бросьте его и поместите на шкалу угрозы. Если чёрная машина не видна плюшам из-за домов, уберите её. Вам нужно снова её выследить. Если чёрная машина видна плюшам, переместите её на число клеток, равное значению на кубике, в направлении её движения. Если машина Кукольника оказывается на перекрёстке, игроки могут выбрать, куда она повернёт. Обе машины одновременно могут пересекать или занимать одну и ту же клетку.

Погоня за Кукольником. Чтобы догнать Кукольника, завершите перемещение либо на клетке с чёрной машиной, либо на клетке прямо позади неё. Догнав Кукольника, каждая плюша получает 1 сердце. Тут же перейдите к разделу 9-1 на с. 9.

7-2

— Осторожно, там машина припаркована! — вскричал Стежок.

Проведите проверку ловкости (зелёную), сложность равна вашей скорости.

УСПЕХ: поместите карту состояния «Отвага» на эту плюшу.

ПРОВАЛ: Бум! Завершите ход и сбросьте все кубики со шкалы групповой проверки. Верните все кубики из сброса в мешочек. Каждая плюша теряет 2 набивки.

7-3

— Осторожно, кролик! — гаркнул Стежок.

Проведите проверку ловкости (зелёную), сложность равна вашей скорости.

УСПЕХ: эта плюша получает 1 сердце.

ПРОВАЛ: поместите карты состояний «Тревога» на всех плюш.

7-4

— Осторожно, там мусорные баки! — ахнул Стежок.

Проведите проверку ловкости (зелёную), сложность равна вашей текущей скорости.

УСПЕХ: эта плюша получает 1 сердце.

ПРОВАЛ: вы въехали в мусорные баки! Вот так беспорядок! Завершите ход и сбросьте все кубики со шкалы групповой проверки. Верните все кубики из сброса в мешочек. Откройте карту сна.



Первое испытание: откройте карту сна.

Последующие испытания: откройте карту сна.



Отсюда любая плюша может попытаться угнать машину Кукольника. Проведите проверку проникаемости (жёлтую), сложность равна вашей скорости. Плюша может провести эту проверку даже не в свой ход, если у неё сохранён жёлтый кубик.

УСПЕХ: поместите чёрную машину у любого фонаря на одной из видимых вам улиц и как можно дальше от синей машины. Поверните чёрную машину в любом направлении вдоль разметки, но только не навстречу синей машине. Продолжайте перемещение.



9-1

Верните все кубики, кроме сохранённых на картах плюш, в мешочек. Замешайте сброс прихвостней в колоду. Сказочник передаёт жетон закладки игроку слева от себя, и новый сказочник зачитывает следующее:

Наловчившись управляться с машиной, плюши смогли догнать Кукольника и повисли у него на хвосте.

— Можете вылезать оттуда, я включила круиз-контроль! — похвасталась Хлопс, и Львёня с Рохликом с облегчением перебрались на сиденье.

Машина Кукольника виляла зигзагами, тщетно пытаясь оторваться от плюш.

— Держитесь за ним! — велел Львёня.

Он выбрался через окно на капот, пригибаясь под порывами ветра, и издал грозный рык. Из окон машины Кукольника навстречу новой угрозе выбралась прихвостни, и началась лихая битва!

Откройте карту сна.

ПОДГОТОВКА

Устройте случайную встречу. Выложите карту местности «Зазоры» рядом с книгой сказок. Выберите 1 плюшу на роль водителя и выставьте её на клетку ★. Остальные плюши выбрались на капот, чтобы сразиться. Разместите их на клетке ☹ и соседних с ней.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Вожделение. Плюша-водитель должна оставаться на клетке ★. Если на своём ходу она вытянет хотя бы 1 чёрный кубик, то перед тем как положить его (их) на шкалу угрозы, она бросает его (их) по очереди и применяет эффект выпавшего результата:

1—2: **Перестроение.** Вам нужно объехать припаркованную машину. Проведите проверку проникаемости (жёлтую) или ловкости (зелёную), сложность 4.

УСПЕХ: вы заметили припаркованный автомобиль и едва успели его объехать. Эта плюша получает 1 сердце.

ПРОВАЛ: вы крутанули руль буквально в последний миг! Поместите карты состояния «Испуг» на всех плюш.

3—4: **Ускорение.** Прибавьте ходу, иначе Кукольник уйдёт! Проведите проверку навыка по выбору водителя, сложность 4.

УСПЕХ: ничего не происходит. Если результат броска превышает сложность на 3 и более, вы врезааетесь в машину Кукольника. Передвиньте все фигурки на ней на 3 клетки в направлении вашей машины. Если из-за этого плюша должна оказаться на клетке-закоре, она остаётся на месте

и теряет 2 набивки. Если на такой клетке оказывается прихвостень, он побеждён.

ПРОВАЛ: до вашего следующего хода плюши не перемещаются через клетки-закоры.

5: **Торможение.** На машине Кукольника зажгли стоп-сигналы. Дотянитесь до педали тормоза. Для этого проведите проверку силы (красную), сложность 4.

УСПЕХ: вы плавно жмёте на тормоз и избегаете аварии. Поместите на эту плюшу карту состояния «Отвага».

ПРОВАЛ: вы врезааетесь в машину Кукольника. Передвиньте все фигурки на ней на 3 клетки в направлении вашей машины. Если из-за этого плюша должна оказаться на клетке-закоре, она остаётся на месте и теряет 2 набивки. Если на такой клетке оказывается прихвостень, он побеждён.

6: **Выбоина.** Ух! Ваша машина угодила в выбоину. Поместите карты состояний «Ловушка» на всех плюш на вашей машине.

9-2

Держась лапой за боковое зеркало, Стежок пытался уколоть Кукольника своим карандашом. Свесившись с крыши, Львёня дёргал за руль в попытке вынудить злодея затормозить. Рохлик визжа распластался на лобовом стекле.

— Чтоб вас переехало! — прокричал Кукольник. — Я же ничего не вижу!

Он включил дворники, и Рохлик вскрикнул, когда те больно шлёпнули его по мягкому месту. Кукольник нажал на клаксон, но тот давно уже не работал. Тогда он ударил по тормозам и резко крутанул руль. Плюши вместе с прихвостнями слетели с машины и приземлились на ближайшей лужайке.

Машина Кукольника свернула в переулок, а ваша, взвизгнув тормозами, резко встала посреди улицы. Хлопс выпрыгнула наружу и недовольно проворчала:

— Всё-таки надо было кого-то оставить у педали тормоза.

Подбежав к плюшам, она встревоженно спросила:

— Вы целы?

Все были целы и невредимы, только ужасно расстроены тем, что Кукольник скрылся.

Перейдите к разделу 11-1 на с. 11, даже если в игре ещё остались прихвостни.



Исследуйте 2☹, чтобы остановить машину Кукольника.



Первое испытание: устройте случайную встречу.

Последующие испытания: устройте случайную встречу.



1 Вы стояли на крышке багажника машины Кукольника и чувствовали, как что-то с металлическим стуком бьётся в неё изнутри. Какую подлость он ещё придумал?!

Поместите карту состояния «Злость» на эту плюшу.



2 Вы стояли на крыше драндулета Кукольника. Окно с водительской стороны было опущено, и вы решили попробовать заставить его затормозить, перехватив руль и всеми возможными способами мешая вести машину.

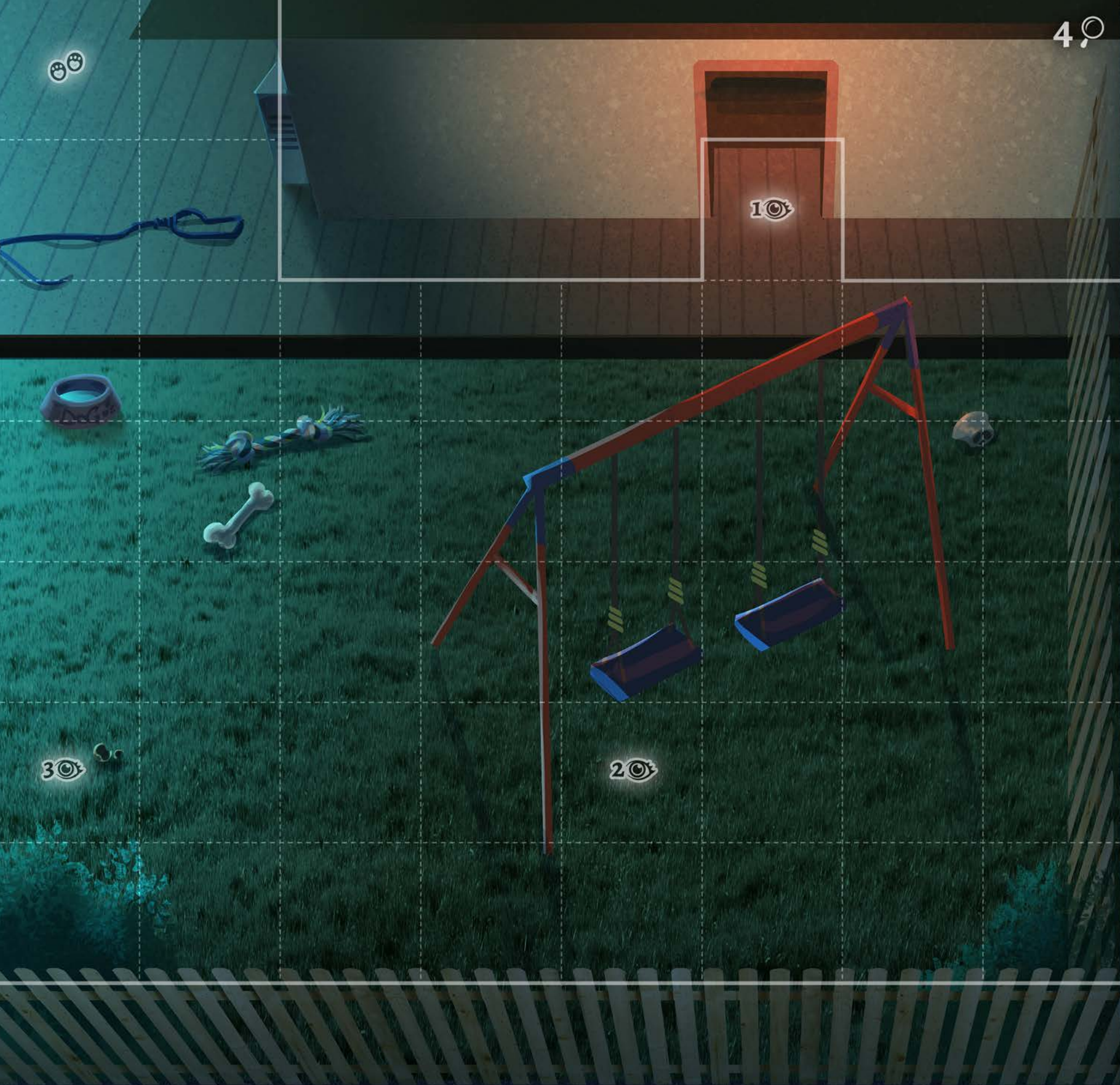
Чтобы вынудить Кукольника затормозить, пройдите групповую проверку стойкости (синюю), сложность 15. Только плюши на этой и соседних клетках могут участвовать в её проведении.

УСПЕХ: перейдите к разделу 9-2.



Крышка багажника легковушки Кукольника резко откинулась, и изнутри высунулось механическое щупальце. Пометавшись в воздухе, оно нацелилось на плюш.

Находящаяся ближе всего к 1☹ плюша получает 4 урона (от него можно защититься по обычным правилам). Если таких плюш несколько, сказочник выбирает ту, что получит урон.



11-1

Верните все кубики, кроме сохранённых на картах плюш, в мешочек. Замешайте сброс прихвостней в колоду. Сказочник передаёт жетон закладки игроку слева от себя, и новый сказочник зачитывает следующее:

У плюши не было ни минуты на отдых и восстановление сил: Кукольник похитил Теадору, и друзья отнюдь не намеревались позволить злодею увезти её в свою жуткую лабораторию для не менее жутких экспериментов, которые он наверняка замыслил.

— Повезло! — обрадовался Стежок, разглядев у въезда в переулок знак «тупик». — Этот проходimeц сам себя загнал в ловушку.

— Быстрее! Срежем путь через двор и перехватим его на той стороне!

С этими словами Хлопс вскарабкалась на мусорный бак и перемахнула через калитку. Через пару мгновений та распахнулась, и зайка плюшевой лапкой поманила друзей к себе. Как всегда готовый к бою Львёня тут же ринулся к ней, Рохлик и Стежок не отставали.

Они очутились в тёмном дворе незнакомого дома. Разглядеть можно было лишь сумрачный силуэт качелей.

— Не нравится мне всё это! — заныл Рохлик.

— Да ладно? Вот это ты нас удивил! — фыркнула Хлопс.

— Страх располагает к осторожности. Так что я солидарен с Рохликом, — вставил своё веское слово Стежок.

Ошибиться было невозможно: они слышали жуткое бормотание темносердцев, рыщущих по округе в поисках плюши.

Откройте карту сна.

ПОДГОТОВКА

Игроки помещают фигурки своих плюш на клетку  и соседние с ней. Положите карты местности «Темнота • Плохая видимость» и «Стены • Препрады» рядом с книгой сказок.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Плюшам нужно найти другой выход со двора. Они должны вести себя тихо, чтобы не проснулись обитатели дома. Всякий раз, прежде чем поместить чёрный кубик на шкалу угрозы, бросьте его. Если результат броска совпадает со значениями на хотя бы 2 кубиках со шкалы угрозы, перейдите к разделу 11-2. После этого игнорируйте это особое правило.

11-2

Внезапно собачья дверца распахнулась, и на ступеньке появилась слюнявая бульдожиха. На ней красовался блестящий розовый ошейник и жетон с кличкой «Принцесса».

— Э-э, добрый вечер, ваше высочество, — неуверенно поздоровалась Хлопс.

Поместите на игровое поле фигурку барбоса — это Принцесса. Отныне каждый раз, когда вы достаёте чёрный кубик на этапе получения кубиков, бросайте его и перемещайте Принцессу на количество клеток, равное выпавшему значению, по направлению к ближайшему жетону цели или фигурке, если в игре нет жетонов целей. Если во время перемещения Принцесса оказывается по соседству с:

жетоном цели — сбросьте его;

плюшей, не катающейся на качелях, — эта плюша теряет 2 набивки, поместите на неё карту состояния «Прорехи»;

прихвостнем — он побеждён.

В любом из этих случаев завершите ход Принцессы.

11-3

При желании вы могли бы покататься на качелях.

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Крылатые качели. Если плюша находится на одной из клеток с сидением качелей и на её карте сохранён зелёный (или сиреневый) кубик, то считается, что она качается. Если качающаяся плюша защищается от атаки, она может удвоить результат броска этого зелёного кубика. Если плюша не может сохранять кубики из-за эффекта карты состояния, она не может и качаться. В свой ход качающаяся плюша может спрыгнуть с качелей и попробовать перелететь через изгородь, чтобы покинуть двор. Решив сделать это, перейдите к разделу 11-5.

11-4

Жевалки — это особые собачьи игрушки и плюши. Они обожают играть со своими пушистыми приятелями, только те обращаются с ними ужасно грубо, и большинство жевалок быстро приходит в негодность. В ваших силах помочь этим бедняжкам!

ОСОБОЕ ПРАВИЛО

Помощь жевалкам. Все эти несчастные игрушки изорваны и изгрызены, им срочно требуются набивка и пуговицы. В свой ход на этапе выполнения действий плюша, находясь на любой клетке, но не катаясь на качелях, может потратить пуговицу, чтобы помочь жевалке. Бросьте любой свой неиспользованный кубик и примените эффект выпавшего результата.

1—2: «Тысяча благодарностей! — воскликнула изрядно изжёванная плюшевая белка. — Ты крепкий орешек!»

Эта плюша получает 1 сердце. Положите жетон цели на любую соседнюю клетку.

3—4: «Кинь меня! Кинь, кинь, кинь!» — взмолился мячик.

Положите жетон цели на любую клетку. Эта плюша получает 1 сердце.

5—6: «Ура! Ура! Ура!» — выпалил игрушечный хот-дог.

Положите жетон цели под свою плюшу. Она получает 1 сердце.

11-5

Чтобы перепрыгнуть через изгородь, пройдите проверку ловкости (зелёную), сложность 5. Вы также можете использовать сохранённый зелёный кубик.

УСПЕХ: поместите фигурку плюши на её карту. Эта плюша выбралась со двора.

ПРОВАЛ: эта плюша врзается в изгородь и теряет 1 набивку. Поместите её на любую соседнюю с изгородью клетку.

Когда все плюши перепрыгнут через изгородь, перейдите к разделу 13-1 на с. 13.



Исследуйте **2** , чтобы отыскать выход.



Первое испытание: устройте встречу со столькими темносердцами, сколько плюш в игре. Поместите их на клетку  и соседние с ней.

Последующие испытания: откройте карту сна.



1  В самом низу двери вы заметили дверцу поменьше. По-видимому, в доме живёт собака. А все собаки просто обожают жевать плюш, особенно если у тех внутри пицалка. Вы осторожно попятились.



Передвиньте эту плюшу на любую соседнюю клетку.

Примечание: если Принцесса уже в игре, ничего не делайте.



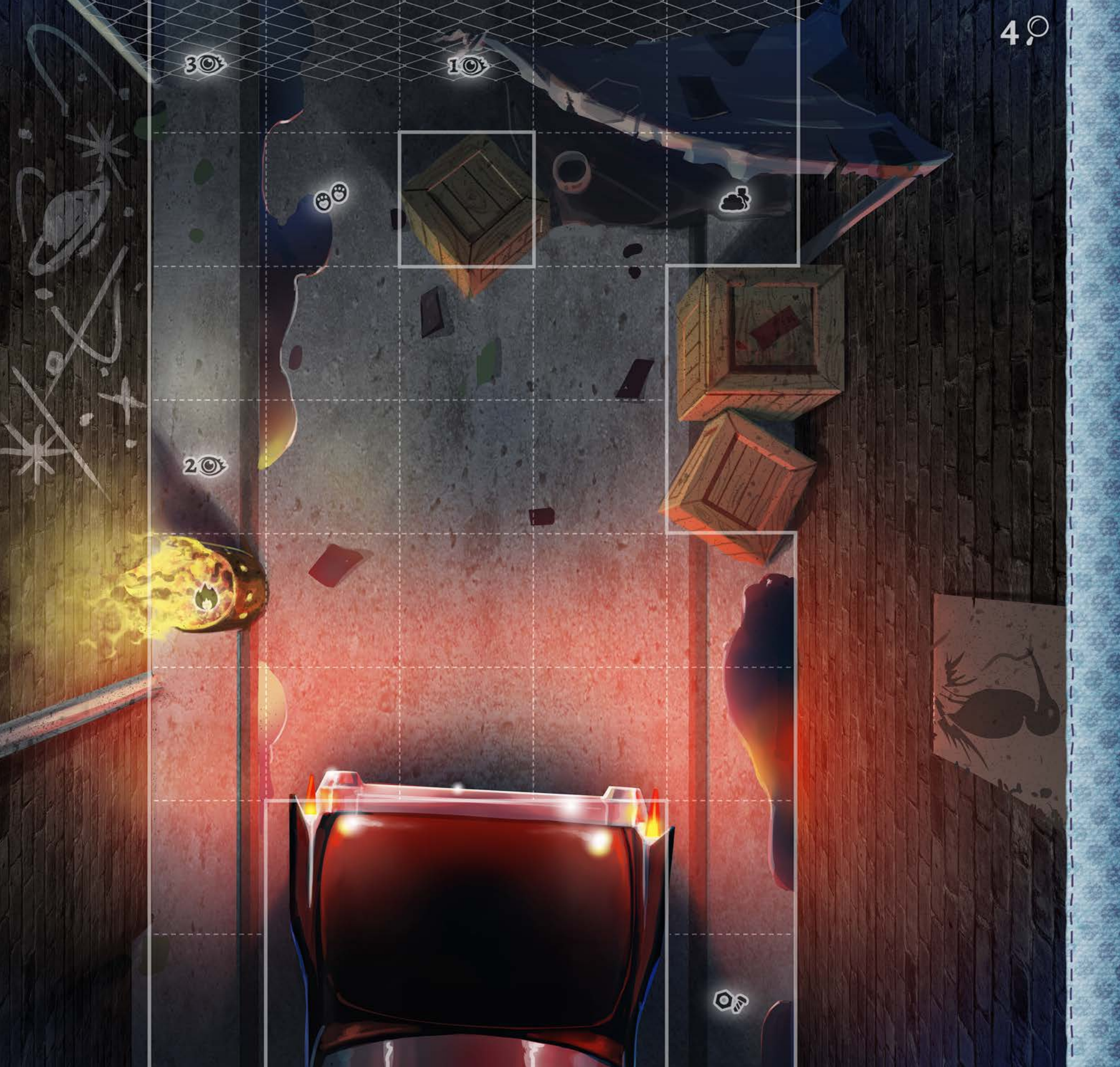
2  Вы увидели детскую площадку с качелями. Старенькие деревянные сидения на заржавелых цепях покачивались на ветру. На них явно играло не одно поколение детишек. Внезапная идея заставила плюш улыбнуться.

Уберите со всех плюш карты негативных состояний. Перейдите к разделу 11-3.



3  Стежок шикнул на друзей, и те замерли на месте. Тогда он потряс своим волшебным карандашом, и во дворе появились мерцающие точки. Светлячки! В их нежном сиянии вы заметили, что двор буквально завален безжалостно истрёпанными игрушками и плюшами. «Жевалки!» — воскликнул Стежок.

Перейдите к разделу 11-4.



4.

3.

1.

2.

2.

1.

13-1

Верните все кубики, кроме сохранённых на картах плюш, в мешочек. Замешайте сброс прихвостней в колоду. Сказочник передаёт жетон закладки игроку слева от себя, и новый сказочник зачитывает следующее:

Плюши заспешили по переулку, поглядывая по сторонам. Боковых проходов тут не было, и деться Кукольнику было некуда, только ехать вперёд. В конце концов друзья очутились в неопрятном тупике между двумя обветшалыми заброшенными зданиями. Перед собой они увидели ветхий навес и мусорный бак, в котором полыхало оранжевое пламя, а позади всего этого — проволоочный забор. Плюши направились к навесу, и тут на них неожиданно упали отблески алого света. Обернувшись, они увидели, что старая машина Кукольника задом катится по переулку по направлению к ним.

Пока друзья лапами разгоняли вонючий дым из выхлопной трубы, из автомобиля вышел Кукольник, держа в руке Теадору. Он дотянулся до приборной панели и нажал какую-то кнопку. Багажник распахнулся, и оттуда вырвались суставчатые железные лапы, каждая из которых оканчивалась грозной клешней. Мордочки плюш застыли в ужасе, и Кукольник радостно захихикал.

Откройте карту сна.

ПОДГОТОВКА

Поместите всех плюш на клетку ☹ и соседние с ней. Устройте встречу с Кукольником. Положите рядом с книгой сказок карты местности «Стены • Преграды», «Огонь» и «Укрытие», а также столько жетонов целей, сколько плюш в игре.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Механические лапы. Вытащив из мешочка чёрный кубик на этапе получения кубиков и добавив его на шкалу угрозы, игрок кладёт жетон цели под свою плюшу. Чтобы переместиться с жетона цели, пройдите проверку ловкости (зелёную), сложность 4. Плюша, завершающая ход на жетоне цели, получает 5 урона (от него можно защищаться по обычным правилам).

Примечание: если все непобеждённые жетоны целей уже в игре, переместите один из них под свою плюшу.

Если вы не взяли ни одного чёрного кубика, уберите со страницы 1 любой жетон цели. Механическая лапа втягивается обратно, готовясь нанести новый удар.

Уничтожение лап. Плюша на клетке с жетоном цели или на соседней с ней может атаковать механическую лапу, как если бы жетон цели был обычным прихвостнем. Значение защиты механической лапы равно 6. Чтобы победить лапу, нужно провести 1 успешную атаку. Победив все лапы, вы уничтожаете чудовище из багажника. Перейдите к разделу 13-3.

Победа над Кукольником. Если вы победили Кукольника, то вы выиграли! Если была открыта карта сна «Пробуждение», перейдите к разделу 14-2 на с. 14. В противном случае перейдите к разделу 14-1 на той же странице.

13-2

— Какие же вы замечательные, мои милые! — молвила пожилая женщина.

Крошечная мышка взобралась на её плечо и что-то пропищала.

— Мариетта? Это ты?! — изумились вы.

Старушка поднесла ко рту палец и знаком призвала к молчанию.

Все плюши получают по 1 сердцу.

13-3

Последняя клешня выплёвывала снопы искр на мосток бетона. Остальные лапы безжизненно свисали из багажника драндулета Кукольника. Вы решительно направились к злодею, и Кукольник, осознав, что дела плохи, швырнул в вашу сторону Теадору, прыгнул на водительское сиденье и зазвенел ключами в поисках нужного. Львёня издал разъярённый рык, и удержать его удалось лишь совместными усилиями всех плюш.

Перейдите к разделу 13-4.

13-4

— Мы ещё встретимся! Я вернусь и отплачу вам за всё, даже если мне придётся по ворсинке повибидать из вас всю набивку!

С этими словами Кукольник резко тронулся с места, волоча за собой обмякшие, жалкие, испускающие искры конечности сконструированного им чудовища.

Вы выиграли! Если была открыта карта сна «Пробуждение», перейдите к разделу 14-2 на с. 14. В противном случае перейдите к разделу 14-1 на той же странице.



Вам стоит посетить 1.



Вы увидели чьё-то невзрачное самодельное прибежище. Внезапно вас охватила глубокая грусть при мысли о том, что на свете живут люди, у которых нет тёплого и безопасного дома, куда они всегда могут вернуться, и ваше пластиковое сердце захлестнула волна невыразимых чувств. Вы откинули подобие занавеси и увидели за ним морщинистую старушку, которая села и ласково улыбнулась вам.

— Ну, здравствуйте, плюши-непоседы, — произнесла она до странности знакомым голосом, кутаясь от холода в истрёпанное пальто с отлетевшими пуговицами.

Друзья знали, что, если на плюшу посмотрит человек, ночная магия рассеется и они превратятся в обычные игрушки. Однако этого не случилось, когда их увидела эта странная старушка. Вы поняли, что можете помочь ей, подарив несколько пуговиц.

Если вы отдадите хотя бы 1 пуговицу, перейдите к разделу 13-2.



Вы увидели прокопчённый и ржавый металлический бак. На ощупь он был горячим, и из него вырывались языки пламени. Должно быть, бездомные грелись у него холодными ночами или готовили немудрёную пищу. Но огонь — штука опасная!

Если ваша плюша стоит на этой клетке и вы вытягиваете из мешочка чёрный кубик, кладите его на шкалу угрозы по обычным правилам, игнорируйте особое правило «Механические лапы».



Вы заметили необычное граффити на кирпичной стене: большой круг с какими-то астрономическими символами по окружности. В нём было что-то очень знакомое...

14-1

Плюши кинулись обнимать Теадору. Она проследила при мысли о том, что её друзья показали себя истинными героями, с риском для жизни отправившись её спасать!

— Мы ужасно боялись, что ты попадёшь в лабораторию Кукольника! — наморщив брови, объяснил Рохлик.

— А я совсем не боялся! — похвалился Львёня. — Знал, что твоя набивка прочна как сталь, а швы крепки.

— Ну что, как будем добираться до дома? — полюбопытствовала Хлопс.

— А это ещё одно предстоящее нам испытание... — задумался Стежок.

— Быть может, я смогу вам помочь, милые? — спросила живущая в переулке старушка, стоявшая неподалёку.

Старушка подхватила плюши на руки и отнесла в их машину, а потом благополучно довезла до дома. Плюши рассыпались в благодарностях, а добрая женщина спрятала ключи от автомобиля под солнцезащитный козырёк и вскоре уже растворилась в прохладном ночном воздухе. Плюши живо юркнули в дом и поспешили в детскую.

— Кто же была эта старушка? — недоумевала Теадора.

— Это была Мариетта, хранительница Пропasti, — пояснил Стежок, пока зайка помогала ему забраться на кровать.

— А кто такие хранители? — уточнила Теадора, подсовываясь под согнутую ручку маленькой хозяйки.

— Волшебные создания, что стерегут проходы между мирами и заботятся о том, чтобы баланс не нарушался. Правда, они очень редко вмешиваются в дела плюши. Не могу отделаться от мысли, что мы вовлечены во что-то крайне важное.

На следующее утро папа с мамой, загружая в машину вещи для семейного отдыха, заметили на боку царапину и одновременно подумали, что в неосторожности повинен другой. Но царапина — это всего лишь царапина. И, когда все отправились в путь, малышка прижала к себе Теадору и шепнула ей прямо в пушистое ушко: «Я очень люблю тебя, Теа!»

14-2

Плюши кинулись обнимать Теадору. Она проследила при мысли о том, что её друзья показали себя истинными героями, с риском для жизни отправившись её спасать!

— Мы ужасно боялись, что ты попадёшь в лабораторию Кукольника! — наморщив брови, объяснил Рохлик.

— А я совсем не боялся! — похвалился Львёня. — Знал, что твоя набивка прочна как сталь, а швы крепки.

— Ну что, как будем добираться до дома? — полюбопытствовала Хлопс.

— А это ещё одно предстоящее нам испытание... — задумался Стежок.

— Быть может, я смогу вам помочь, милые? — спросила живущая в переулке старушка, стоявшая неподалёку с пустой магазинной тележкой.

Плюши забрались в тележку, и старушка покатила их до места, где осталась их машина, но, приблизившись, они увидели танцевавшие на домах и деревьях отблески красно-синих полицейских огней.

— Ох, нет! — в ужасе прошептала пожилая женщина, развернула тележку и покатила её назад. — Не переживайте, милые, я всё равно доставлю вас домой!

Снова очутившись в переулке, она усадила плюши под небесным граффити на кирпичной стене и произнесла несколько загадочных слов. Граффити полыхнуло фиолетовым сиянием, и плюши вмиг исчезли как не бывало!

Они появились под кроватью девочки, услышали её тихое хныканье и проворно взобрались по простыне наверх. За окном метались красно-синие всполохи, и было слышно, как мама с папой разговаривают с полицейскими у входа в дом.

— Должно быть, подростки безобразничают, — предположила дама из полиции. — Но не волнуйтесь, не считая пары царапин, ваша машина в полном порядке.

— Мамочка! — вскрикнула малышка, садясь в кроватке и лихорадочно шаря в темноте по одеялу в поисках Теадоры.

Она крепко прижала к себе мишку и не выпускала её из рук, пока не пришла мама.

После ночного приключения плюши проспали весь день.



Русская версия потерянной сказки
подготовлена издательством Crowd Games

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор:

Александр Петрунин

Редактор:

Катерина Шевчук

Переводчик:

Анна Полянская

Верстальщик:

Рафаэль Пилюян

ТЕМЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ

Случалось ли вам делать поспешный выбор, о котором вы позже жалели?

Доводилось ли вам купить какую-либо вещь, а позже укорять себя, что лучше бы вы чуть-чуть потерпели и не тратили деньги?

Как по-вашему, когда лучше действовать решительно и без промедления, а когда стоит обождать?



www.plaidhatgames.com

Скачивание данного цифрового продукта даёт вам индивидуальное право на печать одной его копии исключительно для личного пользования. Вы не можете распространять, копировать и/или использовать защищённые авторским правом материалы в рекламных или коммерческих целях. Нельзя исправлять и изменять эти материалы, а также публиковать произведения по их мотивам без ссылки на правообладателя. Данное положение даёт вам право лишь на распечатку.

© 2017 Plaid Hat Games. Stuffed Fables, Adventure Book, Plaid Hat Games и логотип Plaid Hat Games являются товарными знаками компании Plaid Hat Games. Компания Plaid Hat Games является подразделением компании Asmodee North America, Inc. 1995 W County Rd B2, Roseville, MN55113. 651-639-1905.

Жетоны автомобилей для с. 7 «НОЧНАЯ ПОГОНЯ»



Вырежьте жетоны по белым линиям, если хотите
использовать их в своём приключении.