

Mice *and* Mystics



Book One

Sorrow & Remembrance

MICE AND MYSTICS


SORROW AND REMEMBRANCE

Introduzione


Questo è lo storybook di Mice and Mystics. In queste pagine troverai istruzioni per fare il setup di ogni capitolo le regole speciali di ognuno di essi, incluse le condizioni di vittoria e sconfitta specifiche per capitolo. Ogni capitolo dello storybook può essere giocato in una singola sessione di gioco. I giocatori possono giocare l'intero storybook, capitolo dopo capitolo, in più sessioni di gioco. In questa maniera si giocherà la storia come una campagna. Sorrow and Remembrance (Dolore e Rimembranza) inizia con un prologo. Se avete intenzione di giocare nella versione campagna suggeriamo che qualcuno legga il prologo ad alta voce al resto del gruppo prima di iniziare a giocare il primo capitolo.


REGOLE DELLE TESSERE STANZA


Durante il gioco di ogni capitolo vi imatterete in molteplici circostanze speciali. Questo dà l'opportunità di infarcire il gioco di un denso senso narrativo. Questo storybook interviene su queste circostanze con una serie di regole:

 **Ricerca speciale (Special Search):** alcune tessere stanza o spazi in esse comprese permetteranno al giocatore di trovare specifici oggetti nel mazzo di ricerca. Per effettuare una ricerca speciale seguire le stesse regole di una ricerca standard ma invece di pescare una carta dal mazzo ricerca cercare direttamente una carta specifica e poi rimescolare il mazzo. Una volta che una ricerca speciale è stata effettuata con successo, quella ricerca specifica non potrà essere ripetuta durante la stessa sezione di gioco.

 **Ondata speciale (Special Surge):** rimpiazza sempre l'ondata elencata nell'attuale carta incontri

 **Setup speciale (Special Setup):** quando si entra in una stanza che ha un setup speciale seguire le istruzioni speciali per essa anziché pescare una carta incontri

 **Regole speciale (Special Rule):** alcune stanze avranno regole speciali da applicare quando i topini interagiscono con quella stanza.

 **Avanzamento storia (Story Moment):** gli avanzamenti di storia verranno innescati da specifici accadimenti nel gioco come esplorare alcuni stanza. Gli avanzamenti saranno sempre accompagnati da una parte di testo che dovrà essere letto ad alta voce al gruppo di giocatori. Alcuni avanzamenti potranno dare ai giocatori una ricompensa per averli innescati.



Sotto trama opzionale (Optional Side Plot): potrà capitare che ai giocatori verrà data l'opportunità di completare una missione non necessaria per completare il capitolo. Spesso completare queste missioni porterà ricompense.

REGOLE SPECIALI VERSIONE CAMPAGNA

Quando Sorrow and Remembrance viene giocata come una campagna seguire le seguenti regole.

Meeps: questa carta abilità non potrà essere scelta da un topo fino alla fine del capitolo 3.



Spada del dolore (Sorrow blade): non mettere questa carta nel mazzo ricerca. I giocatori potranno ottenerla solo soddisfacendo delle specifiche condizioni descritte in questo storybook.



Anello della rimembranza (Ring of remembrance): non mettere questa carta nel mazzo ricerca. I giocatori potranno ottenerla solo soddisfacendo delle specifiche condizioni descritte in questo storybook.





Prologo

RACCONTO DELLA BUONANOTTE PER TIP

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Daz Bellows puntò il dito verso suo figlio “Dritto a letto ragazzo!” disse a metà tra il severo e il matacchione. Il piccolo Tip fece un enorme sbadiglio e si stiracchiò poi si arrampicò nel suo nido di paglia avvolgendosi la coda attorno. Fuori dall’albero il vento ululava e la neve formava cumuli. Ma dentro c’era calore ed era asciutto e Daz rimboccò Tip con una trapunta.

“Il mio ragazzo”, disse dolcemente e arruffò la spettinata pelliccia tra le orecchie di Tip. “Sogni di primavera e germogli che fioriscono”. Si girò per soffiare sull’enorme candela all’angolo della camera da letto ma Tip si tirò su.

“Non andartene ancora papà” disse. “Il vento è terribile stanotte. Stai con me e raccontami una storia”. Daz aggrottò un sopracciglio.

“Una storia eh? E quale storia avresti in mente?”. La coda di Tip si drizzò per l’agitazione.

“Raccontami la storia del coraggioso Principe Collin e del Reame degli Uomini!”. Daz sogghignò e si accomodò sulla sedia di guscio di noce vicino al nido. La luce della candela danzava sulla faccia eccitata di suo figlio.

“Molto bene topino” sospirò. “Rimettiti sotto le coperte e te la racconterò. La nostra storia inizia con un giovane uomo la cui età non era lontana dalla tua. Ma la storia non inizia in inverno- oh,no! Inizia in una ricca e bellissima estate”. E così Daz iniziò la storia, recitandola parola per parola con la giusta infiorescenza, proprio come gli fu raccontata dal suo padre molte notti fa.

C’era una volta un reame di uomini, ed era regnato dal buon Re Andon. Re Andon era un garbato e generoso uomo e amato da tutto il suo popolo. Ma era anche solo, ha dovuto crescere suo figlio il Principe Collin tutto da solo. Il Principe Collin crescendo divenne un bravo ragazzo, il Re era davvero orgoglioso di lui, ma al Re continuava a mancare la sua Regina che morì alcuni anni prima.



Re Andon passava molto del suo tempo con i suoi consiglieri e assieme decidevano come governare il regno e proteggere il popolo. Loro ordinarono la costruzione di importanti edifici, si assicurarono che il cibo fosse sufficiente, strinsero alleanze con gli abitanti delle terre vicine, come i facoltosi Nextor.

Ma un giorno d’estate, una straniera di una terra lontana arrivò al castello, lei fu annunciata da cieli oscuri e un vento gelido. Era Vanestra, la bellissima Regina di una sconosciuta terra chiamata Dahrklend. Lei aveva viaggiato con un contingente di diverse centinaia di soldati vestiti di nero corvino, ed era scortata dall’amico di vecchia data di Re Andon, un uomo lentigginoso con un curioso paio di baffi ondulati chiamato capitano Vurst. Vurst dichiarò di aver incontrato la regina durante i suoi viaggi e lei insistette per venire ad incontrare il Re.

La visita di Vanestra sembrò far svanire la melanconia del Re Andon e per questo tutti al castello erano grati. Una quindicina di giorni dopo il suo arrivo Re Andon dichiarò il suo amore a Vanestra. Collin e i consiglieri del Re trovarono tutto ciò preoccupante. La settimana successiva il Re dichiarò l’intenzione di sposare Vanestra. Collin e i consiglieri del Re trovarono tutto ciò sempre più preoccupante.

Book One: Sorrow and Remembrance



come il vecchio Maginos che serviva la famiglia Collin da generazioni. Insieme i quattro idearono un piano per scacciare Vanestra e i suoi uomini dal castello e rispedirli da qualsiasi terribile terra da cui erano usciti fuori.

Ma era troppo tardi.

Le porte del laboratorio furono spalancate a calci mostrando il capitano Vurst con un gran numero di uomini della sua guardia. I quattro furono arrestati per cospirazione contro il Re e il capitano Vurst sorrise crudelmente quando furono gettati nei dungeon del castello insieme con i peggiori furfanti che il reame aveva da offrire.

Quando furono lasciati da soli, solo Maginos sembrò imperturbato. Intrecciò le dita in una strana maniera, tirò in fuori il petto e soffiò sulle proprie mani. Emise un ampio e alto fischio e pochi minuti dopo ci fu un fischio di rimando quando apparve il suo cucciolo-Meeps il piccolo drago rosso rubino. Meeps volò di nascosto alto sulle teste delle guardie, e passò attraverso le sbarre per atterrare sulla mano di Maginos. Nelle sue piccole fauci era incagliato un capello nero corvino. Maginos accarezzò Meeps sulla testa e prese il capello mostrandolo a tutti.

“Questo è un capello di Vanestra”, disse loro. “Lei è chiaramente una creatura magica di grande potere. Questo capello contiene abbastanza energia da permetterci di trasformarci, ci renderà possibile scappare. Ma in quale tipo di creature ci dovremmo trasformare? Qualunque essa sia, non potremo più tornare indietro”. Collin e i suoi compagni rimasero in silenzio, titubanti di fronte alla prospettiva di non essere più umani.

“Topi”, disse una voce dall'ombra. Era Fritch, il noto ladro. Aveva passato gran parte della sua vita a derubare la brava gente del reame finchè gli sceriffi del Re Andon riuscirono a catturarlo. Ora divideva la cella con loro. “Potremmo scappare nelle fognature da qui” disse, puntando alla piccola grata sul pavimento lastricato lì vicino.

“Nessuno te l'ha chiesto, furfante” ringhiò Nez. All'improvviso ci fu un rumore dalla stanza delle guardie.

“Non c'è tempo per discutere!” urlò Maginos. Gesticolò con la mano libera sopra il capello di Vanestra mormorando antiche parole da tempo ormai dimenticate. Scintille di luce blu caddero dal capello come fossero gocce d'acqua e iniziarono a mulinare sul pavimento come se fossero mosse da una raffica d'aria invisibile. Presto la cella si riempì di un turbine brillante di potere sovranaturale poi, senza preavviso, esplose e svanì. E dove prima c'erano cinque prigionieri nella cella, ora c'erano cinque piccoli topini.

“Bene, uff!” squittì Nez.

L'annuncio del matrimonio portò giorni oscuri con se, e il Re Andon si ammalò. La sua malattia sembrò innocua all'inizio-giusto poco più che un'irritante tosse e affaticamento-ma presto peggiorò e non poté più alzarsi dal letto. Tilda, la guaritrice del castello, usò tutte le sue arti e conoscenze ma nessun rimedio a sua conoscenza poté dare sollievo al Re. Poté solo scuotere la testa e dire “c'è qualcosa di strano in atto”.

Così come la malattia del Re cresceva egli incominciò a trovare faticoso regnare dalla camera da letto e così iniziò a trasferire autorità a Vanestra. L'oscura regina mise a capo della guardia reale il capitano Vurst e sostituì la maggior parte della guarnigione con propri crudeli soldati, uomini che infastidirono e intimorirono il personale del castello. Presto la maggior parte del personale lasciò il castello tranne alcuni come la gentile cuoca Miz Maggie. Di notte strani rumori echeggiavano tra i corridoi vuoti del castello e Miz Maggie poté solo scuotere la testa e dire “c'è qualcosa di strano in atto”.

Di giorno si poteva vedere Vanestra attraversare il castello rimproverando i suoi soldati che sembravano capaci solo di azzuffarsi e sfasciare oggetti. La Regina perse molto tempo visitando la forgia del castello da cui provenivano colpi di martello e vapore sibillante.

Maginos, lo stregone del castello, si tirò la barba e disse “c'è qualcosa di strano in atto”.

Presto il Principe Collin non ce la fece più, e così convocò i più stretti consiglieri del Re per un consiglio segreto nel laboratorio di Maginos. Burly Nez Bellows il fabbro era lì, riesumato dalla forgia dove aveva sgobbato per diversi anni. Tilda la guaritrice era lì, così

Book One: Sorrows and Remembrance



Capitolo Uno

IN VOLO PER BARKSBURG

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Il Principe Collin e la sua compagnia guardarono stupiti ai loro minuscoli corpi e al castello una volta familiare che ora incombeva su di loro come la casa di un gigante. Maginos schioccò le dita ed essi trasalirono. “Dobbiamo muoverci!” sibilò. Il gruppo scivolò velocemente attraverso le sbarre della cella, le loro delicate zampine non producevano quasi rumore. Passarono sotto la sedia della guardia addormentata verso la grande borsa appoggiata al muro lì vicino. Il capitano Vurst vi aveva riposto le armi e altri oggetti che i suoi uomini avevano confiscato loro durante l'arresto.

“Reclamate ciò che è vostro”, sussurrò Maginos aprendo la borsa assieme a Tilda. “Dovrete richiamare gli oggetti con decisione ma ricordatevi di non urlare”. Il Principe Collin si arrampicò sul sacco e trovò rapidamente la sua spada che ora era davvero troppo grossa per essere usata da lui.

“Questa è mia”, sussurrò, istantaneamente la spada rimpicciolì alla misura perfetta per le sue minuscole mani. Presto Collin, Tilda, Nez e Maginos furono tutti riarmati e riequipaggiati. Quando si arrampicarono fuori dalla borsa, trovarono Filch ghignante e con una nuova daga stretta nella sua coda.

“E ora dove l'hai trovata quella piccolo ladro?” domandò Nez. Filch ammiccò verso la guardia appisolata.

“Non gli mancherà” disse Filch “o preferisci arrampicarti e ridargliela?”

“Non puoi” disse Maginos. “L'incantesimo è chiuso e ora i nostri equipaggiamenti sono permanentemente cambiati come noi”. All'improvviso un grido d'allarme giunse dalla cella da cui erano appena scappati e la guardia si svegliò di soprassalto. “Svelti alle fogne!” urlò Maginos.



“Topi!” urlò la guardia risvegliatasi e poi, “ora, aspetta un attimo...topi!.. Loro sono topi!!”. La compagnia fece uno slancio per raggiungere la grata ma si paralizzarono quando un urlo terribile giunse dalle loro spalle. Voltandosi, guardarono agghiacciati le guardie del carcere iniziare a restringersi e cambiare forma, i loro corpi e i loro vestiti si distorsero. “Vanestra!” esclamò il principe Collin. “Lei sa!”.

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Scappa dal castello facendo raggiungere a tutti i topi lo spazio del vecchio albero nodoso nel Cortile (Courtyard Tile) prima che il segnalino Clessidra (Hourglass marker) raggiunga il Segnalino di Fine Capitolo (Chapter end) sul Tracciato del Capitolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Elimina i mostri nel cortile e porta tutti i topi non catturati nello spazio d'entrata dell'albero nel cortile.

Book One: Sorrow and Remembrance

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato capitolo prima che i topi abbiano raggiunto lo spazio d'entrata dell'albero o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Lily non può essere scelta in quanto non si è ancora unita al gruppo.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard. Le carte incontro difficili non sono usate in questo capitolo.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti tre Tessere Stanza come mostrato sotto: Guard Room, Kitchen Tunnels e Tunnel Entrance. Piazzare i quattro topi usati in questo capitolo sullo spazio di inizio come segnato a fianco. Piazzare 3 guerrieri ratti nella Stanza di Guardia (Guard Room) normalmente (guarda "Piazzare i mostri sul piano di gioco" nel libro di istruzioni).



REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

STANZA DI GUARDIA (GUARD ROOM)



1 Ricerca speciale: Tesoro del Fabbro (Tinkerer's Treasure) (Nota: questo oggetto permette al Fabbro (Tinkerer) di cercare un'arma o un'armatura a sua scelta)

2 Ondata Speciale: 2 guerrieri ratto.

FOGNA (SEWER)



1 Ricerca speciale (negli spazi d'acqua): Amo & Filo (Fishhook & Thread). (Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).

2 Regola speciale: Lasciando le fogne: Prima che un topo possa usare un'azione di esplorazione su un'area di uscita per lasciare la Tessera Fogna (Sewer Tile) tutti gli altri topi devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo che sta esplorando.

TUNNELS DELLA CUCINA (KITCHEN TUNNELS)



1 **Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano questa Tessera Stanza scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
Un penseroso Nez osservava i cupi tunnel in cui i topi erano entrati. “Mi domando se questi tunnel sono stati fatti dai topi”, meditò “chissà quante centinaia di anni fa”. Improvvisamente un urlo familiare echeggiò in lontananza attraverso i tunnel. “Questa è la voce di Miz Maggie!” gridò Collin. “Dobbiamo essere vicini alle cucine” osservò Tilda. “La cara donna sembra spaventata. Cerchiamo di trovarla in fretta”.

2 **Trama Secondaria Opzionale:** Utilizzare il retro della Tessera Stanza Tunnels della Cucina (Kitchen Tunnels). Salva Miz Maggie: dopo aver eliminato i mostri dai Tunnel della Cucina, i topi possono scegliere di usare la stanza sul retro della tessera per raggiungere la Cucina (Kitchen) dove possono cercare di salvare Miz Maggie dalla perfidia di Vanestra oppure i topi possono evitare questo pericolo per il momento, scegliendo invece di raggiungere Tunnel d'Entrata (Tunnel Entrance). (Nota: aiutando Miz Maggie i giocatori potranno acquisire il segnalino Miz Maggie alleata -Miz Maggie Ally achievement story- che potrebbe essere d'aiuto nei capitoli seguenti).



CUCINA (KITCHEN)



1 **Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano questa Tessera Stanza scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
*Flich spinse l'ampia lastra di lato e il gruppo fece capolino dal pavimento. Le cucine erano di fronte a loro e Miz Maggie troneggiava su tutto. La vecchia donna sembrava stesse spazzando i pavimenti ma guardando meglio stava cercando di schiacciare i fastidiosi scarafaggi che avevano invaso la sua cucina.
 “Aiutiamola!” disse Collin saltando su coraggiosamente con la sua spada.
 “Forse ne dovremmo parlare” disse Filch.
 “Paura, Filch?” ribattè Nez. Un urlo spacca timpani li paralizzò tutti e all'improvviso l'ombra di Miz Maggie piombò sul loro nascondiglio.
 “Toooooopi!” urlò.
 “Sì” disse Filch. “Molta paura”.*

2 **Setup speciale:** Piazza 6 miniature scarafaggio (Roach figures) normalmente, ma solo negli spazi di entrata dei mostri sul pavimento della cucina. Piazza 6 segnalini formaggio e altri 2 scarafaggi sull'area speciale Bancone della cucina (Countertop special area).

3 **Ondata Speciale:** Brodie.

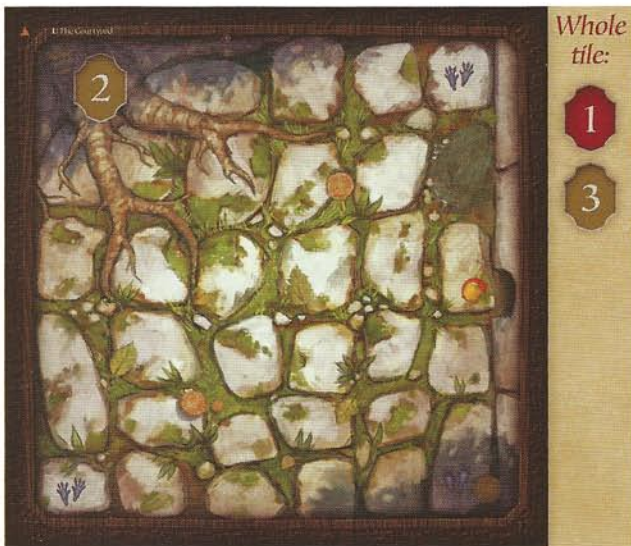
4 **Regola Speciale: Scarafaggi affamati:** Finché ci sono segnalini formaggio e non ci sono topi sopra al bancone, gli scarafaggi non si muoveranno come farebbero normalmente in direzione dei topi. Invece proveranno a mangiare il formaggio sopra il bancone. Lanciare un dado azione per ogni scarafaggio sopra al bancone. Rimuovi 1 segnalino formaggio per ogni risultato formaggio e piazzalo sulla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell).

Book One: Sorrow and Remembrance

Se non ci sono più segnalini formaggio sul bancone gli scarafaggi torneranno a comportarsi normalmente.

5 **Regola Speciale: Catturare l'attenzione di Miz Maggie:** Quando un topo sconfigge uno scarafaggio tira un dado se il risultato NON è ✨ Miz Maggie colpisce il topo con la scopa. Quel topo diventa stordito (knocked) e lo scarafaggio appena sconfitto viene piazzato sul bancone della cucina. Se il risultato è ✨ i topi hanno catturato l'attenzione di Miz Maggie. Il gruppo riceve il segnalino Miz Maggie alleata (Miz Maggie Ally achievement story). Avanzare il segnalino capitolo di una pagina sul tracciato capitolo. Una volta che il gruppo ha ottenuto il segnalino non tirare più il dado per ottenere l'attenzione di Miz Maggie.

CORTILE (COURTYARD)



1 **Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano questo Tessera Stanza scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
I topi spuntano da una minuscola fessura dalle mura del castello nell'accecante luce del cortile. Collin si schermò gli occhi dal sole abbagliante poi accennò verso la vecchia, nodosa e distorta quercia cresciuta alta dall'altra parte del cortile. "Mi sono arrampicato su quell'albero molte volte da bambino". "Dubito che sarei capace di arrampicarmi di nuovo in queste condizioni". "Non sei così vecchio, ragazzo mio" disse Maginos ammiccando. "Daltronde, le nostre nuove unghie probabilmente son affilate abbastanza da permetterci di scalare il suo tronco". "Forse ci dovremmo nascondere sull'albero ora" disse Tilda, e puntò il dito verso una sezione del muro di pietra che circondava il cortile.

Appollaiato sulla sommità dell'antica pietra c'era un enorme vecchio corvo. Voltò la testa per guardare i topi con un occhio e poi con l'altro. "All'albero!" urlò Maginos.

2 **Regola Speciale: Entrata albero:** Questo spazio è la destinazione di questo capitolo. Una miniatura può spostarsi fuori e dentro l'entrata dell'albero solo dallo spazio nel cortile adiacente al buco nel tronco. Tutti gli altri spazi del cortile che confinano con l'albero non sono considerati adiacenti. Nello spazio d'entrata dell'albero i topi sono fuori portata del corvo ma non hanno una chiara linea di vista del cortile tranne che per lo spazio adiacente alla buca. Le miniature dei mostri non possono entrare nello spazio d'entrata dell'albero.

3 **Regola Speciale: Il vile vecchio corvo:** Quando si tira un dado per spostare un topo o un mostro, se il risultato del dado azione è 1, il vecchio corvo volteggia su quella figura causando 1 danno non bloccabile.

LA STORIA CONTINUA...

Quando il gruppo raggiunse la base ombrosa del vecchio albero, furono allarmati dalle forme di diversi topi le cui pelose teste fecero capolino dagli alti fili d'erba.

"Da questa parte!" sibilò un topo, e gli stranieri svanirono velocemente in una piccola buca che si apriva dietro ad una radice contorta. Questo nuovo incoraggiamento ravvivò lo spirito del gruppo, anche se sentivano il gracchiare del vecchio viscido corvo e il terrificante urlò del Ratto che li reclamava come preda. Camminarono attraverso i cunicoli scavati nel legno del vecchio albero. C'era ancora abbastanza luce proveniente dall'entrata del cortile dietro di loro così che Collin poté vedere le giovani, amichevoli facce dei loro anfitrioni. Entrambi avevano rozze lance intagliate da ramoscelli e il bianco indossava una corazza fatta di guscio di noce.

"Non siete di queste parti vero?" chiese il topo di campagna color marrone.

"No" rispose Collin, rivolgendo uno sguardo interrogativo a Maginos. Maginos annuì e il principe disse, "siamo del castello".

"Oh, capisco" disse il topo marrone. Il suo compagno bianco lo raggiunse e gli sussurrò qualcosa in un orecchio ma non abbastanza a bassa voce per non essere udito.

"I topi del castello non sono molto furbi vero?" sussurrò, ma il suo compare lo zitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

“Non vi suggerirei di attraversare il cortile durante il giorno”, continuò il topo marrone “il vecchio corvo non manca molti colpi e il suo appetito è enorme”.

“Bene, grazie ragazzi per averci dato una via di fuga” disse Nez. “Di dove siete?”.

“Barksburg” disse il topo bianco.

“Dove si trova?” chiese Tilda.

“Ci sei già, ragazza!”.

Le mura del tunnel gradualmente sparirono e i topi del castello ansimarono impauriti alla vista della camera cavernosa che apparì di fronte a loro. La caverna proseguiva in verticale fino a dove i loro piccoli occhi da topino non potevano vedere, tranne a un piccolo punto di luce solare che sembrava scendere da molto in alto ma l'enormità della caverna era ridimensionata dalla meraviglia suscitata dalla Città dei Topi che riempiva l'albero con piccole costruzioni dappertutto, molte costruite nel legno stesso. Loro erano in un mercato affollato e ovunque c'erano merci evidentemente rubacchiate dal castello. L'aria era ricca di aromi di frumento, riccioli di legno e dell'odore naturale di innumerevoli roditori.

Diverse guardie si unirono al gruppo e Collin e i suoi amici furono guidati verso una scala che correva in verticale attorno la caverna.

Molti topi si voltarono per guardarli mentre attraversavano la città. A Filch non piaceva avere tutti quegli occhi addosso.

“Non ho fatto niente di male” borbottò.

La scala conduceva a un grande presbiterio che cresceva fuori le mura dell'albero e ad attendere il grippo c'era una vecchia topina. Si asciugò le zampe nel suo grembiule e i suoi occhi rossi indagarono il gruppo come se cercasse una faccia in particolare. Una delle guardie le sussurrò alle orecchie, e lei annuì.

“Dal castello eh?” chiese.

“Sì signora” disse Collin. “Ehm, sì, mia signora?”.

“Non ci sono titoli qui, caro il mio topo di castello, molti mi chiamano 'madre' senza legami di affezione. Ma il mio nome è Linera, sindaco di Barksburg”.

“Una città impressionante signora” disse Maginos, inchinandosi. Linera gli sorrise prudentemente poi non perse altro tempo trattenendo gli ospiti sulla porta e riempì le loro vuote mani con pezzetti di formaggio e tazze di tè ricavate de ghiande. Ma Linera aveva un'aria ansiosa.

“Sei stata molto gentile con noi Linera, ma vedo che c'è qualcosa che ti assilla” osservò Tilda. Linera sorrise, ma le sue piccole mani tremavano.

“La nostra città vive di ciò che riusciamo a procurarci dal castello” disse il sindaco. “Questa non è mai stata un'impresa priva di rischi ma ultimamente diversi dei nostri migliori esploratori sono scomparsi”. Una lacrima scivolò sulla pelosa guancia di Linera. “per favore” implorò “sapete cosa è successo a mia figlia, Lily?”





Capitolo Due

LA CODA DI LILY

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Il Principe Collin tirò la fibbia della sua cintura, e aggiustò l'angolo della sua spada prima di gettarsi il mantello cremisi sulle spalle. Nez singhiozzò.

“Hai un grande cuore, ragazzo. Te lo garantisco. Ma tornare indietro in quel castello è da folli”.

“Mio padre sarebbe tornato”, disse Collinsolenemente. “Avrebbe fatto la cosa giusta”.

“Sì, e per lui sarebbe stata la cosa giusta. Tuo padre è un veterano, tu sei ancora un ragazzo.”

“Sono un uomo fatto, Nez!”

“Forse, ma sei acerbo come un frutto colto troppo presto”.

Fu a quel punto che il vecchio Maginos arrivò, seguito da Tilda e Flich.

“Vorrei dire che il ragazzo è stato temprato” disse Maginos. “E come il metallo forgiato sull'incudine, dovremmo tutti migliorarci e rafforzarsi o dissolverci in nulla”.

“Grazie per l'incoraggiamento, vecchio” mormorò Filch.

“Maginos ha ragione” disse Tilda. “Collin ha sviluppato una vera simpatia per gli abitanti di Barksburg, e direi che il nostro destino ora è intrecciato al loro. D'altra parte, se il Principe del nostro regno dice di voler salvare la figlia di Linera, chi tra noi ha il diritto di dire diversamente?”.

Filch alzò le spalle ma fu ignorato.

Fuori dall'albero, un folto gruppo di topini, aspettava Collin e compagni lanciando loro grida di incoraggiamento.

“Che mi pizzichino i baffi”, disse Nez. “è difficile deludere una folla così gentile”. Un piccolo topino uscì dalla folla trotterellando verso Maginos, e porgendogli un quadrifoglio grande quanto lui.



“Grazie piccolino”, disse Maginos prendendo il quadrifoglio “sono sicuro che ne avremo bisogno nel posto dove stiamo andando”.

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Tre topi devono entrare nel castello per trovare e portare in salvo Lily. La coda di Lily è intrappolata in una Trappola per Topi (Mouse trap). I topi devono trovare la via per raggiungerla e portarla in salvo. Lily deve sopravvivere fino al loro arrivo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

Se i topi sconfiggono i mostri nel Tunnel dei Cristalli (Crystal Tunnels tile) e liberano Lily, loro salvano Lily e vincono il capitolo.

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se Lily riceve abbastanza ferite da essere sconfitta o il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Capitolo Finale sul tracciato capitoli prima che i topi abbiano salvato Lily, i topi sono sconfitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il Segnalino Fine Capitolo alla pagina 5 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Lily deve essere una dei quattro topi scelti per questo capitolo. In aggiunta all'equipaggiamento standard di Lily, lei inizia il capitolo con 1 segnalino formaggio nella sua riserva e la carta ricerca Intense Covering.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard. Le carte incontro difficili non sono usate in questo capitolo.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti tre Tessere Stanza come mostrato sotto: Courtyard, Dining Hall Tunnels e Crystal Tunnels.



Piazzare un segnalino Trappola per Topi nello spazio Capovolgimento (Flip Space), quindi mettere Lily sopra al segnalino. Piazzare gli altri tre topi usati in questo capitolo sullo spazio di inizio come segnato sopra. Piazzare 3 ratti guerrieri nel Cortile (Courtyard) e 1 scarafaggio nel Tunnels di Cristalli (Crystal Tunnels) seguendo le normali regole di piazzamento.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

TRAPPOLA DI LILY

Lily inizia questo capitolo separata dal resto del gruppo. Finché Lily non viene liberata dalla trappola vengono applicate le seguenti regole:

1. Lily non è considerata parte del gruppo.
2. Lily non può muovere o cercare.
3. Quando vengono posizionate dei mostri in seguito a delle carte incontro, scegli 1 piccolo mostro presente in questo incontro e non piazzarlo, invece piazza uno scarafaggio nello spazio d'entrata dei mostri il più lontano possibile da Lily nella tessera Crystal Tunnels. Se un incontro include solo mostri grandi comunque uno scarafaggio viene piazzato nello spazio d'entrata dei mostri il più lontano possibile da Lily nella tessera Crystal Tunnels.

NOTA IMPORTANTE

Se i topi non hanno il Fabbro (Tinkerer) nel loro gruppo, essi devono fermarsi nella Sala da pranzo (Dinning Hall) e cercare la Forchetta (Dinner Fork) che servirà a liberare Lily dalla trappola.

Camera Alchemica (Alchemist Chamber): i Topi NON possono esplorare la Stanza dell'Alchimista in questo capitolo.

CORTILE (COURTYARD)



- 1 Regola Speciale: Entrata albero:** Una miniatura può spostarsi fuori e dentro l'entrata dell'albero solo dallo spazio nel cortile adiacente al buco nel tronco. Tutti gli altri spazi del cortile che confinano con l'albero non sono considerati adiacenti. Nello spazio d'entrata dell'albero i topi sono fuori portata del corvo ma non hanno una chiara linea di vista del cortile tranne che per lo spazio adiacente alla buca. Le miniature dei mostri non possono entrare nello spazio d'entrata dell'albero.
- 2 Regola Speciale: Il vile vecchio corvo:** Quando si tira un dado per spostare un topo o un mostro, se il risultato del dado azione è 1, il vecchio corvo volteggia su quella figura causando 1 danno non bloccabile.
- 3 Ricerca speciale: Erba Gatto (Catnip).** È valida negli spazi con funghi velenosi. (Nota: quest'oggetto permette ai topi di sbarazzarsi di Brodie invece di combatterlo.)
- 4 Ondata speciale: 1 ragno.**



Book One: Sorrow and Remembrance

TUNNELS DELLA SALA DA PRANZO (DINNING HALL TUNNELS)

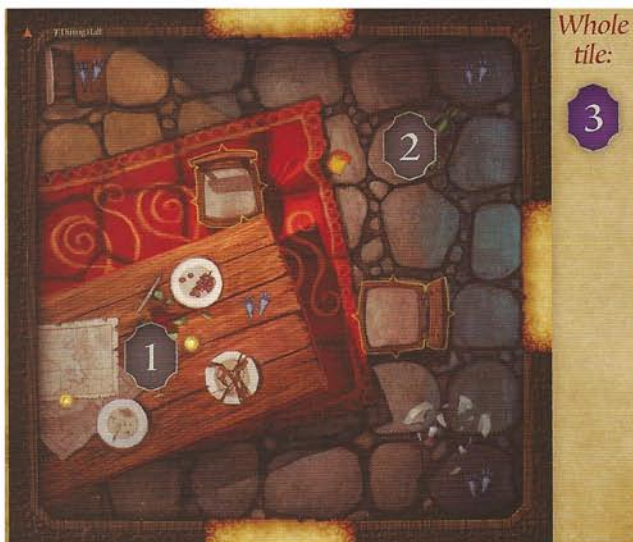


1 Ricerca speciale: Acino (Grape). (Nota: quest'oggetto può essere usato come esca per gli scarafaggi o combinato con la Forchetta per costruire una catapulta).



2 Trama Secondaria Opzionale: Trovare la Forchetta (Dinner Fork) è opzionale. Dopo aver ripulito i Tunnel della Sala da Pranzo (Dinning Hall Tunnels) dagli scarafaggi i topi possono scegliere di usare il retro della tessera per andare nella Sala da Pranzo (Dinning Hall) dove possono tentare di ottenere la Forchetta. Se c'è il Fabbro (Tinkerer) nel gruppo, o se hanno già la Forchetta, possono scegliere di evitare questo pericolo per ora, scegliendo invece di spostarsi sulla tessera Tunnels di Cristalli (Crystal Tunnels).

SALA DA PRANZO (DINNING HALL)



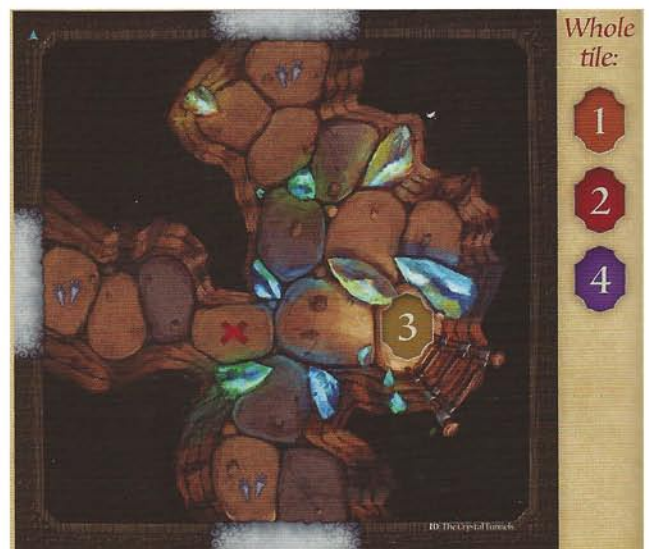
1 Ricerca speciale: Forchetta (Dinner Fork) (Nota: i topi possono usare la forchetta per liberare Lily dalla trappola). Se i topi trovano la Forchetta avanzare immediatamente il segnalino di fine capitolo di 2 spazi sul tracciato capitolo.

2 Ricerca speciale: Whiskerfroth Elixir. (Nota: quest'oggetto può guarire un topo).



3 Ondata speciale: Brodie.

TUNNELS DI CRISTALLI (CRYSTAL TUNNELS)



1 Setup speciale: Piazzare Skitter-Clak e 3 ratti guerrieri normalmente.

2 Avanzamento storia: Quando i topi esplorano Tunnels di Cristalli (Crystal tunnels), scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente: *Si avvicinarono ai tunnel scintillanti con grande cautela il lugubre zaffiro, scenario di quei corridoi fece venir loro i nervi a fior di pelle. "Non è naturale questo scintillio". Borbottò Nez. "Non hai torto, amico mio" concordò Maginos. Poi, sopra di loro, era appena visibile la forma di un piccolo topo che si dibatteva. La sua coda sembrava incastrata nella molla di una trappola per topi, purtroppo i suoi sforzi non servivano a molto per liberarsi. "E' Lily!" disse Collin, e il gruppo le corse incontro. Ma appena entrarono in quei tunnel di cristallo, furono improvvisamente travolti da una strana visione. In essa videro una bellissima giovane donna, che però sembrava malata. Membri dell'ordine di Tilda si affaccendavano attorno alla donna prendendosi cura di lei freneticamente.*

Book One: Sorrow and Remembrance

Poi, velocemente come arrivò, la visione svanì.
“Che diavole era?” sibilò Filch. Tilda e Nez si guardarono nervosamente.

“Non ci pensare ora”, disse Maginos, “dobbiamo raggiungere Lily al più presto!”.

3

Regola speciale: Liberare Lily: Il Fabbro (Tinkerer) (o qualsiasi topo se si possiede la Forchetta) nello stesso spazio di Lily può liberarla al posto di compiere la sua azione. Finché Lily non è liberata, viene considerata fuori dal gruppo, anche se gli altri topi hanno raggiunto la sua tessera. Una volta liberata, scartare il segnalino Trappola per Topi.

4

Ondata speciale: 1 ratto guerriero.





Capitolo Tre

IL GRAPPOLO DI RATTI

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Loro erano eroi per i topi di Barksburg. Ma anche se era una bella sensazione, i rifugiati sapevano che dovevano affrontare decisioni difficili. Collin odiava il pensiero di suo padre che languiva tra gli artigli di Vanestra. Anche Maginos era preoccupato dei malvagi piani della regina.

“Lei ha qualcosa di terribile in mente” disse un giorno al gruppo che stava bevendo del tè seduto nella camera del consiglio di Linera. “Se Vanestra aveva semplicemente pianificato di prendersi il regno, avrebbe aspettato di sposare il re Andon, dopodiché lo avrebbe avuto a sua disposizione.

” Nez e Tlda urlarono scioccati, ma Maginos scosse la testa. “Mi spiace amici, ma è la verità.

Fortunatamente per noi, non sembra che desideri la morte del Re Andon...ma è preoccupante anche questo, non riesco ad immaginare che piani la sua mente crudele abbia escogitato”.

“Poco ma sicuro” disse Collin. “Saremo solo tre pollici da testa a coda, ma dobbiamo salvare mio padre e il reame dai piani di Vanestra, qualsiasi essi siano”.

“Vengo anch'io disse Lily”. “e il minimo che possa fare dato che mi avete salvato la vita”. Sorrise a Collin e il Principe sperò che la sua pelliccia nascondesse il rossore.

“Che ne dici Filch?” abbaiò Nez. “Pronto a rischiare la tua preziosa pelle per qualcosa di importante?”. Il fufante lo guardò annoiato e fece spallucce.

“Gli abitanti di Barksburg non hanno niente degno da rubare, così verrò anch'io” replicò. Nez rise di cuore e diede una pacca sonora alla schiena di Filch, facendo rovesciare il tè del topo.



OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

I topi devono entrare nel castello in cerca di almeno 2 parti di informazioni circa il piano di Vanestra. I topi devono affrontare e sconfiggere il capitano Vurst per liberare Meeps prima che il segnalino Clessidra (Hourglass marker) raggiunga il segnalino Capitolo Finale (Chapter End) sul Tracciato Capitoli.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono una volta raccolte almeno 2 delle 3 parti di informazione relative al piano di Vanestra e sconfitti i mostri nella Stanza dell'Alchimista (Alchemist Chamber). La vittoria concede anche a Maginos di scegliere la carta abilità Meeps quando utilizza l'Azione Libera - Salire di Livello (Free Action Level up) in qualsiasi momento durante il resto della Campagna.

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino Capitolo Finale o se tutti i topi sono catturati nello stesso momento, i topi hanno perso.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il Segnalino Fine Capitolo alla pagina 5 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

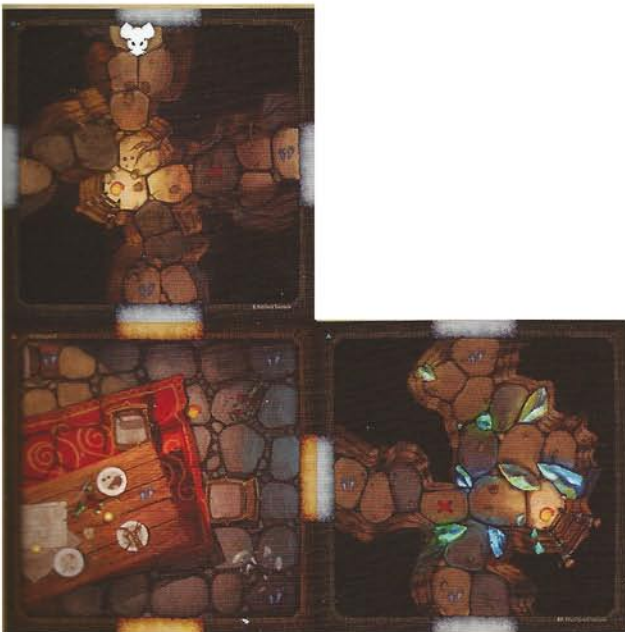
Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Maginos deve essere una dei quattro topi scelti per questo capitolo. Maginos non può utilizzare la carta abilità Meeps prima di ottenerla nella Stanza dell'Alchimista.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard. Le carte incontro difficili non sono usate in questo capitolo.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti tre Tessere Stanza come mostrato sotto: Kitchen Tunnels, Dinning Hall e Crystal Tunnels. Piazza i 4 topi scelti in questo capitolo sullo spazio di partenza come indicato sotto. Inizia questo capitolo rivelando una Carta Incontro (Encounter card).



REGOLE SPECIALI DELCAPITOLO

Quando si inizia questo capitolo scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:

Il gruppo si muoveva silenziosamente attraverso i tunnel del castello scavati anticamente dai topi, quando sentirono un grido familiare.

“Miz Maggie, di nuovo!” disse Tilda. “Dobbiamo andare alle cucine”.

“Chi l'avrebbe pensato che una donna tanto forte fosse così inerme”, si lamentò Filch.

CUCINA (KITCHEN)



- 1 Setup speciale:** Piazza 2 ratti guerrieri d'elite sul area speciale Bancone della cucina (Countertop special area). Quindi Piazza 2 ratti guerrieri seguendo le normali regole di piazzamento.
- 2 Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano questo Tessera Stanza scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
La cucina era un campo di battaglia e Miz Maggie era nel più grande stato confusionale in cui Collin l'avesse mai vista.
“La sola cosa che questa donna odia più dello sporco sono i ratti”, disse Tilda. “e sembrerebbe stracolma di entrambi in questo momento”.
I ratti di Vanestra correvano ovunque, chiaramente divertiti del tormento che procuravano alla vecchia cuoca.
“Copritemi”, disse Nez, sollevando il suo possente martello, “non vado far le pulizie, ma ho qualcosa di speciale per quei ratti”.
- 3 Regola Speciale: Catturare l'attenzione di Miz Maggie:** Se i topi NON hanno ancora ottenuto il segnalino alleato Miz Maggie applicate la seguente regola: quando un topo sconfigge un ratto tira un dado se il risultato NON è ✖ Miz Maggie colpisce il topo con la scopa. Quel topo diventa stordito e il ratto appena sconfitto viene piazzato sul bancone della cucina. Se il risultato è ✖ i topi hanno catturato l'attenzione di Miz Maggie. Il gruppo riceve il segnalino alleato Miz Maggie.

Book One: Sorrow and Remembrance

Avanzare il segnalino capitolo di una pagina sul tracciato capitolo. Una volta che il gruppo ha ottenuto il segnalino non tirare più il dado per ottenere l'attenzione di Miz Maggie.

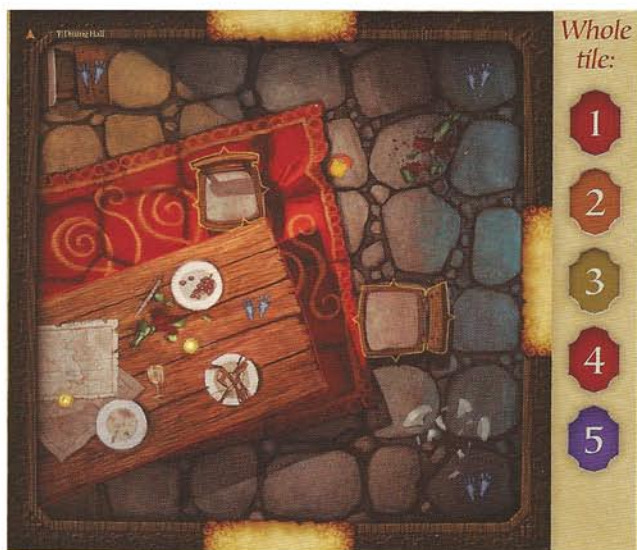
4 Ricerca spciale: Forchetta (Dinner Fork) o Travestimenti (Disguises). (Nota: la Forchetta permette ai topi di fare la topo-pulta. I Travestimenti consentono ai topi di evitare un combattimento coi ratti).



5 Regola speciale: Nascondiglio (Grab Some Cover): Se un topo si difende da un attacco a distanza mentre si trova nello spazio del Secchio Capovolto (Overturned Bucket), può aggiungere un dado al suo tiro di difesa.

6 Ondata Speciale: Brodie.

SALA DA PRANZO (DINING HALL)



1 Avanzamento storia: Quando i topi esplorano questo Tessera Stanza scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:

La sala da pranzo era ripiena degli squittii esaltati dei ratti. Una manciata di loro era saltata sopra il tavolo da pranzo e faceva rotolare un dado grande come la testa di un topo. Uno dei ratti sollevò il dado con entrambe le mani e lo lanciò con frastuono sopra la tavola di legno. Gli altri ratti risero del risultato ottenuto, e il tiratore diede a malincuore pezzi di formaggio agli altri ratti. Collin e i suoi compagni che erano rimasti nella zona d'ombra si avvicinarono strisciando. I ratti continuavano a tirare i dadi, inconsapevoli degli intrusi. Discutevano su tutto: Vanestra, dicevano, era autoritaria, e si lagnavano dei suoi "ordini". Poi un silenzio mortale cadde sulla stanza quando si udì un potente starnuto provenire dall'ombra.

"Accidenti", disse Filch, tappandosi il naso. Il gruppo guardò in su vedendo i ratti che li fissavano minacciosi.

"Filch", disse Nez, digrignando i denti. "Se riusciamo a sopravvivere, ti uccido."

2 Setup speciale: se i topi NON HANNO il segnalino Travestimenti (Disguises) con loro, entrano di soppiatto nella Sala da Pranzo (Dinner Hall), e vedranno un grosso gruppo di ratti bere vino e mangiare formaggio sulla tavola da pranzo. Piazzare 3 ratti guerrieri normali e 2 ratti guerrieri d'élite e 1 segnalino acino (grape) sull'area speciale tavolo da pranzo (Dining Table). Se i topi HANNO il segnalino Travestimenti con loro entrano di soppiatto nella sala da pranzo e usano il travestimento per unirsi alla partita di dadi e prendersi gioco dei ratti. Piazza tutti i topi sull'area speciale Tavolo della Sala da Pranzo (Dinner's Hall Table). Piazzare anche 6 ratti guerrieri sul tavolo. Non aggiungere le carte iniziativa dei ratti sul tracciato iniziativa e lascia le carte iniziativa dei topi nell'attuale ordine sul tracciato.

3 Regola speciale: Giocando la partita di dadi (Playing the dice game): se i topi sono travestiti giocano la partita di dadi. Seguendo l'ordine di iniziativa, ogni topo sceglie un ratto guerriero da sfidare nella partita. Per tirare il dado, il topo prima deve scommettere da 0 a 3 pezzi di formaggio della sua riserva. Un giocatore tira 4 dadi azione per il proprio topo, egli può ritirare un numero di dadi pari al valore di conoscenza (Lore) del proprio topo ma deve tenere il secondo risultato. Calcolare il numero di risultati ✖. Ora tirare 5 dadi azione per il ratto e calcolare il numero di risultati ✖. Se il giocatore ottiene più ✖ del ratto, allora vince. Rimuovere il ratto dal tabellone e il giocatore ottiene un numero di pezzi di formaggio pari ai pezzi scommessi. Se il giocatore aveva scommesso zero segnalini formaggio riceve 1 segnalino formaggio. Il topo successivo può ora giocare il proprio turno. Se il ratto ottiene un numero uguale o maggiore di ✖ rispetto al giocatore, il giocatore scarta i segnalini formaggio che aveva scommesso. Se il giocatore aveva scommesso zero segnalini formaggio allora la partita finisce e i ratti guerrieri attaccano. Piazza la carta iniziativa dei ratti guerrieri sul primo spazio del tracciato iniziativa mentre le carte iniziativa vengono spostate di uno spazio in basso.

Book One: Sorrow and Remembrance

Continuare finché non ci sono più ratti sul tabellone sconfiggendoli al gioco o eliminandoli in battaglia.

TUNNELS DI CRISTALLI (CRYSTAL TUNNELS)



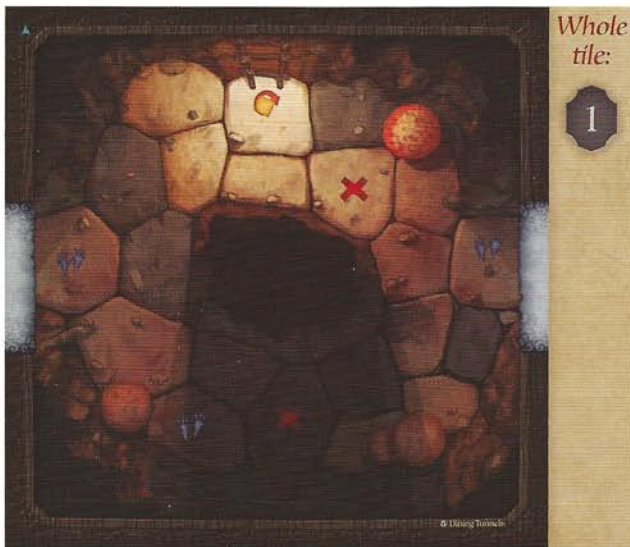
4 **Avanzamento storia:** Se i topi hanno giocato a dadi con i ratti, una volta che tutti i ratti guerrieri sono stati rimossi dal tabellone o sono stati eliminati scegli un giocatore per leggere il seguente testo ad alta voce:

Come tutti sanno, alcolici e giochi d'azzardo possono sciogliere la lingua anche del roditore più muto. Mentre gozzovigliava, uno dei ratti si lasciò sfuggire che il capitano Vurst era in missione speciale per Vanestra. Era stato incaricato di localizzare un tomo mistico che Vanestra aveva paura avrebbe rivelato un segreto che l'avrebbe resa vulnerabile. Tutti i ratti erano stati incaricati di impedire che il tomo cadesse nelle mani dei topi fedeli al Re.

I topi hanno ottenuto 1 pezzo di informazione. Avanzare il segnalino Fine Capitolo di una pagina sul tracciato Capitolo.

5 **Ondata Speciale:** Brodie.

TUNNEL DELLA SALA DA PRANZO (DINNING HALL TUNNELS)



1 **Ricerca Speciale:** Punto di Riposo (Rest Spot). (Nota: questa carta permette di guarire i Topi). Questa ricerca speciale può essere compiuta solo se non ci sono mostri sul tabellone.



1 **Regola speciale/Avanzamento storia:** Avendo una visione: Quando i topi iniziano ad esplorare i Tunnels di Cristalli (Crystal Tunnels), dopo aver settato gli incontri normalmente, uno alla volta - in ordine di iniziativa - ogni giocatore tira un numero di dadi azione uguale alla conoscenza (Lore) attuale del proprio topo. Ogni topo che tira uno o più ✨ ha una visione e rimane stordito (stunned). Piazza un segnalino stordito sulla loro carta iniziativa.

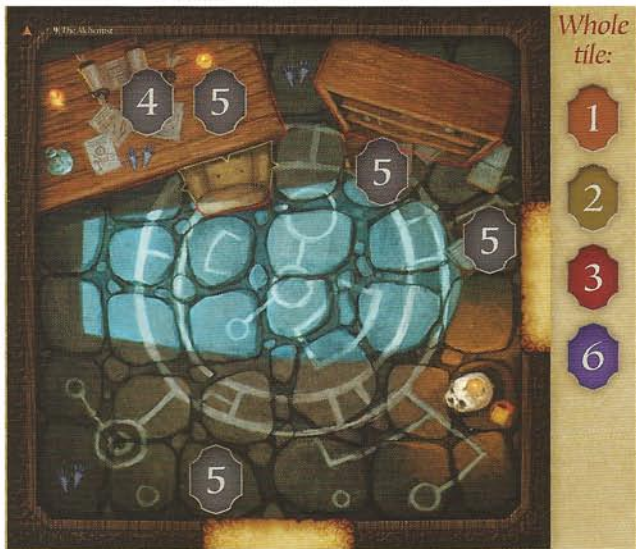
Se qualche topo ha avuto una visione scegli un giocatore per leggere il seguente testo a voce alta:

Appoggiando la zampa sul muro del tunnel per sostenersi, il piccolo topo barcollò poiché la sua testa era colma di orribili visioni. Nelle visioni si vedevano le meravigliose e imponenti guglie di Nextor, la magnifica città degli Elfi. Ma Nextor era in pericolo, le sue mura dorate erano assediate da un'armata capeggiata da Vanestra. Orde di invasori brulicavano fuori dalle difese della città e.. ecco!, in mezzo agli invasori, c'era una terribile bestia sputa-vapore fatta di ferro e acciaio. La mostruosità emesse un terribile getto di fuoco che ridusse le bellissime mura di Nextor in pezzi. Era solo questione di tempo prima della caduta della città.

I topi hanno ottenuto 1 pezzo di informazione. Avanzare il segnalino Fine Capitolo di una pagina sul tracciato Capitolo.

Book One: Sorrow and Remembrance

CAMERA ALCHEMICA (ALCHEMIST CHAMBER)



1 **Setup speciale:** Piazza il capitano Vurst e 2 ratti guerrieri d'elite sull'area speciale Tavolo dell'Alchimista (Alchemist Table). Piazza altri 2 ratti guerrieri sull'area speciale Libreria (Bookshelf).

2 **Regola speciale: Distruggendo il loro Leader (Losing their Leader):** Se i topi sconfiggono il capitano Vurst, lanciare immediatamente un dado azione per ogni ratto guerriero d'elite in gioco. Se si ottiene un risultato ✨, rimuovere la rispettiva miniatura ratto dal gioco. La perdita del proprio Leader è troppo per quel ratto.

3 **Avanzamento storia:** Se i topi sconfiggono il capitano Vurst, scegli un giocatore per leggere il seguente testo ad alta voce:
Il capitano Vurst, rise in faccia ai suoi avversari. La sconfitta sembrava solo aver reso lo scuro ratto più spavaldo. "Cosa sperate di fare, miseri topi, di fronte alla potenza di Vanestra? Appena Sua Maestà scoprirà il vostro segreto vi schiaccerà, ve lo garantisco!"
"Noi la fermeremo, Vurst" scattò Collin, ma il capitano rise di nuovo.
"Sarete voi a morire invece", ringhiando. "La costruzione della Bestia è quasi completa e quando sarà pronta Vanestra la manderà in guerra. Cosa ne pensi di questo, ragazzo? Pensare a come è stato difficile per tuo padre ottenere la pace con gli Elfi di Nextor.



Cosa pensi faranno loro quando vedranno un'armata che marcia sotto il vessillo della tua famiglia diretta ai loro cancelli?"
"Ma certo!" esclamò Maginos "questo spiega perché Vanestra non si è preoccupata di sposare o uccidere il Re Andon. Fa tutto parte di un elaborato piano per causare una guerra. Lei vuole creare l'anarchia qui e quindi fuggire. Ma perché Vurst?"
"Non otterrai altro da me, baffi grigi". Vurst ringhiò, dibattendosi. "Ma una volta che sarete di nuovo tra gli artigli della mia Regina, mi assicurerò di ottenere molto di più io da te".
Tilda notò una borsa pendere dalla cinghia del capitano e vide che qualcosa si muoveva all'interno. "Perbacco!" esclamò. "Cosa c'è nella borsa?"
Maginos guardò curioso. "Potrebbe essere...?" chiese ad alta e, usando il coltello, slacciò la borsa aprendola. Una coccinella rosso rubino volò fuori dalla borsa e, dopo aver volato intorno brevemente, andò a posarsi sulla spalla di Maginos. "Meeps!" gridò il vecchio mago. "E' splendido vederti di nuovo, vecchio amico". Diede alla coccinella una tenera carezza. Vurst usò il momento di distrazione per spingere di lato Collin, e il grosso ratto ne approfittò per fuggire via.
Tuttavia Lily era più veloce del capitano Vurst e lo teneva sotto tiro prima che potesse sparire. Collin appoggiò una mano sulla spalla di Lily e disse, "No, lascialo andare. Era un amico di mio padre una volta e ha prestato anni di leale servizio alla mia famiglia. Anche se ciò che ha fatto è irrimediabile, non voglio una freccia piantata nella sua schiena. D'altronde, lui ci ha detto più di quello che pensava, e ora noi sappiamo quale dovrà essere il nostro prossimo passo".

I topi hanno ottenuto 1 pezzo di informazione. Avanzare il segnalino Fine Capitolo di una pagina sul tracciato Capitolo.

4 **Ricerca speciale:** Whiskerfroth Elixir. (Nota: quest'oggetto permette a un topo di guarire.)



5 **Ricerca speciale:** 1 qualsiasi carta Pergamena (Scroll Card). (Nota: Ogni pergamena permette al proprietario di ottenere la possibilità di lanciare 1 incantesimo).



6 **Ondata speciale:** Piazza 1 ratto guerriero d'elite sul Tavolo dell'Alchimista (Alchemist's Table).



Capitolo Quattro

LA FORGIATURA DELLA BESTIA

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Nez si guardava i piedi, un'espressione di vergogna dipinta sul volto. " Mi sento quasi un codardo a far ciò," si lamentò, ma Collins sorrise e gli diede una pacca sulla spalla. "Andrà bene, vecchio mio" lo rassicurò il principe."d'altronde, entrambe le missioni sono delicate.

I topi decisero di confondere Vanestra su due fronti. Il principe Collin e suoi due compagni sarebbero andati alle stanze reali per tentare di salvare il re. Tutti furono concordi sul fatto che il re avrebbe dovuto essere liberato subito, per paura che fosse usato come ostaggio da Vanestra. Nez doveva guidare un gruppo alla forgia per scoprire quale pazzia aveva forgiato Vanestra con le sue invenzioni meccaniche. Il fabbro si sentì avvampare all'idea che il suo lavoro fosse servito a Vanestra per raggiungere i suoi fini.

Entrambi i gruppi si sarebbero riuniti alla forgia. Il gruppo era nervoso all'idea di separarsi, ma sicuro delle proprie decisioni. Si dissero addio, e per essere sicuro che Collin non indugiassse, Nez disse, " Ora non indugiare, ragazzo!"

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Il gruppo si divide in due squadre e deve avventurarsi tra i tunnel verso la Forgia (Forge) per scoprire quale sinistro marchingegno è stato costruito da Vanestra.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se riescono a eliminare i mostri alla Forgia (Forge) prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino di fine capitolo.



CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato capitolo prima che i topi abbiano raggiunto il loro obiettivo i topi sono sconfitti. I topi vengono sconfitti anche nel caso in cui 3 topi della stessa squadra vengono catturati non lasciando alcun topo di quel gruppo sul tabellone

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

In questo capitolo verranno usati tutti i 6 topi, divisi in due squadre di 3 topi ciascuna una volta liberata la Camera Alchemica (Alchemist Chamber). Nez deve essere in un gruppo, mentre Collin deve far parte dell'altro gruppo.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

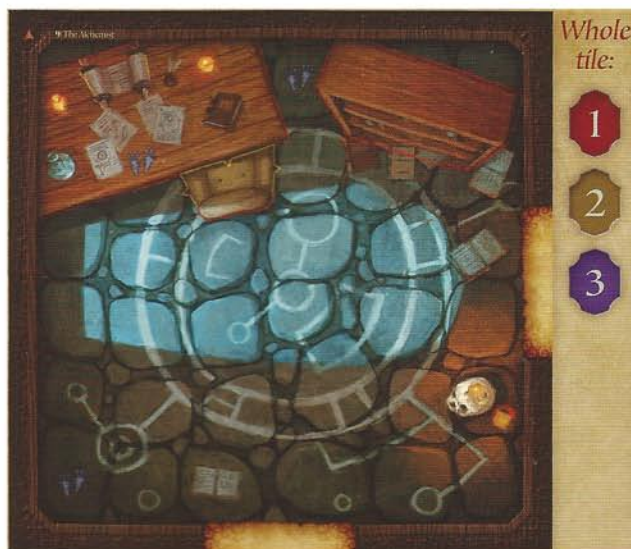
Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard. Le carte incontro difficili non sono usate in questo capitolo.

Book One: Sorrow and Remembrance

CAMERA ALCHEMICA (ALCHEMIST CHAMBER)

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti quattro Tessere Stanza come mostrato sotto: Alchemist Chamber, Sewer Drain Pipi, King's Chamber, e Forge.



1 **Avanzamento storia:** Quando i topi eliminano i mostri da questa stanza, scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:
I topi guardarono in su verso la libreria con animi delusi. Dove una volta era posto un enorme tomo, c'era ora un inutile spazio vuoto pieno di polvere. "Il mio tomo!," boccheggio Maginos. "Dentro quelle pagine ammuffite c'era una risposta al nostro dilemma – ne sono convinto!"

Piazzare tutti i 6 topi sullo spazio speciale area del tavolo alchemico della Camera Alchemica (Alchemist Chamber). Piazzare 5 guerrieri ratti nella Camera Alchemica normalmente.

2 **Regola speciale: Divisione del gruppo (Split up):** Dopo aver sconfitto tutti i mostri nella Camera Alchemica (Alchemist Chamber) mettere Nez e altri 2 topi sullo spazio Capovolgimento (Flip space), questo sarà il gruppo di Nez. Poi piazzare Collin e i 2 topi rimasti in uno spazio vicino all'uscita che porta alla Camera del Re (King's Chamber), questo sarà il gruppo di Collin. Continuare il gioco partendo dal turno del Principe Collin. Il Principe Collin deve usare un'azione di esplorazione durante il suo turno per muovere il suo gruppo nella Stanza del Re (King's Chamber). Uno dei topi del gruppo di Nez deve usare una azione esplorazione sullo spazio Capovolgimento per portare il gruppo di Nez nei tunnels di cristallo (CrystalTunnels). Mentre i due gruppi sono separati usano la stessa traccia iniziativa, ma per tutte le decisioni, incluse le ondate, oggetti e abilità i gruppi vengono considerati separati. Le ondate avvengono solo nella tessera in cui si trovano, gli oggetti di un gruppo non vengono condivisi con l'altro gruppo e le abilità che hanno effetto su più topi le avranno solo su quelli dello stesso gruppo.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO STRISCIANDO CON I RAGNI:

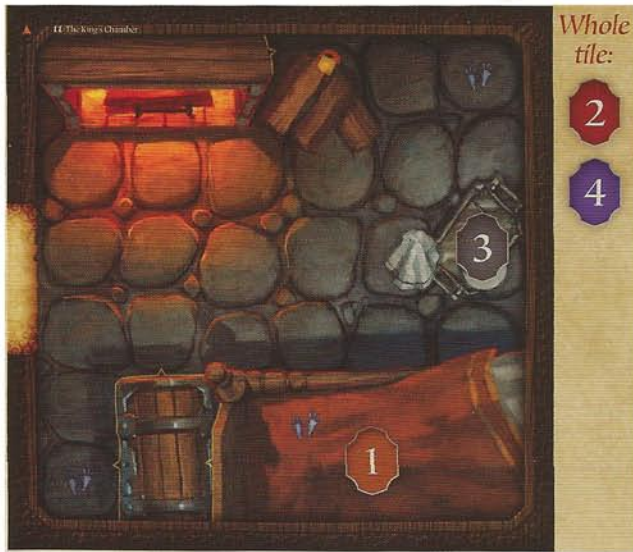
Dopo aver sconfitto i 2 ragni nella Stanza del Re (King's Chamber), ogni volta che un topo sconfigge un ragno muovere il segnalino di fine capitolo di 1 pagina avanti sul tracciato capitolo.



3 **Ondata Speciale:** 2 guerrieri ratto.

Book One: Sorrow and Remembrance

CAMERA DEL RE (KING'S CHAMBER)



1 Setup Speciale: Piazzare 1 ragno sul letto del Re. Aggiungere la carta iniziativa del ragno sul primo spazio vuoto disponibile sul tracciato iniziativa e continuare a giocare. Quando i topi uccidono il primo ragno nella stanza, piazzare immediatamente un altro ragno sul letto del re e non azzerare il tracciato iniziativa.

2 Avanzamento storia: Una volta che i 2 ragni vengono sconfitti, il giocatore che controlla il Principe Collin legge ad alta voce il testo seguente: *Collin si issò sul cuscino di suo padre e si disperò per ciò che vide. La faccia del Re Andon aveva un pallore malsano, e il suo respiro era così leggero che Collin per attimo pensò che suo padre non fosse più vivo. Sfiorò la guancia del Re Andon ma egli non accennò risposta. C'erano lividi rossi sul collo del Re, e gli innumerevoli ragni che strisciavano sulle mura e sul soffitto confermarono i sospetti di Collin. "Avvelenamento", sussurrò, e Collin si sforzò di accettare che non c'era nulla che potesse fare, per il momento, per salvare suo padre.*

3 Ricerca Speciale: Acino (Grape). (Nota: questo oggetto può essere usato come esca per scarafaggi o combinato con la Forchetta può diventare una topo-pultra)



4 Ondata Speciale: Se accade un'ondata nella Camera del Re (King's Chamber), il Re si agita nel sonno. Ciò incoraggia i topi. Aggiungere 1 al valore di battaglia di ogni topo nella squadra di Collin finché non lasciano la stanza.

TUNNELS DI CRISTALLO (CRYSTAL TUNNELS)



1 Setup Speciale: Quando si esplora questa tessera, pescare una carta incontro come al solito, se si pesca un ragno al suo posto appare un millepiedi (Cave Centipede). Questa tessera ha cristalli brillanti che fanno impazzire gli scarafaggi. Collocando carte iniziativa mentre si è su questa tessera, se ci sono scarafaggi su di essa, spostare la carta iniziativa dello scarafaggio sullo spazio 1, spostare tutte le altre carte per fare spazio, se necessario.

TUNNELS DEL RE (KING'S TUNNELS)



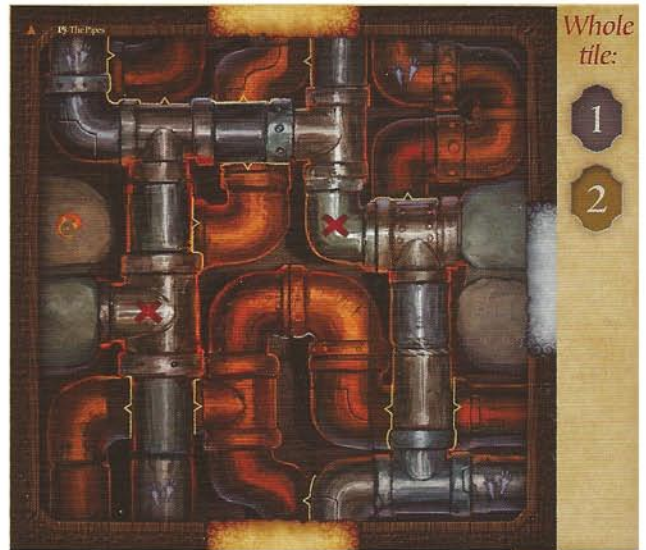
1 Regola Speciale: Abbandonare i tunnel del re: Prima che un topo possa usare un'azione esplorazione per lasciare i tunnel del re, tutti gli altri topi del suo gruppo devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo esploratore.

Book One: Sorrow and Remembrance

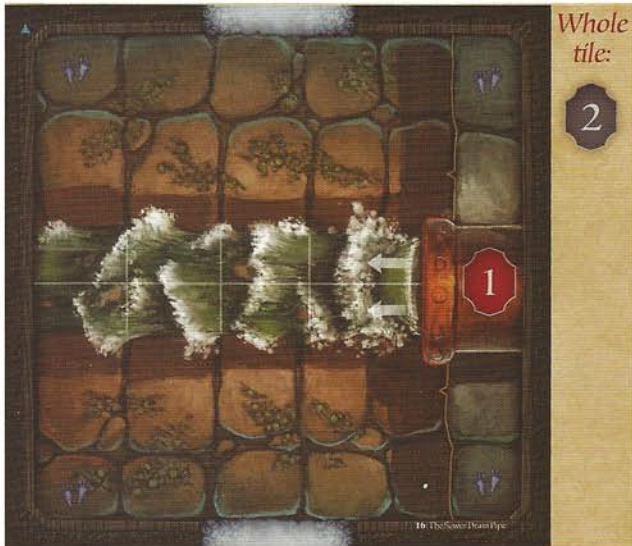
- 2** **Ricerca speciale:** Deposito del Formaggio (Cheese Cache). (Nota: questa carta dà ai topi qualche pezzo di formaggio extra) Questa ricerca speciale può essere effettuata solo se non ci sono mostri sul tabellone.



LE TUBATURE (THE PIPES)



TUBO DI SCARICO DELLA FOGNA (SEWER DRAIN PIPE)



- 1** **Avanzamento storia:** La prima volta che lo spazio Capovolgimento viene esplorato da Nez, scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente: *I muscoli di Nez si tirarono quando usò il martello per fare leva su un'apertura tra il muro di pietra e la giuntura del tubo. Il giunto saltò via, e Nez riuscì a prenderlo al volo prima che cadesse rumorosamente al suolo. "C'è mancato poco!" ansimò. L'apertura formatosi era abbastanza grossa da permettere ai topi di infilarsi e così entrarono nelle tubature*

Avanza il segnalino Fine Capitolo di 1 pagina sul tracciato capitolo.

- 2** **Ricerca speciale:** Forchetta (Dinner Fork). (Nota: La Forchetta permette ai topi di fare la topo-pulita).



- 1** **Ricerca speciale:** Punto di Riposo (Rest Spot). (Nota: questa carta guarisce i topi). Questa ricerca speciale può essere effettuata se non ci sono mostri sul tabellone.

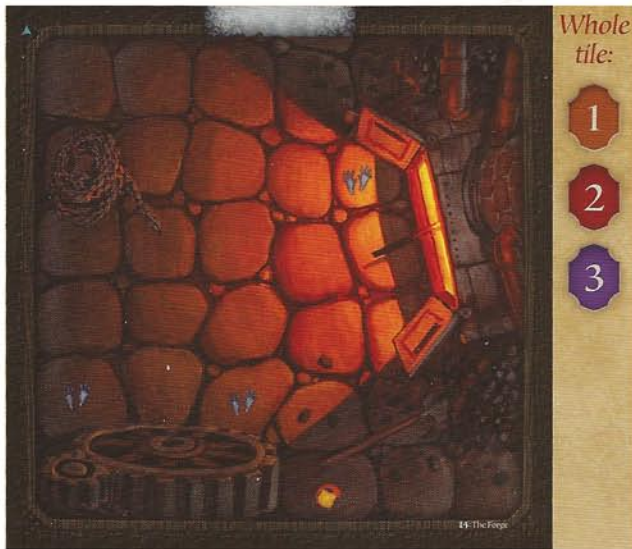


- 2** **Ricerca speciale:** Entrare nella forgia dalla tessera Tubature: Un topo può usare un'azione esplorativa per passare dalle Tubature alla Forgia anche se il colore di uscita non coincide. Per spostarsi dalle Tubature (The Pipes) alla Forgia (The Forge), piazzare il segnalino Tubo (Pipe Overlay) sulla tessera Forgia nello spazio vuoto vicino alla catena arrotolata. Poi piazzare i topi sul segnalino Tubo. Considera il segnalino Tubo come un'area di spazio speciale.



Book One: Sorrow and Remembrance

LA FORGIA (THE FORGE)



La forgia era brulicante di lavoratori. Alcuni fondevano metalli, altri battevano lastre o spalavano carbone, e altri correvano in ruote giganti per muovere un intricato sistema di cavi ed ingranaggi. Lo stupore colse i topi, sconcertati dalla chiara distruttiva energia dell'industria di Vanestra. Ma poi un ratto saltò fuori da una ruota nelle vicinanze e li vide subito. "Ehi! Cosa fate?" urlò.

3 **Ondata speciale: Capitano Vurst:** Se i topi hanno sconfitto il capitano, tirare immediatamente un dado azione per ogni ratto guerriero in gioco. Se il risultato è ✱, rimuovere la miniatura di quel ratto dal gioco. La perdita del loro leader era troppo per quel ratto.

1 **Setup speciale:** Quando la forgia viene esplorata, rivelare una carta incontro normalmente, dopo aver rivelato e piazzato i mostri della prima carta incontri, rivelare immediatamente una seconda carta incontri. Se tutti gli spazi d'entrata per i mostri sono pieni, usare i Cumuli di Carbone (Coal Pile spaces) come spazi d'entrata aggiuntivi.

2 **Avanzamento storia:** Quando si esplora la forgia, scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:
"Benedette ciambelle, guardate quello!" ansimò meravigliato. La forgia era una camera cavernosa ora dominata da un marchingegno dall'aspetto cruento che sarebbe risultato gigantesco anche se i topi fossero stati ancora umani. I ratti di Vanestra strisciavano fuori dalla mostruosità fatta di acciaio e ferro. Era un lavoro scadente - Nez scosse la testa vedendo le lamine di metallo battute malamente e la natura patchwork dell'assemblaggio, ma si meravigliò comunque della chiara imponenza del congegno. Egli indicò due caldaie malformate attaccate alla schiena di quella cosa. "Queste devono essere per il vapore" suppose. "Ma perché? ". Sei gambe da granchio metalliche spuntavano dai lati della Bestia, le giunture nodose erano tenute assieme con funi e pulegge. Dalla parte anteriore della Bestia emergeva un guazzabuglio di strani artigli. In cima c'era una botola aperta da cui emergeva un tremolante luccichio ambrato, come se uno strano fuoco bruciasse all'interno.





Capitolo Cinque

CAT-n-MOUSE

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

“La buona notizia” disse Maginos, “è che il Re Andon è vivo, anche se è ancora in grave pericolo. La cattiva notizia è che Vanestra è pronta a scatenare guerra contro Nextor e fare in modo che la colpa ricada sul Re. Non sono sicuro che riusciremo a fermarla, ma penso che dovremmo tentare di avvertire gli elfi e metterli al corrente che il reame è stato preso”.

“E in che modo potremmo fare tutto ciò?” disse Flich roteando gli occhi. “E' già stato difficile con la cuoca”.

“E non c'è modo per nessuno di noi di arrivare a Nextor in tempo”, puntualizzò Tilda.

“Vero”, concordò Maginos. “Ma conosco qualcun che può. Comunque, convincerlo ad aiutarci sarà difficile, e prima dovremo superare terribili divergenze”.

“Iniziamo bene”, scattò Filch.

“Calmati!”, sbraitò Nez. “Se il vecchio Maginos dice che c'è un modo, allora saremo tutti felici di fare la nostra parte. Va avanti, Maginos”.

“Garzie Nez”, disse Maginos. “E' semplice. Ci serve Brodie”.

In realtà, Nez si sbagliava. Nessuno era particolarmente felice di fare la propria parte.



Il topo vittorioso ansimò pesantemente, trionfante accanto al vecchio ringhioso gatto. “Ora ascolta, mostro!” disse, sventolandogli davanti l'artiglio rotto. “Sei stato solo una scocciatura, ma abbiamo deciso di essere generosi e ricompensarti per i tuoi, ee...anni di lealtà felina. Siamo venuti a conoscenza di un posto segreto appena fuori dal castello dove cresce dell'erbagatto. Quando ti chiameremo, corri da noi e ti sveleremo il posto. D'accordo?”

Brodie indietreggiò debolmente, poi corse via velocemente, ma i topi videro i suoi occhi scintillare al pensiero di mettere le zampe su della gustosa erbagatto.

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Trova e sconfiggi Brodie!

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se sconfiggono Brodie prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino di Fine Capitolo. Dopo aver sconfitto Brodie, se si sta giocando il capitolo come parte di una campagna, piazzare il segnalino Artiglio di Brodie (Brodie's Claw) girato dal lato Artiglio nella riserva del gruppo dopodiché scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il seguente testo:

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato capitolo o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento, i topi sono sconfitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Selezionare 4 topi che formeranno il gruppo in questo Capitolo.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescolare e piazzare tutte le carte incontro difficili a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board). Quindi mescolare le carte incontro standard e piazzare 2 carte pescate a caso a faccia in giù in cima al mazzo creato precedentemente.

SETUP DEL MAZZO BOSS:

Questo capitolo usa un mazzo Boss per randomizzare alcune ondate. Per creare il mazzo Boss, prendere le seguenti carte iniziativa e dopo averle mescolate piazzarle impilate e a faccia in giù vicino alla riserva del gruppo (Party Stash): Capitano Vurst, Skitter-Clak e una delle carte iniziativa di Brodi

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

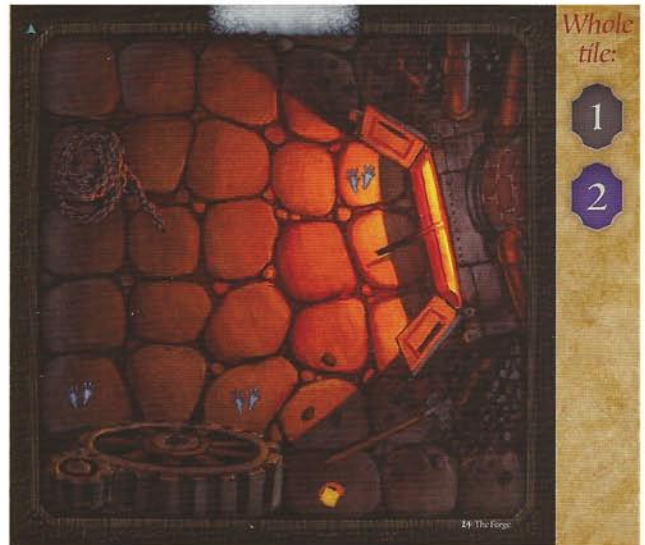
Piazzare le seguenti quattro Tessere Stanza come mostrato: Dinning Hall Tunnels, Kitchen Tunnels, The Forge e The Alchemist Chamber. Piazzare tutti i 4 topi sullo spazio Pila di Catene (Piled Chain) nella tessera la Forgia (The Forge) e piazzare 3 ratti guerrieri d'elite seguendo le normali regole di piazzamento



REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

Tunnels di Cristallo (Crystal Tunnels): I topi non possono esplorare i Tunnels di Cristallo in questo capitolo.

LA FORGIA (THE FORGE)



1 Ricerca speciale: Travestimenti (Disguises). (Nota: I Travestimenti consentono ai topi di evitare un combattimento coi ratti). Solo il Furfante (Scamp) può effettuare questa ricerca.



2 Ondata speciale: 2 ratti guerrieri.

TUNNELS DELLA CUCINA (KITCHEN TUNNELS)



1 Ricerca speciale: Deposito del Formaggio (Cheese Cache). (Nota: questa carta dà ai topi qualche pezzo di formaggio extra).



Book One: Sorrow and Remembrance

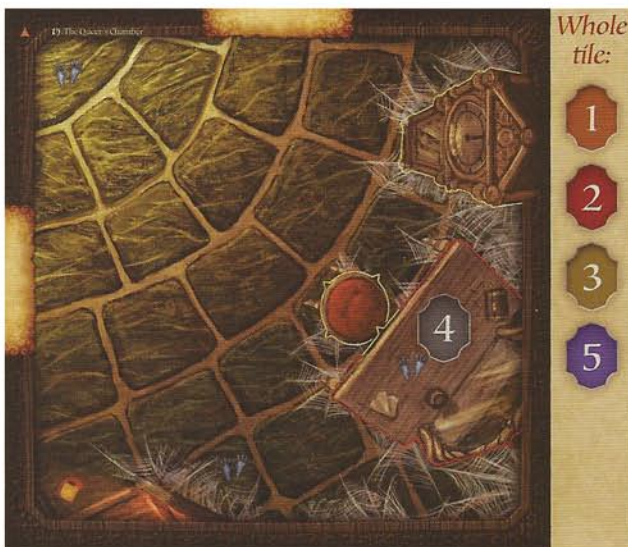
TUNNELS DELLA SALA DA PRANZO (DINNING HALL TUNNELS)



- 1** Ricerca speciale: Acino (Grape). (Nota: quest'oggetto può essere usato come esca per gli scarafaggi o combinato con la Forchetta per costruire una catapulta).



LA CAMERA DELLA REGINA (THE QUEEN'S CHAMBER)



- 1** Setup speciale: Quando si rivela una carta incontro per questa tessera stanza, aggiungere un ragno alla lista della carta incontro.
- 2** Avanzamento storia: Quando i topi esplorano la Camera della Regina, scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:
Era difficoltoso proseguire, ma i topi si aiutarono a vicenda per salire la scala a chiocciola. In cima, scivolarono attraverso una porta segreta lasciata

distrattamente accostata ed entrarono nelle stanze private di Vanestra.

“Queste una volta erano le stanze di mia madre,” puntualizzò Collin. “La presenza di Vanestra infanga il suo ricordo.”

La camera una volta elegante era ora un orrore. Folti fili di ragnatele brillanti si dipanavano in ogni infisso disponibile e in alcuni posti erano così fitte da oscurare la vista ai topi. Una malsana luce verde pulsava da un angolo della stanza, e a mezza distanza, Lily vide un mobile da toeletta ornato di ottone. Vicino ad esso c'era un elaborato congegno a orologeria che ticchettava infausto.

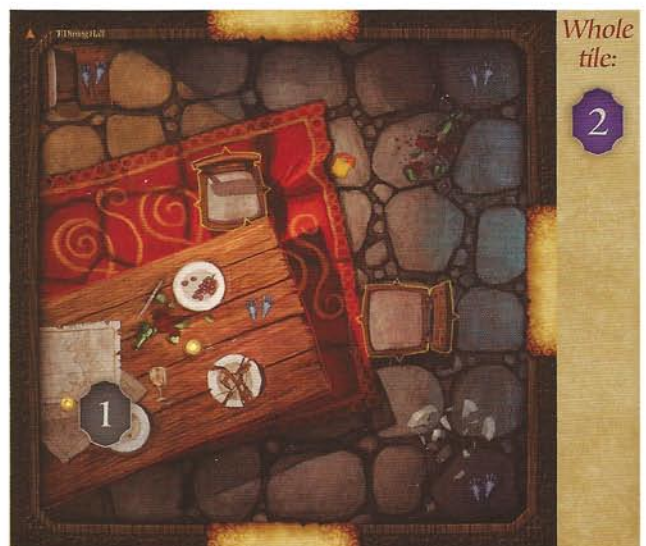
- 3** Regola speciale: Ragnatele ovunque (Webs Everywhere): Fintanto che ci sono mostri su questa tessera, se un topo ottiene un 1 al tiro per il movimento, questo topo viene intrappolato dalle ragnatele (Webbed).

- 4** Ricerca speciale: Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush): Invece di pescare una carta ricerca, un topo che supera con successo un tiro per un'azione ricerca mentre si trova nell'area speciale mobile da Toeletta (Vanestra's Vanity) può aggiungere il segnalino Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush story Achievement) alla riserva del gruppo. Se i topi trovano la Spazzola di Vanestra avanza il segnalino capitolo Finale 1 pagina più avanti sul tracciato Capitoli



- 5** Ondata speciale: Piazzare 1 ragno nell'area speciale mobile da Toeletta (Vanestra's Vanity).

SALA DA PRANZO (DINNING HALL)



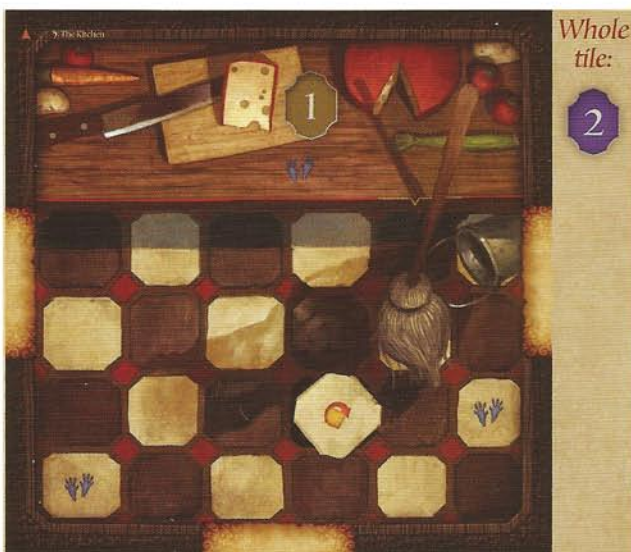
Book One: Sorrow and Remembrance

- 1** Ricerca speciale: Forchetta (Dinner Fork). (Nota: la Forchetta può aiutare ad attirare Brodie nella Cucina)



- 2** Ondata speciale: Per la prima ondata che avviene nella Sala da Pranzo (Dinning Hall), pescare la prima carta del mazzo Boss e piazzare questo Boss normalmente. Se altre ondate avvengono nella Sala da Pranzo, piazza 3 ratti guerrieri d'élite seguendo le normali regole di piazzamento.

CUCINA (KITCHEN)



- 1** Regola speciale: Attirare il Gatto (Calling the cat): Invece di svolgere la sua azione, un topo che ha l'oggetto Forchetta (Dinner Fork) e si trova nell'area speciale del Tavolo della Cucina (Kitchen counter top) può tentare di lanciare pezzi di Formaggio per colpire la campanella della cena e attirare Brodie. Per lanciare Formaggio, un topo deve rimuovere un pezzo di Formaggio dalla sua carta personaggio e tirare un dado azione. Se il risultato è \star un, quel topo ha suonato la campanella e Brodie viene piazzato nello spazio d'entrata dei mostri che si trova più lontano dai topi.

- 2** Ondata speciale: Quando avviene la prima ondata nella Cucina (Kitchen), pescare la prima carta dal mazzo Boss e piazzare il Boss normalmente. Per ogni ondata successiva nella Cucina, piazzare 3 ratti guerrieri d'élite normalmente.

CAMERA ALCHEMICA (ALCHEMIST CHAMBER)



- 1** Avanzamento storia: Quando i topi entrano nella Camera Alchemica, scegliere un giocatore che legga ad alta voce il seguente testo:
"Ah, le mie vecchie camere", disse Maginos amorevolmente, ma improvvisamente si bloccò mentre camminava. Fece segno con la mano e il gruppo si fermò, uno spregevole terrore si formò nei loro piccoli cuori. Lì, seduta sulla sedia di Maginos mentre scartabellava sulla scrivania disordinata, c'era Vanestra. Agghiacciarono di terrore, e velocemente scivolarono verso la libreria per nascondersi. Si acquattarono là finché, in lontananza, udirono il rintocco dell'orologio nelle camere della Regina. Vanestra si alzò sentendo quel rumore per lasciare immediatamente la stanza che attraversò mormorando qualcosa sul fatto che Maginos fosse un vecchio pazzo.

- 2** Ricerca speciale: 1 qualsiasi carta Pergamena (Scroll Card). (Nota: Ogni pergamena permette al proprietario di ottenere la possibilità di lanciare 1 incantesimo).



- 3** Ondata speciale: Quando avviene la prima ondata nella Camera Alchemica (Alchemist Chamber), pescare la prima carta dal mazzo Boss e piazzare il Boss normalmente. Per ogni ondata successiva nella Camera Alchemica, piazzare 3 ratti guerrieri d'élite normalmente.



Capitolo Sei

I CAMPI DI BARКСBURG

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Le speranze dei topi risiedevano in un delicato piano. Dovevano avvisare Nextor, e dovevano spedire il messaggio più velocemente di quanto marciasse l'armata di Vanestra, questo implicava non poter recapitare il messaggio personalmente. "Ma," disse Maginos, "se riusciamo ad attirare Brodie con la promessa dell'erbagatto saremo probabilmente in grado di ottenere un favore dal Vecchio Corvo." "Piano eccellente," disse Filch. "Corvo o gatto, saremo tutti sicuri di morire." "Odio dirlo," si lamentò Nez. "Ma per una volta il furfante potrebbe avere ragione."



SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Nez deve essere uno dei 4 topi scelti per questo capitolo.

(Nota: se i giocatori non hanno ancora giocato il capitolo cinque e perciò non hanno il segnalino Artiglio di Brodie (Brodie's Claw), aggiungerlo alla riserva del gruppo, girato dal lato Artiglio).

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte difficili. Poi mescola e piazza a faccia in giù 3 carte a caso dal mazzo standard in cima al mazzo creato prima.

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Vincere la battaglia nei campi di Barksburg, e sconfiggere il vile Corvo prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino Fine Capitolo sul tracciato capitolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se sconfiggono il Corvo e tutti i mostri sulla tessera Cortile (Courtyard) prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino Fine Capitolo sul tracciato capitolo.

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti quattro Tessere Stanza come mostrato di seguito: Guard Room, Dining Hall, Kitchen e Tunnel Entrance.



Se il totale è inferiore a 5, aggiungere i risultati Formaggio alla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell).

La costruzione del Corno d'artiglio fa spostare il segnalino di fine capitolo di 1 pagina oltre sul tracciato capitolo.

SALA DA PRANZO (DINING HALL)



1 Ricerca speciale: 1 qualsiasi carta Pergamena (Scroll Card). (Nota: Ogni pergamena permette al proprietario di ottenere la possibilità di lanciare 1 incantesimo).

TUNNEL D'ENTRATA (ENTRANCE TUNNEL)



1 Ricerca speciale: Punto di Riposo (Rest Spot). (Nota: questa carta guarisce i topi).

Se i giocatori non hanno ancora giocato il capitolo cinque, o se i giocatori l'hanno giocato e sono stati sconfitti da Brodie nella Sala da Pranzo (Dinning Hall), piazzare i quattro topi nello spazio Capovolgimento della Sala da Pranzo.

Se i topi hanno sconfitto Brodie nella Cucina (Kitchen) o nella Camera Alchemica (Alchemic Chamber) nel capitolo cinque, piazzare i quattro topi nello spazio Capovolgimento della Cucina.

Una volta piazzate le miniature, iniziare questo capitolo rivelando una carta incontri.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

COSTRUZIONE DEL CORNO D'ARTIGLIO DI GATTO (CATSCLAW HORN)

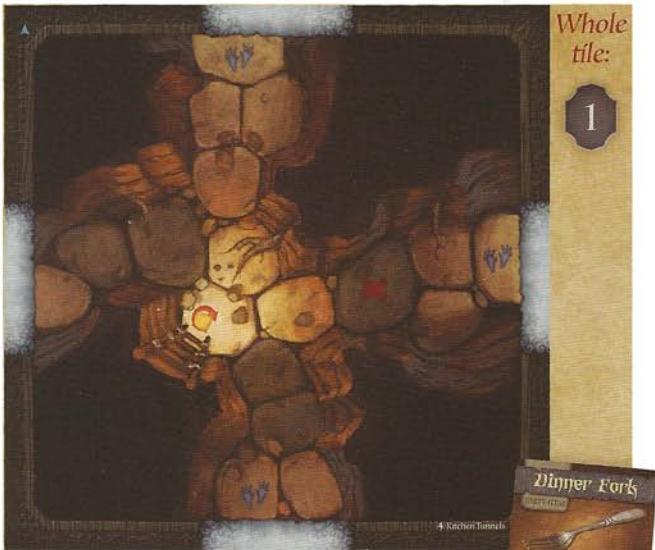
Se Nez ha il Tesoro del Fabbro (Tinkerer's treasure) (trovato con una ricerca speciale nella cucina), invece del suo turno normale, può cercare di costruire un corno con l'artiglio staccato a Brodie. Tale costruzione richiede tempo e fa rumore, il che può allertare i mostri. Tirare un numero di dadi azione pari alla conoscenza (Lore) attuale di Nez. Sommare i numeri ottenuti dal tiro.

Se il totale è uguale o superiore a 5, Nez riesce a costruire il corno d'artiglio! Scartare il Tesoro del Fabbro (Tinkerer's treasure) e piazzare il segnalino artiglio di Brodie (Brodie's claw), girato dal lato Corno d'artiglio (Catsclaw Horn) nella riserva del gruppo.



Book One: Sorrow and Remembrance

TUNNELS DELLA CUCINA (KITCHEN TUNNELS)



1 Ricerca speciale: Forchetta (Dinner Fork). (Nota: La Forchetta permette ai topi di fare la topo-pulta).

TUNNELS DELLA SALA DA PRANZO (DINNING HALL TUNNELS)



1 Ricerca speciale: Acino (Grape). (Nota: quest'oggetto può essere usato come esca per gli scarafaggi o combinato con la Forchetta per costruire una catapulta).

FOGNA (SEWERS)



1 Regola speciale: Lasciando le fogne (Leaving the Sewers): Prima che un topo possa usare un'azione di esplorazione su un'area di uscita per lasciare la Tessera Fogna (Sewers Tile) tutti gli altri topi devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo che sta esplorando.

2 Ricerca speciale (negli spazi d'acqua): Armatura di squama di pesce (Fishscale Armor). (Nota: quest'oggetto dà protezione a un topo).

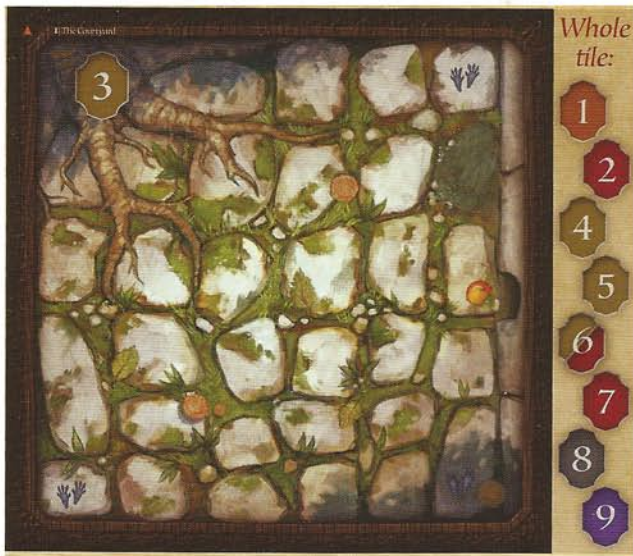
CUCINA (KITCHEN)



1 Ricerca speciale: Amo & Filo (Fishhook & Thread). (Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).

2 Ricerca speciale: Tesoro del Fabbro (Tinkerer's Treasure) (Nota: Nez può usare quest'oggetto per costruire il Corno d'Artiglio-Catsclaw Horn-)

CORTILE (COURTYARD)



1 **Setup speciale:** piazzare 6 ratti guerrieri e 8 scarafaggi normalmente. Se non bastano gli spazi di entrata per i mostri per piazzarli tutti, mettere i mostri in eccedenza negli spazi adiacenti a quelli di entrata.

2 **Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano il cortile, scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
I topi emersero dal buco nelle mura del castello solo per trovare un ostile benvenuto ad attenderli nel cortile. Di fronte a loro c'era una quantità mai vista finora di mostri di Vanestra.
"Poveri noi," disse Tilda, e una larga ombra li coprì tutti quando il vecchio corvo volteggiò sopra le loro teste.
"E c'è anche il corvo," disse Filch, "Fantastico. E' troppo tardi per cambiare idea?" Collin si avvicinò e sguainò la spada.
"Fa quello che preferisci, Filch," disse il principe in collera, frustando l'aria. "Ma io andrò avanti con il piano, anche se dovessi farlo in piedi su una pila di nemici sconfitti."
"E' giusto quello che stavo pensando!" urlò Nez, preparando il suo martello. Ci fu un lampo di luce improvviso proveniente dalle fronde della vecchia quercia sopra di loro.
"Il segnale!" urlò Lily, indicando le fronde. "La mia gente è con noi!"
"Lo spero," disse Filch. "Perchè stanno arrivando." Un urlo feroce fu emesso dai mostri, e i nemici avanzarono, un'ondata di ratti armati e crudeli scarafaggi pronti a schiacciare le fauci.

3 **Regola Speciale: Entrata albero:** Una miniatura può spostarsi fuori e dentro l'entrata dell'albero solo dallo spazio nel cortile adiacente al buco nel tronco. Tutti gli altri spazi del cortile che confinano con l'albero non sono considerati adiacenti. Nello spazio d'entrata dell'albero i topi sono fuori portata del corvo ma non hanno una chiara linea di vista del cortile tranne che per lo spazio adiacente alla buca. Le miniature dei mostri non possono entrare nello spazio d'entrata dell'albero

4 **Regola Speciale: Il vile vecchio corvo:** Quando si tira un dado per spostare un topo o un mostro, se il risultato del dado azione è 1, il vecchio corvo volteggia su quella figura causando 1 danno non bloccabile. Brodie è troppo grande per essere intimorito, è quindi immune all'attacco volteggiante del corvo.

5 **Regola speciale: Brodie e l'Erbagatto:** se i topi hanno dell'erba gatto nella loro riserva, non possono usarla finché non sconfiggono il vecchio corvo.

6 **Regola speciale: Avanzamento storia: Usare il Corno d'Artiglio (Catsclaw Horn):** Il corno può essere usato una volta, e una soltanto, da un topo. Quando si è sulla tessera Cortile, invece di avere un turno normale, un topo può scartare il segnalino corno d'artiglio (Catsclaw Horn) dalla riserva del gruppo per far intervenire i topi di Barksburg. Scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
Il corno d'artiglio emise un alto richiamo di caccia.



"Speriamo che Brodie e gli abitanti di Barksburg l'abbiano sentito," disse Collin, infilzando un nemico. Un grosso, ansimante ratto gli si avvicinò. Ma prima che si potessero scontrare in battaglia, l'imponente mostro colpito in testa da una grande ghianda marrone cadde a terra. In vicinanza un'altra grande ghianda piovve dall'alto, travolgendo uno scarafaggio che Tilda stava combattendo.
"Barksburg!" si sentì urlare dalle fronde dell'albero sopra di loro, e i mostri nel cortile rallentarono la loro avanzata, guardando preoccupati sopra di loro. Poi arrivò la tempesta di noci-proiettili marroni che colpivano i loro bersagli.
"Trappola!" urlò un ratto. Poi cadde colpito alla testa da una ghianda.

Uno per volta, fare un attacco a distanza (usando 3 dadi azione) contro ogni mostro sul tabellone.

Book One: Sorrow and Remembrance

I risultati formaggio dell'attacco vengono ignorati, ma i risultati formaggio dei tiri di difesa dei mostri vengono aggiunti alla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell) come al solito. Una volta che tutti i mostri sono stati attaccati una volta, aggiungere 3 formaggi alla ruota Formaggio per mostri.

7 **Avanzamento storia:** Se il vecchio corvo piomba per attaccare un topo o un mostro mentre Brodie è sul tabellone, piazzare subito il segnalino zampa di Brodie (Brodie's paw) vicino a quella miniatura. La miniatura non riceverà danno. Il corvo viene sconfitto. Scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:
Una battaglia campale infuriò nel cortile, topi e mostri combattevano con unghie e denti per sopravvivere. Ghiande spappolate e corpi accasciati rendevano difficoltoso il movimento sul terreno. Poi un'ombra nera arrivò dall'alto, e il vecchio corvo afferrò le sue prime vittime: insetti nel becco e ratti tra gli artigiani. Era troppo per i mostri. "Il corvo!" urlò un millepiedi, "Si salvi chi può!" Un ratto tarchiato lo schiaffeggiò e lo richiamò, "Tieni la linea, codardo! Ucciderò chiunque-" Ma fu interrotto da Brodie che saltando fuori da un cespuglio lo schiacciò a terra. Brodie si rialzò. Il suo istinto di cacciatore prese il sopravvento, e bloccò il vecchio corvo al terreno, strisce di pelliccia e piume nere esplosero nell'assemblamento di ratti e scarafaggi. Questo fu il punto di rottura dell'attacco nemico. Si scompigliarono, una massa confusa si divideva e disperdeva in tutte le direzioni. Brodie sedeva soddisfatto sul corvo. La faccia del corvo era decisamente meno soddisfatta. Si contorse debolmente, ma un soffio minaccioso di Brodie lo fece desistere immediatamente. I topi agirono velocemente, anche se esausti. Uno legò una vecchia pergamena alla gamba del corvo, mentre gli altri si piazzarono di fronte alla sua faccia, e gli spiegarono cosa volevano che facesse. Il corvo doveva viaggiare fino a Nextor per spedire il loro messaggio al re degli elfi. Il corvo sarebbe stato nominato eroe del reame, e il simbolo del corvo aggiunto allo stemma della famiglia del Principe Collin. Comunque, il vecchio corvo non avrebbe più dovuto cacciare nel cortile del castello. Il corvo, con sorpresa di nessuno, accettò subito i termini.

8 **Ricerca speciale:** Erba Gatto (Catnip). È valida negli spazi con funghi velenosi. (Nota: quest'oggetto permette ai topi di sbarazzarsi di Brodie invece di combatterlo, ma solo dopo che il corvo è stato sconfitto.)



9 **Ondata speciale:** Brodie.

LA STORIA CONTINUA...

Il campo di battaglia era diventato anfiteatro di una improvvisa festa.

"Gli eroi di Barksburg!" urlò Linera con tutta la sua voce. Un boato di giubilo arrivò dalla folla, e Collin e i suoi amici furono sollevati in aria. Servirono diversi topi per sollevare Nez, a Filch chiaramente non importò essere toccato da altri topi, non v'era nulla che potesse abbattere lo spirito vittorioso che invase i cittadini di Barksburg.

La festa si interruppe quando due guardie provenienti dalla vecchia quercia corsero verso Linera per sussurrarle qualcosa. La sua faccia si fece seria, e fece segno al gruppo di seguirla.

"Dobbiamo andare a vedere una cosa", disse. L'arrampicata all'interno dell'albero richiese tempo, saltando da ramo a ramo delle enormi fronde dell'albero, ma presto arrivarono alla piattaforma di guardia che aveva una vista sul panorama attorno al castello.

"Oh, no," disse Tilda, quando vide la fonte della preoccupazione, "è terribile."

I terreni al di là del castello brulicavano di accampamenti di soldati: tende spuntavano a vista d'occhio. Una massa terribile da guardare, non se ne vedeva una così nel reame da molti anni, e attraverso il campo si innalzavano alti pali le cui bandiere sventolavano il vessillo della famiglia di Collin.



Capitolo Sette

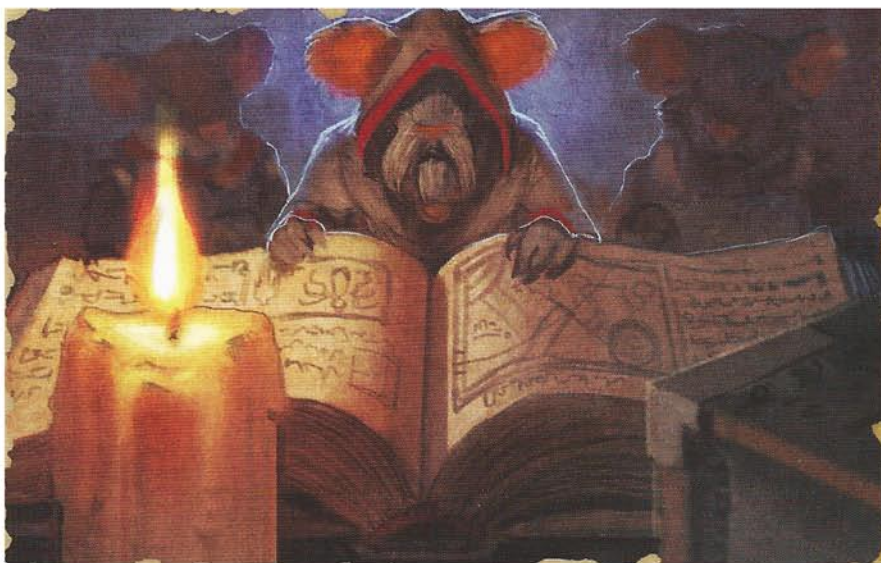
IL TOMO PERDUTO

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

“Abbiamo fatto quello che potevamo per Nextor”, disse Maginos gravemente. “Ora dobbiamo riportare la nostra attenzione alla Regina”.

“Come pensi di risolvere un problema come Vanestra?”. Chiese Tilda.

“Questo è il nostro attuale dilemma”, dichiarò Maginos. “Comunque, credo ci sia una soluzione.” E così Maginos disse al gruppo di essere convinto che nel suo antico tomo di conoscenza mistica era celata la chiave della loro vittoria sul male. Erano passati anni dall'ultima volta che aprì lo spesso tomo, ma nelle sue pagine scritte a mano c'era ogni sorta di segreti soprannaturali trascritti da studiosi e maghi di epoche remote. Sfortunatamente, la sfrenata razzia dei mostri di Vanestra poteva aver portato il tomo ovunque. Il gruppo poteva solo sperare che il prezioso libro fosse ancora tutto intero.



OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Trovare l'antico tomo di Maginos che è andato perduto dalla libreria prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino Fine Capitolo sul tracciato capitolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se riescono a trovare il tomo mistico (Mystic Tome) e eliminare tutti i mostri dalla tessera prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino Fine Capitolo sul tracciato capitolo.

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 4 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte difficili. Poi mescola e piazza a faccia in giù 2 carte a caso dal mazzo standard in cima al mazzo creato prima.

SETUP MAZZO QUEST:

In questo capitolo si usa un mazzo Quest. Per crearlo mettere insieme la carta ricerca Tomo Mistico (Mystic Tome search card), e altre 2 carte ricerca scelte dai giocatori, e 1 carta ricerca a caso. Mischiare queste carte e piazzarle a faccia in giù vicino alla riserva del gruppo.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti due Tessere Stanza come mostrato sotto: Tunnel Entrance e Kitchen Tunnels.



Poi creare una pila con tutte le altre tessere stanza messe a caso (*mischiarle tutte assieme in una pila*).

Piazzare tutti e 4 i topi nello spazio capovolgimento (Flip space) della tessera Tunnel d'Entrata (Tunnel Entrance). Piazzare 6 scarafaggi avidi (Greedy Roach) normalmente. Piazzare il segnalino Trappola per Topi negli spazi appositi sulla tessera Tunnel d'Entrata.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

CORTILE (COURTYARD):

I topi non possono esplorare il cortile in questo capitolo.

ESPLORAZIONE CASUALE (RANDOM EXPLORATION):

In questo capitolo un topo può usare un'azione esplorazione su uno spazio adiacente a un'area di uscita, anche se non ci sono tessere connesse a quell'uscita. Quando si esplora un'uscita che non ha connessioni con altre tessere, scegliere una tessera a caso dalla pila e piazzarla vicino all'uscita esplorata. La tessera deve essere piazzata in modo che il lato visibile abbia l'uscita dello stesso colore della tessera in cui c'è il topo esploratore e la freccia di orientamento della nuova tessera deve avere la stessa direzione delle tessere già in gioco. Dopo avere piazzato la nuova tessera, controllare se il topo può esplorarla seguendo le regole. Se ciò non si può fare, il turno del topo esploratore finisce e la sua azione esplorativa fallisce.

TRAMA SECONDARIA OPZIONALE:

Maginos sta cercando la soluzione per aiutare i topi a sconfiggere Vanestra. Ogni volta che un topo trova una delle 3 carte ricerca che sono state piazzate nel mazzo Quest, spostare il segnalino di Fine Capitolo di 1 pagina sul tracciato capitolo.

Ricerca speciale: Mazzo Quest: Il primo topo che ha successo in un'azione di ricerca su una tessera con il lato arancione rivolto in alto può pescare una carta dal mazzo Quest anziché dal mazzo ricerca. Questa ricerca speciale può essere usata 1 volta per ogni tessera arancione.

Ricerca speciale: Amo & Filo (Fishhook & Thread). Si può fare una ricerca speciale per trovare quest'oggetto in qualsiasi spazio d'acqua che si incontra in questo capitolo. (Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).



Avanzamento storia: Quando un topo trova il Tomo Mistico (Mystic Tome) scegli un giocatore che legga il seguente testo:



I topi lavorarono assieme per aprire la massiccia copertina del tomo, e lentamente, Maginos sfogliò le fragili pagine una alla volta. Sembrò cercare all'infinito, mentre gli altri attesero vicino all'unica candela la cui fiamma tremolante illuminava il testo. Poi arrivò ad una pagina che gli fece contrarre la coda per l'emozione, e fece segno agli altri di avvicinarsi indicando un particolare passaggio. Questo è ciò chelessero:

E così iniziò la Grande Battaglia tra il sacro concilio dei Mistici e la leggendaria razza conosciuta con il nome di Mutaforma per novantanove anni e novantanove giorni si affrontarono in una guerra magica senza fine, nessuna delle due fazioni riusciva a sopraffare l'altra. dispetto della superiorità magica del consiglio, i Mutaforma racchiusi in imponenti corpi, resero dubbio ogni vantaggio dei mistici, e nessuna stregoneria sembrava forte abbastanza da uccidere i Mutaforma. Poi, proprio quando sembrava che i Mutaforma iniziassero ad avere un vantaggio, il maestro mistico Zednezzar Zardinezz finì di lanciare l'Incantesimo di Immobilità, e ogni Mutaforma esistente perse la sua abilità di mutazione, e l'orrore delle loro vere sembianze fu rivelato a tutti. E così la magica razza fu sterminata nell'unica maniera possibile: Fuoco - perchè solo il fuoco li avrebbe distrutti e neache così, solo se la loro vera identità fosse stata rivelata. Alla fine, diverse migliaia di mistici cadde, ma il concilio stimò il sacrificio necessario per porre fine alla minaccia dei Mutaforma. Ma anche con questa vittoria, il concilio non riuscì a sconfiggere la regina dei Mutaforma, così unirono le loro energie mistiche per seppellirla nella profondità della terra sperando che vi sarebbe rimasta per sempre.

Book One: Sorrow and Remembrance

"Inizio a sentirmi male", disse Filch tenendosi la pancia.

"Come diamine inganniamo un mutaforma per fargli rivelare se stesso?" chiese Nez.

"La risposta è qui", disse Maginos, indicando un altro passaggio. "Il tomo dice che a mezzanotte ogni mutaforma deve passare un'ora nella sua forma originale."

"Così questa è la risposta ai nostri problemi," disse Lily.

"No," replicò Maginos. "ma è un magnifico inizio."

TUNNELS ENTRANCE



1 **Ondata speciale:** Se avviene un'ondata speciale su questa tessera, piazzare un millepiedi (Cave Centipede) normalmente.





Capitolo Otto

CERCANDO DOLORE

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

“Perché quelle facce lunghe?”, chiese Nez. “A me sembra semplice. Prendiamo qualche torcia e a mezzanotte arrostitiamo la strega mutaforma”. Ma Maginos scosse la testa. “Fosse stato così semplice Nez, il Concilio dei Mistici l'avrebbe fatto molto tempo fa. Anche se sono sicuro che il fuoco è la chiave, Vanestra possiede grandi poteri che la proteggono. Dovremo prima eliminare quelli-rubarle energie di modo che soccomberà alle fiamme. Abbiamo bisogno di un'arma dai grandi poteri.”

“Hai un'arma di questo tipo?” chiese Lily. “La spada Dolore,” sussurrò Maginos. A quel nome, ogni topo tranne Collin e Lily indietreggiò, e Tilda gesticolò un simbolo di difesa nell'aria.

“Non puoi dire sul serio!” urlò Nez. “Quella spada è maledetta!”. Dietro di lui, Filch concordò. Lily chiese che spada fosse, e Collin replicò, “E' la spada di mio padre, anche se non sapevo fosse maledetta. Perché tutti lo sanno tranne me?.” Gli altri lo guardarono tristemente, ma solo Tilda rispose. “Temo che la storia sia nota nel reame. La spada aveva un altro nome una volta, mio Principe, in quei giorni perduti di primavera quando vostro padre era un giovane guerriero. Quando vostra madre...se ne andò, lui non era qui. Re Andor tornò a casa due giorni dopo la sua morte. Il suo dolore era terribile, e si incolpò di aver scelto la guerra al posto della sua famiglia. La mia direttrice era là e vide tutto. Disse che lui sguainò la spada e la sollevò, e maledisse la spada e i cieli. Pronunciò parole terribili, e dopo che le ebbe dette la spada divenne maledetta. Avrebbe danneggiato il possessore tanto quanto quelli contro cui sarebbe stata usata. Da allora è conosciuta come la Spada del Dolore.”

“Chi sarebbe così pazzo da brandire un'arma simile?” chiese Filch.

Il principe Collin sospirò stancamente, guardò gli altri, e disse, “Lo farò io, la responsabilità è mia.”



OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Trovare l'antico tomo di Maginos che è andato perduto dalla libreria prima che il segnalino clessidra raggiunga il segnalino fine capitolo sul tracciato capitolo.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se riescono a trovare la Spada Dolore (Sorrow Blade) e proteggere il re curandolo dal suo dolore mistico usando il Whiskerfroth Elixir e eliminare tutti i mostri dalla Camera del Re.

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte difficili. Poi mescola e piazza a faccia in giù 2 carte a caso dal mazzo standard in cima al mazzo creato prima.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti cinque Tessere Stanza come mostrato sotto: Alchemist Chamber, Guard Room, King's Chamber, Dining Hall, Kitchen.



Piazzare tutti e 4 i topi nello spazio capovolto della tessera Camera Alchemica (Alchemist Chamber). Rivelare una carta incontri per iniziare il capitolo.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

MOLTEPLICI SENTIERI

La Stanza di Guardia (Guard Room) fuori dalla Stanza del Re (King's Room) è molto sorvegliata. Sarebbe prudente per i topi evitare questa camera se possibile. Fortunatamente ci sono altre vie per arrivare alla Stanza del Re.

EQUIPAGGIAMENTO STRAORDINARIO

Piazzare la carta Spada del Dolore (Sorrow Blade) a faccia in su vicino al Tabellone del Controllo Storia. I topi devono ottenere questa carta ricerca durante il capitolo.



CAMERA ALCHEMICA (ALCHEMIST CHAMBER)



1 Ricerca speciale: 1 qualsiasi carta Pergamena (Scroll Card).
(Nota: Ogni pergamena permette al proprietario di ottenere la possibilità di lanciare 1 incantesimo. La Pergamena Levitazione-Levitate Scroll-può essere di particolare aiuto in questo capitolo).



2 Ricerca speciale: Whiskerfroth Elixir. (Nota: questo oggetto serve per guarire il Re).



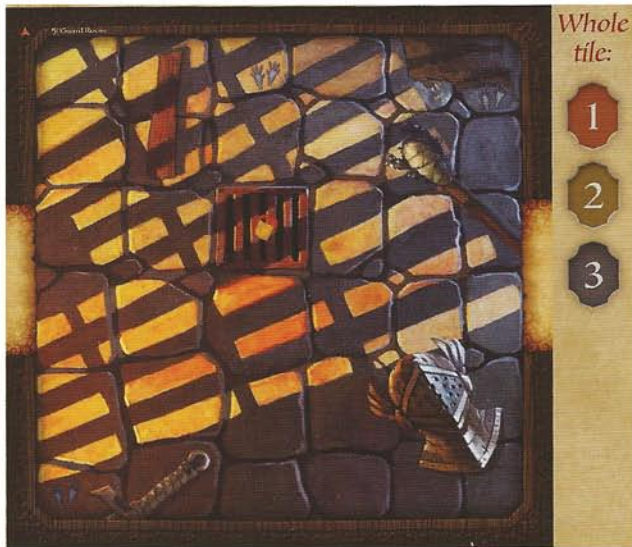
Book One: Sorrow and Remembrance

CRYSTAL TUNNELS, DINING HALL TUNNELS, KING'S TUNNELS, & KITCHEN TUNNELS



Ricerca speciale: Oggetto di gruppo. Il ratto nasconde nei tunnel oggetti utili. Invece di pescare una carta ricerca, un topo che ha successo in un'azione di ricerca e si trova sulla prima tessera tunnel incontrata in questo capitolo può cercare nel Mazzo Ricerca e prendere un oggetto di gruppo se disponibile. Poi rimescolare il Mazzo Ricerca.

STANZA DI GUARDIA (GUARD ROOM)

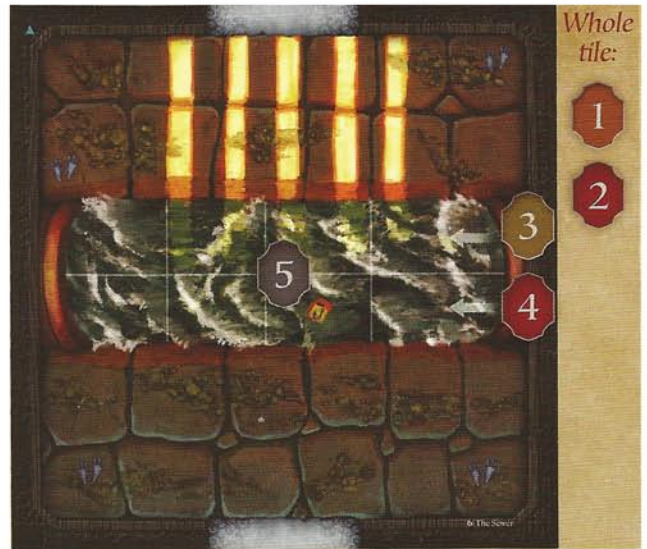


1 Setup speciale: Quando i topi esplorano questa tessera, piazzare 3 ratti guerriero e 3 ratti guerriero d'elite normalmente.

2 Regola speciale: Facilmente Ingannato: Alcuni dei ratti guerrieri nella Stanza di Guardia sono sempliciotti e facili da ingannare. Se i topi sono travestiti quando entrano in questa tessera, scartare il segnalino travestimento (Disguises) dalla riserva del gruppo e rimuovere 2 ratti guerriero.

3 Ondata speciale: 2 ratti guerriero

FOGNE (SEWERS)



1 Setup speciale: Piazzare 3 ratti guerriero e Skitter-Clak normalmente.

2 Avanzamento storia: Quando i topi esplorano le fogne, scegli un giocatore che legga il seguente testo:
*Erano sulla larga passerella sospesa delle fogne e si tapparono il naso.
"Avrebbe un odore disgustoso anche con un naso umano," brontolò Filch. "E' insopportabile!"
Nessuno poté dargli torto. Il poco di luce che filtrò dalle grate soprastanti illuminò una scena di sudiciume spiacciato. Pezzi di ossa qua e là, molte appartenenti a roditori, e tutte belle ripulite. Un nome attraversò i loro pensieri, ma nessuno lo disse a voce alta: Skitter-Clak!*

Sconfiggere Skitter-Clak fa spostare il segnalino di Fine Capitolo di 1 pagina sul tracciato capitolo.

3 Regola speciale: Usare la Pergamena Levitazione (Levitate Scroll): Un topo levitante può usare un'azione di esplorazione mentre si trova vicino alla bocca del tubo (da cui esce l'acqua). Se la tessera Camera del Re (King's Chamber) è attualmente mostrata, capovolgerla per mostrare i Tunnel del Re (King's Tunnel) e piazzare tutti i topi attivi nello spazio, non d'acqua, più vicino sulla tessera Tunnel del Re.



Book One: Sorrow and Remembrance

4 **Avanzamento storia:** Se i topi usano la Pergamena Levitazione per spostarsi nei Tunnel del Re, scegliere un giocatore che legga il seguente testo:

I topi divennero immediatamente più leggeri dell'aria e fluttuarono, con Filch che si teneva lo stomaco e gemeva per la strana sensazione. "Sarà meglio che non ti ammali!" sibilò Tilda, che fluttuò proprio dietro di lui. "Svelti! Nella tubatura!" urlò Collin. Lottarono contro le raffiche di vento che seguivano la corrente d'acqua, e lentamente risalirono. Quando raggiunsero il tunnel dietro la camera del Re, vennero fuori aggrappandosi alla prima sporgenza asciutta che trovarono. Rimasero lì riprendendo fiato, scambiandosi sguardi. Tutti sapevano che l'avventura era quasi al termine.

5 **Ricerca speciale (spazi d'acqua):** Amo & Filo (Fishhook & Thread). (Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).



TUNNELS DEL RE (KING'S TUNNELS)



1 **Regola speciale:** Lasciando i tunnels del re: Prima che un topo possa usare un'azione di esplorazione su un'area di uscita per lasciare la Tessera tutti gli altri topi devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo che sta esplorando.

SALA DA PRANZO (DINING HALL)



1 **Ricerca Speciale:** Pergamena Levitazione (Levitate Scroll). (Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere posti in alto. Questo oggetto può essere particolarmente utile in questo capitolo)

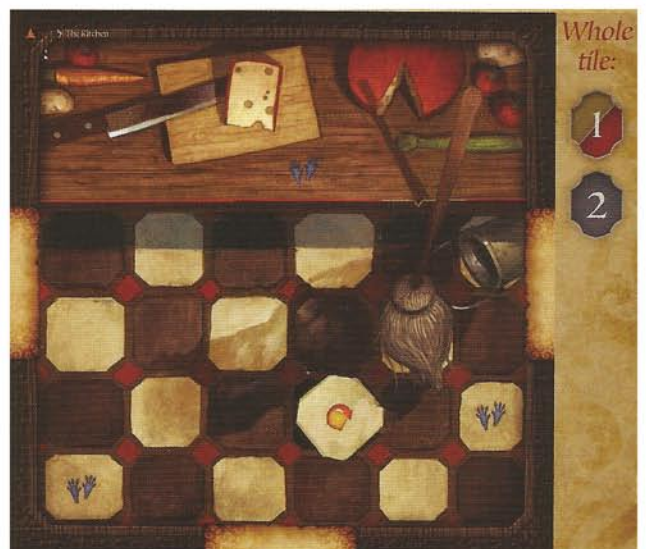


2 **Ricerca Speciale:** Acino (Grape). (Nota: questo oggetto può essere usato come esca per scarafaggi o combinato con la Forchetta può diventare una catapulta)



3 **Ondata speciale:** Brodie.

CUCINA (KITCHEN)



Book One: Sorrow and Remembrance

1 **Regola speciale: Avanzamento storia:** Ottenere l'aiuto di Miz Maggie: Se i topi hanno il segnalino Miz Maggie alleata (Miz Maggie ally achievement story) nella riserva del gruppo (ottenuto nel capitolo 1 o 3), e un topo attivo ha il Whiskerfroth Elixir, possono tentare di ottenere l'aiuto di Miz Maggie. I topi saltano nel vassoio della cena di Miz Maggie e si nascondono velocemente. Se la tessera Tunnel del Re (King's Tunnels) è attualmente scoperta, capovolgerla per mostrare la Camera del Re (King's Chamber). Piazzare tutti i topi attivi nello spazio del vassoio sulla tessera della Camera del Re. Spostare il segnalino Fine Capitolo di 1 pagina avanti sul tracciato capitolo e scegliere un giocatore che legga il seguente testo:

Miz Maggie si torse le mani, e disse, "Non posso farlo, proprio non posso."

"Andrà bene, Maggie, te lo assicuro," disse Maginos usando il suo tono più paziente.

"Gli scagnozzi di Vanestra pensano di averti spaventata e non potrebbero immaginare che ti abbiamo contattata."

"Mi hanno spaventata!" dichiarò Miz Maggie.

"Sono sempre spaventata, giorno e notte, e se anche solo avessero il sentore che siamo in combutta.."

"Abbiamo bisogno di te, Miz Maggie," disse Collin, "le vite della famiglia reale sono nelle tue capaci mani."

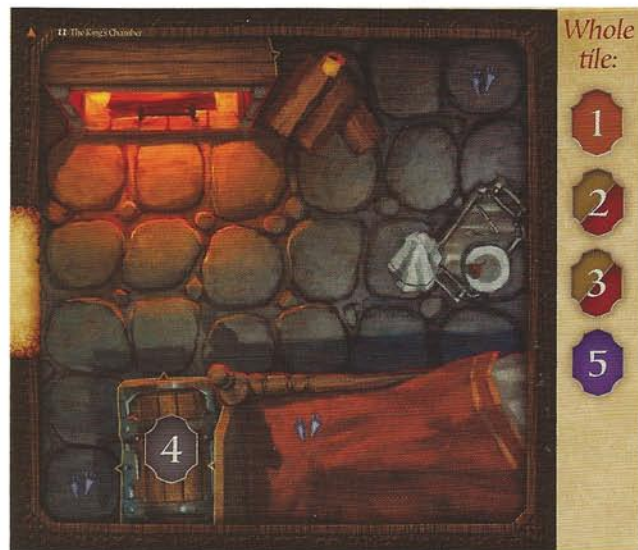
"Floride, capaci mani," disse Filch. Miz Maggie sembrò compiacersene un po', e si asciugò del sudore invisibile dalle sopracciglia e li spinse nel vassoio. Il gruppo sparì velocemente sul vassoio d'argento dove c'era la cena fumante per il re. Si accovacciarono quando Miz Maggie li coprì con un tovagliolo. Poi, seguendo attentamente le istruzioni di Maginos, aggiunse un'unica goccia di elisir alla tazza di the del re.

"Bene, Margaret Hudgins, ormai è andata," mormorò.

2 **Ricerca speciale:** Forchetta (Dinner Fork). (Nota: La Forchetta permette ai topi di fare la topo-pulita).



CAMERA DEL RE (KING'S CHAMBER)



1 **Setup speciale:** Ci sono due modi per affrontare questa tessera:

Se i topi entrano nella stanza grazie a un'azione esplorazione, non rivelare una carta incontri come al solito. Invece, piazzare un ragno sull'area speciale letto del re (King's Bed), e 2 ratti guerrieri normalmente.

Se i topi entrano nella stanza sul vassoio di Miz Maggie, non rivelare una carta incontri come al solito. Non ci sono ancora mostri nella stanza. I topi devono sgattaiolare sul letto del re. Ogni volta che un topo tira un dado azione per il movimento, ogni risultato 1 aggiunge 1 formaggio alla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell) finché non arriva la prima ondata su questa tessera.

2 **Regola Speciale/Avanzamento storia: Dare al Re la sua medicina:** Quando tutti i topi attivi sono sull'area speciale del letto del re, e non ci sono mostri sul tabellone, i topi possono dare al Re la sua medicina. Se un topo attivo ha il Whiskerfroth Elixir, scartarlo per scioglierlo nel the e aiutare il Re a berlo. Scegliere un giocatore che legga il seguente testo a voce alta:

Ci fu un lieve movimento delle palpebre del re, poi lentamente aprì gli occhi, anche se erano ancora cisposi e trasognati.

"Padre," disse Collin. Le labbra del re si schiusero con difficoltà, erano screpolate e asciutte, e la sua voce suonò distante e affannata.

"Figlio mio..."

"Sono qui, padre."

Gli occhi arrossati del re guardarono attorno debolmente.

Book One: Sorrow and Remembrance

“Dove?” ansimò Andon, e Collin sbucò dal cuscino dove era finora, vicino all'orecchio del re. Gli occhi annebbiati del re si spalancarono, e voltò lievemente la testa per guardare il minuscolo topo vicino a lui. “Come?” mugolò.

“Non c'è tempo per le spiegazioni padre,” disse Collin, sapendo che era improbabile che suo padre conoscesse i dettagli del tradimento. “Il regno è in grave pericolo. Devo trovare la Spada del Dolore.” Il Re Andon chiuse gli occhi, il viso sconsolato, ma annuì. “Il mio baule,” rantolò, e riaprì gli occhi. Collin vide sul volto del re un misto di orgoglio e grave angoscia. “Il mio coraggioso ragazzo...ma non puoi impugnare la spada senza protezioni. Devi trovare l'anello di tua madre nel cofanetto dei gioielli. E' una fascia di titanio con piastre dorate, ognuna con uno zaffiro incastonato. Una volta, tua madre...” Il re scosse la testa come addolorato da un ricordo remoto. “E' giusto che ora l'anello protegga mio figlio. Posso morire in pace sapendo che lo indossi tu.”

“Non stai morendo, padre!” squitti Collin, ma il re chiuse gli occhi e si riaddormentò. “Non stai morendo,” sussurrò Collin.

3 **Regola Speciale/Avanzamento storia: Salvare il Re:** Se i topi hanno Maginos nel loro gruppo e il segnalino Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush story achievement), dopo aver dato al Re la sua medicina possono usare la spazzola per trasformarlo in un topo e aiutarlo a scappare nei tunnels. Rimuovere il segnalino Spazzola di Vanestra dalla riserva del gruppo. Piazzare il segnalino Re (King story achievement token) nella riserva del gruppo. Il giocatore che controlla Maginos legge ad alta voce il testo seguente:

“Il re è spaventosamente malato,” disse Maginos, c'era urgenza nel suo tono. “Non riuscirà mai a scappare dagli artigli di Vanestra con le sue sole forze, e non possiamo sperare di sfidarla mentre lo tiene in ostaggio.”

“Cosa stai dicendo Maginos?” chiese Nez. “E' evidente che è troppo grande da spostare”. Maginos tirò fuori il cappello di Venestra che ebbero ottenuto dalla sua spazzola.

“No!” sibilò Filch. “E' l'unica maniera per tornare umani!”. Li altri lo guardarono. “No,” ripeté Filch, e scosse la testa. “Mi state chiedendo troppo. Ho accettato ogni richiesta ridicola che mi avete fatto. Ma questo no. Voglio tornare umano.”

“Okay,” disse pacatamente Collin.

Filch sospirò e si guardò le mani. Le chiuse a pugno e poi le riaprì, la faccia triste. Guardò verso il letto del re. “Salvalo,” disse.

Quando l'incantesimo fu completo, non rimase nulla del cappello, e quando l'ultimo barlume di luce magica blu svanì, il Re Andon era un debole topo bianco. Nez prese il re fra le braccia, e con gli altri discese il letto. Una volta a terra, Maginos posò una mano sulla spalla di Filch.

“Troveremo un'altra maniera,” disse dolcemente. E il gruppo sparì nella fessura del muro dietro la legna da ardere.

4 **Ricerca speciale: Spada del Dolore (Sorrow Blade).** Invece di pescare una carta ricerca, il primo topo che ha successo in una azione di ricerca mentre si trova sull'area speciale Baule del Re (King's Chest) nella stanza del Re, dopo averlo guarito, può prendere la carta ricerca Spada del Dolore. Aggiungere immediatamente 3 formaggi sulla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell). Se fatto ciò arriva un'ondata, piazzare 3 ratti guerrieri normalmente e 1 ragno sull'area speciale letto del re.



5 **Ondata speciale:** Piazzare 1 ragno sull'area speciale Letto del Re.





Capitolo Nove

LA REDENZIONE DI VURST

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Richiese qualche momento riabituarsi all'oscurità dei tunnels. Improvvisamente un'ombra passò alle loro spalle. Voltandosi, videro il capitano Vurst avvicinarsi spavalamente, un ghigno sul sul volto di ratto. "Proprio come sospettavo," disse Vurst. "La strega non pensava foste qui, ma l'istinto di un soldato sente la verità nelle sue viscere. Adesso, mio principe, è ora per te di essere uomo e arrenderti onorevolmente." Collin semplicemente sguainò la spada.

"Non puoi impartirmi lezioni sull'onore, Vurst," ringhiò il principe. "E' una cosa che non conosci. Eri un amico fidato di mio padre.

Come hai potuto tradire lui, il tuo giuramento, e il regno per cui eri importante?". La coda di Vurst si irrigidì, e un'ombra di rimorso passò sul suo viso.

"Mio principe...non ho tradito il regno, non puoi vedere? Le maniere pacifiche di vostro padre ci avrebbero ridotte in schiavitù. Era un guerriero una volta, audace e leale! Ma la morte di vostra madre gli spezzò lo spirito, e divenne un malaticcio e lacrimevole."

"Stupido!" abbaiò Nez. "Il Re era un ottimo combattente, sicuro, ma amava troppo fare la guerra. Solo un cieco potrebbe pensare che la pace imposta dal Re non porti prosperità al regno. Non ha mai perso la sua forza- è stata temprata con giustizia e compassione. E' stato quando il re perse il gusto per il sapore del sangue che divenne un vero Re, quello di cui avevamo bisogno."

"Ci avrebbe fatto parlare elfico," sentenziò Vurst. Collin scosse la testa.

"E' finita, Vurst," disse tristemente. "Fatti da parte, e facci disfare le cose terribili che ha fatto."



OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Incoraggiare Miz Maggie a lasciare il castello, poi sgattaiolare nella stanza di Vanestra per spostare l'ora dell'orologio a mezzanotte e prendere l'Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance). I topi devono prendere anche la Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush) per salvare il Re se non l'hanno già fatto.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

i topi vincono se tutti i topi attivi riescono a scappare alla fine del loro turno nello spazio Capovolgimento (Flip space) della Camera della Regina (Queen's Chamber). (Nota: se continuate con il Capitolo 10, i 2 topi usati in questo capitolo possono tenere tutti gli equipaggiamenti e formaggi infrangendo le normali regole del gioco).

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 5 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

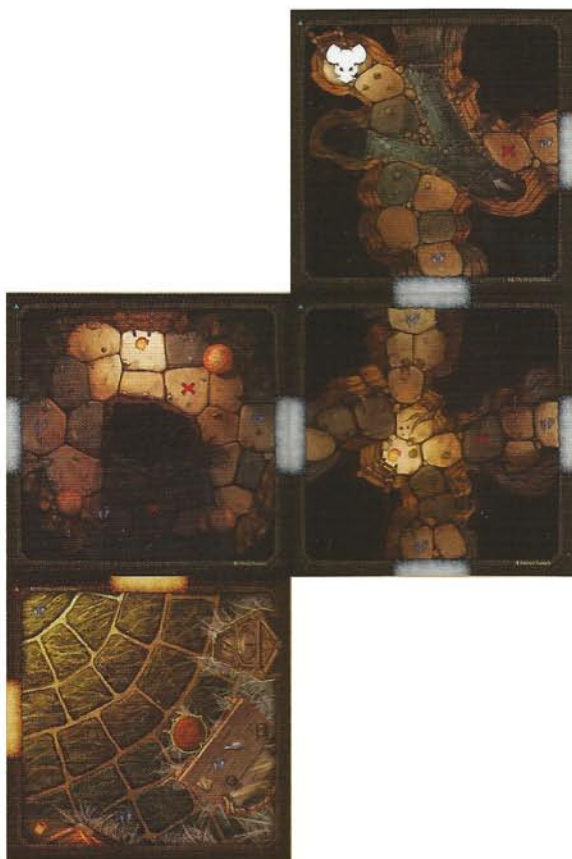
Scegliere 2 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Nez non può essere scelto. Il Principe Collin deve essere uno dei due topi scelti. Al posto della sua arma normale, Collin inizia con la Spada del Dolore (Sorrow Blade) equipaggiata. Uno dei giocatori deve scegliere il Capitano Vurst che farà parte anche lui del gruppo per questo capitolo. Vedere le regole speciali sottostanti per giocare la parte del Capitano Vurst.

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard. Le carte incontro difficili non sono usate in questo capitolo.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti quattro Tessere Stanza come mostrato sotto: Kitchen Tunnels, Dining Hall Tunnels, King's Tunnels e Queen's Chamber.



Piazzare tutti i topi nello spazio Capovolgimento della tessera Tunnel del Re (King's Tunnels) e il Capitano Vurst sullo spazio cuneiforme che divide il ruscello sotterraneo. Piazzare la carta iniziative del Principe Collin nel primo spazio iniziativa, poi la carta del secondo topo, e infine la carta iniziativa del Capitano Vurst. Il gioco inizia partendo dal Principe Collin.

REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

EQUIPAGGIAMENTO STRAORDINARIO

Piazzare la carta ricerca Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance) a faccia in su vicino al tabellone del controllo storia. I topi devono ottenere questa carta ricerca durante il capitolo.



GIOCARE COME CAPITANO VURST

Uno dei giocatori userà Vurst in questo capitolo. Il capitolo inizia con Vurst alleato dei mostri. Quando Vurst è loro alleato, il giocatore che lo controlla deve fare del suo meglio per sconfiggere i topi usando il suo attacco e movimento. Il giocatore deve decidere dove Vurst si deve muovere e quale topo attaccare.

Durante questo capitolo, Vurst può cambiare in continuazione fazione tra i mostri e i topi. Tutte le volte che è alleato con i mostri, se viene sconfitto vengono rimossi tutti i danni ricevuti e cambia fazione diventando alleato dei topi. Quando Vurst è alleato con i topi viene considerato parte del gruppo, ma non viene considerato un topo per gli effetti delle carte che agiscono sui topi. Le seguenti regole vengono applicate quando Vurst è alleato dei topi:



Muovere Vurst Buono: Quando è il suo turno, tirare un dado. Il risultato è il suo movimento per questo turno. Gli spazi d'acqua non hanno effetto su di lui e si può muovere tra i bordi rossi e gialli come i mostri. Vurst può passare negli spazi occupati dai topi e può dividerli con loro, ma si deve fermare quando entra in uno spazio occupato da un mostro.

Fare un'azione con Vurst Buono: Egli può scegliere solo queste azioni: Affrettarsi (Scurry), Combattere (Battle) o Recuperare (Recover).

Vurst Buono e il formaggio: Mentre è un membro del gruppo, ogni risultato formaggio su un tiro di attacco gli permette di usare la sua abilità di Tiratore (Pistoleer). Ogni risultato formaggio su un tiro di difesa viene aggiunto alla ruota Formaggio per mostri (Minion Whell).

Book One: Sorrow and Remembrance

TUNNELS DEL RE (KING'S TUNNELS)



1 **Regola speciale:** Lasciando i tunnel del re: Prima che un topo possa usare un'azione di esplorazione su un'area di uscita per lasciare la Tessera, Vurst deve essere alleato con i topi. Vurst e tutti gli altri topi devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo che sta esplorando.

2 **Ricerca speciale (spazi d'acqua):** Amo & Filo (Fishhook & Thread). *(Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).*



3 **Ondata speciale:** Vurst rompe la sua alleanza. Vurst rompe la sua alleanza e inizia a combattere per i mostri. Se Vurst è già alleato con i mostri, il segnalino Clessidra si muove ma non succede altro.

TUNNEL DELLA CUCINA & TUNNEL DELLA SALA DA PRANZO (KITCHEN TUNNELS & DINING HALL TUNNELS)



1 **Ricerca speciale:** Amo & Filo (Fishhook & Thread). *(Nota: quest'oggetto permette ai topi di raggiungere velocemente posti in alto).*

2 **Ondata speciale:** Vurst rompe la sua alleanza. Vurst rompe la sua alleanza e inizia a combattere per i mostri. Se Vurst è già alleato con i mostri, il segnalino Clessidra si muove ma non succede altro.

CUCINA & SALA DA PRANZO (KITCHEN & DINING HALL)



Book One: Sorrow and Remembrance

1 **Avanzamento storia:** Dopo aver eliminato tutti i mostri dalla Cucina (Kitchen) o dalla Sala da Pranzo (Dinning Hall), rimuovere il segnalino Miz Maggie dalla riserva del gruppo. Il giocatore che controlla Vurst legge ad alta voce il testo seguente:
Ci volle un bel po' per convincerla, ma alla fine, Miz Maggie convenne che il castello era diventato un posto terribile e pericoloso e l'imminente scontro con Vanestra avrebbe peggiorato le cose.

Avanzare di 1 pagina il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato capitolo.

2 **Regola speciale/Avanzamento storia:** Salvare il Re : Oggetto di gruppo. Se i topi hanno il segnalino del Re (King story achievement token) nella loro riserva, possono chiedere a Miz Maggie di nascondere e portare il Re con se quando fugge dal castello. Rimuovere il segnalino del Re dalla riserva del gruppo. Scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:

Miz Maggie si inchinò e diede un bacino sulla ricciola testa bianca del re. Egli sollevò il mento e mormorò la parola, "Grazie." Con questo, lo avvolse nel suo fazzoletto e lo depose amorevolmente nella tasca del suo grembiule. Si voltò per andarsene, una lacrima spuntò mentre si preparava per lasciare la sua casa da quando era ragazza, e, tenendo il suo cucchiaino di legno preferito, lasciò il castello, per tornare mai più.



Salvare il Re fa avanzare di 1 pagina il segnalino Fine Capitolo sul tracciato.

3 **Ondata speciale:** Vurst rompe la sua alleanza. Vurst rompe la sua alleanza e inizia a combattere per i mostri. Se Vurst è già alleato con i mostri, il segnalino Clessidra si muove ma non succede altro.

CAMERA DELLA REGINA (QUEEN'S CHAMBER)



1 **Setup speciale:** Piazzare 2 ratti guerrieri normalmente. Quando entrambi verranno sconfitti, non rimuovere le loro carte iniziativa dal tracciato iniziativa. Piazzare altri 2 ratti guerrieri normalmente. Continuare a piazzare topi in questa maniera finché l'orologio non batte mezzanotte. (vedi sotto)

2 **Regola speciale:** Ci sono 3 incarichi che devono essere completati nella Camera della Regina:

Cercare l'Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance): Invece di pescare una carta ricerca, un topo che compie con successo un'azione ricerca e si trova nell'area speciale del mobile da Toeletta (Vanestr's Vanity special area) nella Camera della Regina può prendere la carta ricerca Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance).



Prendere la Spazzola di Vanestra: se i topi hanno già salvato il Re nel capitolo 8, possono tralasciare questo incarico. Altrimenti, se i topi non hanno ancora il segnalino Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush), devono farlo ora. Un topo che compie con successo un'azione ricerca e si trova nell'area speciale del mobile da Toeletta (Vanestr's Vanity special area) nella Camera della Regina può prendere il segnalino Spazzola di Vanestra e metterlo nella riserva del gruppo. Questo fa avanzare di 1 pagina il segnalino Fine Capitolo sul tracciato capitolo.



Spostare l'ora dell'orologio a mezzanotte: I topi possono combattere Vanestra solo quando è nella sua forma originale. I Mutaforma debbono tornare alla loro forma originale a mezzanotte.

Book One: Sorrow and Remembrance

Un topo deve arrampicarsi sull'orologio e spostare l'ora a mezzanotte. Un topo che si trova sullo spazio orologio può cambiare l'ora al posto di usare un'azione combattimento. Tirare un numero di dadi uguale alla conoscenza (Lore) di quel topo. Il topo deve ottenere un 1 e un 2 per creare la mezzanotte. Se il giocatore ottiene uno dei due numeri, mettere quel dado sullo spazio orologio. Una delle due lancette (arms) è ora piazzata.

3

Avanzamento storia: quando i topi riescono ad ottenere i numeri per creare il 12 e spostare l'ora, scegliere un giocatore che legga ad alta voce il testo seguente:

Ci fu un sonoro tocco quando gli ingranaggi si allinearono e permisero al pezzo arrugginito di rimettersi a posto. Da qualche parte dentro al macchinario, un martello fu liberato, e colpì un tubo d'ottone ed emise un sonoro clangore. I topi scapparono dall'orologio, tappandosi le orecchie quando il martello colpì ancora e ancora, suonando dodici volte successivamente.

E poi ci fu silenzio, tranne che per il ticchettio del macchinario.

Da lontano venne il rumore di porte che sbattevano, e presto Vanestra apparì nella stanza. Raggiunse il centro della stanza, il suo corpo circondato dalle gigantesche ragnatele che riempivano la stanza. La strega sollevò le braccia, come se iniziasse a piovere dal cielo. Poi il suo corpo iniziò a mutare. Ci fu suono di ossa che si rompono, e il suo corpo scattava avanti e indietro, contorcendosi avvizzito, finché in un momento non fu più una donna, ma un grottesco ragno grande come la mano di un goblin. Filch fece per scappare, ma Tilda gli afferrò la coda e lo trattenne. Il gruppo si guardò, pronto a morire, ma proprio allora il Capitano Vurst si avvicinò a Vanestra. Il suo volto era una maschera di orrore, o forse vergogna, e dopo un fugace sguardo verso i topi, guardò verso il mostro che si ergeva imponente davanti a lui.

"Vostra...vostra grazia," disse.

"Vuuuuuurst," grugnò la regina ragno.

"So-sono dispiaciuto. ma..." Vurst sguainò la spada.

Prese una posizione di difesa, mettendosi coraggiosamente tra i topi e Vanestra. "Non posso permettere che ciò continui. Il vostro dominio finisce ora, mia regina."

Rimuovere tutti i ratti guerrieri dal tabellone. Piazzare la miniatura di un ragno sullo spazio cuneiforme d'entrata dei mostri che si trova nell'angolo in alto a sinistra della tessera che presenta Vanestra in forma di ragno,

e piazzare Vurst in uno dei 3 spazi vicini a lei. A differenza delle regole per i boss normali, cercare solo le carte iniziativa degli Aculei di Vanestra (Vanestra Stings) e aggiungerle al tracciato iniziativa sul primo spazio libero, poi continuare a giocare.

4

Regola speciale: Chiusura dell'orologio: Quando sono sullo spazio orologio, le miniature possono essere attaccate solo da altre miniature che si trovano nello spazio orologio.

5

Regola speciale: Fuga: Quando un topo finisce il proprio turno sullo spazio Capovolgimento (Flip space), rimuovere quel topo dal tabellone. Quel topo è fuggito. (Nota. Il Capitano Vurst non scappa da questa tessera, perché cerca di attirare l'attenzione di Vanestra mentre i topi scappano).

6

Ondata speciale: se arriva un'ondata nella camera della Regina la Clessidra si muove normalmente. Non vengono piazzati mostri in seguito all'ondata, e Vurst non cambia più fazione.





Capitolo Dieci

RITORNO NEL VENTRE DELLA BESTIA

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Richiese qualche momento riabituarsi all'oscurità dei tunnels. Improvvisamente un'ombra passò alle loro spalle. Dopo aver visto uscire Collin dal tunnel, Nez si aggiustò la cintura e affrontò i suoi compagni. "Torniamo nel ventre della Bestia," disse, "Niente ripensamenti. I mutaforma non amano il fuoco, ma un fabbro lo venera eccome. Ho in mente di creare il più grande fuoco che questo vecchio castello abbia mai visto." Spiegò al gruppo di aver bisogno che creassero un diversivo abbastanza potente da condurre Vanestra alla forgia, ma prima dovevano aspettare il rintocco della mezzanotte. Con le loro missioni in mente, i topi si diressero alla camera di guardia per cercare oggetti esplosivi.



OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Nez deve piazzare un granata a orologeria (Clockwork Grenade) negli ingranaggi della Bestia per creare confusione ed attirare Vanestra in trappola.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se riescono a far detonare la bomba ed eliminare tutti i mostri dalla forgia (The Forge) prima che il segnalino Clessidra raggiunga il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato. (Nota: se continuate con il Capitolo 11, i 4 topi usati in questo capitolo e i 2 topi usati nel capitolo precedente possono tenere tutti gli equipaggiamenti e formaggi infrangendo le normali regole del gioco).

CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 7 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Scegliere 4 topi che formeranno il gruppo per questo capitolo. Collin e l'altro topo usato nel capitolo 9 non possono essere scelti per questo capitolo. Nez deve essere uno dei topi scelti. Nez inizia con la carta ricerca Granata a Orologeria (Clockwork Grenade) nel suo equipaggiamento. (Ne avrà bisogno per usarlo nella Forgia)

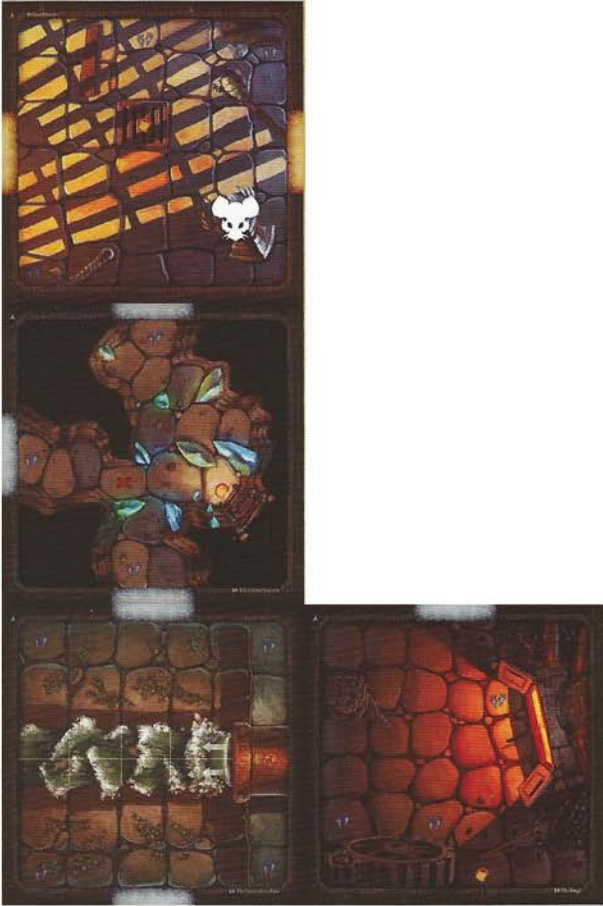
SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte difficili. Poi mescola e piazza a faccia in giù 2 carte a caso dal mazzo standard in cima al mazzo creato prima.

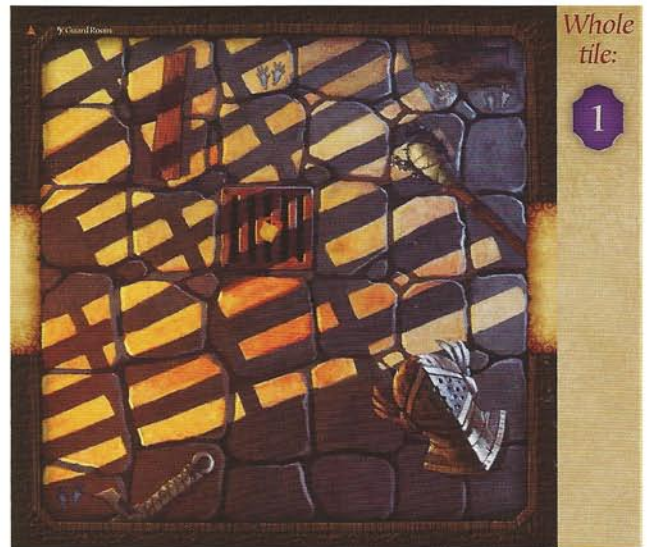
Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Piazzare le seguenti quattro Tessere Stanza come mostrato sotto: Guard Room, Crystal Tunnels, Sewer Drain Pipe e Forge.

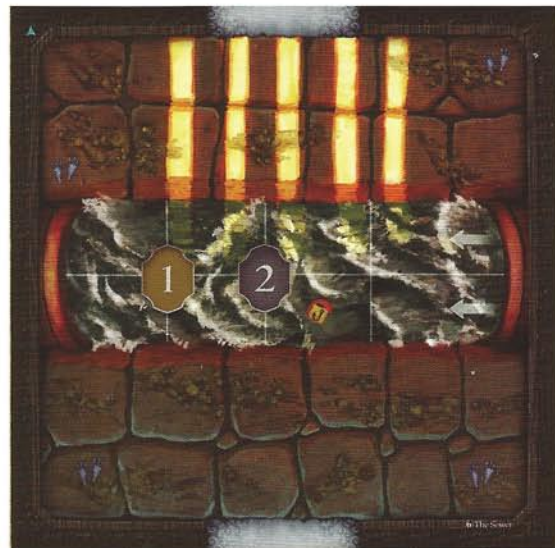


CAMERA DI GUARDIA (GUARD ROOM)



1 Ondata speciale: 2 ratti guerriero

FOGNA (SEWERS)



1 Regola speciale: Lasciando le fogne: Prima che un topo possa usare un'azione di esplorazione su un'area di uscita per lasciare la Tessera Fogna (Sewers Tile) tutti gli altri topi devono essere dallo stesso lato dell'acqua del topo che sta esplorando.

2 Ricerca speciale: Forchetta (Dinner Fork). (Nota: La Forchetta permette ai topi di fare la topo-pulta).



Non rivelare una carta incontri all'inizio di questo capitolo. Invece, piazzare tutti i topi nello spazio elmo della tessera Stanza di Guardia (Guard Room) e piazzare 4 ratti guerrieri normalmente.

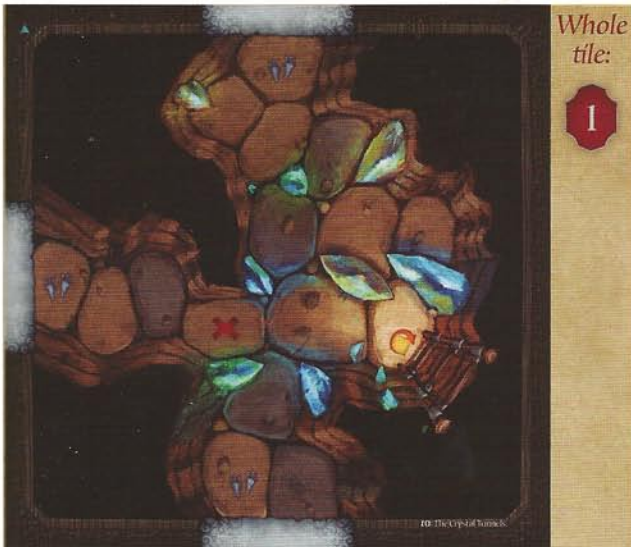
REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

CAMERA DELLA REGINA (QUEEN'S CHAMBER)

I topi non possono esplorare questa tessera in questo capitolo.

Book One: Sorrow and Remembrance

TUNNEL DI CRISTALLO (CRYSTAL TUNNELS)



1 **Avanzamento storia:** Quando i topi esplorano i Tunnel di Cristallo (Crystal Tunnels), scegli un giocatore che legga il seguente testo:
All'improvviso una visione spettrale apparì nei cristalli, ogni sfaccettatura mostrava la stessa visione da diverse angolature. Nei cristalli vi era una bellissima donna, molto malata, era incinta e la sua pancia formava una collinetta sulle coperte del letto. I membri dell'ordine di Tilda la attorniavano, scambiandosi sguardi ansiosi. Un giovane uomo entrò nella visione e andò al fianco della donna. Si inginocchiò, il volto preoccupato, e si scoprì che era il Re Andon da giovane. La giovane donna malata si voltò verso di lui, e sorrise, anche se le costò fatica. Si tolse un anello con zaffiri dal dito e lo diede e lui, che scosse la testa. Da oltre i cristalli venne una voce spettrale.

"No, amore mio," disse Re Andon. "Hai bisogno della protezione dell'anello. Tienilo per te e il bimbo."

"Sciocco," sussurò la regina. "L'anello della mia famiglia non protegge il possessore. Protegge le persone amate dal possessore. Prendilo, e torna vittorioso da tua moglie e dal tuo futuro erede." E così lo baciò sulla fronte, e la visione svanì.

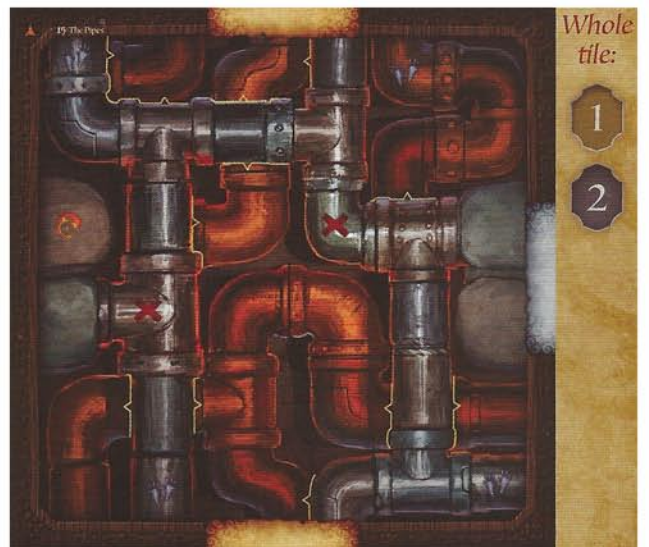
CAMERA ALCHEMICA (ALCHEMIST CHAMBER)



1 **Ricerca speciale:** 1 qualsiasi carta Pergamena (Scroll Card). (Nota: Ogni pergamena permette al proprietario di ottenere la possibilità di lanciare 1 incantesimo. La Pergamena Levitazione -Levitate Scroll - può essere di particolare aiuto in questo capitolo).



LE TUBATURE (THE PIPES)



1 **Ricerca speciale:** Entrare nella forgia dalla tessera Tubature: Un topo può usare un'azione esplorativa per passare dalle Tubature alla Forgia anche se il colore di uscita non coincide. Per spostarsi dalle Tubature alla Forgia, piazzare il segnalino Tubo (Pipe Overlay) sulla tessera Forgia nello spazio vuoto vicino alla catena arrotolata. Poi piazzare i topi sul segnalino Tubo. Considera il segnalino Tubo come un'area di spazio speciale.

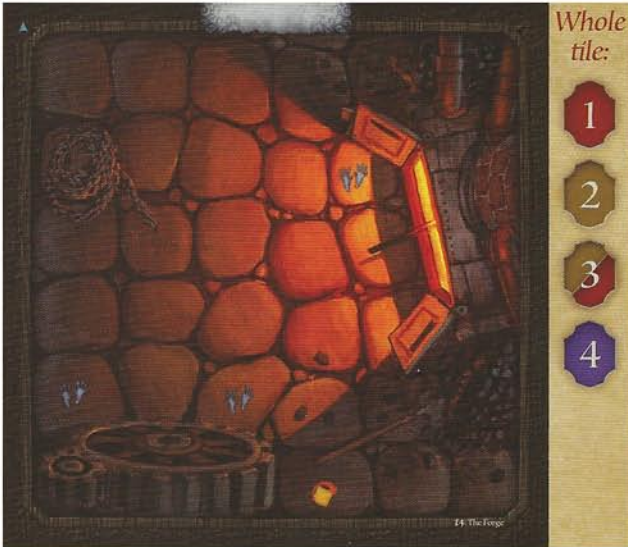
Book One: Sorrow and Remembrance

- 2** Ricerca speciale: Punto di Riposo (Rest Spot). (Nota: questa carta guarisce i topi).



Da qualche punto nascosto, sopra nel castello, arrivò un agghiacciante, disumano urlo di rabbia. I peli sulla nuca e sulle braccia di Nez si rizzarono, e disse, "Penso che qualcuno abbia notato l'esplosione. Anche se non posso dire che non vedo l'ora di vedere la sua reazione." Collerici ratti emersero dall'ombra della Bestia, così come dagli angoli della forgia. I topi si raggrupparono, fianco a fianco e si prepararono per l'assalto, quando frammenti roventi piovvero dall'alto.

LA FORGIA (THE FORGE)



- 1** Avanzamento storia: quando si esplora la Forgia, scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:
I topi e i loro nemici si fermarono quando sentirono il forte rintocco di un orologio, lontano nelle camere soprastanti. Nez guardò i suoi compagni e annuì.

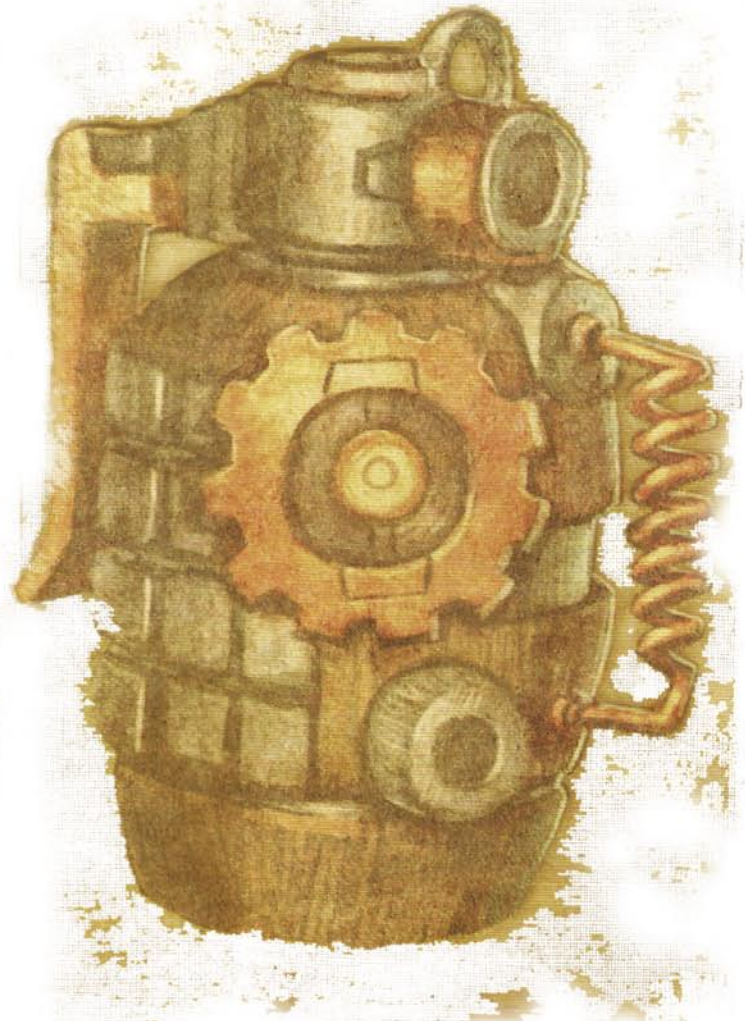
- 2** Ricerca speciale: Piazzare la bomba: Nez può scartare la Granata a Orologeria (Clockwork Grenade) invece di effettuare un'azione combattimento quando si trova vicino alla ruota del ratto per piazzarci una bomba.

- 3** Ricerca speciale/Avanzamento storia: Detonare la bomba: Dopo che la bomba è stata piazzata, può essere detonata da un topo sul tabellone al posto di effettuare una qualsiasi azione. Quando la bomba viene detonata, piazzare 6 ratti guerrieri normalmente e scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:



La piccola esplosione detonò tra il legno secco della ruota, spandendo pezzi di legno ardente in aria. Il suono dell'esplosione d'avvertimento echeggiò per il castello. L'enorme ruota si bloccò con uno strattone quando gli ingranaggi furono intasati da frammenti in fiamme, e i ratti lavoratori nella ruota volarono via.

- 4** Ondata speciale: Se avviene un'ondata nella Forgia, un pezzo esploso dell'aggeggio è caduto a terra. Il topo con il livello più basso sul tracciato iniziativa, e tutte le miniature sullo stesso spazio ricevono 1 danno automatico a testa.





Capitolo Undici

L'ESPLOSIONE FINALE

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

La battaglia per la forgia stava giungendo al termine, con i topi che guadagnavano vantaggio sui mostri di Vanestra. Il fuoco e la feroce determinazione dei leali era terribile a vedersi, e lentamente i tirapiedi furono respinti con un attacco furioso.

“Per il Re!” urlò Nez quando roteando il martello fece volare via un ratto. C'erano squittii di paura nella forgia, e Nez vide Collin e i suoi compagni inseguirli. “Fermi ora!” Nez chiamò gli altri. “Sappiamo cosa accadrà ma non abbiamo paura. Questo è il nostro castello, e il mostro che sta arrivando per il principe sta per imparare il vero significato di furia!”. Al chiaro bagliore del fuoco impetuoso, la forgia pareva illuminata dal tramonto, il tempo rallentò quando Collin e gli altri tornarono correndo con tutte le loro forze, proiettando lunghe ombre sul terreno.

E poi la videro. Arrivò in un groviglio di gambe nodose – un enorme, aliena mostruosità inseguiva i topi.

La luce del fuoco riflessa nel suo grottesco grappolo di occhi, si arrestò quando si trovò di fronte le rovine in fiamme della sua opera. La sua testa si mosse in ogni direzione per valutare il danno fatto dalla bomba di Nez. Un debole, gorgogliante stridio venne dalla sua gola, e Vanestra riprese la sua carica, le sue abominevoli gambe ticchettarono sul pavimento.

OBBIETTIVO DEL CAPITOLO

Sconfiggere Vanestra e scappare dal castello.

CONDIZIONI DI VITTORIA:

I topi vincono se tutti i topi attivi riescono a scappare dal castello prima che la Clessidra raggiunga il segnalino di Fine del Capitolo.



CONDIZIONE DI SCONFITTA:

Se il segnalino Clessidra raggiunge il segnalino di Fine Capitolo sul tracciato o se tutti i topi che non sono ancora scappati vengono catturati nello stesso momento i topi sono sconfitti.

SETUP DEL CAPITOLO

FINE CAPITOLO:

Piazzare il segnalino Fine Capitolo alla pagina 6 del tracciato capitolo.

SETUP DEL GRUPPO:

Tutti i 6 topi vengono usati in questo capitolo. Invece dell'arma normale di partenza, il Principe Collin inizia il capitolo con la Spada del Dolore (Sorrow Blade) e l'Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance).

Book One: Sorrow and Remembrance

SETUP DEL MAZZO INCONTRI:

Per costruire questo mazzo, mescola e piazza a faccia in giù nell'area incontri del Tabellone Controllo Storia (Story control board) tutte le carte standard e difficili insieme.

SETUP TESSERE STANZA (Room Tile):

Ci sono 2 vie per fare il setup di questo capitolo. Se i giocatori hanno già affrontato i capitoli 8 e 9 e hanno già salvato il Re in uno di essi, o se i giocatori non stanno giocando questo capitolo come campagna, usare il setup 1. Se i giocatori hanno già affrontato i capitoli 8 e 9 e non hanno salvato il Re in uno di essi, usare il setup 2. Non rivelare una carta incontri all'inizio di questo capitolo.

Invece piazzare Nez e 3 topi in uno spazio qualsiasi lungo la parte superiore della tessera Forgia. Piazzare Collin e l'ultimo topo rimasto in uno spazio qualsiasi il più vicino possibile al centro della stanza. Poi piazzar 3 ratti guerrieri normalmente, e piazzare Vanestra nello spazio Capovolgimento (Flip space).

Setup 1: Piazzare le 3 Tessere seguenti come mostrato qui sotto: Sewers, Pipes e Forge.



Setup 2: Piazzare le 4 tessere seguenti come mostrato qui sotto: Guard Room, King's Chamber, Pipes e Forge.



REGOLE SPECIALI DEL CAPITOLO

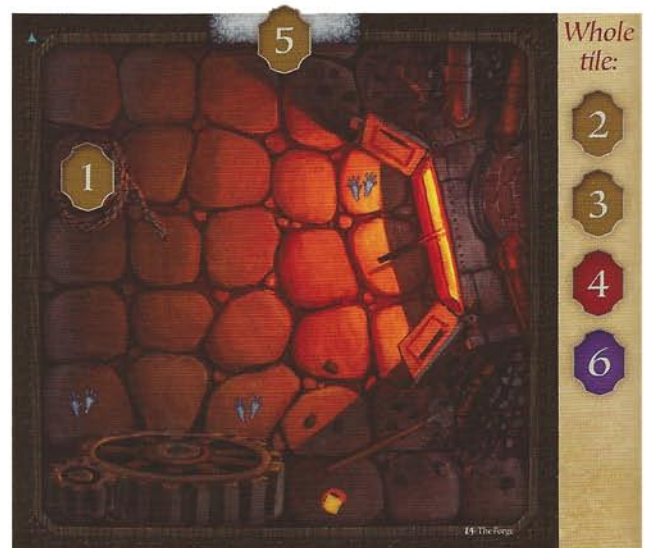
Salvare il Re: Se i topi non hanno salvato il Re nei capitoli 8 o 9, devono farlo ora andando nella Camera del Re (King's Chamber) con il segnalino Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush).

Anello della Rimembranza (Ring of Remembrance): Quando il Principe Collin lo indossa, non subisce la maledizione della Spada del Dolore (Sorrow Blade).

La pattuglie di Vanestra (Vanestra's Patrols): Ogni volta che i topi esplorano una nuova tessera o entrano in una tessera per la prima volta, rivelare 2 carte incontri anziché 1.

Movimenti dei mostri sulle tessere: I mostri in questo capitolo si possono muovere liberamente da una tessera all'altra usando i corsi d'acqua colleganti. Questa regola speciale si applica solo alle tessere che hanno acqua corrente. Vedere la seguente descrizione di ogni tessera per ulteriori informazioni sulle tessere con corsi d'acqua colleganti.

FORGIA (FORGE)



Book One: Sorrow and Remembrance

1 **Regola speciale: Tubo d'uscita (Pipe Exit):** Il primo topo che si sposta sulla catena arrotolata scopre il tubo d'uscita. Aggiungere il segnalino Tubo (Pipe Exit marker) al bordo sinistro vicino alla catena.



Il tubo d'uscita non può essere piazzato su uno spazio occupato. I topi ora possono scalare le catene per raggiungere il tubo finché sul tabellone non ci sono mostri.

2 **Regola speciale: Vanestra:** Vanestra è il primo boss di questa storia e possiede qualche regola extra per spiegare come combatte.

Carte Iniziativa di Vanestra: Vanestra ha 4 carte iniziativa. Dopo aver piazzato 2 carte iniziativa come da normali regole sui boss, piazzare le altre 2 carte a faccia in su, una ciascuna, in cima alla carte che sono già sul tracciato. Quando una delle carte di Vanestra viene sconfitta, rimuovere solo la carta di sopra. Non si può rimuovere nessuna delle 2 carte sottostanti finché non vengono eliminate entrambe le carte in cima.

Vanestra e la Spada Dolore: Vanestra è respinta dalle energie mistiche della Spada del Dolore. Quando un topo la attacca con questa spada, se il risultato dei tiri è 'colpito' (anche se lei si difende), egli può muovere Vanestra di uno spazio, in un normale spazio adiacente, allontanandola dall'attaccante. Se Vanestra deve essere spostata in questa maniera ma si trova in uno spazio tale che non le permette di essere allontanata allora riceve 1 danno addizionale a quelli eventualmente ricevuti dall'attacco.

Vanestra e Range: Se il turno di Vanestra avviene su una delle sue carte iniziativa Attacco a Distanza (Ranged initiative cards), si allontanerà dai topi verso lo spazio d'entrata dei mostri vicino alla fornace. Se muovendola in questa maniera lei finisce il suo movimento vicino a un topo, allora non si muove.

3 **Regola Speciale: Spada del Dolore (SorrowBlade):** Se il Principe Collin viene catturato nella Forgia, un altro topo prenderà questa spada e continuerà a combattere. Passare la carta a un qualsiasi altro topo attivo sul tabellone. Quel topo può equipaggiare immediatamente la spada.



4 **Avanzamento storia:** Quando tutte le 4 carte di Vanestra vengono eliminate, rimuovere la sua miniatura dal tabellone, e scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

I topi pressarono l'attacco, ognuno colpendo Vanestra come poteva nella speranza di farla soccombere. La Spada del Dolore sibilò come se tagliasse l'aria, e a ogni colpo inflitto dal Principe Collin, Vanestra indietreggiò, gorgogliando icore che sgocciolò dalle sue ferite. Lily riempì gli occhi del mutaforma di frecce, e Maginos scagliò le sue magie più potenti. Nez e Filch colpirono ovunque c'era occasione, e Tilda combatté per tenere i suoi compagni in piedi. Lentamente, obbligarono Vanestra a indietreggiare verso il fuoco che infuriava tra i resti della bestia. Avvertendo la sconfitta, la strega mutaforma disperata si rialzò e iniziò a sputare sottili fili di ragnatela verso i topi. Ma Collin fu imperterrito e, lanciandosi avanti, infilò la Spada del Dolore dritto nel torace esposto di Vanestra. L'urlo che emise dalla gola fu abominevole e pieno di dolore, e gli altri topi furono spinti via dall'onda acustica. Vanestra ora era nel fuoco per metà e con un enorme rumore sibilante, lingue di fuoco avvamparono sul suo corpo--ma ancora non soccombette. Collin urlò, l'Anello della Rimembranza vibrò, e di sua volontà si sfilò dal dito e si lanciò nel fuoco. "No!" urlò, e subito la Spada del Dolore divenne pesante da maneggiare, e divenne gelida, insinuando paura nel braccio che la teneva. Ma dal fuoco emerse una mano, umana ma eterea, e afferrò Vanestra. Il mutaforma tentò di divincolarsi dalla mano spettrale, ma non la lasciò andare. E dal fuoco emerse la figura spettrale di una donna. Era bellissima, e guardò Collin e gli sorrise calorosamente. Prima che egli potesse reagire la donna prese Vanestra e la spinse tra le fiamme. Vanestra urlò disperata, e presto il suo corpo fu in fiamme, e i suoi occhi esplosero in ardente gelatina che si scioglieva sulla sua testa. Si dibatté brevemente prima che il ragno infuocato collassò, e i topi persero vista di lei e della donna.

Book One: Sorrow and Remembrance

All'improvviso una tubatura esplose e la Bestia tremò, e il rottame iniziò a scuotersi e sprizzare getti di vapore bollenti.

"Sta per esplodere!" urlò Tilda.

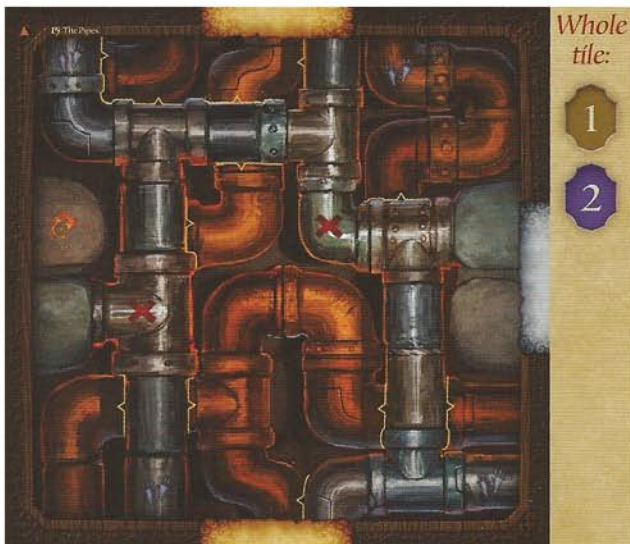
"Da questa parte!" gridò Maginos, e i topi corsero più veloci che poterono verso l'uscita.

STANZA DELLA GUARDIA (GUARD ROOM)

5 **Regola speciale: Uscita bloccata:** I topi non possono uscire dalla Forgia usando l'uscita dei Tunnel del Re (King's Tunnel) perchè bloccata dal fuoco. Devono usare le Tubature (The Pipes).

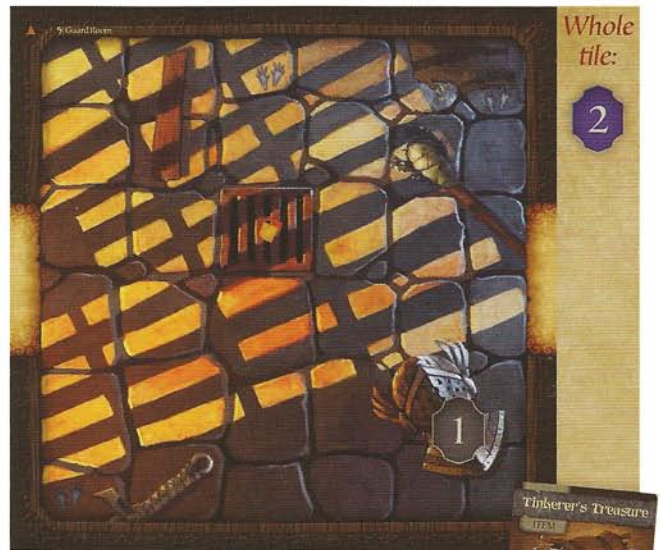
6 **Ondata Speciale:** 2 ratti guerrieri.

TUBATURE (THE PIPES)



1 **Regola Speciale: Entrare nella Stanza della Guardia alle Tubature:** Quando un topo esplora l'uscita che porta alla Stanza di Guardia (Guard Room) dalle Tubature, invece di piazzare il topo su uno spazio di uscita, piazzare il segnalino Tubo (Pipe overlay token) in uno spazio vuoto della Stanza di Guardia adiacente all'elsa della spada, quindi piazzare il topo sul segnalino tubo. Trattare il segnalino Tubo come un'area speciale

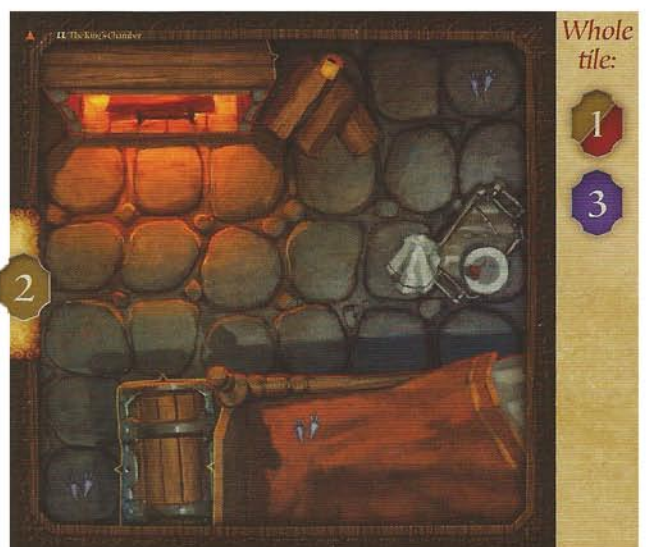
2 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura.



1 **Ricerca speciale: Tesoro del Fabbro (Tinkerer's Treasure)** (Nota: questo oggetto permette al Fabbro di prendere una carta ricerca a sua scelta).

2 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura. Rimuovere la tessera Tubature (The Pipes) dal tavolo. Tutte le miniature che si trovano sulla tessera rimossa vengono considerate catturate o sconfitte.

CAMERA DEL RE (KING'S CHAMBER)



1 **Regola Speciale/Avanzamento storia: Salvare il Re:** I topi devono usare la Spazzola di Vanestra (Vanestra's Brush) per salvare il Re. Possono usare la Spazzola se Maginos si trova sull'area speciale

Book One: Sorrow and Remembrance

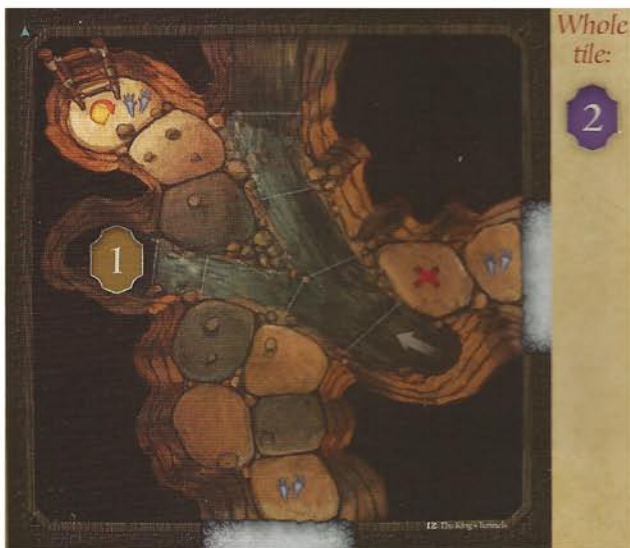
del letto del Re per trasformarlo in un topo e salvarlo portandolo nei tunnel. Rimuovere la Spazzola di Vanestra dalla riserva del gruppo e aggiungi il segnalino del Re (King story achievement token) alla riserva del gruppo. Avanza il segnalino di Fine Capitolo di 2 pagine sul tracciato capitolo e scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Ci fu una brillante dimostrazione magica, e presto Maginos trasformò il Re Andon in un debole topo bianco. Nez prese il re fra le braccia, e con gli altri discese il letto. E il gruppo sparì nella fessura del muro dietro la legna da ardere.

2 **Regola Speciale: Uscita bloccata:** I topi non possono uscire dalla Camera del Re (King's Chamber) passando dalla Stanza di Guardia (Guard Room) perchè bloccata dal fuoco. Devono invece usare lo spazio Capovolgimento (Flip space).

3 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura.

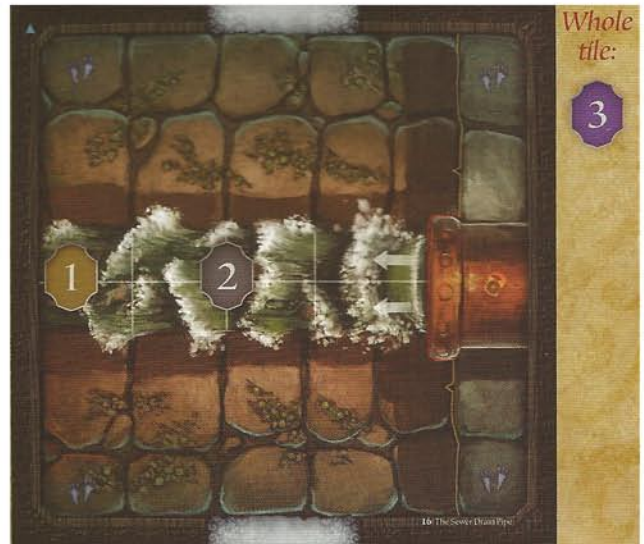
TUNNEL DEL RE (KING'S TUNNEL)



1 **Regola Speciale: Lasciare i Tunnel del Re usando l'acqua:** I topi cercano di scappare dal castello usando l'acqua. Grazie a questo, un topo non viene catturato se viene spazzato via dall'acqua corrente oltre il bordo ovest di questa tessera. Invece piazzare quel topo sul primo spazio d'acqua disponibile sulla tessera Fogne (Sewers) collegata. Se questo è il primo topo che entra in quella tessera, rivelare 2 carte incontri. Ora quella tessera viene considerata esplorata.

2 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura. Rimuovere la tessera Forgia dal tavolo. Tutte le miniature su di essa sono considerate morte o catturate.

TUBO DI SCARICO DELLA FOGNA (SEWER DRAIN PIPE)



1 **Regola Speciale: Lasciare il tubo di scolo usando l'acqua:** I topi cercano di scappare dal castello usando l'acqua. Grazie a questo, un topo non viene catturato se viene spazzato via dall'acqua corrente oltre il bordo ovest di questa tessera. Invece piazzare quel topo sul primo spazio d'acqua disponibile sulla tessera Fogne (Sewers) collegata. Se questo è il primo topo che entra in quella tessera, rivelare 2 carte incontri. Ora quella tessera viene considerata esplorata.

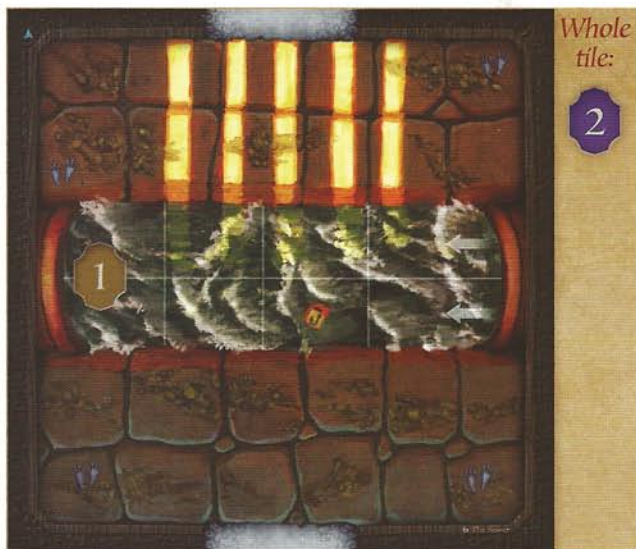
2 **Ricerca speciale : Armatura di squama di pesce (Fishscale Armor).** (Nota: quest'oggetto dà protezione a un topo).



3 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura. Rimuovere la tessera Forgia dal tavolo. Tutte le miniature su di essa sono considerate morte o catturate.

Book One: Sorrow and Remembrance

FOGNE (SEWER)



1 **Regola Speciale:** Lasciare le Fogne usando l'acqua: I topi cercano di scappare dal castello usando l'acqua. Grazie a questo, un topo non viene catturato se viene spazzato via dall'acqua corrente oltre il bordo ovest di questa tessera. Invece piazzare quel topo sulla propria carta personaggio e rimuovere la sua carta iniziativa dal tracciato iniziativa. Il topo è riuscito a scappare dal castello.

2 **Ondata speciale:** Si avverte un'esplosione nel ventre del castello. Un getto di fiamme attraversa la tessera. Ogni miniatura è bersaglio di un potenziale danno. Effettuare un lancio di difesa separatamente per ogni miniatura. Rimuovere la tessera Tubo di scarico della Fogna (Sewer Drain Pipe) dal tavolo. Tutte le miniature su di essa sono considerate morte o catturate





EPILOGO

Scegliere un giocatore per leggere ad alta voce il testo seguente:

Passarono in quello che sembrò un reticolato di tubi senza fine, acqua lurida ondeggiava attorno a loro, finché all'improvviso furono espulsi nell'aria notturna. Squittirono tutti di paura prima di tuffarsi nel fossato del castello. Erano esausti e avevo ferite che dovevano essere curate, così nuotarono in silenzio verso l'argine più basso. Filch fu il primo ad uscire, avendo attraversato per primo l'argine coperto dall'oscurità, e aiutò gli altri a uscire. Nez fu l'ultimo, mormorando che aveva nuotato a sufficienza per tutta la vita. I topi guardarono la loro dimora bruciare nella notte, la felicità per la vittoria mitigata dalla vista del tetto del castello collassare in un turbine di fiamme. Fuori dal castello regnava il caos, i soldati accampati guardavano confusi le torri sgretolarsi, e masse di ratti scappavano dal castello in ogni direzione. I topi lentamente si incamminarono attorno castello finché, finalmente, un gruppo di cacciatori di Barksburg li incontrò.

La vecchia quercia nel cortile era salva. La sezione del castello nelle vicinanze non era stata toccata dalle fiamme, e Collin e i suoi amici arrivarono in salvo proprio prima dell'alba. Furono accolti da una folla festante all'interno della città, e tre assordanti Evviva furono intonati per gli eroi di Barksburg. Le settimane seguenti furono agrodolci. La compagnia si riposò e le loro ferite vennero curate. Ovunque andassero vennero festeggiati e calici furono alzati in loro onore. Ma Collin non poté smettere di pensare a Miz Maggie e suo padre, e si chiedeva se stessero bene. E naturalmente i suoi pensieri volsero al regno. Il popolo aveva bisogno di qualcuno che li guidasse, e Collin non poteva fare nulla fintanto era un topo.



Una notte, quando la luna era ancora alta, Collin sgattaiolò fuori da Barksburg e scalò il muro di pietra nel cortile. Guardò verso la campagna, e sentì un profondo desiderio nel suo petto per qualcosa a cui non sapeva dare un nome.

Ci fu uno squittio dietro di lui, e voltandosi vide i suoi amici arrampicarsi sul muro.

“Il principe non dovrebbe andar in giro da solo di notte,” borbottò Tilda.

“C'è roba brutta in giro di notte,” disse Filch. “Io lo so, ero una di queste cose.”

“Non pensare che non l'avremmo saputo se fossi sgattaiolato fuori,” disse Nez.

“Davvero, che razza di leali seguaci saremmo?” chiese Maginos.

Lily incrociò le braccia e disse, “Non sono nata umana, ma non provare nemmeno ad affrontar un'avventura senza di me.” Collin sorrise amorevolmente e poi annuì all'oscura campagna che giaceva fuori le mura.

“E' ora,” disse. “C'è ancora un lavoro che deve essere fatto.”

“Davvero,” concordò Maginos. “La nostra storia è appena cominciata.”

