



## ВСТУПЛЕНИЕ

Эта игра посвящается Туве Янссон и ее героям.  
Спасибо ей за волшебный мир и сказку.

Игра создана для проекта «RPG-Кашевар».  
Автор: Глеб «Rigval» Лысаков  
Все иллюстрации принадлежат Туве Янссон

---

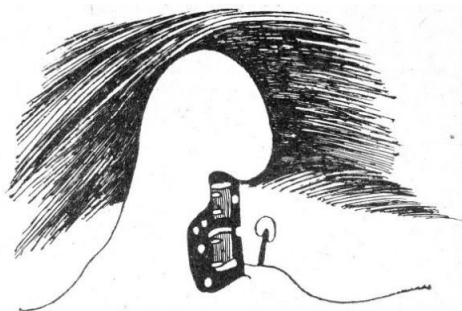
\* И за них тоже большое ей спасибо

# МУМИ-ТРОЛЛЬ И ВОЛШЕБНИК

Одним ясным мартовским утром Муми-Тролль окончательно проснулся после долгих зимних холодов. Первым делом он побежал будить Муми-Маму, ведь пришло время делать бере-  
стянные кораблики — солнце уже светило во всю свою силу и веселые ручейки журчали так призывно, что хотелось бросить скучные домашние дела и заняться чем-нибудь захватывающим. Но Мамы не было. Не было ее ни в кухне, ни в саду, ни в тех местах, где могут прятаться Мамы, когда не хотят будить своих детей от сладкого сна. Нигде не было и Муми-Папы.

В этот момент Муми-Тролль почувствовал себя совсем одиноким. Ему не могли помочь ни вернувшийся Снусмумрик, ни Снифф, ни Снорк, и даже фрекен Снорк была не в силах развеять его печаль. Так прошла вся весна... Гости прибывали в Муми-Даллен, уезжали из него, а Муми-Тролль все грустил.

И вот, на исходе лета, Снифф нашел в своем гроте Таинственную Бутылку. Её зеленое стекло заросло ракушками и водорослями, а корковая пробка настолько пропиталась солью, что стала похожей на камень. Но сквозь зеленоватую мглу можно было разглядеть белую записку, свернутую трубочкой. Бутылка тут же была разбита при помощи молотка, а все осколки, даже самые мелкие, отправились в корзину для мусора.



Дрожащими руками Муми-Тролль развернул хрупкий кусочек бумаги и прочел

*Дорогой Муми-Тролль,*

(Читатель, придумай самую ужасную историю из 23 слов о том, что произошло с родителями Муми-Тролля и запиши ее здесь)

---

---

---

---

---

*Смотритель Маска*

Надо ли говорить о том, как расстроился Муми-Тролль? И если бы он был один, он так и просидел бы на холодной и темной Кухне Муми-дома всю свою жизнь.

Но друзья всегда придут на помощь, и вот, посоветовавшись, Снифф, Снусмумрик, Снорк и его сестра — прелестная фрекен Снорк, придумали выход. Помните как несколько лет назад Волшебник на гигантской Пантере исполнял желания всех жителей Муми-Даллена на летнем Празднике? Одно из желаний не было исполнено, да и что говорить — оно даже не было загадано, ведь Снусмумрик тогда уже отправился в свое Осеннее Путешествие. И сейчас он решил подарить свое желание Муми-Троллю. Может быть, если попросить Волшебника вернуть Маму и Папу, тот согласится?

И вот, собрав рюкзаки в дорогу и запасшись теплой одеждой на случай дождя, наша компания отправилась в путь.

\* Но не убивай их, пожалуйста, это всё-таки сказка

\*\* Ведь не кому было бы топить печку и зажигать лампы

## ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре принимают участие от двух до пяти игроков. Один выступает от лица Муми-Тролля, другие — от лица его друзей.

### МУМИ-ТРОЛЛЬ

#### ГОЛОС СКАЗКИ

Это история про Муми-Тролля и его путь к Волшебнику. Поэтому Муми-Троллю достается Мешок Сказок



#### МЕШОК СКАЗОК

Разрежь и положи карточки с последней страницы этой игры в красивый мешочек. Каждый раз, когда ты и твои друзья передвигаетесь к новому Месту, вытаски одну из карточек и расскажи всем в какую опасность попал Муми-Троллер на этот раз. Твои друзья попытаются помочь тебе и, вне зависимости от результата, — вы отправитесь дальше. Всего на Пути встретится девять Мест — их можно увидеть на карте в конце игры.

#### ОДИНОЧЕСТВО

Муми-Троллер потерял Маму и Папу и чудовищно одинок. Он лишь бледная тень самого себя и не может сам справиться с опасностями на своем пути. В самом начале игры твое одиночество равно нулю. Каждый раз, когда друзья не могут помочь тебе — увеличь свое одиночество на один. Чем выше твое одиночество, тем больше ты отчужден и подавлен. Когда твое одиночество станет равно четырем — придет Морра. Она унесет одного из твоих друзей — выбери кого. После этого уменьши свое Одиночество на один. Если ты доберешься до Волшебника — ты сможешь попросить его вернуть пропавшего обратно вместе с Муми-Мамой и Муми-Папой. Если же ты потерял всех друзей, то твоя сказка окончена — теперь Морра придет за тобой.

\* В этом мире все совсем не по хемульски, поэтому, если под рукой нет красивого мешочка, то подойдет даже непрозрачный пакет или просто шапка

## ДРУЗЬЯ

Каждый из друзей обладает своим голосом и один раз за весь Путь может помочь Муми-Троллеру уникальным образом. Для того чтобы довести Муми-Тролля к Волшебнику, вы будете использовать Колоду Помощи — специальные карточки, которые можно найти в конце этих правил.

### КОЛОДА ПОМОЩИ

Эта Колода состоит из 10 карт: пяти красных под названием "Успех", четырех Черных под названием "Провал" и еще одной красной под названием "Облегчение". Когда Муми-Троллер нуждается в поддержке, каждый друг открывает по одной карточке из Колоды Помощи. Если количество открытых таким образом черных карточек больше количества открытых красных карточек — друзья не смогли вовремя помочь Муми-Троллеру. Увеличьте текущее одиночество Муми-Тролля на один. Если хотя бы одна из открытых вами карточек это "Облегчение" — уменьшите текущее Одиночество Муми-Тролля на один вместо этого. В остальных случаях — вы справились и можете отправляться дальше.

### СНУСМУМРИК

#### ГОЛОС ДРУЖБЫ

Мумрик мастер песен и историй. Если Муми-Троллер отчаялся — он всегда придет на помощь. Когда одиночество Муми-Тролля в первый раз достигнет четырех, Снусмумрик может рассказать историю\*\* и открыть три верхних карточки колоды Помощи. Уменьшите одиночество Муми-Тролля на один за каждую красную карту, открытую таким образом.



\* Т.е. каждый раз, когда вы прибыли на новое место

\*\* Да-да именно рассказать, а не просто сказать «Рассказываю историю»

## СНИФФ

### ГОЛОС ОСТОРОЖНОСТИ

Снифф осторожный зверек. Один раз за историю он может предостеречь одного из своих друзей и спасти того от ошибки\*. Этот друг может открыть новую карту вместо той, что он открыл ранее.



## СНОРК

### ГОЛОС РАЗУМА

Снорк умный и педантичный. Он всегда может определить лучшую стратегию. Один раз за историю, когда Муми-Троль достал карточку из мешка Сказок, но еще не рассказал о том, что ему угрожает, Снорк может взять инициативу в свои руки и рассказать путешественникам о том, как он сумел увести их от опасности. После этого друзья отправляются в новое Место.



## ФРЕКЕН СНОРК

### ГОЛОС КРАСОТЫ

Фрекен Снорк нравится Муми-Троллю. Он готов совершать подвиги ради нее. Один раз за историю, когда друзья не смогли помочь Муми-Троллю, фрекен Снорк может вдохновить его историей или поступком. Муми-Троль открывает верхнюю карту колоды Помощи и, если это красная карта, — он спасается сам и спасает своих друзей. В этом случае Муми-Троль не будет чувствовать себя Одиноким.



## ФИНАЛ

Когда вы добрались до Замка Волшебника, каждый из оставшихся с вами друзей должен описать то, что он видит. А Муми-Троль должен рассказать как выглядит сам Волшебник и сформулировать свое желание.

После этого Волшебник переносит вас в Муми-Даллен, где уже закончились приготовления к Летнему Празднику. Желание Муми-Тролля, чтобы тот не загадал, осуществится, а все пропавшие вернутся домой.



\* Даже трусливый, но об мы не будем говорить вслух

\*\* Истериčno закричать «Смотри там Пауки!!!» — прекрасная идея



# МЕШОК СКАЗОК

ТЁМНЫЙ  
ЛЕС

ХАТТИФАТЫ

ПЕЩЕРА С  
РУБИНАМИ

ЯДОВИТЫЙ  
КУСТ

УРАГАН

ПРИЗРАКИ

БУРНАЯ  
РЕКА

ХЕМУЛИ

ДРОНТ  
ЭДВАРД

МАМЕЛЮК

ХОЛОД

МУРАВЬИНЫЙ  
ЛЕВ

БЕЗДОННАЯ  
ПРОПАСТЬ

КЛИПДАССЫ

ДОЖДЬ  
И ГРАД

НАВОДНЕНИЕ

МОРСКИЕ  
ЧУДИЩА

СНЕЖНАЯ  
ЛОШАДЬ